

# AMIDA

Jurnal Pendidikan Dasar Islam

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING LEARNING PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD 142-158

Dwi Sirejeki Hariyati, Yulianti Yulianti, Prihatin Sulistyowati

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL DI SEKOLAH DASAR PADA TEMA PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP 159-177

Mustika Syafi'aturroesyidah

PENGGUNAAN MEDIA CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR 178-195

Denis Agustiyani, Vinda Tianna, Vania Sacharissa Zada Az-Zahra, Danuri Danuri

PENERAPAN MODEL PROJECT-BASED LEARNING TERHADAP PENINGKATAN KARAKTER GOTONG ROYONG PESERTA DIDIK MADRASAH IBTIDAIYAH 196-212

Allinda Hamidah

MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA MENGGUNAKAN MODEL MAHIR PADA SISWA SEKOLAH DASAR 213-227

Nadia Nadia, Dassy Dwitalia Sari

PENGARUH MEDIA WORKSHEET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS II PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA 228-243

Nur Zahrotul Jannah, Ariga Bahrodin

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MEMIRSA MELALUI MEDIA DISPLAY PADA MATERI MENGENAL HURUF ABJAD 244-256

Tarisa T Abdullah, Harni Jusuf, Wiwik Pratiwi

IMPLEMENTASI PENDEKATAN TARL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA 257-270

Nila Dwi Susanti, Siti Maghfirotun Amin, Muawanah Muawanah, Joeli Indrati, Nurul Idayati

BELAJAR GEOMETRI DARI SUDUT PANDANG FILOSOFI EPISTIMOLOGI BAGI SISWA SD/MI 271-286

Suratiningsih, Sigit Prasetyo

MENINGKATKAN KETERAMPILAN PESERTA DIDIK MELALUI METODE PJBL (PROJECT BASED LEARNING) PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA 287-299

Sri Saptri Anitimo, Lisdawati Muda, Rinaldi Datunsolang

## **DAFTAR ISI**

<b>PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING LEARNING PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD</b> Dwi Sirejeki Hariyati, Yulianti Yulianti, Prihatin Sulistyowati	<b>142-158</b>
<b>PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL DI SEKOLAH DASAR PADA TEMA PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP</b> Mustika Syafi'aturrosyidah	<b>159-177</b>
<b>PENGGUNAAN MEDIA CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR</b> Denis Agustiyani, Vinda Tianna, Vania Sacharissa Zada Az-Zahra, Danuri Danuri	<b>178-195</b>
<b>PENERAPAN MODEL PROJECT-BASED LEARNING TERHADAP PENINGKATAN KARAKTER GOTONG ROYONG PESERTA DIDIK MADRASAH IBTIDAIYAH</b> Allinda Hamidah	<b>196-212</b>
<b>MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA MENGGUNAKAN MODEL MAHIR PADA SISWA SEKOLAH DASAR</b> Nadia Nadia, Dessy Dwitalia Sari	<b>213-227</b>
<b>PENGARUH MEDIA WORKSHEET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS II PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA</b> Nur Zahrotul Jannah, Ariga Bahrodin	<b>228-243</b>
<b>UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MEMIRSA MELALUI MEDIA DISPLAY PADA MATERI MENGENAL HURUF ABJAD</b> Tarisa T Abdullah, Harni Jusuf, Wiwik Pratiwi	<b>244-256</b>
<b>IMPLEMENTASI PENDEKATAN TARL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA</b> Nila Dwi Susanti, Siti Maghfirotun Amin, Muawanah Muawanah, Joeli Indrati, Nurul Idayati	<b>257-270</b>
<b>BELAJAR GEOMETRI DARI SUDUT PANDANG FILOSOFI EPISTIMOLOGI BAGI SISWA SD/MI</b> Suratiningsih, Sigit Prasetyo	<b>271-286</b>
<b>MENINGKATKAN KETERAMPILAN PESERTA DIDIK MELALUI METODE PJBL (PROJECT BASED LEARNING) PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA</b> Sri Sapitri Anitimo, Lisdawati Muda, Rinaldi Datunsolang	<b>287-299</b>

## **PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD**

**Dwi Srirjeki Hariyati<sup>1</sup>, Yulianti<sup>2</sup>, Prihatin Sulistyowati<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>[dwisreriejeki27@gmail.com](mailto:dwisreriejeki27@gmail.com), <sup>2</sup>[yuliantibunda2@gmail.com](mailto:yuliantibunda2@gmail.com),

<sup>3</sup>[prihatinsulistyowati@unikama.ac.id](mailto:prihatinsulistyowati@unikama.ac.id)

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

### ***Abstract***

*Teaching materials are an important component used by teachers in the learning process. With teaching materials combined with daily activities, it can help teachers easily achieve learning goals for students. One of these teaching materials is the LKPD (Student Worksheet) teaching material. The purpose of this study is to develop LKPD based on Contextual Teaching Learning in Class IV Elementary School Cooperative Lifestyle Learning and to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of the LKPD. This type of research is a type of research and development or commonly called Research and Development (R&D). In this study, product development was carried out using a 4-D model development design developed by Thiagarajan with the stages of Define, Design, Development and Dissemination. Based on the results of this study, it shows that LKPD can increase learning interest and good learning outcomes. It can be concluded that the LKPD teaching materials based on Contextual Teaching Learning are valid, practical, and effective for use by grade V elementary school students.*

**Keywords:** LKPD, Contextual Teaching Learning (CTL), Mutual cooperation

### ***Abstrak***

Bahan ajar merupakan suatu komponen penting yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar yang dikombinasikan dengan kegiatan sehari-hari dapat membantu guru dengan mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran bagi peserta didik. Salah satu bahan ajar tersebut yaitu bahan ajar LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan LKPD berbasis *Contextual Teaching Learning* Pada Pembelajaran Pola Hidup Bergotong royong Kelas IV SD serta untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan LKPD tersebut. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *Reseach and Development* (R&D). Pada penelitian ini

dilakukan pengembangan produk dengan menggunakan desain pengembangan model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dengan tahapan *Define, Design, Development dan Dissemination*. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa LKPD dapat meningkatkan minat belajar serta hasil belajar yang baik. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar LKPD berbasis *Contextual Teaching Learning* valid, praktis, dan efektif untuk digunakan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

**Kata Kunci :** LKPD, *Contextual Teaching Learning (CTL)*, Gotong Royong

## PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka berbeda dengan kurikulum sebelumnya, para pendidik dituntut untuk memiliki kompetensi yang tinggi dalam keilmuannya dan daya inovasi yang luas untuk dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Tidak hanya itu, didalam proses pembelajarannya pendidik harus mampu menyesuaikan dengan peserta didik dalam hal gaya mengajar, penguasaan strategi, serta penyampaian materi Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Di Sekolah Dasar”<sup>1</sup>. Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban membuat perencanaan sebelum pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Perencanaan yang dirancang juga meliputi bagaimana pelaksanaan pembelajaran dikelas serta penilaian/asesmen yang dilakukan terhadap bahan ajar apa yang akan digunakan.

Salah satu sumber belajar dan bahan pembelajaran yang dapat membantu siswa maupun guru dalam proses pembelajaran adalah LKPD<sup>2</sup>. Berbagai macam perangkat pembelajaran yang dibuat menggunakan model *contextual teaching learning*, salah satunya adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Prastowo (2014: 67) mengungkapkan bahwa LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas

<sup>1</sup> Wulida Arina Najwa Et Al., “Kompetensi Guru Dalam Menerapkan Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar,” Sangkalemo : The Elementary School Teacher Education Journal 2, No. 1 (January 26, 2023): 54–66, <Https://Doi.Org/10.37304/Sangkalemo.V2i1.7440>.

<sup>2</sup> Siti Lina Muslimah, Elya Rosalina, And Riduan Febrandi, “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Tematik Berbasis Outdoor Learning Pada Siswa Sekolah Dasar,” Jurnal Basicedu 5, No. 4 (July 1, 2021): 1926–39, <Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V5i4.1069>.

pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik dengan mengacu Capaian Pembelajaran yang harus dicapai. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah salah satu komponen utama yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, namun guru masih belum bisa menggunakan lembar kerja sesuai dengan kebutuhan siswanya<sup>3</sup>. Oleh karena itu, keberadaan LKPD dalam suatu kegiatan pembelajaran menjadi sangat penting. Sejalan dengan diberlakukannya Kurikulum merdeka, maka lembar kerja peserta didik (LKPD) yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah menerapkan yang terdiri dari mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. Dalam hal ini untuk mengemas LKPD yang sesuai dengan perkembangan siswa ada baiknya jika LKPD yang disusun berdasarkan peristiwa yang terjadi di sekeliling siswa yang disebut pendekatan kontekstual<sup>4</sup>. Model *contextual teaching learning* dapat meningkatkan potensi yang dimiliki oleh siswa untuk belajar, karena dalam pelaksanaannya secara penuh melibatkan siswa dan menekankan siswa untuk aktif ketika pembelajaran berlangsung<sup>5</sup>. Sangat cocok digunakan dalam pengembangan lembar kerja peserta didik karena pembelajaran melalui pendekatan kontekstual atau *contextual teaching learning* diharapkan mampu mengubah cara belajar siswa yang selama ini lebih banyak bersifat menunggu informasi dari guru ke pembelajaran yang bermakna<sup>6</sup>.

Pembelajaran kontekstual mampu merangsang daya pikir, kegigihan, dan antusias siswa dalam mengerjakan soal serta melatih siswa untuk berpikir sistematis. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 71,79 sedangkan pada siklus II siswa mendapatkan nilai rata-rata 81,50. Selain berdampak positif terhadap

<sup>3</sup> Salamun Ma’arif, Tri Wahyudianto, And Prihatin Sulistyowati, “Pengembangan E-Lkpd Berbasis Contextual Teaching And Learning (Ctl) Muatan Ips Tema 6 Subtema 1 Kelas 4 Sekolah Dasar,” N.D., <Https://Conference.Unikama.Ac.Id/Artikel/>.

<sup>4</sup> Prihatin Sulistyowati And Novita Martika Putri, “Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Contextual Teaching And Learning (Ctl) Kelas Iv Tema 3 Subtema 1,” Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik) 3, No. 1 (October 13, 2018): 1, <Https://Doi.Org/10.26740/Jp.V3n1.P1-6>.

<sup>5</sup> “Pengembangan Modul Tematik Berbasis 4c Melalui Pendekatan Contextual Teaching And Learning Kelas 3 Subtema 3,” N.D.

<sup>6</sup> Wiwik Okta Susilawati, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Contextual Teaching And Learning (Ctl) Di Sekolah Dasar,” Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan 4, No. 3 (June 8, 2022): 4922–38, <Https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V4i3.2909>.

hasil belajar siswa, model pembelajaran CTL juga berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. LKPD berbasis CTL menjadikan siswa aktif, terstruktur, dan menjadi lebih bertanggung jawab terhadap pembelajarannya. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran LKPD berbasis kontekstual memberikan dampak positif kepada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2023 dengan guru kelas 4 SDN Karangrejo 02, bahwa di dalam LKPD yang digunakan pada proses pembelajaran terdapat beberapa peserta didik yang masih belum paham akan materi yang telah disampaikan hal tersebut terbukti bahwa peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM. Oleh karena itu, guru kelas IV SDN Karangrejo 02 Kecamatan. Garum, Kabupaten. Blitar, Jawa Timur memerlukan LKPD yang menarik sebagai bahan ajar mengembangkan proses pembelajaran untuk ketercapaian proses pembelajaran dengan memperhatikan materi dan efisien waktu. Bahan ajar yang digunakan pada masa sekarang ini yaitu Buku Tematik, dan LKPD. LKPD sebagai pendamping proses pembelajaran harus sesuai dengan keadaan atau kondisi yang saat ini dimana LKPD yang disusun bukan hanya dapat menarik minat siswa untuk membaca namun memahami permasalahan serta pemecahannya sehingga lebih optimal untuk penggunaannya. Meskipun sudah menggunakan LKPD untuk mengerjakan latihan soal. Akan tetapi, LKPD yang digunakan penyajian materinya cukup singkat tanpa adanya panduan peserta didik untuk bekerja, sehingga LKPD yang di miliki peserta didik berkesan sebagai buku yang berisi kumpulan soal. Sehingga membuat siswa merasa jemu dan bosan hal tersebut dapat dilihat dari ketika siswa tidak antusias mengamati atau memperhatikan apa yang telah dijelaskan oleh guru kelas, oleh karena itu LKPD harus dikembangkan agar tidak monoton dan menarik minat siswa untuk belajar. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan LKPD berbasis *contextual teaching learning*. Pembuatan LKPD ini di Khususkan untuk siswa kelas IV pada muatan Pendidikan Pancasila materi pola hidup bergotong royong. Hasil pengembangan LKPD ini diharapkan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan. Maka dari itu

peneliti mengambil judul Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Contextual Teaching Learning* Pada Pembelajaran Pola Hidup Bergotong royong Kelas IV SD. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan LKPD berbasis *Contextual Teaching Learning* Pada Pembelajaran Pola Hidup Bergotong royong Kelas IV SD.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *Reseach and Development (R&D)* yang mana jenis ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu<sup>7</sup>. Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar berupa LKPD berbasis *CTL* untuk siswa kelas IV SDN Karangrejo 02 Garum Blitar.

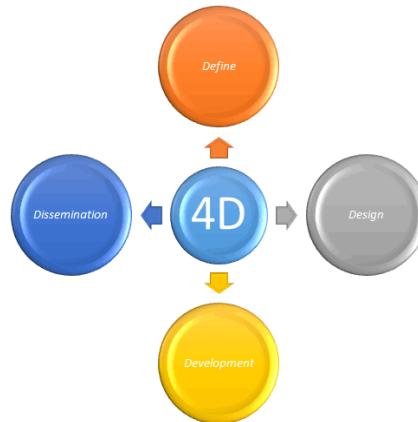
Pada penelitian ini dilakukan pengembangan produk dengan menggunakan desain pengembangan model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dengan tahapan *Define, Design, Development dan Dissemination*<sup>8</sup>. Dalam penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan pengembangan LKPD berbasis *CTL* materi pola hidup bergotong royong. Prosedur yang digunakan untuk pengembangan LKPD Digital berbasis *CTL* adalah prosedur dari desain penelitian pengembangan 4D. Pada penelitian ini menggunakan model 4D yang terdiri dari empat tahapan tersebut. Dan model 4D merupakan dasar untuk melakukan pengembangan perangkat pembelajaran, tahap-tahap pelaksanaan dibagi secara detail dan sistematis<sup>9</sup>.

---

<sup>7</sup> Sugiyono, Metode penelitian dan pengembangan (research and development / R&D), (Bandung: Alfabeta, 2019)

<sup>8</sup> Albet Maydiantoro, ‘Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)’, Jurnal Metode Penelitian, 10, 2019, 1–8

<sup>9</sup> Maydiantoro.



**Gambar 1.** Bagan 4D

Adapun penjelasan langkah-langkah penelitian dan pengembangan (1) *Define* (Pendefinisian) dengan kegiatan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran, (2) *Design* (Perancangan) dengan kegiatan pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal pembuatan bahan ajar LKPD berbasis *CTL* pada materi pola hidup bergotong royong, (3) *Development* (Pengembangan) dengan kegiatan validasi ahli, revisi dari ahli, uji coba pengembangan, dan *Dissemination* (Penyebaran) Pada penelitian ini tidak dilakukan tahap penyebaran dikarenakan tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil validasi dan mendeskripsikan respon siswa. Selain itu, karena peneliti keterbatasan waktu dan biaya pada tahap penyebaran LKPD.

Teknik analisis data pada penelitian ini menampilkan suatu produk pengembangan yakni berupa LKPD berbasis *CTL*. Data yang didapatkan dengan angket yang sudah disediakan kemudian dianalisis oleh peneliti untuk menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dari bahan ajar berupa LKPD berbasis *CTL* yang dikembangkan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *CTL* Pada Pembelajaran Pola Hidup Bergotong royong Kelas IV SD, menggunakan desain penelitian model

pengembangan 4D (*four-D*). (1) *Define* (Pendefinisian) dengan kegiatan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis tugas, (2) *Design* (Perancangan) dengan kegiatan pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal pembuatan bahan ajar LKPD Berbasis CTL pada materi pola hidup bergotong royong, (3) *Development* (Pengembangan) dengan kegiatan validasi ahli, revisi dari ahli, Uji Coba Pengembangan, dan (4) *Dissemination* (Penyebaran).

1. *Define* (Pendefinisian)

1) Analisis kebutuhan

Analisis ini dilaksanakan guna memahami kebutuhan yang diperlukan peserta didik dan perlunya pengembangan LKPD untuk menolong peserta didik dalam memahami esensi pembelajaran. Dengan adanya pengembangan LKPD berbasis pendekatan CTL dapat memberikan perubahan dalam meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik.

2) Analisis Peserta Didik

Beberapa hasil yang telah didapatkan dari pengamatan dan wawancara yang dilaksanakan, maka dapat disimpulkan kebeberapa karakteristik peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung, yakni:

- a. Peserta didik kurang memperhatikan guru, hal ini terlihat pada proses pembelajaran berlangsung, peserta didik lebih asik bermain dengan teman sebangku maupun teman dekatnya.
- b. Proses pembelajaran dikelas, sebagian peserta didik hanya mendengarkan, mencatat kemudian mengerjakan tugas yang diberikan guru.
- c. Bahan ajar yang digunakan dikelas belum optimal pada proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa dikarenakan bahan ajar yang digunakan belum optimal tersebut maka dibutuhkan bahan ajar untuk mengatasi karakteristik peserta didik atau permasalahan yang ada dan bertujuan memberikan semangat pada peserta didik serta mempermudah peserta didik belajar menggunakan bahan ajar khusus nya pada pembelajaran tema.

LKPD berbasis pendekatan CTL dapat membantu guru dalam menyampaikan dan menanamkan konsep pembelajaran.

### 3) Analisis Tugas

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang akan dikaji dan menganalisisnya ke dalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Analisis tugas dilakukan dengan menganalisis tugas yang cocok untuk materi Pola Hidup Bergotong royong. Analisis tugas juga dilakukan melalui analisis LKPD pendidik mengenai tujuan, bentuk dan cara pengevaluasian tugas yang diberikan kepada peserta didik serta melihat kecocokan tugas tersebut dengan dasar dan materi yang dipelajari.

## 2. *Design* (Perancangan)

Setelah tahap pendefinisian dilakukan maka dilakukan tahap perancangan terhadap pengembangan LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning*. Tahap desain ditujukan untuk menghasilkan rancangan awal LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning*. Kegiatan yang meliputi tahap perancangan adalah sebagai berikut.

**Tabel 1. Desain Rancangan Produk LKPD**

Gambar Desain	Deskripsi
	Cover depan
	Kata pengantar

	<b>Profil penulis</b>
	<b>Capaian pembelajaran</b>
	<b>Daftar isi</b>
	<b>Petunjuk penggunaan</b>
	<b>Kegiatan siswa</b>
	<b>Soal evaluasi</b>

	Daftar pustaka
	Cover belakang

### 3. Development (Pengembangan)

Sebuah produk yang dikembangkan dikatakan layak apabila memenuhi 3 kriteria yaitu valid, praktis dan efektif<sup>10</sup>. Dalam penelitian ini data yang terkumpul dari hasil uji coba dianalisis dengan menggunakan tiga kriteria, antara lain: Kevalidan, kepraktisan, keefektifan.

#### 1. Kevalidan LKPD

##### a) Hasil Validasi Lembar Kerja Peserta didik oleh ahli media

Ahli validator yang pertama dalam penelitian ini adalah bapak Andika Gutama, M.Pd yang merupakan salah satu dosen Pendidikan guru sekolah dasar di Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. instrumen validasi media pembelajaran menggunakan pengisian berskala 1-4. Adapun aspek yang dinilai adalah desain dan desain isi LKPD. Adapun hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Penilaian Ahli Media**

Ahli media	Indikator	Skor
	Desain	25
	Desain isi LKPD	19

<sup>10</sup> Ekhalis Dedi Et Al., “Pengembangan Modul Ipa Berbasis Contextual Teaching And Learning Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia,” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, No. 2 (2022): 446–55,  
[Https://Doi.Org/10.56248/Educativo.V1i1.61](https://Doi.Org/10.56248/Educativo.V1i1.61).

Skor total	44
Persentase	91%

Hasil validasi oleh ahli media pertama dinyatakan valid dengan persentase hasil 91% yang artinya lembar kerja peserta didik sangat layak dalam validasi LKPD. Hasil validasi oleh ahli pertama menunjukkan bahwa lembar kerja peserta didik layak untuk diujicobakan sesuai dengan hasil validasi instrument. Terdapat kesimpulan validasi yang diberikan oleh ahli media pertama untuk bahan perbaikan, yaitu cover jangan sama dengan latar belakang, menghindari tulisan berwarna putih, kesesuaian gambar dan ada beberapa soal yang kurang rapi.

b) Hasil Validasi Lembar Kerja Peserta Didik oleh ahli Bahasa

Ahli validator yang pertama dalam penelitian ini adalah Ibu Denna Delawanti Crisyarani, M.Pd yang merupakan salah satu dosen Pendidikan guru sekolah dasar di Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. Adapun hasil validasi ahli Bahasa adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. Penilaian Ahli Bahasa**

Ahli Bahasa	<i>Indicator</i>	Skor
Penulisan		8
Kesantunan		11
Pemahaman		9
Skor total		28
Presentase		78%

Hasil validasi oleh ahli validator kedua dinyatakan sangat valid dengan persentase hasil 78% yang artinya lembar kerja peserta didik. Hasil validasi ahli validator kedua menunjukkan bahwa lembar kerja peserta didik layak untuk diuji cobakan sesuai dengan hasil validasi instrument dengan aspek yang di nilai penulisan, kesantunan, dan pemahaman. Terdapat kesimpulan validasi yang diberikan oleh ahli validator kedua untuk bahan perbaikan, yaitu di cover

harus ada nama pengarang, cek penulisan tanda baca, dan penambahan daftar pustaka.

c) Hasil Validasi Lembar Kerja Peserta Didik oleh ahli materi

Ahli validator yang pertama dalam penelitian ini adalah Ibu Nury Yuniasih, M.Pd yang merupakan salah satu dosen Pendidikan guru sekolah dasar di Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. Adapun hasil validasi ahli Materi adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. Penilaian Ahli Materi**

Ahli Materi	Indicator		Skor
	Petunjuk	engerjaan sesuai dengan tujuan pembelajaran, CP, Tujuan, materi	
			20
	Pemahaman		9
	Skor total		29
	Presentase		91%

Hasil validasi oleh ahli validator kedua dinyatakan sangat valid dengan persentase hasil 91% yang artinya lembar kerja peserta didik. Hasil validasi ahli validator kedua menunjukkan bahwa lembar kerja peserta didik layak untuk diuji cobakan sesuai dengan hasil validasi instrument dengan aspek yang di nilai Petunjuk penggerjaan sesuai dengan CP, tujuan pembelajaran, materi dan pemahaman. Terdapat kesimpulan validasi yang diberikan oleh ahli validator kedua untuk bahan perbaikan, yaitu perhatikan kesesuaian indikator dengan tugas belajar yang diberikan. Pelajari mengenai kata kerja operasional.

Berdasarkan pemaparan di atas, menunjukkan bahwa lembar kerja peserta didik sangat layak digunakan pada proses pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam mengajarkan hal yang baik saat proses pembelajaran serta guru memiliki kewajiban untuk menanamkan karakter mandiri kepada siswa<sup>11</sup>,

<sup>11</sup> Sixta Intan Puspita Sari and Nury Yuniasih, "Analisi Karakter Mandiri Siswa Pada Pembelajaran Daring Kelas III SD Negeri 2 Sumbersuko Universitas PGRI Kanjuruhan Malang," n.d., <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>.

yakni dengan pengembangan bahan ajar lembar kerja peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta memudahkan mereka melaksanakan pembelajaran yang mandiri,. Hal ini sejalan dengan pendapat Trianto<sup>12</sup>, lembar kerja peserta didik digunakan untuk melakukan pengembangan aspek kognitif siswa maupun panduan untuk mengembangkan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan kegiatan penyelidikan dan memecahkan masalah sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus dicapai. Serta diperoleh bahwa LKPD yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Dengan Menggunakan Model PJBL Di Sekolah Dasar”<sup>13</sup>.

## 2. Kepraktisan LKPD

Hasil Angket Kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik Praktisi dalam penelitian ini adalah Ibu Ruth Yosi Oktalia, S.Pd yang merupakan wali kelas kelas IV. Guru diminta untuk menjadi praktisi karena guru tersebut yang akan mempraktekan bahan ajar lembar kerja peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung instrumen yang digunakan pengisian dengan bersekala 1-4. Hasil kepraktisan lembar kerja peserta didik oleh ahli praktisi dinyatakan praktis dengan presentase hasil 100% dengan aspek penilaian tampilan, bahasa, dan materi. Terdapat kesimpulan yang diberikan yaitu: LKPD yang disampaikan kepada siswa sudah cukup bagus.

Hasil yang diperolah secara keseluruhan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis *contextual teaching and learning* pada siswa kelas IV SDN Karangrejo 02 Garum tahun pelajaran 2023/2024, karena materi pelajaran yang disajikan

<sup>12</sup> Trianto”Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)”, 2010: hal-111

<sup>13</sup> Lifda Sari, Taufina Taufina, and Farida Fachruddin, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Dengan Menggunakan Model PJBL Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (June 29, 2020): 813–20, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.434>.

dengan lembar kerja peserta didik akan lebih jelas, lengkap dan menarik minat peserta didik. Dengan ini dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru yang aktif dan kreatif tetapi juga peserta didik. Pengembangan bahan ajar ini akan membuat peserta didik ikut terlibat aktif secara fisik, mental dan emosional dalam kegiatan pembelajaran. Dalam memahami materi tersebut dibutuhkan suatu penanaman konsep sehingga peserta didik bisa aktif dan berfikir kritis dalam menentukan, merumuskan, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi tersebut. Akhirnya, peserta didik akan lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan LKPD berbasis *CTL* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, menumbuhkan keingintahuan dan antusiasme peserta didik<sup>14</sup>. Penelitian pengembangan ini telah banyak dilakukan dengan hasil yang positif yang artinya dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

### 3. Keefektifan LKPD Lembar kerja peserta didik

Pada tahap ini dilakukan tahap keefektifan media yang telah dikembangkan terhadap hasil belajar. Hasil uji keefektifan ditunjukkan adanya kenaikan hasil belajar siswa setelah menggunakan LKPD. Dari hasil uji statistik menunjukkan bahwa:

**Tabel 5. Hasil Uji Keefektifan (*Pre-Test* dan *Post-Test*)**

	Skor <i>Pre test</i>	Skor <i>Post test</i>
Jumlah	330	650
Rata-rata	47,14	92,85
Kategori	Cukup Efektif	Sangat efektif

<sup>14</sup> Ahmad Darobi, Tri Saptuti Susiani, and Moh Salimi, “Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Penerapan Model Contextual Teaching And Learning (CTL) Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Ambalkumolo Tahun Ajaran 2021/2022,” n.d.

Berdasarkan hasil uji keefektifan dari hasil kegiatan *pre-test* dan *post-test* didapatkan jumlah *pre-test* memperoleh dengan skor total 330 rata-rata 47,14 kategori “cukup efektif”. Sedangkan pada jumlah *post-test* memperoleh skor total 650 rata-rata 92,85 kategori “sangat efektif” yang artinya terdapat perbedaan signifikan antara *pre-test* dan *post-test* hasil belajar siswa setelah menggunakan LKPD berbasis CTL. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan ketika menggunakan LKPD siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengerjakan soal karena terdapat gambar-gambar pendukung, lebih berwarna dan pembelajaran yang dikombinasikan dengan kehidupan sehari-hari atau berbasis *Contextual Teaching Learning*. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD dikategorikan “sangat efektif”.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa kelayakan LKPD berbasis *Contextual Teaching Learning* pada pembelajaran pola hidup gotong royong diperoleh dari uji validasi Bahasa, materi dan media dinyatakan “layak”. Kemudian hasil uji kepraktisan LKPD berbasis *contextual teaching learning* dapat diketahui dari hasil validasi yang diberikan kepada guru dan siswa memperoleh kategori “praktis”. Berdasarkan hasil uji keefektifan menunjukan bahwa LKPD berbasis *Contextual Teaching Learning* untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila khususnya bab pola hidup bergotong royong di kelas IV SD. Peningkatan skor perolehan siswa setelah dilakukan *pre-test* dan *post-test* menunjukan bahwa siswa dapat lebih memahami materi dengan mudah serta menarik perhatian siswa untuk belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Contextual Teaching Learning* pada pembelajaran pola hidup gotong royong “sangat efektif” digunakan untuk kelas IV SD mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, penulis ingin mengemukakan saran sebagai berikut. 1. LKPD berbasis CTL ini hendaknya digunakan sebagai alternatif pembelajaran di kelas agar peserta didik lebih aktif dalam

kegiatan pembelajaran. 2. LKPD berbasis CTL ini masih terdapat kekurangan baik dari segi tampilan maupun isi sehingga pengembangan LKPD selanjutnya harus lebih baik lagi. 3. LKPD berbasis CTL ini diimplementasikan hanya sampai pada skala kecil, sebaiknya peneliti berikutnya dapat melanjutkan pada skala besar sehingga didapatkan produk dengan kualitas yang baik.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Darobi, Akhmad, Tri Saptuti Susiani, And Moh Salimi. “Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Penerapan Model *Contextual Teaching And Learning (Ctl)* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sdn Ambalkumolo Tahun Ajaran 2021/2022,” N.D.
- Dedi, Ekhalis, Kasih Zendrato, Agnes Renostini Harefa, And Natalia Kristiani Lase. “Pengembangan Modul Ipa Berbasis *Contextual Teaching And Learning* Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia.” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, No. 2 (2022): 446–55. <Https://Doi.Org/10.56248/Educativo.V1i1.61>.
- Intan Puspita Sari, Sixta, And Nury Yuniasih. “Analisi Karakter Mandiri Siswa Pada Pembelajaran Daring Kelas III Sd Negeri 2 Sumbersuko Universitas Pgri Kanjuruhan Malang,” N.D. <Https://Conference.Unikama.Ac.Id/Artikel/>.
- Ma’arif, Salamun, Tri Wahyudianto, And Prihatin Sulistyowati. “Pengembangan *E-Lkpd Berbasis Contextual Teaching And Learning (Ctl)* Muatan Ips Tema 6 Subtema 1 Kelas 4 Sekolah Dasar,” N.D. <Https://Conference.Unikama.Ac.Id/Artikel/>.
- Muslimah, Siti Lina, Elya Rosalina, And Riduan Febriandi. “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Tematik Berbasis *Outdoor Learning* Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, No. 4 (July 1, 2021): 1926–39. <Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V5i4.1069>.
- Najwa, Wulida Arina, Slamet Widodo, M. Misbachul Huda, And Adhy Putri Rilianti. “Kompetensi Guru Dalam Menerapkan Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar.” *Sangkalemo : The Elementary School Teacher Education Journal* 2, No. 1 (January 26, 2023): 54–66. <Https://Doi.Org/10.37304/Sangkalemo.V2i1.7440>.
- “Pengembangan Modul Tematik Berbasis 4c Melalui Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* Kelas 3 Subtema 3,” N.D.
- Sari, Lifda, Taufina Taufina, And Farida Fachruddin. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Dengan Menggunakan Model *Pjbl* Di Sekolah Dasar.”

*Jurnal Basicedu* 4, No. 4 (June 29, 2020): 813–20.  
[Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V4i4.434](https://doi.org/10.31004/basicedu.V4i4.434).

Sulistyowati, Prihatin, And Novita Martika Putri. “Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis *Contextual Teaching And Learning (Ctl)* Kelas Iv Tema 3 Subtema 1.” *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)* 3, No. 1 (October 13, 2018): 1. [Https://Doi.Org/10.26740/Jp.V3n1.P1-6](https://doi.org/10.26740/jp.v3n1.p1-6).

Susilawati, Wiwik Okta. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis *Contextual Teaching And Learning (Ctl)* Di Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, No. 3 (June 8, 2022): 4922–38. [Https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V4i3.2909](https://doi.org/10.31004/edukatif.V4i3.2909).

## **PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL DI SEKOLAH DASAR PADA TEMA PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP**

**Mustika Syafi'aturrosyidah**

[mustikasyafiaturrosyidah@unisda.ac.id](mailto:mustikasyafiaturrosyidah@unisda.ac.id)

Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan

### ***Abstract***

*This study aims to develop learning device by using contextual approach in order to improve learning achievement of Primary School students. The development of learning device based on 4-D design models of Thiagarajan (1974). Learning devices was tested on 25 Students of Fourth grade B SDN 2 Driyorejo as experimental class. Meanwhile, 25 Students of Fourth grade A treated as control class. This research used pretest-posttest control group design as research method. Validation sheet and the effectiveness of learning achievement using t-test are used by researcher to obtain the validity of the development of learning devices. The results showed that the device is very valid, It is mean that the validity of the entire learning devices earn a percentage of 88.25 %. The effectiveness students' response were very positive on >85%. The test results of students in the control class showed there are 10 students that completed the testwith percentage of 40%, mean while in experimental class; there are 21 students that completed the test with percentage of 84%. Based on the result, it can be concluded that the developed learning device by using a contextual approach are feasible and effective in order to improve learning Achievement.*

**Keywords:** *Contextual approach, Learning achievement, Learning device*

### ***Abstrak***

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. Pengembangan perangkat pembelajaran mengikuti rancangan 4-D model dari Thiagarajan (1974). Perangkat diuji cobakan pada kelas IV B sebagai eksperimen terdiri dari 25 siswa, dan kelas IV A sebagai kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional yang terdiri dari 25 siswa di SDN 2 Driyorejo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *pretest-posttest control group design*. Untuk memperoleh hasil validitas pengembangan perangkat pembelajaran

menggunakan lembar validasi dan efektivitas hasil belajar menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat sangat valid, sehingga kevalidan seluruh perangkat pembelajaran memperoleh persentase sebesar 88,25%. Keefektivan siswa merespon sangat positif >85%, tes hasil belajar siswa pada kelas kontrol menunjukkan 10 siswa mencapai ketuntasan dengan persentase 40%, sedangkan ketuntasan hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan 21 siswa mencapai ketuntasan dengan persentase 84%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual yang dikembangkan layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

**Kata Kunci :** Pendekatan Kontekstual, Hasil Belajar, Perangkat Pembelajaran

## PENDAHULUAN

Pendidikan selalu berkembang dan dinamis mengikuti perkembangan zaman yang menuntut agar peserta didik mampu mempunyai pola pikir yang maju. Oleh karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan.

Berbagai usaha pembaharuan kurikulum, perbaikan sistem pengajaran, peningkatan kualitas kemampuan guru dan lain sebagainya merupakan suatu upaya ke arah peningkatan mutu pendidikan dan pembelajaran. Kurikulum 2013 memberikan harapan baru kepada akademisi dan praktisi di Indonesia. Pelaksanaan pembelajaran dalam kurikulum 2013 menggunakan penerapan *scientific approach* dalam pembelajaran yang melibatkan keterampilan proses yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji dan mencipta.

Apabila kurikulum 2013 dilaksanakan mulai tahun pembelajaran 2013/2014 perlu adanya persiapan guru membuat perangkat pembelajaran yang baik, pada bahan uji publik 2013. Hal ini tercantum dalam undang-undang nomor 14 Tahun 2005 Pasal 20a yang berbunyi “Dalam melaksanakan tugas profesional guru berkewajiban

merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta mengevaluasi hasil pembelajaran”.<sup>1</sup>

Tercapainya tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ditetapkan, maka digunakan beberapa komponen pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana untuk mencapai dua hal tersebut. Salah satu komponen yang digunakan pada kegiatan pembelajaran adalah perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran merupakan sekumpulan sumber belajar yang memungkinkan guru dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar mengajar yang berjalan dengan efektif.

Aspek terpenting mutu pelajaran ialah sejauh mana pelajaran masuk akal bagi siswa. Untuk pelajaran masuk akal, guru harus menyajikan bahan dengan teratur dan tertata. Guru perlu menghubungkan informasi baru dengan apa yang sudah diketahui oleh peserta didik. Dalam hal ini guru diharuskan dapat mengembangkan perangkat pembelajaran yang merujuk pada perbuatan yang bersifat rasional dan memenuhi spesifikasi tertentu dalam proses belajar. Untuk melaksanakan pengembangan perangkat pengajaran diperlukan model-model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan.<sup>2</sup>

Perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam mengelola proses belajar mengajar dapat berupa buku siswa, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), instrumen atau Tes Hasil Belajar (THB), serta media pembelajaran.<sup>3</sup>

Perangkat pembelajaran juga merupakan pegangan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang baik di kelas, laboratorium, dan/atau lapangan untuk setiap kompetensi dasar.<sup>4</sup> Oleh karena itu, perangkat pembelajaran harus disusun secara sistematik agar peserta didik bisa memahami dan mengaitkan situasi di dunia nyata dengan materi saat pembelajaran berlangsung.

<sup>1</sup> E. Mulyasa. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. (Bandung: Rosdakarya. 2006).

<sup>2</sup> Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher,2007).

<sup>3</sup> **Ibid**

<sup>4</sup> Devi. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Guru SD*. (Jakarta: PPPPTK, 2009).

Menurut Skiffington & Zeus (dalam Griffiths, 2005) “*Studies consistently outline the various nature of learning within the coaching process, generating a transfer of learning in which theoretical learning is practically applied and integrated into the minds and actions of clients*” (Belajar secara konsisten menguraikan berbagai sifat pembelajaran dalam proses pembinaan, menghasilkan transfer belajar dimana belajar praktis teoritis diterapkan dan diintegrasikan ke dalam pikiran dan tindakan klien)<sup>5</sup>. Akan tetapi hal tersebut tidak sesuai dengan keadaan SD yang diteliti oleh peneliti, karena ditemukan fakta dalam proses belajar mengajar baik pada guru maupun siswa yang meliputi (1) penyampaian materi dalam proses pembelajaran dilakukan secara konfensional; (2) kurangnya pemberian kesempatan bagi siswa untuk proses berpikir secara mandiri; (3) penyampaian materi yang disajikan kurang memperhatikan kehidupan nyata siswa; (4) sulitnya siswa menerapkan pengetahuan dengan permasalahan di dunia nyata.

Hal tersebut dapat diterapkan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual yaitu *Contextual Teaching Learning* (CTL). Pembelajaran kontekstual adalah suatu sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa.<sup>6</sup> Sejalan dengan hal tersebut pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching Learning*) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.<sup>7</sup>

Pendekatan CTL berpusat pada siswa yang mampu menanamkan kebiasaan berpikir kritis dan mandiri. Menggali potensi siswa berdasarkan pengalaman yang telah dimiliki dan dialami untuk dihubungkan dengan pengetahuan yang akan

<sup>5</sup> K. Griffiths. Personal Coaching: A Model for Effective Learning. *Journal of Learning Design*. Vol.1 No.2, pp.55-65, 2005.

<sup>6</sup> Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012)

<sup>7</sup> Abdul Majid. *Strategi Pembelajaran* (Bandung: Rosdakarya, 2013).

dipelajari. Sesuai dengan teori konstruktivis bahwa dalam bentuk mengkonstruksi pengetahuan siswa tidak berangkat dari “pikiran kosong” (*blank mind*), tetapi siswa harus memiliki pengetahuan tentang apa yang hendak diketahui yang disebut pengetahuan awal.

Dalam CTL peran guru adalah menyediakan konteks yang mengarahkan siswa untuk menemukan arti, mengkombinasikan pengetahuan yang dipelajari ke dalam kehidupan nyata. Belajar untuk mengetahui (*to know*), mencari (*to be*) dan melakukan (*to do*) *learning to live together*.<sup>8</sup> Ada tujuh komponen utama sebagai pilar dalam menerapkan pembelajaran kontekstual (CTL), tujuh komponen tersebut yaitu: (1) Konstruktivisme (*constructivism*); (2) Menemukan (*inquiry*); (3) Bertanya (*questioning*); (4) Masyarakat belajar (*learning community*); (5) Permodelan (*modeling*); (6) Refleksi (*reflection*); dan (7) Penilaian autentik (*authentic assessment*).<sup>9</sup>

Karakteristik pembelajaran kontekstual yang dikemukakan oleh Johnson yang dikutip dalam Priansa terdapat delapan komponen utama dalam pembelajaran kontekstual yaitu: (1) Melakukan Hubungan Bermakna (*Making Meaningful Connection*); (2) Melakukan Kegiatan yang Signifikan (*Doing Significant Work*); (3) Belajar yang Diatur Sendiri (*Self-Regulated Learning*); (4) Bekerja sama (*Collaborating*); (5) Berpikir Kritis dan Kreatif (*Critical and Creative Thinking*); (6) Mengasuh atau Memelihara Pribadi Peserta Didik (*Nurturing The Individual*); (7) Mencapai Standar yang Tinggi (*Reaching High Standard*); (8) Menggunakan Penilaian yang Autentik (*Using Authentic Assessment*)<sup>10</sup>.

Disamping karakteristik yang mendukung banyak manfaat yang didapatkan dari pembelajaran kontekstual seperti yang dikemukakan oleh Al-Tabany (2015:141) bahwa pemanfaatan pembelajaran kontekstual akan menciptakan ruang kelas yang di

<sup>8</sup> B. Elaine Johnson. *Contextual Teaching and Learning* (California: Corwin Press, Inc, 2002).

<sup>9</sup> Agus Suprijono. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013).

<sup>10</sup> Donni Juni Priansa. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran: Cerdas, Kreatif, dan Inovatif* (Alfabeta: Bandung, 2015).

dalamnya siswa akan menjadi peserta aktif bukan hanya pengamat yang pasif, dan bertanggung jawab terhadap belajarnya.

Penerapan pembelajaran kontekstual akan sangat membantu guru untuk menghubungkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata, dan memotivasi siswa untuk membentuk hubungan antara pengetahuan dan aplikasinya dengan kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan pekerja. Di dalam suatu lingkungan yang demikian, siswa menemui hubungan yang sangat bermakna antara ide-ide abstrak dan penerapan praktis di dalam konten dunia nyata; konsep dipahami melalui proses penemuan, pemberdayaan, hubungan (Cecep dalam At-Tabany, 2015:142).<sup>11</sup>

Dalam hal ini terdapat tujuan yang ingin dicapai dalam pendekatan kontekstual yaitu momotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut terhadap konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan/konteks ke permasalahan/konteks lainnya.<sup>12</sup> Dengan tujuan tersebut pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalaminya sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Belajar hakikatnya adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk seperti pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan dan kemampuan serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar.

Perubahan paradigma pendekatan pembelajaran tersebut adalah orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih berpusat

<sup>11</sup> Trianto Ibnu Badar Al-Tabany. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015).

<sup>12</sup> **Ibid**<sup>7</sup>

pada siswa (*student centered*) dan pendekatan yang semula lebih banyak bersifat tekstual berubah menjadi kontekstual. Semua perubahan tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki mutu pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan. Berdasarkan hal tersebut dapat didefinisikan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.<sup>13</sup>

Berdasarkan permasalahan dan latar belakang di atas maka peneliti melakukan sebuah penelitian dengan judul “*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Kontekstual Di Sekolah Dasar Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup*”.

## **METODELOGI PENELITIAN**

Penelitian Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Development Reserch*). Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk-produk yang digunakan dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan adalah perangkat pembelajaran yang meliputi: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja siswa (LKS), Bahan Ajar Siswa (BAS), Tes Hasil Belajar (THB) yang akan diimplementasikan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Driyorejo, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik.

Model pengembangan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas tiga tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perangcangan), dan *develop* (pengebagian) yang diadaptasi dari Four D-model Thiagarajan, Semmei dan Semmel (1974). Pengembangan perangkat yang dilakukan peneliti sampai pada tahap ketiga karena diterapkan terbatas sehingga model 4D yang telah direduksi menjadi model 3D.

---

<sup>13</sup> Ahmad Susanto. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media Goup, 2013).

Proses pengembangan perangkat meliputi tahap pendefinisan, perancangan dan pengembangan.

### 1. Tahap Pendefinisan

Tahap pendefinisan bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap pendefinisan meliputi analisis: a) analisis kebutuhan dimulai dengan menggali masalah-masalah yang dihadapi dalam pembelajaran tema peduli terhadap makhluk hidup subtema ayo cintai lingkungan pembelajaran 3 sebagai langkah awal dalam pengembangan perangkat pembelajaran, b) analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa berdasarkan pengembangan yang dilakukan dengan memperhatikan pengalaman siswa baik secara individu maupun secara kelompok, c) analisis tugas merupakan sejumlah prosedur yang digunakan untuk menentukan isi rencana pembelajaran yang dilakukan dengan merinci isi materi ajar dalam garis-garis besar penyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, serta disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan indikator yang akan dicapai, d) analisis konsep dilakukan dengan mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan dengan tujuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian utama materi yang akan diajarkan dan disusun secara sistematis dan e) perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan analisis tugas dan konsep menjadi tujuan pembelajaran yang sifatnya khusus yang bersifat operasional.

### 2. Tahap Perancangan

Tahap ini bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran instrument penelitian. Kegiatan dalam tahap ini meliputi a) penyusunan tes merupakan alat ukur terhadap kemampuan belajar siswa setelah terjadinya proses pembelajaran sedangkan tes yang dikembangkan berupa buitr-butir soal yang digunakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa, b) pemilihan media bertujuan untuk menentukan media yang tepat yang akan digunakan meliputi: buku ajar, LKS, lembar pengamatan, dan lembar penilaian, dan c) pemilihan format perangkat

pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini disesuaikan dengan faktor-faktor yang telah dijabarkan pada indikator pembelajaran.

### 3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan dan telah direvisi (draft I) berdasarkan masukan para pakar. Tahap ini terdiri atas tujuh langkah, yaitu: validasi perangkat oleh pakar, revisi pertama, uji coba I, revisi kedua, uji coba II, analisis, dan hasil akhir perangkat pembelajaran.

Validasi perangkat bertujuan untuk mendapatkan masukan dan perbaikan dari ahli yang berkompeten sesuai bahan yang dikembangkan bagi peningkatan efektifitas dan kualitas perangkat pembelajaran.

Ahli sebagai validator melakukan koreksi dan memberikan saran pada instrumen pembelajaran. Adapun instrument yang divalidasi adalah meliputi RPP, LKS, BAS dan THB yang dikembangkan.

Implementasi perangkat tersebut menggunakan teknik *pretest-posttest control group design*. Rancangan penelitian ini dimulai dengan melakukan *pretest* sebagai uji awal untuk mengetahui konsepsi awal siswa, selanjutnya dikenakan perlakuan dalam jangka waktu tertentu, kemudian dilakukan *posttest* sebagai uji akhir untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Setelah melakukan refleksi pada implementasi perangkat pada uji coba I serta saran dari pakar, perangkat yang dikembangkan selanjutnya dipergunakan untuk melaksanakan uji coba II. Pada uji coba II kegiatan yang dilakukan secara berurutan dari awal hingga akhir yakni dengan pemberian *pretest*, kegiatan pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan pemberian *posttest*. Setelah akhir kegiatan belajar mengajar, siswa diberi angket respon siswa terhadap proses kegiatan pembelajaran. Implementasi pada uji coba II ini bertujuan memperoleh data yang kemudian akan dianalisis untuk memperoleh jawaban dari rumusan masalah penelitian.

Subjek uji coba penelitian ini adalah perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, bahan ajar, THB yang akan diuji cobakan pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Driyorejo, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 25 siswa pada masing-masing kelas. Dimana 25 siswa kelas IV A sebagai kelas kontrol dan 25 siswa kelas IV B sebagai kelas eksperimen.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, pemberian tes dan angket. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data penelitian mengenai aktivitas siswa dan keterlaksanaan RPP saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Mencatat data observasi bukanlah sekedar mencatat, tetapi juga mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian ke dalam suatu skala bertingkat.<sup>14</sup>

Pemberian tes dilakukan untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran. Penilaian dikenakan secara individu dan klasikal. Tes diberikan dalam dua tahap yaitu pada tahap *pretest* dan *posttest*.

Angket dibagikan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual. Angket diberikan kepada siswa setelah pembelajaran berakhir setelah pelaksanaan *posttest*.

Seluruh data yang telah diperoleh (terkumpul) akan dianalisa dengan teknik analisa data deskriptif dan analisis uji-t. Menurut Arikunto<sup>15</sup> analisa data deskriptif bertujuan untuk menilai sejauh mana variabel yang diteliti telah sesuai dengan tolok ukur yang sudah ditentukan. Sedangkan analisis uji-t menggunakan program SPSS versi 16 *for windows* yang bertujuan untuk menguji ada tidaknya pengaruh signifikan antara *pretest* dan *posttest* setelah mendapatkan perlakuan. Terdapat uji normalitas dan uji homogenitas.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan perangkat pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual menghasilkan komponen perangkat yang meliputi RPP, LKS, BAS dan

<sup>14</sup> Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

<sup>15</sup> Suharsimi Arikunto. *Manajemen Penelitian* (Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan P2LPTK, 1989).

dan tes hasil belajar. Perangkat yang dikembangkan mengacu pada permendikbud No. 54 tahun 2013 tentang standar kompetensi lulusan pendidikan dasar dan menengah. Berdasarkan peraturan tersebut perangkat yang dikembangkan harus memenuhi kriteria standar kompetensi kelulusan yaitu kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian aspek yang dikembangkan dalam perangkat ini meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang kemudian dijabarkan menjadi lima yaitu sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, keterampilan dan keterampilan berpikir kreatif.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan yaitu menggunakan pendekatan kontekstual dimana strategi belajar yang bertujuan untuk mengarahkan pemikiran siswa terhadap pengalaman di kehidupan nyata dan diaplikasikan ke dalam materi pelajaran yang menghasilkan pembelajaran bermakna. Al-Tabany<sup>16</sup> menyebutkan bahwa pemanfaatan pembelajaran kontekstual akan menciptakan ruang kelas yang didalamnya siswa akan menjadi peserta aktif bukan hanya pengamat yang pasif, dan bertanggung jawa terhadap belajarnya. Dalam RPP kegiatan pembelajaran yang diutamakan adalah peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk membangun proses berpikir siswa sesuai dengan langkah-langkah dalam prinsip pendekatan kontekstual.

Kegiatan-kegiatan pada Lembar Kegiatan Siswa (LKS) digunakan pula untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif siswa. LKS dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen dan demonstrasi.<sup>17</sup>

Materi ajar yang berupa Bahan Ajar Siswa (BAS) merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar (Depdiknas, 2008).<sup>18</sup> Bahan ajar dalam penelitian ini berupa buku pendamping tematik yang berisi

---

<sup>16</sup> **Ibid** <sup>11</sup><sup>17</sup> Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek* (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007).<sup>18</sup> Depdiknas. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: 2008).

penjelasan mengenai materi interaksi manusia dengan lingkungan alam, sikap mencintai lingkungan, cerita tentang petualang, dan macam-macam tanaman apotek hidup yang ditunjang dengan gambar supaya siswa mudah dalam memahami materi.

Tes hasil belajar (THB) dikembangkan untuk mengetahui seberapa jauh siswa mencapai pemahaman konsep setelah penerapan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual beserta perangkat pembelajaran pendukungnya yang dikembangkan. Tes hasil belajar merupakan perangkat yang digunakan untuk mengetahui kemampuan pemahaman siswa yang digambarkan dalam ketuntasan hasil belajar pada indikator yang telah dikembangkan.

Validasi perangkat meliputi RPP, LKS, BAS dan THB. Beberapa aspek perangkat pembelajaran dinilai oleh ahli dan dinyatakan valid dengan rentang skor 3-4 sehingga perangkat yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit perbaikan.

Efektivitas perangkat pembelajaran dapat dilihat dari empat aspek yaitu keterlaksanaan RPP, aktivitas siswa, respon siswa dan tes hasil belajar. Keempat aspek tersebut dapat dinilai melalui uji coba yang dilakukan terhadap 25 siswa kelas IV A dan IV B SDN 2 Driyorejo yang diamati oleh dua orang pengamat.

Keterlaksanaan RPP dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yang mengikuti skenario tahap-tahap strategi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual. Dalam pendekatan kontekstual terdapat tujuh tahap yaitu, kesatu tahap konstruktivisme dimana siswa mengamati keadaan di lingkungan sekitar untuk mengetahui jenis-jenis tanaman yang ada disekitar. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Vygotsky bahwa siswa belajar konsep paling baik apabila konsep itu berada dalam daerah perkembangan terdekat atau *zone of proximal development* siswa.<sup>19</sup>

Tahap selanjutnya adalah tahap inkuiri yaitu setelah siswa mengamati keadaan lingkungan disekitar dengan seksama, siswa diberikan beberapa pertanyaan dari guru untuk di jawab. Dalam kegiatan pembelajaran ini siswa menjawab pertanyaan sesuai dengan fakta yang mereka lihat disekitar lingkungan terdekat. Kemudian apabila

---

<sup>19</sup> Ibid <sup>11</sup>

terdapat kesulitan siswa bisa bertanya kepada guru agar siswa memahami materi yang dipelajari.

Tahap berikutnya adalah fase bertanya yaitu siswa melakukan tanya jawab dengan menebak jenis tanaman macam-macam tanaman obat dan pemanfaatannya. Kegiatan pembelajaran menyediakan kesempatan siswa untuk mengajukan pertanyaan sebanyak mungkin yang dirasa kurang dipahami oleh siswa. Dengan demikian siswa menjadi aktif mengikuti proses pembelajaran, menggali informasi, mengonfirmasikan apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan pada aspek yang belum diketahuinya.

Tahap selanjutnya adalah tahap masyarakat belajar yaitu siswa membentuk kelompok dengan pemilihan kelompok secara acak. Dalam tahap ini siswa berdiskusi untuk melaksanakan kegiatan kelompok dengan menjawab pada Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang sudah disediakan oleh guru. Kegiatan ini bisa membantu siswa yang kurang menjadi tau. Jadi seseorang yang terlibat dalam kegiatan masyarakat belajar memberi informasi yang diperlukan dari teman belajarnya.<sup>20</sup>

Tahap selanjutnya adalah tahap pemodelan yaitu setelah siswa menuliskan jawaban dari tugas kelompok, siswa diminta untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas untuk membandingkan jawaban dari kelompok satu ke kelompok lain. sedangkan kelompok lain bisa menanggapi atau memberikan masukan jika jawabannya berbeda.

Tahap berikutnya adalah tahap refleksi yaitu siswa diminta untuk mengaitkan pembelajaran ke dalam kehidupan sehari-hari dengan cara menyebutkan dan mengidentifikasi daerah tempat tinggal mereka dalam interaksi manusia dengan lingkungan alam dan sosial. Dalam kegiatan ini siswa bisa mencatat apa yang sudah dipelajari dan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pada kegiatan penutup guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dicapai pada pertemuan ini, baik materi, pendekatan belajar, bahan ajar, serta membimbing siswa menjawab soal. Pada kegiatan menjawab soal ini termasuk tahap terakhir dalam pendekatan kontekstual yaitu penilaian autentik dengan

---

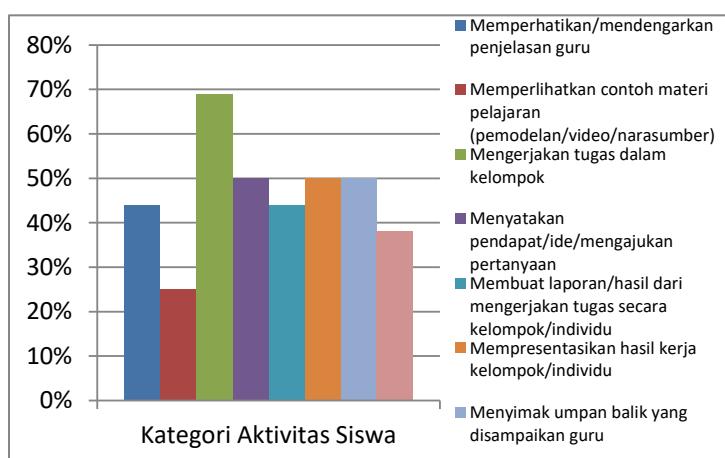
<sup>20</sup> Ibid <sup>19</sup>

memberikan lembar penilaian pada sisa. Kemudian sebelum menutup pembelajaran guru memberikan nasihat kepada siswa untuk lebih giat lagi belajar dan tetap bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa serta mengakhiri pembelajaran dengan doa.

Hasil penilaian pada keterlaksanaan RPP menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol dengan menggunakan pendekatan kontekstual melalui kegiatan pada uji coba berkategori baik. Diperoleh skor persentase untuk pertemuan pertama pada kelas kontrol sebesar 5,5%. Sedangkan pada pertemuan kedua mengalami kenaikan dengan persentasi 68,1%.

Sedangkan uji coba pada kelas eksperimen diperoleh skor persentase untuk kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama sebesar 75% dan mengalami kenaikan pada pertemuan kedua dengan persentase 83,4%. Maka dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan RPP pada penerapan perangkat pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual dikategorikan terlaksana sangat baik.

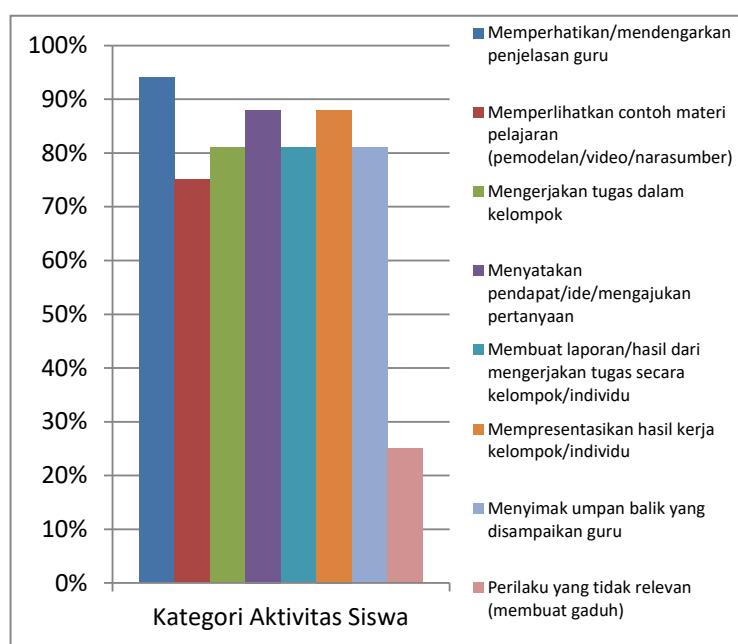
Aktivitas siswa diamati dan dinilai selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penilaian pengamat dapat dilihat pada diagram berikut ini.



**Diagram 1 Aktivitas Siswa Kelas Kontrol**

Berdasarkan Diagram 1 dapat diketahui bahwa aktivitas siswa di kelas kontrol yang diakumulasikan untuk pertemuan pertama dan kedua dapat dikatakan cukup yaitu bekisar antara 25%-69%. Selama pembelajaran dilakukan, aktivitas siswa kurang begitu muncul dalam mengikuti pembelajaran.

Sedangkan aktivitas siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat pada diagram 2 sebagai berikut.

**Diagram 2 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen**

Pada Diagram 2 dikatakan bahwa aktivitas siswa pada kelas eksperimen yang diakumulasikan untuk pertemuan pertama dan kedua sangat baik yaitu bekisar 25%-94%, dibuktikan dengan perilaku tidak relevan (membuat gaduh) sangat rendah dengan persentase sebesar 25%. Respon siswa ditampung menggunakan angket yang diisi setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Respon siswa terhadap penerapan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual secara keseluruhan

mencapai persentase di atas 80%. Yang berarti siswa memberikan respon positif. Tingginya respon positif siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual dikarenakan materi yang diterima sangat mudah dipahami siswa dengan mengaitkan dengan dunia nyata. Hal ini berarti siswa merasa senang terhadap pembelajaran hari ini mengenai materi pelajaran, bahan ajar siswa, suasana belajar, dan cara guru mengajar.

Secara keseluruhan, siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran. Respon positif siswa menunjukkan bahwa siswa antusias dengan pembelajaran yang disajikan. Tes hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan perbedaan yang signifikan. Penilaian *pretest* pada ujicoba 1 di kelas kontrol siswa yang tuntas secara individu 4 siswa dan 21 siswa tidak tuntas dengan rata-rata kelas 51,7. Proporsi ketuntasan yang dicapai siswa paling rendah 30 dan paling tinggi 80. Sedangkan ketuntasan klasikal *pretest* siswa yang tuntas dengan persentase 16%. Sedangkan *posttest* pada uji coba 1 di kelas kontrol siswa yang tuntas secara individu 10 siswa dan 15 siswa tidak tuntas dengan rata-rata kelas 64,4. Proporsi ketuntasan yang dicapai siswa paling rendah 50 dan paling tinggi 90. Secara individual dan klasikal *posttest* belum mencapai ketuntasan 100%.

Sedangkan penilaian *pretest* pada ujicoba 2 di kelas eksperimen siswa yang tuntas secara individu 3 siswa dan 22 siswa tidak tuntas dengan rata-rata kelas 52,8. Proporsi ketuntasan yang dicapai siswa paling rendah 30 dan paling tinggi 80. Sedangkan ketuntasan klasikal *pretest* siswa yang tuntas dengan persentase 12%. Sedangkan *posttest* pada ujicoba 2 di kelas eksperimen siswa yang tuntas secara individu 21 siswa dan 4 siswa tidak tuntas dengan rata-rata kelas 77,2. Proporsi ketuntasan yang dicapai siswa paling rendah 50 dan paling tinggi 100. Secara individual dan klasikal *posttest* mencapai ketuntasan 100%.

Untuk uji normalitas hasil nilai *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen analisis data menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kelas kontrol sebesar 0,063 dan pada kelas eksperimen sebesar 0,068. Kedua kelompok tersebut memiliki nilai sig. lebih besar dari nilai batas yaitu 0,05.

Sedangkan pada hasil nilai posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen analisis data menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kelas kontrol sebesar 0,065 dan pada kelas eksperimen sebesar 0,126. Kedua kelompok tersebut memiliki nilai signifikansi lebih besar dari nilai batas yaitu 0,05. Sehingga nilai pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Pada uji homogenitas digunakan uji F. Uji F dilakukan dengan cara membandingkan nilai signifikansi dari varians. Hasil nilai pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen diketahui nilai signifikansi adalah sebesar 0,970. Pada hasil nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,620. Pada hasil pretest dan posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi lebih besar dari nilai batas yaitu 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data baik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen.

Syarat normalitas dan homogenitas sudah terpenuhi sehingga dapat dilanjutkan uji-t. Pada uji beda hasil belajar pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen hasil nilai signifikansi adalah sebesar 0,923 sehingga lebih besar dari 0,05, maka  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Sedangkan pada uji beda hasil belajar posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen hasil nilai signifikansi adalah sebesar 0,001 sehingga lebih kecil dari 0,05, maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan/membedakan hasil belajar siswa. Keberhasilan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam penelitian ini karena perangkat pembelajaran dikembangkan sesuai prosedur dan perangkat yang dikembangkan divalidasi oleh pakar.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data penelitian pengembangan perangkat pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual, maka dapat disimpulkan bahwa dari hasil kelayakan perangkat pembelajaran yang divalidasi oleh pakar meliputi RPP, LKS, BAS, dan THB dinyatakan telah valid atau memenuhi kelayakan sebagai perangkat pembelajaran yang mencapai persentase di atas 75%. Dengan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual dinyatakan terlaksana dengan baik. Sedangkan hasil respon siswa mendapatkan hasil yang sangat positif untuk penerapan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual yang dilaksanakan oleh guru. Semua siswa antusias dan merasa senang mengikuti pembelajaran di kelas. Hasil belajar siswa meningkat dengan kategori sangat baik setelah menggunakan pendekatan kontekstual dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penerapan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD dapat dinyatakan.

Saran dalam pendekatan kontekstual dapat memanfaatkan media pembelajaran seperti memanfaatkan lingkungan sekitar untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan rasa ingin tahu dan melatih keterampilan siswa berdiskusi secara aktif. Pada pembelajaran dengan pendekatan kontekstual memerlukan persiapan yang matang dan pengelolaan waktu yang optimal untuk setiap fase kegiatan menggunakan tahap konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi dan penilaian autentik, sehingga semua siswa aktif dalam pembelajaran.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (1989). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan P2LPTK.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta.
- Devi. 2009. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Guru SD*. Jakarta: PPPPTK.
- Griffiths, K. 2005. Personal Coaching: A Model for Effective Learning. *Journal of Learning Design*. Vol.1 No.2, pp.55-65.
- Johnson, B. Elaine. 2002. *Contextual Teaching and Learning*. California: Corwin Press, Inc.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Priansa, Donni Juni. 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran: Cerdas, Kreatif, dan Inovatif*. Alfabeta: Bandung.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Goup.
- Thiagarajan, S. Semmel. M.L. 1974. *Inrtuctional Development for Training Teacher of Expectional Children*. Minnesota: Indiana University.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Prestasi Pustaka Publisher: Jakarta.

## **PENGGUNAAN MEDIA CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR:Literature Review**

**Denis Agustiyani<sup>1</sup>, Vinda Tianna<sup>2</sup>, Vania Sacharissa Z.A<sup>3</sup>, Danuri<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>[denisagustiyani201707@gmail.com](mailto:denisagustiyani201707@gmail.com), <sup>2</sup>[tiannavinda@gmail.com](mailto:tiannavinda@gmail.com),

<sup>3</sup>[sacharissaazzra62@gmail.com](mailto:sacharissaazzra62@gmail.com), <sup>4</sup>[danuri@upy.ac.id](mailto:danuri@upy.ac.id)

<sup>1,2,3,4</sup>Universitar PGRI Yogyakarta

### ***Abstract***

*The use of learning media is important and useful for improving the quality of education with the development of science and technology. One of them is Canva media. This research aims to determine the use of Canva media as a learning medium in elementary schools. This research is a literature review type. This research uses the Preferred Reporting Items For Systematic Reviews and Meta-analyses method called PRISMA. Systematic Review is a method that uses reviews, classification studies, structured evaluations, and categorization of previously produced evidence based data. So that the results of using Canva media can be used as a reference/solution in using the right application media in an innovative learning process, especially in elementary schools, because the Canva application is a unique & interesting platform as well as being very innovative, so it can be used as a learning media effective and efficient. Apart from that, Canva media can be a reference for educators in determining learning media so that students play a more active role in the process. However, the use of Canva media as a learning medium in elementary schools still has shortcomings, namely that Canva media has not been implemented for children with special needs in inclusive schools. So, researchers suggest that further research is needed in implementing the use of Canva media as a learning medium for children with special needs in inclusive schools.*

**Keyword:** Learning Media, Canva, Elementary School

### **Abstrak**

Penggunaan media pembelajaran penting dan berguna untuk meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan dengan adanya perkembangan IPTEK. Salah satunya media canva. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media canva sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar. Penelitian ini berjenis literature review. Penelitian ini menggunakan metode Preferred Reporting Items For Systematic Reviews and Meta-analyses disebut dengan PRISMA. Systematic Reviews merupakan salah satu metode yang menggunakan review, telaah pengklasifikasian, evaluasi terstruktur, dan pengkategorian dari evidence based yang telah dihasilkan sebelumnya. Sehingga mendapatkan hasil penggunaan media canva sebagai media pembelajaran dapat dijadikan

rujukan/solusi dalam penggunaan media aplikasi yang tepat dalam proses pembelajaran yang inovatif khususnya di Sekolah Dasar, karena aplikasi canva merupakan platform yang unik & menarik sekaligus sangat inovatif dengan demikian dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain hal itu, media canva dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam menentukan media pembelajaran agar peserta didik menjadi lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Akan tetapi penggunaan media canva sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar masih terdapat kekurangannya yaitu belum diterapkannya media canva untuk anak berkebutuhan khusus di Sekolah Inklusif. Maka, peneliti menyarankan perlu sebuah penelitian lanjutan dalam menerapkan penggunaan media canva sebagai media pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus di Sekolah Inklusif.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Canva, Sekolah Dasar

## PENDAHULUAN

Undang-undang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Pendidikan yaitu sebuah landasan dalam peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pendidikan dapat menumbuhkan potensi dan membentuk serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga salah satu indikator penentu dalam suatu bangsa.<sup>1</sup> Pendidikan dan kemajuan suatu bangsa merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Salah satu faktor dalam peningkatan kualitas pendidikan yaitu adanya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Perkembangan IPTEK di masa sekarang, masyarakat dituntut untuk lebih meningkatkan kemampuan dan kompetensinya, sehingga manusia dapat menyeimbangkan dirinya di zaman modern ini. Peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi ini senantiasa berdampak juga pada dunia pendidikan. Perkembangan IPTEK yang sangat pesat ini memunculkan peralatan dan aplikasi yang mudah untuk dipelajari dan dimanfaatkan menjadi media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya

<sup>1</sup> Fazriyah, N., Yulianti, A., & Saraswati, A, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 104–111.

terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar, contohnya seperti media visual, media audio, media audio visual.<sup>2</sup> Media sebagai suatu kebutuhan yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik didalam menyampaikan informasi dan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Apabila dalam penyampaian materi pembelajaran kekurangan media yang digunakan akan menyebabkan peserta didik menjadi kurang memahami dan menyimak apa yang disampaikan oleh pendidik. Dengan begitu pendidik dituntut untuk kreatif dan pandai dalam penggunaan berbagai teknologi sebagai media untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih maksimal, sehingga peserta didik mampu memahami apa yang disampaikan oleh pendidik atau guru. Dalam berkembangnya teknologi didalam dunia pendidikan sekarang, pendidik maupun peserta didik dapat mencari dan menemukan berbagai informasi mengenai pengetahuan dengan cepat melalui jaringan internet. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis canva.<sup>3</sup>

Media canva merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Media canva menjadi salah satu media pembelajaran yang memiliki fitur menarik dan menyenangkan sehingga dalam proses pembelajaran tidak akan membosankan bagi peserta didik.<sup>4</sup> Adanya media canva ini pendidik dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas & keterampilan yang akan didapatkan oleh peserta didik, oleh karena itu media canva menjadi salah satu media pembelajaran yang ditawarkan dalam pembelajaran yang inovatif. Media canva juga dapat memfasilitasi peserta didik dalam mencerna serta memahami materi pembelajaran yang abstrak, karena media canva dapat menampilkan keragaman animasi, audio, video, gambar, grafik, dan teks serta elemen yang menarik lainnya sesuai dengan kebutuhan tampilan yang diinginkan sehingga dapat membuat peserta didik lebih fokus dalam memperhatikan pembelajaran karena tampilannya

<sup>2</sup> Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U, Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran, *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), (2023), 4.

<sup>3</sup> Mulyani, F., & Haliza, N, Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi ( Iptek ) Dalam Pendidikan, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3(1), (2021), 101–109.

<sup>4</sup> et al Alfian, A. N., Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), (2022), 75–84.

yang menarik.<sup>5</sup> Pemanfaatan media canva dalam pembuatan media pembelajaran yaitu dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan dampak yang positif terhadap peserta didik.

Dengan demikian rumusan masalah pada artikel literatur review ini adalah bagaimana penggunaan media canva sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian literature review ini adalah mengkaji artikel atau jurnal yang membahas mengenai penggunaan media canva serta pemanfaatannya dalam kegiatan proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian ini diharapkan nantinya tenaga pendidik mampu memperluas pengetahuan tentang media pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang ada, sehingga media pembelajaran menjadi semakin bervariasi serta tidak menimbulkan rasa kejemuhan atau rasa bosan pada peserta didik demi mewujudkan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan di dalam proses pembelajaran.

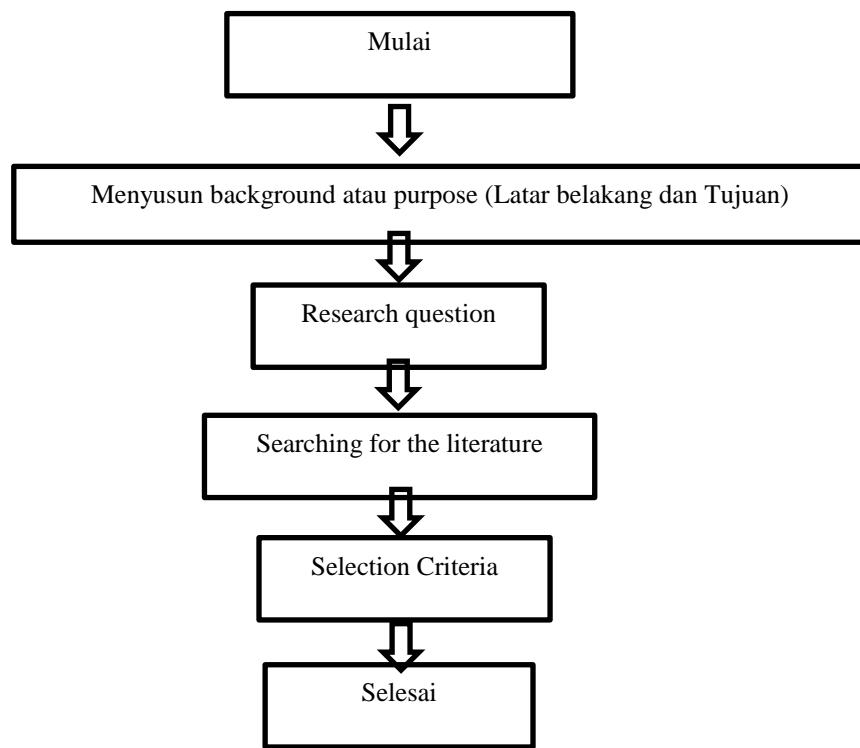
## **METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam penellitian ini, penulis menggunakan jenis metode kualitatif literature review. Berisikan mengenai uraian tetang teori, temuan dan bahan penelitian lain yang diperoleh dari bahan acuan untuk dijadikan landasan sebuah kegiatan penelitian. Pada penelitian ini menggunakan metode *Prifered Reporting Items For Systematic Reviews and Meta-analyses* atau bisa disebut juga dengan PRISMA. Metode ini dilakukan secara sistematis dengan mengikuti beberapa tahapan atau protokol penelitian yang benar. *Systematic Reviews* merupakan salah satu metode yang menggunakan review, telaah pengklasifikasian, evaluasi terstruktur, dan pengkategorian dari *evidence based* yang telah dihasilkan oleh sebelumnya. Langkah dalam melakukan Systematic Reviews sangat terencana dan terstruktur sehingga metode ini berbeda dengan metode yang hanya sekedar untuk menyampaikan studi literatur.<sup>6</sup> Prosedur atau langkah-langkah dari Systematic Reviews terdiri dari:

---

<sup>5</sup> et al Miftahul Jannah, F. N., Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), (2023).

<sup>6</sup> Intan, N., PRISMA Method For Predicting Breast Cancer. *Jurnal Inovasi Informatika*, 6(2), (2021), 13-18.



**Gambar 1.** Prosedur atau langkah-langkah dari Systematic Reviews

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Studi literatur yang digunakan dalam penulisan artikel ini sebanyak 19.100 dan dilakukan seleksi terhadap 3 kriteria yaitu SD, SMP dan SMA. Pada kategori SD terdapat artikel atau jurnal berjumlah 10.500 artikel, pada kategori SMP diperoleh 7.500 artikel, dan pada kategori SMA sejumlah 8.000 artikel. Kemudian berdasarkan seleksi terhadap judul dari permasalahan penelitian di Sekolah Dasar sebanyak 1.750 artikel. Selanjutnya dilakukan penyeleksian terhadap rentang 5 tahun terakhir yaitu tahun 2019-2024 sebanyak 50 artikel. Selanjutnya dilakukan seleksi terhadap metode yang paling sering digunakan yaitu sebanyak 15 artikel atau jurnal yang relevan terhadap judul artikel ini.

Dari data artikel atau jurnal tersebut kemudian diolah dengan metode merangkum dan menentukan point penting dari hasil penelitian penggunaan media

canva sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar. Kemudian data tersebut kembali disajikan melalui metode deskriptif kualitatif. Hasil dari pembahasan analisis 15 artikel yang diperoleh mengenai penggunaan media canva sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Tiara Melinda & Erwin Rahayu Saputra, 2021) menyebutkan bahwa perkembangan dari arus teknologi dapat digunakan oleh para guru sebagai suatu inovasi dalam media pembelajaran. Aplikasi canva ini merupakan salah satu aplikasi editor yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran pada materi perpindahan kalor dibuat semenarik mungkin agar menarik minat siswa Sekolah Dasar.<sup>7</sup>

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Dwi Ardana, et.al., 2022) hasilnya yaitu media pembelajaran canva merupakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas guru serta dapat mempermudah guru dalam menyampaikan isi dari materi pembelajaran. Media canva ini juga dapat di desain secara mandiri oleh guru maupun ahli pengeditan atau editor, yang dimana aplikasi canva memiliki fitur editing yang menjadikan media pembelajaran lebih menarik naik berupa gambar, video, teks, maupun power point. Dari tampilan media canva yang menarik mampu membuat peserta didik menjadi lebih fokus untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas. Media canva mampu menjadi solusi bagi guru yang sebelumnya hanya menggunakan media buku maupun gambar, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.<sup>8</sup>

Kemudian hasil penelitian yang dilakukan oleh (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022) menyebutkan bahwa pembuatan media pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai macam aplikasi desain, yang salah satunya yaitu canva. Media canva merupakan aplikasi desain secara online yang bisa diakses secara gratis dan dapat dioperasikan dengan mudah, penggunaan media pembelajaran

<sup>7</sup> Tiara Melinda, & Erwin Rahayu Saputra, Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi Perpindahan Kalor Di Sekolah Dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(2), (2021), 96–101.

<sup>8</sup> et al Dwi Ardana, M., Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar, *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, (2022), 407–419.

menggunakan media canva dapat membantu peserta didik dalam memperjelas pemahaman mereka mengenai materi yang masih bersifat abstrak dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Sehingga tidak terjadi verbalisme pada peserta didik serta dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan tenaga pada saat pelaksanaan proses pembelajaran.<sup>9</sup>

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Afdhaluzzikri, 2022) diperoleh hasil dengan menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis elektronik mendapatkan nilai presentase 92,31% dengan kategori sangat layak. Guru Bahasa Indonesia setuju dengan adanya media pembelajaran berbasis elektronik yaitu canva. Dengan adanya media canva membantu guru untuk membuat peserta didik lebih aktif dan cepat dalam memahami materi pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis elektronik berupa media canva sangat efektif digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa kelas II SD Negeri Reusak.<sup>10</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh (Idawati et al., 2022) diperoleh hasil bahwa media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang suatu pendidikan. Media yang disajikan pada masa kini lebih mengedepankan teknologi dan komunikasi untuk di implementasikan dalam dunia pendidikan, salah satunya pembelajaran SAINS. Media pembelajaran dapat memberikan alat bantu berupa ilmu pengetahuan serta dapat mengasah kreatifitas dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran di sekolah. Aplikasi canva dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Canva sendiri merupakan aplikasi online yang mempunyai beragam template serta fitur-fitur yang dapat membantu guru dalam melakukan pembelajaran berbasis teknologi, kreativitas, keterampilan, dan manfaat lainnya seperti dapat menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau isi materi yang menarik.<sup>11</sup>

<sup>9</sup> Tri Wulandari, & Adam Mudinillah, Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD, *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), (2022), 102–118.

<sup>10</sup> Afdhaluzzikri, M, Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat, *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Arraniry Banda Aceh*, (2022), 1.

<sup>11</sup> et al Idawati, Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), (2022), 745–751.

Penelitian yang dilakukan oleh (Pratama, Alamsyah, Siburian, Marhento, & Jupriadi, 2023) hasilnya mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu perangkat yang dibutuhkan oleh para guru untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran pada masa sekarang ini lebih mengedepankan teknologi komunikasi sebagai landasan dasar dalam mengimplementasikan di dunia pendidikan, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pelajaran biologi. Penerapan media canva sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu membantu para guru dalam memvisualisasikan materi yang akan disampaikan.<sup>12</sup>

Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh (Rahmaniah, Marini, & Azmi, 2021) hasilnya menyatakan bahwa aplikasi canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan, bahkan pada masa kurikulum merdeka. Canva lebih support di dalam membuat aksi nyata maupun refleksi, di dalam bentuk supportnya memberikan kemudahan bagi pendidik atau guru mulai tingkat PAUD hingga SMP dengan akun belajar.id dapat mengakses semua fitur yang ada secara leluasa (gratis). Manfaat media canva sebagai salah satu aplikasi digital yang sangat bisa diandalkan dalam memenuhi tugas mengajar seorang guru atau pendidik. Dengan bantuan media canva dapat menyusun contohnya seperti Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran (RPMP), menyusun storyboard serta memproduksinya dengan bantuan aplikasi canva.<sup>13</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh (Fajarwati, Rahmawati, Saputri, & Zulfiati, 2024) yang diperoleh hasil bahwa salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan yaitu aplikasi canva. Aplikasi ini berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajarkan materi kepada peserta didik, meningkatkan ketertarikan peserta didik serta dapat meningkatkan keterampilan serta kreativitas mereka di dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Dengan kata lain, di dalam dunia pendidikan aplikasi canva adalah aplikasi yang sangat berguna dikarenakan dapat membantu guru dan peserta didik

<sup>12</sup> et al Pratama, R., Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah, *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), (2023), 40.

<sup>13</sup> et al Rahmaniah, N., Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 6(1), (2021), 133.

dalam mengembangkan keterampilan, kreativitas dan pembelajaran yang berbasis teknologi. Penggunaan aplikasi canva ini juga dapat membangkitkan antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih inovatif dan kreatif. Ada banyak fitur dan template yang dapat dimanfaatkan dalam aplikasi canva sehingga para peserta didik dapat belajar untuk menjadi kreatif, inovatif dan terampil dalam mengembangkan materi pembelajaran yang akan dipelajari.<sup>14</sup>

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Nur Laillni Roma, Irmawati Thahir, & Akram, 2023) menyatakan penelitian yang dilakukan di MTs Syekh Yusuf Gowa, bahwa penggunaan aplikasi canva efektif digunakan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) terhadap motivasi belajar peserta didik. Selain itu aktivitas belajar peserta didik juga megalami peningkatan pada pertemuan pertama sampai dengan pertemuan kedua, hal ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi canva dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.<sup>15</sup>

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Restu Kurnia & Titin Sunaryati, 2023) menyatakan bahwa penggunaan media aplikasi canva dapat mengoptimalkan pembelajaran, sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan. Media pembelajaran berbasis canva memenuhi kriteria valid berdasarkan penialian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hal ini didapatkan dari hasil uji coba penggunaan media canva di dalam pembelajaran di sekolah, peserta didik menunjukkan peningkatan dibandingkan sebelumnya. Dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis aplikasi canva pada materi gaya dan gerak ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> et al Fajarwati, N. E., Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran IPS Di Kelas 6 Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), (2024).

<sup>15</sup> et al Nur Laillni Roma, Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA, *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(2), (2023), 181–186.

<sup>16</sup> Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati, Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa, *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), (2023), 1357–1363.

Penelitian yang dilakukan oleh (Erdyati, Meliasari, Damayanti, & Sulistriyaniva, 2024) mengatakan bahwa canva sebagai alat pembelajaran atau media pembelajaran dianggap baik oleh peserta didik dan guru. Hal ini terbukti media canva mudah digunakan, dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Dalam hal itu ada beberapa saran yang dapat di pertimbangkan seperti guru harus dilatih dan didukung dalam penggunaan media canva. Selain itu penggunaan canva dapat terus mengembangkan fitur yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.<sup>17</sup>

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Khairunnisa & Apoko, 2023) mengemukakan bahwa dengan adanya aplikasi canva, pendidik dengan mudah membuat media pembelajaran digital. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva yaitu untuk mengetahui keefektifan alat ini layak dipakai dalam proses pembelajaran khususnya materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Dasar. Berdasarkan temuan penelitian, disimpulkan bahwa media pembelajaran digital yang berbasis canva layak dan bisa diterapkan dalam pembelajaran di kelas IV serta diyakini mampu membantu peningkatan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).<sup>18</sup>

Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh (Martono, 2022) mengatakan penggunaan aplikasi canva yang dilakukan oleh guru kelas II SDIU Al Khoir Boyolali terlaksana dengan baik dan relevan dengan pembelajaran pada abad 21. Guru kelas II SDIU AlKhor Boyolali menggunakan aplikasi canva untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk presentasi pendidikan, lembar kegiatan peserta didik, lembar evaluasi. Dalam pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru membekali peserta didik dalam keterampilan 4C yang dibutuhkan untuk menjawab tantangan dalam

<sup>17</sup> et al Erdyati, F., Penggunaan Canva Sebagai Media Interaktif Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Siswa Untuk Siswa SD Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), (2024), 4217–4226.

<sup>18</sup> Khairunnisa, A., & Apoko, T. W., Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar, *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), (2023), 191.

pembelajaran pada abad 21 yaitu peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif dan menjadikan rasa percaya diri pada peserta didik.<sup>19</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh (Aurannisa, Faizal, & Hamdani, 2023) menghasilkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada pembelajaran materi perubahan wujud dan sifatnya dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif di SD Negeri 2 Kalapanunggal Kabupaten Sukabumi. Dalam proses pembelajaran terciptanya komunikasi dua arah antara peserta didik dengan guru. Peserta didik merespon baik pembelajaran yang diberikan oleh guru. Selain itu, terdapat peningkatan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada peserta didik kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.<sup>20</sup>

Kemudian hasil penelitian yang terakhir oleh (Putra, Denanda, Pradana, Azahwa, & Cynthia, 2024) mengatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi canva dapat mempengaruhi antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Dengan aplikasi canva dapat memberikan manfaat bagi guru yaitu mempermudah untuk membuat media pembelajaran yang mempunyai visual menarik dan dapat menarik antusias belajar peserta didik. Mata Pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang memiliki banyak materi akan terlihat lebih menarik bagi peserta didik jika guru mampu memanfaatkan fitur “Elemen” yang terdapat pada aplikasi canva. Peserta didik nantinya akan lebih mudah menangkap materi yang disertakan dengan foto maupun video yang berkaitan dengan pembelajaran dibandingkan hanya dengan metode ceramah yang membuat peserta didik menjadi bosan dan mudah mengantuk.<sup>21</sup>

<sup>19</sup> Martono, R. D. A., Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di SDIU AL KHOIR Boyolali, *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 5(5), (2022), 1516–1520.

<sup>20</sup> et al Aurannisa, A. A., Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 2 Kalapanunggal, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), (2023), 53–54.

<sup>21</sup> et al Putra, L. D., Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sd Bakalan, *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), (2024), 342–348.

## **1. Media Pembelajaran Berbasis Canva**

Penggunaan media canva diharapkan nantinya dapat meningkatkan kekreativitasan seorang pendidik atau guru di dalam mengemas sebuah pembelajaran ke dalam bentuk media interaktif yang mampu menarik perhatian peserta didik dan mampu memberikan umpan balik di dalam penggunaannya. Media canva dipilih di dalam pembahasan artikel ini dikarenakan alasan peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar sudah mengenal berbagai macam teknologi dan informasi serta mampu mengaplikasikannya kedalam suatu pembelajaran. Ada pula ulasan mengenai media canva sebagai media pembelajaran yang interaktif. Media canva dapat digunakan dimanapun dan kapanpun sesuai waktu yang diinginkan. Media canva bisa kita akses melalui google play, web site, dan App store.

Media canva memuat berbagai fitur yang disediakan oleh media ini, yang kemudian dapat dimanfaatkan sebagai desain tampilan yang menarik. Media canva memiliki banyak kelebihan yang bisa dimanfaatkan seperti mengunggah video, foto, audio, link dan lain sebagainnya. Media canva merupakan salah satu software yang menyediakan berbagai macam fitur contohnya yaitu desain, font, gift, animation, hyperlink, dan masih banyak fitur yang lainnya. Dari fitur-fitur tersebut, dapat disesuaikan sendiri oleh penggunanya. Media canva ini sangat mudah untuk digunakan oleh siapa saja, kapan saja, dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Hal ini bertujuan untuk membuat peserta didik menjadi lebih fokus dalam memahami materi pembelajaran dengan tampilan yang lebih menarik.

Media canva menurut (Asnawati, & Sutiah, 2023) memiliki kelebihan dan juga kekurangan. Kekurangan media canva ini sangat bergantung pada jaringan internet. Yang dalam penggunaannya hanya bisa diakses jika memiliki jaringan atau secara online karena media canva ini tidak hanya menyediakan template saja akan tetapi juga menyediakan berbagai macam fitur seperti stiker ilustrasi, font, element dan lain-lain. Sedangkan kelebihan media canva ini yaitu sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sehingga pendidik atau guru dapat memberikan informasi atau materi

secara praktis dan dapat dilakukan secara efektif serta media canva ini mudah untuk diterapkan.<sup>22</sup>

Sedangkan (Kharissidqi & Firmansyah, 2022) menyebutkan kelebihan dan kekurangan media canva yaitu 1) memudahkan seseorang di dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan seperti pembuatan poster, infografis, sertifikat, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang telah disediakan di dalam media canva. 2) Media canva menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, sehingga memudahkan pengguna dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya saja pengguna perlu menyesuaikan dengan keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar dan lain sebagainya. 3) Media canva mudah dijangkau oleh semua kalangan dikarenakan bisa diakses melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownload atau menginstal aplikasi ini. Apabila memakai laptop caranya dengan membuka Chrome atau web canva dan masuk pada aplikasi canva tanpa harus mendownload terlebih dahulu. Sedangkan kekurangan media canva yaitu: 1) Media canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bilamana tidak ada internet atau kuota dalam handphone maupun laptop yang akan menjangkau media canva, canva tidak bisa dipakai atau mendukung di dalam proses mendesain. 2) Media canva memiliki teplate, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya ada yang tersedia secara gratis dan berbayar. Tetapi dilain sisi tidak menjadi sebuah permasalahan dikarenakan masih banyak terdapat template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya saja bagaimana pengguna bisa mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kekreativitasannya sendiri. 3) Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu dari templatenya, gambar, warna dan lain sebagainya. Akan tetapi itu juga tidak menjadi permasalahan, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.<sup>23</sup>

Banyak riset mengungkapkan dan telah dibuktikan bahwa pemanfaatan media mengubah paradigma pembelajaran, dalam arti status peserta didik dari objek kepada

<sup>22</sup> Asnawati, Y., & Sutiah, S. Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Journal of Islamic Education*, 9(1), (2023), 64–72.

<sup>23</sup> Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W., Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif, *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), (2022), 108–113.

bagian utama dari pembelajaran dan hal ini dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik sehingga implikasi dalam pembelajaran sangat berkesan serta terasa dan menjadikan proses kegiatan pembelajaran berjalan secara partisipatif, kolaboratif dan interaktif (Wahyu, Edu, & Nardi, 2020).<sup>24</sup>

## **2. Penggunaan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran**

Penggunaan media audio visual merupakan media yang dapat dilihat dan didengar seperti contohnya film suara, video, televisi penayangan dalam slide yang mampu digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Dalam mendukung pemanfaatan media pembelajaran audio visual dapat dibuat menggunakan aplikasi-aplikasi tertentu salah satunya aplikasi canva (Rahmawati & Atmojo, 2021).<sup>25</sup> Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran dirasa sangat efektif karena menampilkan gambar dan suara dalam bentuk video yang dapat membuat proses pembelajaran sangat menarik. Selain itu, penggunaan media audio visual dapat mengurangi beban pendidik atau guru, karena pendidik atau guru bukan lagi memberikan materi melainkan media yang dapat menggantikan materi pembelajaran sehingga peran guru hanya sebagai penyaji materi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media canva dalam pendidikan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, karena di dalam desain media canva sangat menarik dan sangat beragam macamnya. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis canva dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan menangkap informasi karena terdapat teks, video, animasi, audio dan gambar yang ditampilkan (Mita Asmiati Putri & Jusra, 2022).<sup>26</sup>

Penggunaan media canva dapat mengoptimalkan pembelajaran di Sekolah Dasar yang dapat membuat peserta didik tidak mudah merasa bosan atau jemu dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, karena penggunaan media canva disajikan dalam

<sup>24</sup> et al Wahyu, Y., Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), (2020), 107.

<sup>25</sup> Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W., Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA, *Jurnal Basicedu*, 5(6), (2021), 6271–6279.

<sup>26</sup> Mita Asmiati Putri, & Jusra, H., Pengembangan Media Audio Visual Dengan Animasi Berbasis Canva Pada Peserta Didik Kelas VI SD, *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(01), (2022), 164–174

tampilan yang menarik. Penggunaan media canva disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang saat ini sudah terbiasa dalam mengoperasikan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga tidak membuat peserta didik merasa asing dengan variasi penggunaan media pembelajaran. Pemanfaatan media canva sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar terbukti mampu menguatkan minat belajar para peserta didik, karena media canva dilengkapi dengan berbagai template, sajian gambar, warna, huruf yang lebih bervariatif dan dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil analisis serta pembahasan yang telah uraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan media canva sebagai media pembelajaran dapat dijadikan salah satu rujukan atau solusi dalam penggunaan media aplikasi yang tepat dalam proses pembelajaran yang inovatif terlebih khususnya di Sekolah Dasar, karena aplikasi canva merupakan salah satu platform yang unik serta menarik sekaligus sangat inovatif dengan demikian dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain hal itu, media canva dapat menjadi referensi bagi pendidik atau guru dalam menentukan media pembelajaran agar peserta didik menjadi lebih berperan aktif di dalam proses pembelajaran di kelas.

Akan tetapi penggunaan media canva sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar masih terdapat kekurangannya yaitu belum diterapkannya media canva untuk anak berkebutuhan khusus di Sekolah Inklusif. Maka dari itu, peneliti menyarankan serta merekomendasikan perlu adanya sebuah penelitian lanjutan dalam mengelola dan menerapkan penggunaan media canva sebagai media pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus di Sekolah Inklusif.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Afdhaluzzikri, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Arraniry Banda Aceh, 1.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Aurannisa, A. A., Faizal, M., & Hamdani, A. R. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 2 Kalapanunggal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 53–54.
- Dwi Ardana, M., PGRI Madiun Dian Permatasari Kusuma Dayu, U., & PGRI Madiun Dian Nur Antika Eky Hastuti, U. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 407–419. Retrieved from <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Erdyati, F., Meliasari, W. O., Damayanti, M. I., & Sulistriyaniva, R. (2024). Penggunaan Canva Sebagai Media Interaktif Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Siswa Untuk Siswa SD Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 4217–4226.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 4.
- Fajarwati, N. E., Rahmawati, A., Saputri, A. E., & Zulfiati, H. M. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran IPS Di Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01).
- Fazriyah, N., Yulianti, A., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 104–111. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1697>
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 745–751. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Intan, N. (2021). PRISMA Method For Predicting Breast Cancer. *Jurnal Inovasi Informatika*, 6(2), 13-18.

- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 191. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2.48898>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. Retrieved from <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Martono, R. D. A. (2022). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di SDIU AL KHOIR Boyolali. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 5(5), 1516–1520.
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Mita Asmiati Putri, & Jusra, H. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Dengan Animasi Berbasis Canva Pada Peserta Didik Kelas Vi Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(01), 164–174. <https://doi.org/10.21009/jpd.v13i01.29752>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek ) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3(1), 101–109.
- Nur Laillni Roma, Irmawati Thahir, & Akram. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(2), 181–186. <https://doi.org/10.58738/compass.v1i2.301>
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>
- Putra, L. D., Denanda, F., Pradana, H. W., Azahwa, M. N., & Cynthia, D. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sd Bakalan. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 342–348. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i1.2237>
- Rahmaniah, N., Marini, A., & Azmi, A. N. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 6(1), 133. <https://doi.org/10.32934/jmie.v6i1.463>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>

- Tiara Melinda, & Erwin Rahayu Saputra. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi Perpindahan Kalor Di Sekolah Dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(2), 96–101. <https://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.848>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>

## **PENERAPAN MODEL PROJECT-BASED LEARNING TERHADAP PENINGKATAN KARAKTER GOTONG ROYONG PESERTA DIDIK MADRASAH IBTIDAIYAH**

**Allinda Hamidah**

[lindaalinda68@gmail.com](mailto:lindaalinda68@gmail.com)

Universitas Billfath Lamongan

### ***Abstract***

*This research aims to determine the use of the Project Learning Model to improve the Mutual Cooperation Character of Class IV students at elementary school Mathlabul Huda Karangasem Lamongan in learning Natural and Social Sciences. This research uses quantitative methods, an experimental approach with a Pre-Experimental Design type in the form of a group Pretest-Posttest Design. Using analytical techniques: (1) Descriptive statistical analysis, (2) Normalized Gain Test (N-Gain Score), (3) Hypothesis Testing, (simple linear regression). Effectiveness of using the Project Based Learning Model in improving students' cooperative character measured using the N-Gain Score test and obtained an average N-Gain Score value of 71%, so it can be concluded that it is quite effective. In the simple linear regression test, a significance value (Sig.) was obtained of  $0.009 < 0.05$ , which means the use of the model Project Based Learning in science learning has a significant influence on improving the cooperative character of class IV students at elementary school Mathlabul Huda Karangasem, Babat, Lamongan.*

**Keyword:** Cooperation, Elementary School, Project-based Learning

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penggunaan Model Project Based Learning untuk meningkatkan Karakter Gotong Royong Peserta didik kelas IV di MI Mathlabul Huda Karangasem Lamongan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, pendekatan eksperimen dengan jenis *Pre-Experimental Design* berupa *One Group Pretest-Posttest Design*. Menggunakan Teknik analisis: (1) Analisis statistik deskriptif, (2) Uji t (3) Uji Hipotesis, ( regresi linear sederhana), Efektivitas penggunaan Model Pembelajaran *Project-based Learning* dalam meningkatkan karakter gotong royong peserta didik diukur menggunakan pengujian *N-Gain Score* dan didapatkan nilai *N-Gain Score* rata-rata sebesar 71%, sehingga dapat disimpulkan cukup efektif, Dalam uji regresi linear sederhana didapatkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar  $0.009 < 0,05$ , yang artinya penggunaan model *Project-based Learning* dalam pembelajaran IPAS memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan karakter gotong royong peserta didik kelas IV di MI Mathlabul Huda Karangasem, Babat, Lamongan.

**Kata Kunci:** Gotong Royong, Madrasah Ibtidaiyah, *Project-base Learning*

## PENDAHULUAN

Fenomena menurunnya modal sosial di kalangan pelajar semakin menguat seiring dengan perubahan sosial dalam masyarakat, dan hal ini membutuhkan perhatian khusus. Salah satu cara untuk membangun kembali modal sosial tersebut adalah dengan memperkuat kembali gotong royong sebagai perwujudan nyata dari nilai-nilai Pancasila yang autentik milik Indonesia. Istilah gotong royong berbeda dengan kerja sama karena memiliki keunikan tersendiri dan tidak memiliki padanan dalam istilah asing. Secara umum, prinsip gotong royong mencakup nilai-nilai ketuhanan, kekeluargaan, musyawarah dan mufakat, keadilan, dan toleransi (peri kemanusiaan) yang menjadi dasar pandangan hidup atau landasan filsafat bangsa Indonesia. Prinsip-prinsip ini menunjukkan bahwa gotong royong mengandung aspek-aspek yang erat kaitannya dengan modal sosial. Nilai gotong royong dalam masyarakat memiliki hubungan positif dengan modal sosial, dalam arti bahwa semakin kuat gotong royong, maka modal sosial dalam masyarakat juga akan ikut terbangun<sup>1</sup>.

Pembelajaran dalam kurikulum merdeka memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan informasi langsung mengenai nilai karakter gotong royong melalui komunikasi timbal balik antara siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas, hal ini mengingat terdapat muatan profil pelajar Pancasila dalam kurikulum merdeka. Namun, salah satu dampak negatif globalisasi, selain membuat generasi muda kehilangan jati diri, juga mempengaruhi pola pikir tentang gotong royong. Budaya gotong royong sedikit demi sedikit terkikis akibat pemahaman akan modernitas dan globalisasi, yang berdampak pada cara hidup yang semakin kompleks. Selain itu, permasalahan di sekolah dasar berkaitan dengan sikap gotong royong, di mana siswa kurang mampu bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman saat mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Pertengkarannya antar teman sering terjadi karena sikap egosentrism yang tinggi, akibat kurangnya sosialisasi, serta dampak dari globalisasi yang membuat siswa lebih cenderung bermain gadget<sup>2</sup>.

Dalam menumbuhkan karakter gotong royong siswa dapat dilakukan dengan

<sup>1</sup> Utomo, Eko Prasetyo. 2018. "Internalisasi Nilai Karakter Nasionalis Dalam Pembelajaran IPS Untuk Membangun Jati Diri Ke-Indonesia-An." *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, h.96

<sup>2</sup> Monika, Ketut Ayu Lola, I Nengah Suastika, and Dewa Bagus Sanjaya. 2023. "Penerapan Project Based Learning Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Meningkatkan Sikap Gotong Royong." *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, h.8

menggunakan model pembelajaran *project-based learning*. Karakteristik utama dari model pembelajaran *project-based learning* adalah adanya kolaborasi antara siswa. Model pembelajaran *project-based learning* merupakan metode pembelajaran yang berfokus mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan mereka sendiri melalui pembuatan proyek pembelajaran. Model ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis. Penyelesaian proyek melibatkan usaha, kerja keras, dan kerja kolaboratif dalam kelompok. Model pembelajaran *project-based learning* melibatkan keterlibatan aktif siswa dalam mengerjakan proyek-proyek yang akan dipresentasikan<sup>3</sup>.

Berdasarkan observasi dan wawancara kepada guru kelas ketika kegiatan pembelajaran berkelompok pada mata pelajaran IPAS, guru sudah menggunakan metode pembelajaran berkelompok namun belum menggunakan sintaks pembelajaran yang tersusun dengan baik karena belum beracuan pada suatu model pembelajaran *project-based learning*, selanjutnya kegiatan pembelajaran berkelompok hanya terbatas pada diskusi dan tanya jawab. Pembelajaran belum memberikan pengalaman belajar secara langsung dan bermakna bagaimana mengamalkan kegiatan bergotong royong. Selanjutnya, berdasarkan pengamatan sikap gotong royong siswa dengan instrumen, terlihat siswa kurang mampu bekerjasama. Instrumen sikap gotong royong meliputi; rasa memiliki, empati, musyawarah mufakat, tindakan sukarela, dan kerja sama dalam mengejar tujuan bersama.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Pengertian *Project-based Learning*

Model pengajaran berbasis proyek sering kali disebut sebagai metode pengajaran yang menggunakan persoalan atau masalah dalam sistemnya dengan tujuan mempermudah siswa dalam proses pemahaman serta penyerapan teori yang diberikan. Model ini menggunakan pendekatan kontekstual serta menumbuhkan keahlian siswa dalam berpikir kritis. Hal ini memungkinkan siswa untuk mempertimbangkan keputusan terbaik yang diambil sebagai solusi penyelesaian permasalahan yang diterima. Mempertimbangkan baik buruknya suatu keputusan yang digunakan sebagai solusi juga

<sup>3</sup> (Mujayanah et al., 2023: 404)

termasuk dalam teori yang diberikan. Kerja proyek sering kali diartikan sebagai pekerjaan yang tersusun oleh beberapa tugas dan didasarkan pada pertanyaan serta permasalahan yang menuntut siswa untuk berpikir kritis dalam mencari solusinya. Langkah penyelesaian masalah yang dilakukan oleh siswa dapat dijadikan dasar dalam melakukan penilaian<sup>4</sup>.

Pendapat lain mengatakan bahwa *project-based learning* adalah sebuah metode yang bertujuan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan siswa melalui pemberian permasalahan yang dapat diselesaikan dengan proyek yang relevan dengan materi dan kompetensi siswa. *Project-based learning* melibatkan siswa secara langsung melalui berbagai aktivitas, seperti penelitian, untuk membimbing siswa hingga mereka dapat menyelesaikan proyek pembelajaran tertentu<sup>5</sup>.

Dari kedua teori tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa *project-based learning* adalah metode pengajaran yang menggunakan masalah atau persoalan untuk membantu siswa memahami dan menyerap teori. Model ini menekankan pendekatan kontekstual dan berpikir kritis, memungkinkan siswa untuk mengambil keputusan terbaik sebagai solusi masalah. Kerja proyek terdiri dari beberapa tugas yang mengharuskan siswa berpikir kritis dalam mencari solusi, dan langkah penyelesaiannya dijadikan dasar penilaian. Selain itu, *project-based learning* bertujuan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan siswa melalui proyek yang relevan dengan materi dan kompetensi mereka. Metode ini melibatkan siswa dalam aktivitas langsung seperti penelitian untuk menyelesaikan proyek pembelajaran tertentu.

### **Langkah-langkah dalam Model Pembelajaran *Project-based Learning***

Langkah-langkah model pembelajaran *project-based learning* sebagai berikut: a) penentuan proyek, penentuan proyek dapat berupa tugas langsung atau dari permasalahan-permasalahan yang harus diselesaikan, b) perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek, menyusun langkah-langkah kegiatan yang akan digunakan dalam penyelesaian tugas atau proyek, c) penyusunan jadwal pelaksanaan proyek meliputi

<sup>4</sup> Anggraini, Putri Dewi, and Siti Sri Wulandari. 2020. "Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2, h. 294.

<sup>5</sup> Mutawally, Anwar Firdaus. 2021 "Pengembangan Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah." *Universitas Pendidikan Indonesia*, h.2.

penyusunan jadwal sesuai langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas atau proyek yang telah ditentukan sebelumnya, d) penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru<sup>6</sup>.

Pendapat lain menjabarkan langkah-langkah model pembelajaran *project-based learning* adalah sebagai berikut; a) pembelajaran dimulai dengan pertanyaan yang dapat memberi penugasan pada siswa untuk melakukan suatu aktivitas, b) merencanakan proyek, perencanaan dilakukan secara bersama-sama antara guru dengan siswa sehingga siswa diharapkan akan merasa memiliki atas proyek tersebut. c) menyusun jadwal aktivitas, guru bersama dengan siswa menyusun jadwal kegiatan dalam menyelesaikan proyek, d) mengawasi jalannya proyek, guru akan melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek, e) penilaian terhadap produk yang dihasilkan, f) evaluasi, pada akhir proses pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan<sup>7</sup>.

### Karakter Gotong Royong

Gotong Royong merupakan kerja sama antara anggota-anggota suatu komunitas. Definisi yang lain mengatakan gotong royong adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan secara bersama-sama yang dianggap berguna bagi individu lainnya. Oleh karena itu, gotong royong merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama oleh individu atau kelompok dengan cara terlibat aktif di dalamnya<sup>8</sup>.

Sementara itu, pendapat lain mengatakan bahwa gotong royong adalah kerja sama yang dilakukan oleh sekelompok individu untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan melalui musyawarah mufakat. Nilai gotong royong sudah ada sejak zaman dahulu dan menjadi landasan masyarakat Indonesia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Setiap warga negara harus memiliki kesadaran penuh untuk saling membantu

<sup>6</sup> Setiawan, Lilis, Naniek Sulistya Wardani, and Trifosa Intan Permana. 2021. "Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project-Based Learning." *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi* 8, no. 1, h. 1881.

<sup>7</sup> Natty, Richard Adony, Firosalia Kristin, and Indri Anugraheni. 2019. "Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 3, no. 4, h. 1087

<sup>8</sup> Maulana, Irwan. 2020. "Manajemen Pendidikan Karakter Gotong Royong ." *Jurnal Isema : Islamic Educational Management* 5, no. 1, h.128.

dan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah secara musyawarah mufakat. Ada beberapa nilai yang terkandung dalam prinsip gotong royong, termasuk nilai Ketuhanan, kekeluargaan, musyawarah mufakat, keadilan, dan toleransi. Gotong royong dapat menumbuhkan sikap kekeluargaan, saling tolong-menolong, menciptakan persatuan dan kesatuan, serta menumbuhkan rasa kebersamaan<sup>9</sup>.

Dapat disimpulkan bahwa gotong royong adalah kerja sama antara anggota komunitas atau kelompok yang dilakukan secara bersama-sama untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan melalui musyawarah mufakat. Aktivitas ini dianggap berguna bagi individu lain dan melibatkan partisipasi aktif. Nilai gotong royong, yang sudah ada sejak zaman dahulu, menjadi landasan masyarakat Indonesia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Setiap warga negara diharapkan memiliki kesadaran untuk saling membantu dan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah secara musyawarah mufakat. Prinsip gotong royong mencakup nilai-nilai Ketuhanan, kekeluargaan, musyawarah mufakat, keadilan, dan toleransi, yang dapat menumbuhkan sikap kekeluargaan, saling tolong-menolong, persatuan, kesatuan, dan rasa kebersamaan.

## METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode yang akan digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif sendiri adalah jenis penelitian yang menghasilkan temuan-temuan baru yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur secara statistik atau cara lainnya dari suatu kuantifikasi (pengukuran)<sup>10</sup>.

Adapun teknik yang digunakan adalah teknik eksperimen, penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dengan sengaja peneliti melakukan manipulasi terhadap satu atau lebih variabel dengan suatu cara tertentu sehingga berpengaruh pada satu atau lebih variabel lain yang diukur. Lebih lanjut dijelaskan, variabel yang dimanipulasi disebut variabel bebas dan variabel yang akan dilihat pengaruhnya disebut variabel terikat<sup>11</sup>. Desain eksperimen yang digunakan adalah eksperimen *true pre- eksperimental design*,

<sup>9</sup> Budiono, Siti Hana Bahrul Marhamah, and Rose Fitria Lutfiana. 2022 “Analisis Karakter Gotong Royong Dalam Ekstrakurikuler Pramuka.” *Jurnal Moral Kemasyarakatan* 7, no. 1, h.95

<sup>10</sup> Ali, M.Makhrus, Tri Hariyati, Meli Yudestia Pratiwi, and Siti Afifah. 2022. “Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapannya Dalam Penelitian.” *Education Journal* 2, no. 2, h.3

<sup>11</sup> Setyanto, A. Eko. 2013. “Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen Dalam Kajian Komunikasi.” *Jurnal ILMU KOMUNIKASI* 3, no. 1, h. 39

dengan bentuk *one group pretest-posttest design* yaitu desain penelitian yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding<sup>12</sup>.

Penelitian ini dilakukan di MI Mathlabul Huda Karangkembang Babat Lamongan dengan populasi sebanyak 30 siswa yang berada di kelas IV. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling* sehingga semua sampel dengan jumlah 30 tersebut digunakan seluruhnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut: a) observasi yang dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan metode pembelajaran *problem-based learning*, b) ngket yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang tingkat karakter gotong royong peserta didik yang dilakukan dengan *pre-test* dan *post-test*, c) dokumentasi yakni berupa dokumen modul ajar kurikulum merdeka yang digunakan dalam pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan metode pembelajaran *problem-based learning*.

Adapun dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan tiga teknik analisis data yakni: a) analisis deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan akurat tentang material atau fenomena yang diselidiki dalam hal ini mengenai penerapan metode pembelajaran *problem-based learning* terhadap peningkatan karakter gotong royong, b) uji *Normalized Gain (N-Gain Score)* untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran *projectbased learning* dalam meningkatkan karakter gotong royong peserta didik melalui eksperimen *one group pretest posttest*, c) uji hipotesesi dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh eksperimen, kemudian dilanjutkan dengan menghitung *N-Gain Score* untuk mengetahui seberapa besar peningkatan yang terjadi antara nilai *pretest* dengan *posttest*.

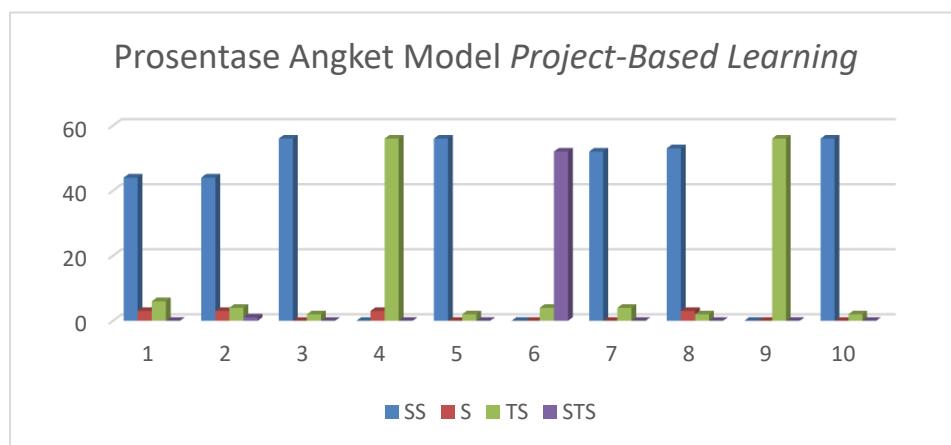
## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Penerapan Model *Project-based Learning* pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV MI Mathlabul Huda**

Hasil analisis data responden yang diperoleh dalam pelaksanaan pembelajaran

<sup>12</sup> Wardani, Intan Kusuma.2018. "Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 2, no. 3, h. 52.

IPAS melalui metode model *project-based learning* yang diisi oleh 30 peserta didik sebagaimana grafik berikut ini:



**Gambar 1 Grafik Prosentase Angket Model Project-Based Learning**

Grafik di atas menguraikan data secara lebih rinci sesuai dengan item pertanyaan angket metode dengan responden 30 siswa dan 10 item pertanyaan yang memperoleh skor jawaban sebagai berikut:

- 1) Item soal nomer 1. Model *project-based learning* membuat saya siap menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru tentang pelajaran yang telah disampaikan, peserta didik menyatakan jawaban sangat setuju sebanyak 44%, yang menjawab setuju sebanyak 3%, yang menjawab tidak setuju 6% dan sangat tidak setuju sebanyak 0%.
- 2) Item soal nomer 2. Model *project-based learning* membantu saya mampu berpartisipasi di kelas untuk memberikan contoh, Siswa menyatakan jawaban sangat setuju sebanyak 44%, yang menjawab setuju sebanyak 3%, yang menjawab tidak setuju 4% dan sangat tidak setuju sebanyak 1%.
- 3) Item soal nomer 3. Model *project-based learning* membantu saya memahami mengaitkan antara pengalaman dengan yang akan di pelajari, Siswa menyatakan jawaban sangat setuju sebanyak 56%, yang menjawab setuju sebanyak 0%, yang menjawab tidak setuju 2% dan sangat tidak setuju sebanyak 0%.
- 4) Item soal nomer 4. Model *project-based learning* membuat saya takut saat pembelajaran Siswa menyatakan jawaban sangat setuju sebanyak 0%, yang menjawab setuju sebanyak 0%, yang menjawab tidak setuju 56% dan sangat tidak setuju sebanyak 3%.

- 5) Item soal nomer 5. Model *project-based learning* membuat saya dapat menjelaskan kembali apa yang telah di jelaskan guru, Siswa menyatakan jawaban sangat setuju sebanyak 56%, yang menjawab setuju sebanyak 0%, yang menjawab tidak setuju 2% dan sangat tidak setuju sebanyak 0%.
- 6) Item soal nomer 6. Model *project-based learning* membuat saya kesulitan, Siswa menyatakan jawaban sangat setuju sebanyak 0%, yang menjawab setuju sebanyak 0%, yang menjawab tidak setuju 4% dan sangat tidak setuju sebanyak 52%.
- 7) Item soal nomer 7. Model *project-based learning* membuat saya senang dengan pembelajaran yang berlangsung, Siswa menyatakan jawaban sangat setuju sebanyak 52%, yang menjawab setuju sebanyak 0%, yang menjawab tidak setuju 4% dan sangat tidak setuju sebanyak 0%.
- 8) Item soal nomer 8. Model *project-based learning* membuat saya bisa berfikir kritis, Siswa menyatakan jawaban sangat setuju sebanyak 53%, yang menjawab setuju sebanyak 3%, yang menjawab tidak setuju 2% dan sangat tidak setuju sebanyak 0%.
- 9) Item soal nomer 9. Model *project-based learning* membuat nilai saya jelek, Siswa menyatakan jawaban sangat setuju sebanyak 0%, yang menjawab setuju sebanyak 0%, yang menjawab tidak setuju 56% dan sangat tidak setuju sebanyak 2%.
- 10) Item soal nomer 10. Model *project-based learning* membuat saya mudah mengingat, Siswa menyatakan jawaban sangat setuju sebanyak 56%, yang menjawab setuju sebanyak 0%, yang menjawab tidak setuju 2% dan sangat tidak setuju sebanyak 0%.

Adapun perolehan hasil angket metode model projeck based learning secara keseluruhan dari masing-masing responden penelitian adalah sebagaimana tabel berikut ini:

**Tabel 1. Perhitungan Angket Model *Project-Based Learning***

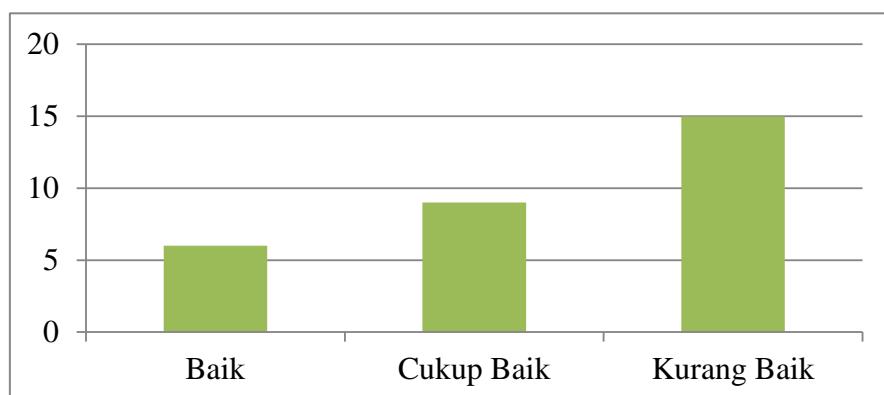
No.	Nama	Nilai
1	ASF	95
2	ALF	95
3	AIS	92.5
4	CNR	97.5
5	CNF	85
6	DSCP	82.5

7	FMP	90
8	HM	92.5
9	HA	85
10	LIF	80
11	MDS	95
12	MAD	85
13	MNA	90
14	MRF	92.5
15	AMK	87.5
16	MWA	90
17	MNM	100
18	MDF	90
19	MHA	92.5
20	MFS	92.5
21	MFA	97.5
22	MRAU	95
23	MAF	92.5
24	MFM	97.5
25	MKA	80
26	MRAU	95
27	MZTF	100
28	NAS	87.5
29	RAP	95
30	SAK	100
<b>Jumlah</b>		2750
<b>Rata-rata</b>		91
<b>Prosentase</b>		95%

Berdasarkan tabel 1 di atas data keseluruhan angket Model *project-based learning* dapat dikumpulkan bahwa penerapan Model *project-based learning* terhadap peserta didik termasuk dalam kategori sangat baik, yaitu berada pada interval >60 dengan nilai

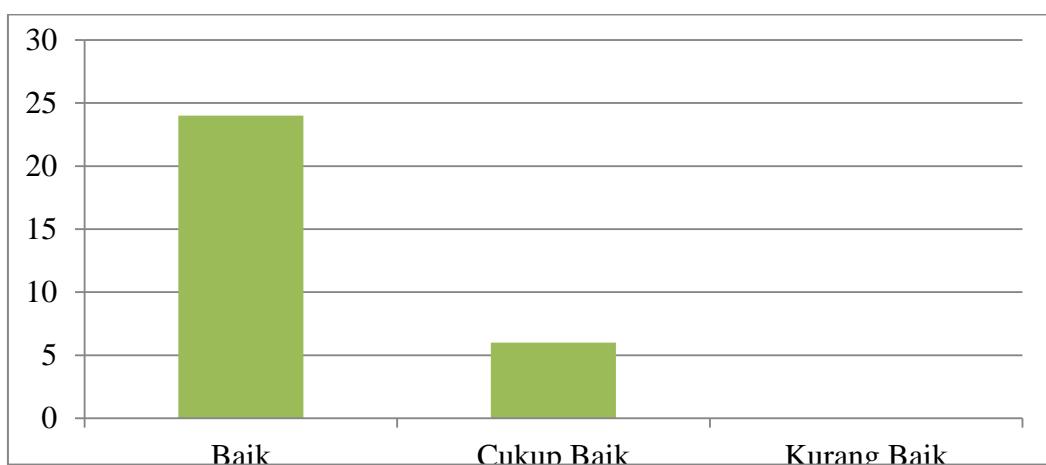
rata-rata nilai 91 berada pada prosentase 95%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan Model *project-based learning* dapat meningkatkan keaktifan, saling berinteraksi, dan meningkatkan kerja kelompok peserta didik dalam proses pembelajaran.

### Karakter Gotong Royong Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Penerapan Model *Project-based Learning* dalam Pembelajaran IPAS



**Gambar 2.** Diagram Karakter Gotong Royong Sebelum *Treatment*

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa peserta didik dengan nilai baik berjumlah 6 peserta didik, sedangkan cukup baik sedang berjumlah 9 peserta didik, dan dengan nilai kurang baik berjumlah 15 peserta didik. Jadi, sebelum diberikan *treatment* tingkat karakter gotong royong peserta didik lebih dominan dengan tingkat rendah sebesar 50% dari total keseluruhan siswa.



**Gambar 3.** Diagram Tingkat Karakter Gotong Royong Sesudah *Treatment*

Diagram di atas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan karakter gotong royong peserta didik bernilai Baik yang awalnya sebanyak 6 peserta didik menjadi 24

peserta didik, peserta didik bernilai cukup baik awalnya sebanyak 9 peserta didik menjadi 6 peserta didik, dan untuk peserta didik dengan nilai kurang baik yang awalnya sebanyak 15 peserta didik mengalami penurunan yang sangat drastis menjadi tidak ada sama sekali.

Analisis peningkatan *pretest – posttest* dalam penelitian ini menggunakan uji *N-gain score*. *N-gain score* bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran *project-based learning* dalam meningkatkan karakter gotong royong peserta didik dalam eksperimen *one group pretest posttest*. Kategori perolehan nilai *N-Gain Score* adalah sebagai berikut: jika  $N\text{-Gain} > 0,7$  tergolong kedalam kategori tinggi, apabila  $0,3 < N\text{-Gain} > 0,7$ , maka nilai tersebut masuk dalam kategori sedang, sedangkan jika  $N\text{-Gain} < 0,3$ , maka peningkatan keberhasilan tergolong rendah. Untuk kategori dalam bentuk persen, jika prosentase  $> 75$  efektif, 56-75 cukup efektif, 40-56 kurang efektif, dan jika tingkat prosentase dibawah 40, maka dapat dikatakan tidak efektif. Hasil uji *N-Gain* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score

No.	N-Gain Score (%)
1	66.67
2	66.67
3	100
4	63.64
5	85.71
6	70
7	100
8	50
9	50
10	100
11	80
12	50
13	70
14	81.82
15	70
16	100
17	0
18	100
19	85.71
20	90
21	55.56
22	77.78
23	40

24	84.62
25	76.92
26	100
27	0
28	80
29	40
30	100
<b>Rata-rata</b>	71.169608
<b>Minimum</b>	0
<b>Maksimum</b>	100

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain Score di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata N-Gain Score adalah sebesar 71.169608 atau 71% lebih besar dari 56% dan dibawah dari 75% termasuk ke dalam kategori cukup efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *project-based learning* dalam pembelajaran IPAS terbukti cukup efektif dalam meningkatkan karakter gotong royong peserta didik di MI Mathlabul Huda Karangasem Babat.

### **Pengaruh Model *Project-based Learning* terhadap Peningkatan Karakter Gotong Royong dalam Pembelajaran IPAS Di Kelas IV MI Mathlabul Huda**

#### 1) Uji Normalitas

Berikut ini adalah hasil uji normalitas dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS 2.5.

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		
Unstandardized Residual		
N		30
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.59773184
Most Extreme Differences	Absolute	.123
	Positive	.082
	Negative	-.123
Test Statistic		.123
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.  
b. Calculated from data.  
c. Lilliefors Significance Correction.  
d. This is a lower bound of the true significance.

**Gambar 4.** Hasil Uji Normaitas

Hasil uji normalitas sebaran data *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa data tersebut memiliki *Asymp. Sig.(2-tailed)* = 0,20 yang artinya lebih besar dari IPASda 0,05, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogorov-smirnov* di atas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi atau prasyarat normalitas dalam model regresi sudah terpenuhi.

## 2) Uji Linieritas

Dasar pengambilan keputusan yang dilakukan dalam uji linearitas menggunakan SPSS 2.5 adalah apabila nilai *Deviation from Linearity Sig.* >0,05, maka secara signifikan terdapat hubungan yang linear antara dua variabel yang diuji. Sedangkan apabila nilai *Deviation from Linearity Sig.* <0,05, maka tidak terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara dua variabel yang diuji. Adapun hasil uji linearitas adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.** Hasil Uji Linearitas

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
HASIL	Between Groups	(Combined)	42.800	10	4.280	1.559	.194
POSTEST *	Groups	Linearity	20.937	1	20.937	7.626	.012
HASIL		Deviation from Linearity	21.863	9	2.429	.885	.555
PRETEST	Within Groups		52.167	19	2.746		
	Total		94.967	29			

Hasil uji linearitas sebaran data *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa data tersebut memiliki nilai *Deviation From Linearity Sig.* sebesar 0,555 yang artinya lebih besar dari IPASda 0,05, dengan nilai F sebesar 0,885 lebih kecil dari F table 2,42, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara hasil *pretest* dan hasil *posttest*.

## 3) Pengaruh Model Pembelajaran *Project-Based Learning* terhadap Karakter Gotong Royong

Pengujian hipotesis ini dilakukan menggunakan pengujian model regresi dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana, yakni analisis yang digunakan untuk menguji sifat hubungan sebab-akibat antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Pengujian hipotesis menggunakan

uji regresi linear sederhana dengan menentukan apakah hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima atau ditolak. Jika nilai *Asymp. Sig.(2-tailed)* < 0,05, maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, dan jika nilai *Asymp. Sig.(2-tailed)* > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

**Tabel 4.** Hasil Uji analisis Regresi Linear Sederhana

Model	Coefficients <sup>a</sup>				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	30.334	2.728	11.118	.000
	HASIL PRETEST	.233	.083	.470	.2814

a. Dependent Variable: HASIL POSTEST

Berdasarkan pada tabel output di atas, menunjukkan besarnya nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.009 yang lebih kecil dari 0.05. Oleh karena nilai *Sig.* lebih kecil dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata tingkat karakter gotong royong peserta didik sebelum diberikan pembelajaran model *project-based learning* dengan sesudah diberikan pembelajaran model *project-based learning*. Dengan demikian, model *project-based learning* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan karakter gotong royong peserta didik di MI Mathlabul Huda Karangasem Babat.

## PENUTUP

### Simpulan

Pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *project-based learning* dalam mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan terlaksana dengan baik, hal tersebut menghasilkan peningkatan karakter gotong royong peserta didik yang mempunyai nilai signifikansi (Sig.) sebesar  $0.009 < 0,05$ , artinya penggunaan model *project-based learning* dalam pembelajaran IPAS memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan karakter gotong royong dan didapatkan nilai N-Gain Score rata-rata sebesar 71%, yang artinya penggunaan model *project-based learning* dalam

pembelajaran IPAS baik dan efektif dalam meningkatkan karakter gotong royong peserta didik kelas IV di MI Mathlabul Huda Karangasem Babat.

### Saran

Dengan adanya penelitian ini ditemukan bahwa terdapat pengaruh metode model *project-based learning* dalam pembelajaran IPAS dalam meningkatkan karakter gotong royong peserta didik kelas IV di MI Mathlabul Huda Karangasem. Oleh karena itu guru harus mengetahui model-model pembelajaran yang mampu meningkatkan karakter peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Utomo, Eko Prasetyo. "Internalisasi Nilai Karakter Nasionalis Dalam Pembelajaran IPS Untuk Membangun Jati Diri Ke-Indonesia-An." *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* 14, no. 2 (2018): 95–102. <https://doi.org/10.21831/socia.v14i2.18626>.
- Ali, M.Makhrus, Tri Hariyati, Meli Yudestia Pratiwi, and Siti Afifah. "Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapannya Dalam Penelitian." *Education Journal* 2, no. 2 (2022): 1–6.
- Anggraini, Putri Dewi, and Siti Sri Wulandari. "Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2020): 292–99. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>.
- Budiono, Siti Hana Bahrul Marhamah, and Rose Fitria Lutfiana. "Analisis Karakter Gotong Royong Dalam Ekstrakurikuler Pramuka." *Jurnal Moral Kemasyarakatan* 7, no. 1 (2022): 94–100. <https://doi.org/10.21067/jmk.v7i1.7073>.
- Maulana, Irwan. "Manajemen Pendidikan Karakter Gotong Royong ." *Jurnal Isema : Islamic Educational Management* 5, no. 1 (2020): 127–38. <https://doi.org/10.15575/isema.v5i1.5393>.
- Monika, Ketut Ayu Lola, I Nengah Suastika, and Dewa Bagus Sanjaya. "Penerapan Project Based Learning Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Meningkatkan Sikap Gotong Royong." *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)* 4, no. 1 (2023): 7–15. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.890>.
- Mujayanah, Rika Lupi, Teja Insyaf Sukariyadi, Yuni Harmawati, Pendidikan Pancasila, Dan Kewarganegaran, Fakultas Keguruan, and Ilmu Pendidikan. "Pengaruh Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Karakter Gotong Royong Siswa Kelas VII SMPN 1 Kertoraharjo," 2023, 402–9.
- Mutawally, Anwar Firdaus. "Pengembangan Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah." *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2021, 1–6.
- Natty, Richard Adony, Firosalia Kristin, and Indri Anugraheni. "Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 3, no. 4 (2019): 1082–92. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>.
- Setiawan, Lilis, Naniek Sulistya Wardani, and Trifosa Intan Permana. "Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project-Based Learning." *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi* 8, no. 1 (2021): 1879–87. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.40574>.
- Setyanto, A. Eko. "Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen Dalam Kajian Komunikasi." *Jurnal ILMU KOMUNIKASI* 3, no. 1 (2013): 37–48. <https://doi.org/10.24002/jik.v3i1.239>.
- Wardani, Intan Kusuma. "Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 2, no. 3 (2018): 50–55. <https://doi.org/10.58258/jisip.v2i3.561>.

## **MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA MENGGUNAKAN MODEL MAHIR PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

**Nadia<sup>1</sup>, Dassy Dwitalia Sari<sup>2</sup>**

2010125220093@mhs.ulm.ac.id<sup>1</sup> dessy.sari@ulm.ac.id<sup>2</sup>

Universitas Lambung Mangkurat

### ***Abstract***

*The problem encountered in this study is low motivation and critical thinking skills in Civic learning. This study aims to find solutions to problems that arise when students do not think critically or are not motivated to learn. This research examines the learning outcomes, motivation and critical thinking of students to reflect the growth of learning quality. This Classroom Action Study (PTK) was conducted in four meetings. The subjects of the study were 12 fifth grade students at SDN Pekauman 2 Banjarmasin of which 4 were female and 8 were male. Qualitative data is taken through observation of learning motivation and critical thinking, while quantitative data is taken from student learning results obtained through individual and group written tests. Measurement of learning success if 80% of students must meet or exceed KKM ie  $\geq 70$ . Based on the results of the study and findings, it was concluded that teaching and learning process activities using the MAHIR learning model (Problem Based Learning, Numbered Head Together, Picture and Picture) can increase learning motivation and critical thinking skills. from elementary school students.*

**Keyword:** Critical Thinking, Motivation, MAHIR Model, PPKn

### **Abstrak**

Permasalahan yang ditemui dalam penelitian ini ialah rendahnya motivasi serta keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran PPKn. Penelitian bertujuan mencari solusi atas permasalahan yang muncul ketika siswa tidak berpikir kritis atau tidak termotivasi untuk belajar. Penelitian ini mengkaji hasil belajar, motivasi, serta berpikir kritis siswa untuk menggambarkan pertumbuhan kualitas pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terlaksana sebanyak IV kali pertemuan. Subjek penelitiannya ialah 12 orang siswa kelas V SDN Pekauman 2 Banjarmasin, yang terdapat dari 4 siswi perempuan dan siswa 8 laki-laki. Data kualitatif diambil melalui observasi motivasi belajar serta berpikir kritis, sedangkan data kuantitatif diambil dari hasil perolehan belajar siswa yang didapatkan dengan tes tertulis melalui individu maupun perkelompok. Pengukuran pembelajaran berhasil jika 80% siswa harus memenuhi atau melampaui KKM, yaitu  $\geq 70$ . Berdasarkan hasil dari penelitian dan penemuan, didapatkan kesimpulan bahwa kegiatan proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran MAHIR (*Problem Based Learning, Numbered Head Together, dan Picture and Picture*) dapat menghasilkan terjadi peningkatan pada motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Berpikir Kritis, Motivasi, Model MAHIR, PPKn.

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran tentang kewarganegaraan merupakan cara yang sangat penting bagi siswa untuk tumbuh dan maju sebagai warga negara. Diharapkan dengan pembelajaran PPKn di sekolah, siswa akan mampu membangun dan tumbuh menjadi manusia demokratis yang sejalan dengan falsafah negara yaitu Pancasila. Dengan demikian, merupakan hal penting untuk siswa dalam mempelajari PPKn sedemikian rupa sehingga membuat mereka tertarik dan bersemangat dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran. Masyarakat harus dapat menemukan tempat yang bagus untuk melakukan hal ini, baik di dalam maupun di luar sekolah<sup>1</sup>.

Kondisi ideal mata pembelajaran PPKn salah satu nya yang menjadi faktor utama ialah berpikir kritis. Berpikir kritis ialah kemampuan penilaian mengungkapkan bahwa seseorang dapat membedakan kenyataan dan kensenjangan, termasuk juga mampu menganalisis, mengevaluasi, dan membuat tahapan untuk memperbaiki masalah. Terakhir, menerapkan informasi yang diperoleh dari pembelajaran ke dalam perilaku sehari-hari berupa ketiaatan terhadap aturan norma yang berlaku di sekolah, di lingkungan tempat tinggal, serta dalam situasi sosial. Semua topik kini bertujuan untuk mengembangkan atau memerlukan kemampuan berpikir kritis, tidak terkecuali pendidikan kewarganegaraan. Artinya, siswa harus mampu memperkuat kemampuan berpikir kritisnya, yang mungkin dapat digunakan untuk menghadapi situasi rumit dalam hidup, ketika mempelajari pendidikan kewarganegaraan<sup>2</sup>.

Ketika anak termotivasi untuk belajar, mereka akan mampu berprestasi di sekolah. Bukan hanya latihan saja yang dapat digunakan untuk membuat siswa lebih tertarik belajar, keterampilan berpikir kritis mereka dan hal-hal yang mereka pelajari juga penting. Memotivasi siswa untuk belajar merupakan faktor kunci dalam membentuk pandangan dan cara berpikir kritis terhadap apa yang mereka lakukan, yang pada akhirnya mempengaruhi kemampuan mereka dalam mencapai tujuan belajar.

Hal-hal yang dibicarakan di atas tidaklah sesuai dengan kondisi nyata yang terjadi sebenarnya di lapangan, didasarkan hasil observasi serta wawancara langsung di kelas V SDN Pekauman 2 Banjarmasin pada tanggal 12 Januari 2024 bersama Ibu Devi Wulandari

---

<sup>1</sup> Putri, A. & Suhaimi, "Implementasi Kombinasi Model Team Assisted Individualization..." (2019), 167-178.

<sup>2</sup> Rachmadtullah, Reza, "Kemampuan Berpikir Kritis dan Konsep Diri..." *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 6 No. 2 (2015), 295-305.

S.Pd, menunjukkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan masih belum mampu membuat anak berpikir secara kritis. Hal tersebut dapat terlihat dalam proses pembelajaran siswa banyak yang asyik dengan dunianya sendiri, sehingga tidak fokus pada pembelajaran yang diberikan.

Sedangkan untuk motivasi belajar terlihat siswa masih membiasakan bekerja mandiri. Akibatnya, mereka cenderung kurang bersosialisasi dan lebih cenderung berkonsentrasi pada diri sendiri, terutama jika menyangkut kegiatan pembelajaran yang memerlukan kerja kelompok. Akibatnya interaksi siswa-siswa di dalam kelas masih belum mencapai tingkat perkembangan yang maksimal. Selain itu, ditemukan bahwa sejumlah besar siswa masih bersikap pasif di kelas, kurang semangat belajar, dan kurang berani menyuarakan ide dan mengajukan pertanyaan. Berdasarkan temuan observasi, hanya sebagian kecil siswa, yaitu sekitar 33% dari seluruh siswa, atau 4 orang yang berpartisipasi aktif, dan sisanya 67% (8 orang) tidak menunjukkan partisipasi aktif sama sekali.

Tentu saja, jika hal ini terus berlanjut, kemampuan berpikir kritis siswa, kemauan belajar, dan tingkat keaktifan siswa akan menurun. Rendahnya hasil belajar siswa merupakan konsekuensi lain dari anak yang belajar secara pasif. Kegiatan pembelajaran mayoritas hanya fokus mengikuti petunjuk langkah demi langkah yang terdapat dalam buku guru dan cenderung menggunakan teknik ceramah atau penyampaian informasi tanpa menggunakan pendekatan atau model pembelajaran inovatif.

Adapun upaya memperbaiki proses permasalahan diatas, dengan digunakan model pembelajaran yang mampu dalam mengembangkan motivasi belajar dan berpikir kritis didalam proses pembelajaran, yaitu dengan penggunaan model pembelajaran MAHIR. Model MAHIR terdiri dari 3 model pembelajaran, yaitu PBL, *numbered head together*, serta *picture and picture* yang dapat diintegrasikan melalui teknologi. Filosofi penamaan Model MAHIR ini yaitu “MA” diambil dari huruf yang ada pada nama model *Problem Based Learning*, “H” diambil dari huruf yang ada pada nama model *Numbered Head Together*, dan “IR” diambil dari huruf yang ada pada nama model *Picture and Picture*. Menurut KBBI, mahir memiliki arti sangat terlatih, sehingga diharapkan dengan penggunaan model MAHIR siswa dapat sangat terlatih dalam setiap proses pembelajaran khususnya untuk motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis.

Model *Problem Based Learning* (PBL) dipilih peneliti dikarenakan mengajarkan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah dengan menggunakan situasi dunia nyata

sebagai bahan ajar. Hal tersebut memungkinkan siswa mendapat pengetahuan serta pemahaman dari pembelajarannya di masa depan. Hal demikian ini memperlihatkan bahwa model *Problem Based Learning* mendasarkan langkah pembelajaran dalam tantangan nyata, yang selanjutnya siswa akan mencari jawabannya<sup>3</sup>.

Selanjutnya, model pelengkap yaitu model Number Head Together dijelaskan bagaimana model NHT dapat digunakan untuk mendorong siswa menjadi pembelajar yang lebih aktif dan termotivasi untuk mempelajari konten dengan lebih aktif. Selain itu, metodologi ini bermanfaat bagi siswa karena mereka merasa lebih nyaman dalam menyuarakan pemikirannya. Untuk mendorong pembelajaran aktif dan membantu siswa mengasah kemampuan berpikir kritisnya, model ini serta mampu dimanfaatkan untuk alternatif didalam proses pembelajaran. Karena melatih siswa berpikir kritis dalam menyikapi permasalahan, maka *Numbered Head Together* berpotensi membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya<sup>4</sup>.

Terakhir, adalah *Picture and Picture* Model ialah bentuk model pendukung dalam menggunakan media gambar-gambar untuk menyampaikan isi pembelajaran dengan tujuan mendorong siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya dengan menyelesaikan permasalahan dengan mengandalkan contoh gambar yang diberikan. selain itu, untuk mendorong partisipasi siswa dan memfasilitasi pemahaman materi dengan mudah<sup>5</sup>.

Dengan demikian, model tersebut dikombinasikan agar dapat menangani permasalahan dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan main model (model utama) karena mampu melahirkan siswa berpikir kritis dan pemecahan masalah. *Numbered Head Together* (NHT) model pendukung (supporting model) bertujuan untuk mengembangkan pemikiran kritis dan pembelajaran aktif. Model *Picture and Picture* model pelengkap (complement model) dapat digunakan untuk membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Hal ini juga membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dengan tetap memperhatikan apa yang diajarkan guru, sehingga membantu mereka berpikir kritis.

---

<sup>3</sup> Fahrurrozi, F., Sari, Y., & Fadillah, J, “Pemanfaatan Model *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PKn Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 4, No. 3 (2022) 4460–4468.

<sup>4</sup> Widyaningrum, K., & Purwanta, E. “Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis PKn melalui model *numbered head together*”. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, Vol. 16, Issue 2 (2019).

<sup>5</sup> Alzhar, Julaeha, Adaniah, Saodah, & Musyadad, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran *Picture and Picture*”. *Jurnal Bakti Tahniah*, (2023), 69–77.

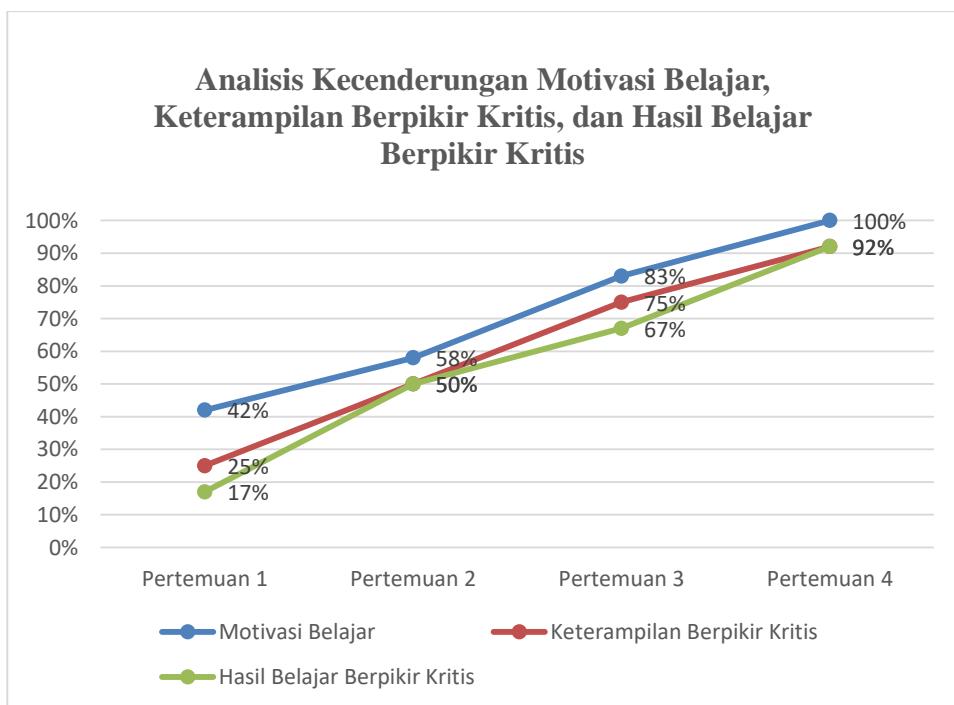
## **METODOLOGI PENELITIAN**

Peneliti menggunakan pendekatan yang disebut penelitian tindakan kelas (PTK) berdasarkan justifikasi permasalahan yang perlu diselesaikan. Tahapan pendekatan studi ini terdiri dari Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Penilaian. Pelaksanaanya di SDN Pekauman 2 Banjarmasin, dilakukan selama 2 minggu dalam IV pertemuan, dengan 12 siswa kelas V dijadikan sebagai subjek penelitian. Penelitian ini mengamati dua faktor: peningkatan motivasi dan kemampuan berpikir kritis. Diperolehnya data untuk penelitian tersebut, melalui wawancara dan observasi. Data yang dikumpulkan untuk penelitian dengan menggunakan Teknik wawancara dan observasi.

Setelah mendapatkan informasi kuantitatif tentang seberapa baik siswa belajar dari tes menulis kelompok dan individu, observasi digunakan untuk mendapatkan informasi kualitatif tentang seberapa baik siswa dapat berpikir kritis dan seberapa bersemangat mereka untuk belajar. Penelitian ini menggunakan tabel, grafik, dan interpretasi persentase untuk menjelaskan metode analisis deskriptif yang digunakan untuk melihat data. Standar penilaian kelompok digunakan untuk melihat kemampuan berpikir kritis siswa, dengan skor antara 12 - 16 berarti sangat terampil, dan tanda keberhasilan motivasi belajar dengan skor antara 12 -16 berarti sangat tinggi.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Setiap pertemuan terjadi kemajuan ketika diperoleh data penelitian motivasi belajar dan berpikir kritis dengan model MAHIR di kelas V SDN Pekauman 2 Banjarmasin, penelitian dilakukan selama empat pertemuan. Peningkatan ini terjadi sebagai akibat dari perbaikan guru merancang desain pembelajaran, yang secara konsisten mempertimbangkan tugas-tugas yang telah diselesaikan melalui refleksi. Gambaran analisis kecenderungan disimpulkan dari pertemuan pembelajaran yang didapat dengan berikut.



**Gambar 1.** Grafik Kecenderungan Motivasi Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa

## Motivasi Belajar

Perolehan penelitian PTK yang telah dilaksanakan selama IV pertemuan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa digunakannya model MAHIR (*Problem Based Learning, Numbered Head Together, dan Picture and Picture*) mengalami peningkatan disetiap pertemuannya. Hal ini dikarenakan tiap-tiap aspek diperhatikan selalu dalam peningkatan jumlah perolehan skornya.

Aspek ke-1 ialah perhatian (attention) Peneliti merancang model pembelajaran unik yang melibatkan banyak proses untuk menetapkan bagian pertama dari pembelajaran, yaitu perhatian. Siswa menerima orientasi masalah pada langkah pertama, yang disebut langkah pembelajaran. Bagian ini dapat membuat siswa lebih termotivasi karena guru telah memeriksa apa yang sudah diketahui siswa. Hal ini sesuai dengan temuan<sup>6</sup> dalam penelitiannya yang mengatakan bahwa dengan menggunakan paradigma pembelajaran *Problem Based Learning* beserta prosedur orientasi awal dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar. Memecah kebekuan adalah kegiatan lain yang dilakukan di awal kelas. Guru dapat menggunakannya sebagai pengganti aktivitas lain untuk

<sup>6</sup> Hardian, M., & Nurul Fitria Destiana, R. "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". *SAP Susunan Artikel Pendidikan*, Vol 8, No. 3 (2024).

menjadikan siswa bertambah semangat belajar lagi. Hal tersebut disesuaikan dengan apa yang dikatakan<sup>7</sup> menemukan, yaitu guru menggunakan metode “icebreaking” untuk menghilangkan situasi buruk. Siswa dapat disuruh menyanyi, berteriak, bermain game, dan melakukan hal-hal lain oleh gurunya. Ini membantu anak-anak kembali ke jalur yang benar dan ingin belajar. Menurut penelitian<sup>8</sup>, pemanfaatan model *Problem Based Learning* dengan visual cara menampilkan foto/gambar mampu mendorong siswa untuk belajar. Guru memperlihatkan gambar masalah selanjutnya. Fase ini membantu memotivasi siswa karena mereka sekarang terlibat dalam pembelajaran.

Aspek ke-2 ialah keterkaitan (relevance) peneliti telah merancang model pembelajaran inovatif, siswa yang tertarik dengan konten mungkin lebih termotivasi pada tahap pertama, yaitu fase pembelajaran, yang menyajikan grafik masalah. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa visual dan Model *Problem Based Learning* dengan fase-fase dapat melibatkan siswa, menurut<sup>8</sup> bagian ini juga dapat mengambil manfaat dari pembelajaran, khususnya bagaimana mengatasi kesulitan sehari-hari. Ada banyak cara bagi siswa untuk belajar lebih banyak berdasarkan apa yang terjadi di sekitarnya, termasuk melihat hal-hal yang terjadi pada dirinya di masa lalu. Kesimpulan tersebut sesuai dengan penelitian<sup>9</sup> yang menunjukkan bahwa dengan digunakannya paradigma model *Problem Based Learning* dalam memberikan langkah-langkah penyelesaian masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

Aspek ke-3 ialah kepercayaan diri (confidence) oleh peneliti telah menemukan cara belajar baru yang mencakup serangkaian langkah yang meningkatkan) dalam proses pembelajaran. Pada langkah pertama pembelajaran, proses pembicaraan kelompok dilakukan dan dipimpin. Hal ini dapat membuat siswa lebih termotivasi karena nomor kepala membantu guru membimbing mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat mereka semakin sadar, berani, dan yakin bahwa jawaban atau kesimpulannya benar. Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya, penggunaan pendekatan pembelajaran *Numbered Head Together* dan meminta guru mengarahkan pekerjaan siswa dan diskusi

<sup>7</sup> Ilham, Supriaman, “Pengaruh Metode Ice Breaking terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas V SDN 26 Dompu” *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, Vol. 5, No. 2 (2021), 60-70.

<sup>8</sup> Sumarjiana, et., al, “Penerapan PBL dengan Media Gambar dalam Pembelajaran Sejarah...” *Jurnal Santiaji Pendidikan* Vol. 11, No. 3 (2021), 249-253).

<sup>9</sup> Suhendra, A. “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Vol. 1 (2022).

kelompok dapat meningkatkan kemauan belajar siswa<sup>10</sup>. Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok selama langkah pembelajaran adalah cara lain untuk meningkatkan komponen ini. Hal ini dikarenakan guru ingin anak-anak yakin bahwa mereka dapat mengerjakan tugasnya sehingga anak-anak lain dapat memberikan masukan terhadap proyek yang dibuat kelompoknya. Sejalan dengan apa yang menemukan,<sup>11</sup> penggunaan model Problem-Based Learning dan meminta siswa berbagi hasil pembicaraan dapat membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar.

Aspek ke-4 ialah kepuasaan (satisfaction) yang mengembangkan ciri keempat yaitu kebahagiaan dalam belajar dalam beberapa langkah. Siswa diinstruksikan bermain dengan mencocokkan gambar yang ada di depan kelas pada tahap pertama yang disebut dengan langkah pembelajaran. Karena anak-anak dilibatkan dalam pembelajaran melalui media visual, langkah ini dapat meningkatkan motivasi. Melalui permainan, guru mengemas penilaian pembelajaran.<sup>12</sup> menemukan bahwa penggunaan pendekatan model *Picture and Picture*, dimana guru membimbing siswanya untuk permainan mencocokkan dengan mencocokkan foto, dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Pemberian penghargaan kepada siswa pada tahap pembelajaran juga dapat membantu dalam hal ini karena membuat mereka merasa gembira dan dihargai karena telah berpartisipasi dalam proses dan menyelesaikan tugas. Hal ini sesuai dengan temuan<sup>13</sup> bahwa paradigma pembelajaran *Picture and Picture* dengan tahap apresiasi dapat memotivasi siswa. Hal berikutnya yang mampu dilaksanakan dalam perbaikan hal ini ialah dengan melakukan evaluasi terhadap guru. Para siswa senang dengan seberapa baik mereka mengerjakan tugas hari ini dan puas dengan jawaban mereka.<sup>14</sup>menemukan bahwa penggunaan paradigma Problem-Based Learning dengan langkah umpan balik dapat menjadikan siswa semakin semangat belajar, hal ini sejalan dengan temuan tersebut.

Peneliti mempelajari siswa dengan bantuan pengamat dan menemukan bahwa seluruh siswa pada pertemuan terakhir mempunyai skor learning drive pada rentang tinggi

<sup>10</sup> Nadhiroh, R., et al, "Penerapan model NHT melalui pendekatan saintifik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar tematik siswa". *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), (2019), 184–193.

<sup>11</sup> Dorkas, E., et al "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning". *Jurnal Edusaintek*, Vol. 1, No. 2 (2023), 13–22.

<sup>12</sup> Purwatininghandayani, S., et al, "Penerapan pembelajaran *picture and picture* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa sekolah dasar" *Teacher in Educational Research*, 1(1), (2019), 18–26.

<sup>13</sup> Hasibuan, E. K., et al, "Penerapan Model Cooperative Learning Tipe *Picture and Picture* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar" (2022).

<sup>14</sup> Sukmini Arief, H., & Sudin, A. "Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Pendekatan *Problem Based Learning (PBL)*" Vol. 1, Issue 1, (2018).

atau sangat tinggi. Ini adalah akhir dari proses panjang yang mencakup komentar dan langkah guru. Siswa memiliki sikap yang terdorong karena beberapa mulai menunjukkan antusiasme dalam belajar; misalnya, mereka berjuang untuk ditugaskan ketika diminta menyelesaikan suatu tugas, menjadi lebih berani ketika menyuarakan pemikiran mereka, dan mengutamakan pembelajaran. Siswa terbiasa dengan berbagai lingkungan belajar, termasuk komunikasi dua arah, kemampuan memahami materi pelajaran sendiri, kemampuan bertanya ketika menghadapi kesulitan, sumber belajar yang beragam, dan sikap tangguh yang membuat mereka terus maju ketika menghadapi masalah yang menantang. dan mempertanggungjawabkan pekerjaannya. Hal ini terjadi akibat langkah-langkah pembelajaran berdampak pada kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kebermaknaan pembelajaran dan menggugah peserta didik untuk memenuhi hasil belajar yang dipersyaratkan agar tidak menerima hasil belajarnya yang kurang memadai<sup>15</sup>.

Peningkatan penelitian ini didukung dari beberapa penelitian yaitu penelitian yang dilaksanakan dari <sup>16</sup> menemukan dalam hasil belajar siswa meningkat ketika menyelesaikan KKM dari kegiatan pra tindakan dan setiap siklusnya. Problem-Based Learning (PBL) didalam *blended learning* dapat menaikkan hasil belajar dan motivasi belajar. Penelitian <sup>17</sup> menunjukkan bahwa siswa SD Negeri Sumbek bersemangat belajar, semakin bersemangat mengerjakan pekerjaan rumah, bertanggung jawab dalam mengerjakan pekerjaan rumah, dan lebih bersedia mengerjakan pekerjaan rumah ketika mereka bersemangat. Tanggapi dengan cara yang benar. Guru dan siswa senang ketika siswa menyelesaikan pekerjaan rumah yang guru berikan. Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) mempengaruhi kemampuan dan motivasi belajar menurut penulis.

Penelitian (Sayekti, 2022)<sup>18</sup> menemukan bahwa pembelajaran kooperatif dengan paradigma *Picture and Picture* meningkatkan pembelajaran siswa. Peningkatan angka keberhasilan belajar siswa untuk siklus I dan II sebesar 80,56% dan 91,67% menunjukkan hal tersebut. Beberapa wawancara siswa memperlihatkan jika pembelajaran kooperatif

<sup>15</sup> Syaparuddin, Meldianus, & Elhami. "Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Peserta Didik", (2020).

<sup>16</sup> Astuti, I. P., et al, "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada Pembelajaran PPKN Siswa Kelas II SD Negeri 3 Bantul" Vol. 1, Issue 1, (2022).

<sup>17</sup> Habibi, M. et al, "Pengaruh Model *Numbered Head Together* terhadap Motivasi Belajar Siswa SD tentang Keberagaman Karakteristik Individu dalam Keluarga Muatan PKn". *Jurnal Basicedu*, 6(6), (2022), 10096–10103.

<sup>18</sup> Sayekti, P. P, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and Picture* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn". *Jurnal Pendidikan Dasar*, VI, (2022),43–55.

*Picture and Picture* memotivasi siswa. Kebanyakan siswa ingin belajar dalam kelompok dengan menggunakan model dan gambar. Peneliti menemukan bahwa menggabungkan beberapa model pembelajaran MAHIR dapat membuat siswa semakin semangat untuk belajar. Demikian sesuai pada teori yang telah dipaparkan dan didukung oleh sejumlah temuan penelitian sebelumnya yang relevan.

### **Keterampilan Berpikir Kritis**

Penggunaan Model Mahir (*Problem Based Learning, Numbered Head Together*, dan *Picture and Picture*) dalam IV pertemuan membantu siswa dalam belajar. Setiap pertemuan memenuhi standar berpikir kritis yang relatif tinggi, serta hasil belajar siswa memperlihatkan jika kemampuan berpikir mereka semakin baik setiap saat. Hal ini agar skor akhir dapat ditingkatkan dengan mempertimbangkan setiap faktor. Mengidentifikasi kesulitan merupakan bagian pertama yang dikembangkan melalui serangkaian kegiatan pembelajaran. Aspek ke-1 ialah mampu mengidentifikasi masalah. Menurut pendekatan berbasis masalah, langkah pertama untuk memperbaiki masalah ini adalah guru telah melakukan orientasi mengenai permasalahan. Banyak temuan penelitian yang menunjukkan peningkatan kemampuan identifikasi masalah juga memanfaatkan tahap ini<sup>19</sup>. Memberikan gambaran masalah kepada siswa adalah langkah lain dalam proses Problem-Based Learning yang membantu meningkatkan aspek ini. Media gambar berperan pendukung dalam proses ini. Sejalan dengan temuan penelitian yang dilaksanakan oleh<sup>20</sup>. Selain itu, motivasi yang semakin kuat setiap pertemuan juga mempengaruhi komponen ini. Misalnya, tingkat fokus siswa selama pembelajaran dapat meningkatkan kapasitas berpikir kritis mereka.

Aspek ke-2 ialah mengumpulkan informasi yang disempurnakan melalui berbagai tahap pembelajaran. Guru meminta agar siswa membagikan hasil diskusi kelas yang berkaitan dengan materi pelajaran. Ini adalah tahap pertama dalam metodologi Problem-Based Learning yang membantu meningkatkan aspek ini. Beberapa temuan penelitian yang menunjukkan peningkatan kapasitas pengumpulan informasi juga memanfaatkan

<sup>19</sup> Novia, N. A., et al, “Penerapan *Problem Based Learning* Guna Meningkatkan Kecakapan Berpikir Kritis Bagi Siswa dalam Pembelajaran PKn SD”. *Jurnal Basicedu*, 7(6), (2023), 3923–3930.

<sup>20</sup> Rohmawati, N., et al, “Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK” (2023)

fase ini<sup>21</sup>. Selain itu, motivasi yang semakin baik setiap pertemuan juga mempengaruhi komponen ini. Misalnya, rasa kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuannya berpikir kritis. Langkah-langkah pembelajaran yang disempurnakan pada setiap pertemuan juga berdampak pada hal tersebut. Contoh aktivitas yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis antara lain melakukan penelitian, mengorganisir diskusi kelompok, dan menyajikan temuan percakapan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Aspek ke-3 ialah kemampuan untuk menciptakan jawaban alternatif terhadap masalah, dikembangkan melalui berbagai fase pembelajaran. Menurut pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah, langkah pertama untuk memperkuat elemen ini adalah guru melakukan orientasi terkait masalah. Beberapa temuan penelitian yang menunjukkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah juga menggunakan pendekatan ini<sup>22</sup>. Sebagai bagian dari *Numbered Head Together*, menugaskan siswa untuk memimpin diskusi kelompok adalah langkah lain yang membantu meningkatkan elemen ini. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian<sup>23</sup> yang menemukan bahwa penggunaan paradigma model *Numbered Head Together* meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Tahap selanjutnya adalah membantu setiap kelompok dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dan menghasilkan evaluasi yang memperoleh skor setinggi-tingginya. Fase ini termasuk dalam PBL dan NHT. Hal tersebut sejalan pada penelitian<sup>24</sup> yaitu menunjukkan bagaimana metode pembelajaran PBL dan NHT dapat membantu siswa menjadi lebih mahir berpikir kritis. Selain itu, motivasi yang semakin baik setiap pertemuan juga mempengaruhi komponen ini. Misalnya, pemahaman siswa tentang relevansi dan koneksi selama proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya.

Aspek ke-4 ialah kemampuan menarik kesimpulan dan menilai yang dibentuk melalui sejumlah proses pembelajaran. Teknik Gambar dan Gambar mencakup tahapan

<sup>21</sup> Fausal, B., & Ariffin, Z. "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Pemahaman dan Kemandirian Siswa Mata Pelajaran PPKN di SDN Banyuajuh 2 Kamal". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 08, No. 02 (2023), 2548–6950.

<sup>22</sup> Permata Sari, R., & Zikri, A. "Penggunaan Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" Vol. 4, Issue 1, (2020).

<sup>23</sup> Briliandika, D., et al, "Analisis Model Pembelajaran NHT dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis" issue 1, (2021).

<sup>24</sup> Mustika, T., et al, "Implementasi Model PBL Dan NHT Pendekatan TPACK Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Berpikir Kritis Siswa SD". *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* Vol. 2, Issue 1, (2024).

yang membantu meningkatkan aspek ini: meminta siswa dan guru mengembangkan kesimpulan.<sup>25</sup> mengatakan bahwa digunakannya model *Picture and Picture* mampu membantu siswa berpikir lebih kritis. Tahap ini juga digunakan dalam sejumlah penelitian yang menunjukkan peningkatan kemampuan menarik kesimpulan. Selain itu, bagian ini juga dipengaruhi oleh dorongan yang lebih banyak pada setiap pertemuan. Misalnya, jika siswa bersemangat dengan sekolahnya dapat membuat mereka lebih baik dalam berpikir kritis.

Peningkatan tersebut dilatarbelakangi karena penggunaan model pembelajaran MAHIR sehingga siswa mempunyai langkah aktivitas tinggi dan terlihat aktif pada proses pembelajaran dihubungkan dengan pembelajaran nyata, agar siswa dapat bertugas ide dan gagasan serta dapat bekerjasama untuk menyelidiki suatu permasalahan dan juga mempunyai pengalaman mengasyikan. Hal demikian menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, sehingga menjadikan siswa terlihat aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebutlah menjadikan berpikir siswa menjadi semakin terampil. Penelitian ini didukung beberapa penelitian yang berhasil sebelumnya yaitu dipaparkan sebagai berikut.

Siswa yang sedang mempelajari PPKn dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya dengan menggunakan gaya belajar *Problem Based Learning*. Tri Sutrisno, 2019 menemukan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah membantu siswa kelas empat sekolah negeri berpikir kritis tentang kewarganegaraan. Penelitian lain menegaskan hal ini. Perlaksanaan model *Problem Based Learning* meningkatkan rata-rata skor kelompok eksperimen dari 54,38 *pre-test* menjadi 74,38 *post-test*. Dhea Fatar Kiranadewi dan Agustina Tyas Asri Hardini menemukan pengalaman serupa. *Problem Based Learning* meningkatkan kemampuan berpikir kritis PPKn siswa kelas IV SD dengan lebih baik. Pembelajaran Berbasis Masalah mempunyai nilai rata-rata sebesar 80,00 dan N-Gain sebesar 0,48 yang menunjukkan pertumbuhan sedang<sup>26</sup>.

Sebuah penelitian<sup>27</sup> menunjukkan bahwa model Numbered Heads Together (NHT) telah digunakan oleh banyak ahli. Model ini terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa rata-rata sebesar 51,6%. Angkanya berkisar antara 6% hingga 133%,

<sup>25</sup> Dewi, R. K., & Wardani, K. W. "Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and Picture* Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, 4(4), (2020) 1066–1073.

<sup>26</sup> Fahrurrozi, F., et al, "Pemanfaatan Model *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PKn Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), (2020), 4460–4468.

<sup>27</sup> Briliandika, D., et al, "Analisis Model Pembelajaran NHT dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis" issue 1, (2021).

dengan 6% merupakan kisaran terendah.<sup>28</sup> menemukan bahwa model *Picture and Picture* meningkatkan skor berpikir kritis. Rata-rata nilai pre-test siswa sebelum digunakannya pendekatan *Picture and Picture* adalah 67,73. Pre dan post test dengan demikian pembelajaran *Picture and Picture* meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata post-test sebesar 85,73.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil PTK pada siswa kelas V SDN Pekauman 2 Banjarmasin, terlihat bahwa motivasi dan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PPKn dengan model MAHIR terlaksana secara efektif pada setiap pertemuan, yang pada akhirnya ikut meningkatnya hasil belajar. Hal ini berdampak pada seberapa baik proses belajar siswa pada pembelajaran PPKn dalam menggunakan model MAHIR yang dapat diterapkan secara efektif sehingga memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

Disarankan kepada guru agar mereka menggunakan temuan penelitian sebagai dasar untuk memilih dan mengevaluasi model pembelajaran yang berbeda dalam upaya membangun lingkungan belajar yang aktif serta dalam peningkatan keterlibatan siswa dan tujuan pada setiap pembelajaran. Penelitian ini dapat membantu kepala sekolah melatih dan menginformasikan kepada guru untuk mengadopsi model pembelajaran yang beragam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar. Penelitian ini menjadi pilihan bagi peneliti yang mencari hasil maksimal. Hal ini juga dapat digunakan untuk memulai penelitian baru dengan memeriksa penelitian sebelumnya dan melihat bagaimana penelitian tersebut terintegrasi dengan tema dan model lain.

---

<sup>28</sup> Dewi, R. K., & Wardani, K. W. "Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and Picture* Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, 4(4), (2020) 1066–1073.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Alzhar, Julaeha, Adaniah, Saodah, & Musyadad. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran *Picture and Picture*. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 69–77.
- Astuti, I. P., Deshinta, A., & Noviani, S. (2022). *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Pembelajaran PPKN Siswa Kelas II SD Negeri 3 Bantul* (Vol. 1, Issue 1).
- Ayu Nurvita, S., & Widyanti Setyaningtyas, E. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Model Pembelajaran *Picture and Picture* Berbantuan Flash Card Siswa Kelas 2 SD Negeri Kenteng 01. *Jurnal Efektor*, 5, 134–145.
- Briliandika, D., Putra, D. A., Dian, K., & Afiani, A. (2021). *Analisis Model Pembelajaran NHT dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis* (Issue 1). [http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal\\_inventa](http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa)
- Dewi, R. K., & Wardani, K. W. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and Picture* Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1066–1073. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.511>
- Dorkas, E., Lakapu, L., & Wulandari, H. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Metode *Problem Based Learning*. *Jurnal Edusaintek*, Vol 1 No 2, 13–22. [www.lubisgrafura.wordpress.com](http://www.lubisgrafura.wordpress.com)
- Dwiyanti, M., & Hidayat, A. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Baiman pada Muatan PPKn Kelas V SDN Alalak Selatan 1. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 285–297. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i3.196>
- Fahrurrozi, F., Sari, Y., & Fadillah, J. (2022). Studi Literatur : Pemanfaatan Model *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PKn Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 4460–4468. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2795>
- Fausal, B., & Ariffin, Z. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Pemahaman dan Kemandirian Siswa Mata Pelajaran PPKN di SDN Banyuajuh 2 Kamal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 08 Nomor 02, 2548–6950.
- Habibi, M. R., Rizal, S., & Saleh, S. (2022). Pengaruh Model *Numbered Head Together* terhadap Motivasi Belajar Siswa SD tentang Keberagaman Karakteristik Individu dalam Keluarga Muatan PKn. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10096–10103. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4109>
- Hardian, M., & Nurul Fitria Destiana, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 8(3).
- Hasibuan, E. K., Tanjung, R., Putri, A. E., & Delvi, L. (2022). *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Picture and Picture dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar*.
- Mustika, T., Radiansyah, S., Kunci, K., Belajar, A., & Kritis, B. (2024). Implementasi Model PBL Dan NHT Pendekatan TPACK Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Berpikir Kritis Siswa SD. In *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* (Vol. 2, Issue 1). <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk>
- Nadhiroh, R., Relmasira, S. C., & Nur Ana Rahayu, T. (2019). Penerapan model NHT melalui pendekatan saintifik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar tematik siswa. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 184–193.

- Novia, N. A., Radya Nasyawa, Susilo Tri Widodo, & Junianto. (2023). Penerapan *Problem Based Learning* Guna Meningkatkan Kecakapan Berpikir Kritis Bagi Siswa dalam Pembelajaran PKn SD. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3923–3930. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6428>
- Permata Sari, R., & Zikri, A. (2020). *Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 4, Issue 1). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Purwatiningshandayani, S., Wahyuni, A., & Azis, D. K. (2019). Penerapan pembelajaran *picture and picture* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa sekolah dasar The application of *picture and picture* learning to improve the motivation and achievement of elementary school students. *Teacher in Educational Research*, 1(1), 18–26.
- Rohmawati, N., Widiarti, F. A., Pratiwi, D. S., & Setyawati, R. D. (2023). *Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK" Semarang*.
- Sari, F. W., Damayanti, I. P., & Sutriyani, W. (2022). Peran Guru dalam Menerapkan Model Kooperatif Learning Tipe NHT (*Numbered Head Together*) di Sekolah Dasar. *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 13–23. <https://doi.org/10.35912/jahidik.v2i1.1268>
- Sayekti, P. P. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and Picture* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN. *Jurnal Pendidikan Dasar*, VI, 43–55.
- Suhendra, A. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa* (Vol. 1). <https://sainsglobal.com/jurnal/index.php/jpi/>
- Sukmini Arief, H., & Sudin, A. (2018). *Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Pendekatan Problem Based Learning (PBL)* (Vol. 1, Issue 1).
- Syaparuddin, Meldianus, & Elhami. (2020). *Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Peserta Didik*.
- Waritsa Firdausi, B., Warsono, & Yermiandhoko, Y. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2). <https://doi.org/10.22373/jm.v11i2.8001>
- Widiyaningrum, K., & Purwanta, E. (2019). Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis PKn melalui model *numbered head together*. In *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan* (Vol. 16, Issue 2). <https://journal.uny.ac.id/index.php/civics/index>

## **PENGARUH MEDIA WORKSHEET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS II PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA**

**Nur Zahrotul Jannah<sup>1</sup>, Ariga Bahrodin<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>[zahrotulj00@gmail.com](mailto:zahrotulj00@gmail.com)

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

### ***Abstract***

*Students often portray mathematics as a tedious and difficult topic. For pupils who get bored or tired of math quickly, this makes it difficult for teachers to explain the subject. Disengaging from these issues necessitates creative approaches to media selection in an effort to boost students' interest in and retention of course content. Media such as worksheets, in which students color pictures corresponding to the numerical values, serve as a link between mathematics and students. After then, they should respond to the questions. The quantitative method of experimental design, specifically the posttest-only control model, is employed in this study. This research focuses on 42 pupils from class II at MI Darul Urum Jogoroto Jombang. We used a purposive sampling strategy to do our sampling. Surveys, observations, and written records are the main tools for gathering information. Using SPSS 16, we ran a t-test on the data we gathered. The Mann Whitney test was used to acquire the research results, specifically a sig value of  $0.014 < 0.05$ . This leads us to conclude that  $H_a$  is correct and  $H_0$  is false. Based on these findings, we can say that the media used in worksheets affects the motivation of second-year mathematics students at MI Darul Ulum 2 Jogoroto Jombang to study.*

**Keyword:** Worksheet Media, Student Learning Motivation, Math

### **Abstrak**

Siswa sering menggambarkan matematika sebagai topik yang membosankan dan sulit. Bagi siswa yang cepat bosan atau lelah dengan matematika, hal ini menyulitkan guru untuk menjelaskan materi pelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan kreatif dalam pemilihan media dalam upaya meningkatkan minat dan retensi siswa terhadap materi pelajaran. Media seperti lembar kerja, di mana siswa mewarnai gambar yang sesuai dengan nilai numerik, berfungsi sebagai penghubung antara matematika dan siswa. Setelah itu, mereka harus menjawab pertanyaan-pertanyaan. Metode kuantitatif dari desain eksperimen, khususnya model kontrol posttest-only, digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini berfokus pada 42 siswa dari kelas II di MI Darul Urum Jogoroto Jombang. Kami menggunakan strategi purposive sampling untuk melakukan pengambilan sampel. Survei, observasi, dan catatan tertulis adalah alat utama untuk mengumpulkan informasi. Dengan menggunakan SPSS 16, kami melakukan uji-t pada data yang kami kumpulkan. Uji Mann Whitney digunakan untuk mendapatkan hasil penelitian, khususnya nilai sig  $0,014 < 0,05$ . Hal ini membuat kami menyimpulkan bahwa  $H_a$  benar dan  $H_0$  salah. Berdasarkan temuan ini, kita dapat mengatakan bahwa media yang digunakan dalam worksheet

berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas II di MI Darul Ulum 2 Jogoroto Jombang.

**Kata Kunci:** Media *Worksheet*, Motivasi Belajar Siswa, Matematika

## PENDAHULUAN

Motivasi belajar adalah penentu penting keberhasilan siswa dalam upaya belajar. Siswa dengan motivasi belajar yang kuat secara konsisten mengerahkan upaya untuk mencapai tujuan mereka dan ulet dalam mengatasi rintangan dan tantangan. Secara umum, motivasi dapat dikategorikan ke dalam dua jenis utama: motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Individu dapat menghasilkan motivasi intrinsik dengan terlibat dalam tugas-tugas yang selaras dengan kebutuhan batin mereka, seperti rasa ingin tahu dan aktualisasi diri. Motivasi ekstrinsik seseorang dapat ditingkatkan atau dipicu oleh pemberian penghargaan atau peluang untuk kemajuan karir.<sup>1</sup> Menurut Sardiman, motivasi berasal dari istilah “motif”, mengacu pada kekuatan pendorong internal yang mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas tertentu dengan tujuan mencapai suatu tujuan.

Interpretasi lain dari istilah “motif” juga dapat merujuk pada sesuatu yang tidak pasti atau melibatkan kesiapan untuk menghadapi situasi tertentu.<sup>2</sup> Motivasi belajar siswa sering kali dipengaruhi oleh variabel internal seperti rasa ingin tahu dan keinginan yang kuat untuk memperoleh pengetahuan, mengembangkan sikap, dan memperoleh kemampuan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan. Variabel eksternal, seperti pendidik, teman sekelas, dan individu lain yang terlibat dalam lingkungan pendidikan, dapat memberikan dampak pada siswa. Elemen-elemen tersebut dapat berupa dorongan positif maupun dorongan negatif.<sup>3</sup> Namun, pada kenyataannya, selama proses pendidikan di sekolah, ada beberapa siswa yang kurang memiliki dorongan dalam belajar.

Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pendidikan matematika disebabkan oleh kegagalan pendidik dalam menumbuhkan semangat belajar siswa. Mempelajari ilmu hitung membutuhkan tenaga dari guru bagi siswa yang

<sup>1</sup> I Kadek Satria Arsana, “Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru Dan Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa” 6, no. 2 (2019): 269–82.

<sup>2</sup> Muh Dahlan Thalib, *Membangun Motivasi Belajar Dengan Kecerdasan Emosional Dan Spiritual*, ed. Tanwir (IAIN Parepare Nusantara Press, 2019).

<sup>3</sup> Thalib.

mudah lelah dan merasa belajar matematika sulit<sup>4</sup>.

Matematika mempunyai peranan penting sebagai dasar dari ilmu-ilmu eksakta dan memajukkan kekuatan berfikir manusia. Namun, yang terjadi saat ini adalah matematika justru menjadi salah satu daftar pelajaran yang paling tidak disenangi oleh siswa karena dirasa rumit serta tidak menarik. Salah satu penyebabnya yaitu kurangnya variasi penyampaian pelajaran yang diakibatkan oleh kurang pemanfaatan media yang variatif dalam pembelajaran. Penyebab yang lain yaitu karena motivasi belajar siswa yang menurun dikarenakan penmbelajaran oleh guru hanya menggunakan metode ceramah dan hafalan. Pengajar dituntut untuk memahami pentingnya motivasi belajar agar siswa dan guru mendapatkan timbal balik yang baik seiring pembelajaran dilaksanakan. Pentingnya motivasi belajar bagi siswa memberikan dampak yang besar diantaranya adalah sebagai upaya menyadarkan kedudukan belajar, menginformasikan kekuatan usaha belajar, memberikan arahan kegiatan belajar, meningkatkan semangat belajar, dan untuk menyadarkan akan adanya perjalanan belajar dan bekerja yang saling berkesinambungan<sup>5</sup>.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas II MI Darul Ulum 2 Jogoroto, Jombang. Temuan dari observasi ini menunjukkan bahwa kurangnya antusiasme siswa untuk belajar selama pelajaran matematika disebabkan oleh unsur-unsur yang berkaitan dengan media pembelajaran. Siswa kelas II merasa proses pembelajaran berhitung menjadi monoton karena tidak adanya alat peraga yang digunakan oleh guru. Kepala sekolah MI Darul Ulum 2 Jogoroto Jombang menyatakan bahwa guru jarang menggunakan alat peraga. Biasanya, guru menggunakan berbagai sumber daya seperti buku, spidol, papan tulis, dan kadang-kadang proyektor untuk menyajikan materi. Mereka kemudian melanjutkan dengan menjelaskan topik dan memberikan tugas. Namun, pendekatan ini sering kali mengarah pada pengalaman belajar yang monoton dan kurang menarik. Dengan kondisi seperti ini, dibutuhkan media yang dapat

<sup>4</sup> Tri Mutiara, Safrizal Safrizal, and Yulnetri Yulnetri, “Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 12 Andaleh Baruh Bukit Factors Causing Low Motivation to Learn Mathematics Grade IV Students State Elementary School 12 Andaleh Baruh Bukit” 3, no. 2 (2023): 96–105.

<sup>5</sup> Atis Budiyani, Rina Marlina, and Karunia Eka Lestari, “Analisis Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika,” *Jurnal Maju* 8, no. 2 (2021): 310–19.

membangun hubungan antara matematika dan siswa. Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif membutuhkan pemanfaatan sumber daya pendidikan yang tepat untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Peran penting dari media pendidikan adalah sebagai instrumen pedagogis. Namun demikian, hal ini juga berdampak pada iklim, keadaan, dan pengaturan pendidikan yang ditetapkan dan dirancang oleh instruktur.<sup>6</sup> Salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa adalah dengan memanfaatkan media pendidikan yang memfasilitasi pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang ditawarkan. Dalam proses pembelajaran di kelas, guru berusaha untuk mengatasi masalah siswa dengan memasukkan media pembelajaran.<sup>7</sup> *Worksheet* siswa adalah alat media yang banyak digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran matematika. Secara konseptual, *worksheet* dapat menjadi alat bantu siswa untuk mengingat apa yang telah dipelajarinya. Media *worksheet* juga dapat berisi berbagai pertanyaan untuk melatih berpikir siswa dan guru menyediakan pertanyaan-pertanyaan dalam *worksheet* untuk dijawab oleh siswa<sup>8</sup>. Pada penelitian ini, media *worksheet* yang digunakan yaitu mewarnai gambar sesuai dengan hasil bilangan. Sehingga siswa terlebih dahulu menjawab soal dan menjumlahkan atau mengurangkan bilangan.

Keunggulan dari media *worksheet* yaitu media pembelajaran yang membuat pembelajaran tidak membosankan di kelas dan menjadi menyenangkan. *Worksheet* berfungsi di antaranya sebagai berikut: “1) Menyusun materi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, 2) Merumuskan langkah belajar siswa, 3) Memberikan tugas belajar siswa secara terpadu. Keunggulan *worksheet* untuk digunakan dalam pembelajaran yaitu: 1) mudah untuk digunakan baik dimanapun maupun kapanpun; 2) dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk belajar tentang fakta dan menggali prinsip yang disertai dengan argumentasi, 3) *worksheet* dapat menyajikan kata-kata, angka-angka, notasi, gambar dua dimensi,

<sup>6</sup> Rohani, “Media Pembelajaran,” *Media Pembelajaran*, 2020, 8.

<sup>7</sup> Lia Fatmasari and Ariga Bahrodin, “Upaya Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa,” *PSIKOWIPA (Psikologi Wijaya Putra)* 3, no. 2 (2022): 7–20, <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v3i2.85>.

<sup>8</sup> Jauhara Dian Nurul Iffah, “Pengaruh Penggunaan Media Worksheet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah,” *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2021): 107–16, <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i1.812>.

serta diagram”<sup>9</sup>. Beberapa penelitian terkait media *worksheet* ini telah menunjukkan bahwa kehadiran media meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta menikmati pembelajaran meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu penerapan media pembelajaran juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa khususnya jenjang sekolah dasar<sup>10</sup>, dapat mengklasifikasikan siswa ABK dalam proses pembelajaran<sup>11</sup>, meningkatkan kemampuan membaca pada anak yang mengalami diseleksia<sup>12</sup>, meningkatkan kemampuan literasi baca tulis<sup>13</sup> dan dapat digunakan pada pembelajaran tematik<sup>14</sup>.

Berdasarkan permasalahan yang ada serta kelebihan dan manfaat *worksheet*, maka peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui “Pengaruh Media *Worksheet* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Matematika Di MI Darul Ulum 2 Jogoroto Jombang”.

## TINJAUAN PUSTAKA (Jika Ada)

### Media *Worksheet*

Istilah Media *Worksheet* berasal dari dua kata: “media” dan “*Worksheet*”. Kata “media” berasal dari kata Latin “medium”, yang mengacu pada metode atau saluran yang digunakan untuk mengirim pesan dari sumber ke penerima. National Education Association (NEA) berpendapat bahwa media mencakup beberapa bentuk komunikasi, seperti format cetak dan audio-visual, serta teknologi perangkat keras yang terkait.<sup>15</sup> Alat-alat yang berasal dari bahan cetak dan audio-visual dapat berfungsi sebagai mediator antara pengirim dan penerima pesan

<sup>9</sup> Amalia Yunia Rahmawati, “Penerapan E-Worksheet Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Matematika Tentang Peluang Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 5 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022,” no. July (2020): 1–23.

<sup>10</sup> (Widiyati & Bahrobin, 2023)

<sup>11</sup> Ariga Bahrobin, Rianti Elsaputri Halida, and Talitha Rahma Ul’arifah, “Penggunaan Media Pembelajaran Sesuai Klasifikasi Siswa Berkebutuhan Khusus (Studi Kasus Di SD Inklusi Pelangiku Jombang),” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2022): 137–50, <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i1.587>.

<sup>12</sup> (Maghfiroh & Bahrobin, 2022)

<sup>13</sup> (Mustaghfiroh et al, 2023)

<sup>14</sup> Halida Rianti Elsaputri and Ariga Bahrobin, “Analisis Pengembangan Media SIGIMU Berbasis Modalitas Belajar Pada Pembelajaran Tematik” 5, no. 2 (2023): 365–73, <https://doi.org/10.37216/badaa.v5i2.1085>.

<sup>15</sup> Rohani, “Media Pembelajaran.”

melalui teknologi yang digunakan. Menurut Gagne dan Bringgs, media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, seperti contoh buku, tape recorder, film, slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi, dan computer.<sup>16</sup>

Hamka berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang disengaja antara pendidik dan peserta didik dalam bidang pendidikan. Media pembelajaran dapat berupa alat bantu fisik maupun non-fisik yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam memahami materi pembelajaran. Untuk mempercepat penerimaan siswa terhadap konten dan menumbuhkan kecenderungan mereka untuk mempelajarinya secara lebih mendalam.<sup>17</sup> Penelitian ini menyelidiki peran media *Worksheet* sebagai penghubung antara matematika dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif membutuhkan pemanfaatan media yang tepat dalam sumber daya pendidikan untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Media *Worksheet* memfasilitasi pelaksanaan rencana pembelajaran dan terdiri dari informasi dan pertanyaan penting yang harus ditanggapi oleh siswa. Pada intinya, *Worksheet* berfungsi sebagai sarana untuk mendorong ingatan siswa terhadap materi yang diberikan kepada mereka.<sup>18</sup> *Worksheet* juga dapat mencakup berbagai pertanyaan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan di *Worksheet* dan menginstruksikan siswa untuk menyelesaikannya. Selain itu, pendidik memiliki pilihan untuk menggunakan media *worksheet* sebagai alat evaluasi pencapaian tujuan pembelajaran. Guru dapat menggunakan media *Worksheet* sebagai alat penilaian untuk mengukur pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang ditawarkan. Para peneliti menggunakan *Worksheet* yang menarik secara visual sebagai media untuk menarik perhatian siswa. Presentasi visual ditingkatkan dengan banyak gambar dan konten tekstual yang terbatas untuk menarik minat siswa. Tidak hanya mengerjakan soal namun juga mewarnai, karena pembelajaran estetika atau

<sup>16</sup> Senja Mayang Dewi and Heru Subrata, "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Flora Fauna Untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, no. 19 (2022): 1379–89.

<sup>17</sup> Yeti, "Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas VI Sekolah Dasar," 2020.

<sup>18</sup> Iffah, "Pengaruh Penggunaan Media Worksheet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah."

pembelajaran seni adalah kognitif, yang akan melibatkan siswa dalam praktik yang menyenangkan, bermakna, serta siswa akan terlibat secara aktif<sup>19</sup>. Media ini juga difungsikan untuk memudahkan siswa memahami konsep matematika dan pemberian soal menggunakan visual gambar yang menarik sehingga membuat siswa tidak merasa bosan dalam belajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena dikhawatirkan apabila siswa jenjang SD/ MI merasa tidak nyaman ketika proses pembelajaran dapat mengalami stres akademik.

### **Motivasi Belajar**

Motivasi Belajar berasal dari kata ‘motif’, yang mengacu pada tindakan mendorong atau memberikan alasan untuk sesuatu. Motivasi adalah dorongan yang melekat yang mendorong individu untuk mengambil tindakan atau terlibat dalam perilaku tertentu. Motivasi belajar mengacu pada kekuatan psikologis yang mendasari yang mendorong individu untuk terlibat dalam kegiatan belajar, memastikan sifat berkelanjutan dari kegiatan ini, dan memberikan rasa tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>20</sup> James O Whittaker mendefinisikan motivasi sebagai faktor-faktor atau keadaan yang merangsang atau mendorong suatu organisme untuk berkinerja dalam rangka mencapai tujuan yang dipengaruhi oleh motivasi tersebut. Motivasi belajar, seperti yang didefinisikan oleh teori Winkel, mengacu pada usaha-usaha internal yang mendorong kegiatan belajar, menjamin kelangsungannya, dan memberi arah pada kegiatan belajar itu, dan memberikan bimbingan pada pencapaian tujuan yang dikehendaki.<sup>21</sup> Inspirasi belajar adalah faktor kognitif yang didasarkan pada prinsip-prinsip ilmiah dan meningkatkan motivasi seseorang untuk belajar.

Motivasi memberikan dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, motivasi terkait erat dengan pendidikan. Mendorong anak-anak dapat meningkatkan inisiatif mereka dan meningkatkan keuletan mereka dalam mengejar pengetahuan. Besarnya motivasi pada setiap

<sup>19</sup> Winda Nur Ayu Afifaroh, “Implementasi Media Worksheet Dalam Pembelajaran Matematika Permulaan Anak Usia Dini,” 2022, 1–10.

<sup>20</sup> Alfurqan, “Motivasi Belajar Dan Pembelajaran,” *Motivasi Belajar Dan Pembelajaran*, 2018, 1–24.

<sup>21</sup> Beatus Mendelson Laka, Jemmi Burdam, and Elizabet Kafiar, “Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School,” *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 2 (2020): 69–74, <https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.51>.

siswa juga dipengaruhi oleh kondisi dan sejarah mereka yang unik. Motivasi siswa yang rendah dapat didefinisikan sebagai kurangnya keterlibatan siswa dalam mengejar tujuan akademis secara aktif, baik dalam teori maupun praktik. Jika guru gagal menginspirasi siswa, kemampuan mereka untuk belajar secara efektif akan terhambat karena tidak adanya minat atau motivasi individu. Motivasi belajar adalah faktor psikologis yang membantu dan merangsang individu untuk mencapai tujuannya.<sup>22</sup> Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk memiliki kemampuan untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran mereka dan memberikan fasilitasi materi pembelajaran yang optimal. Peningkatan motivasi belajar akan meningkatkan kegembiraan siswa dalam belajar karena mereka mendapatkan kepuasan dari keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

### **Mata Pelajaran Matematika**

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang terdaftar dalam kurikulum sebagai mata pelajaran wajib bagi siswa dalam jenjang apapun, termasuk di sekolah dasar. Matematika adalah salah satu bagian elemen pendidikan dasar pada seluruh bidang pengajaran. Matematika merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang dapat membangkitkan logika berfikir untuk menemukan sebuah konsep dengan masuk akal<sup>23</sup>. Perhitungan seperti mengukur jarak, waktu, dan berat merupakan komponen penting dari Pendidikan matematika. Dari pengantar teori ukuran oleh M.J. Allen dan W.M. Yen, diterbitkan pada tahun 1997. Pengukuran adalah proses pemberian nilai numerik kepada orang dengan cara yang didasarkan pada sifat atau kualitasnya<sup>24</sup>. Jelas dari pernyataan di atas bahwa mengukur melibatkan membandingkan besaran yang diukur dengan besaran lain. Banyak siswa yang masih bergumul dengan materi pengukuran ini, membuat kesalahan saat menghitung satuan Panjang, waktu, dan berat. Tantangan lain dalam belajar matematika adalah anak-anak mencoba dengan perhitungan karena mereka berjuang untuk mengingat satuan panjang, waktu, dan berat karena

<sup>22</sup> Rusman, "Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik Dan Penilaian , (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2019), Hal. 139 1 25," 2019, 25–54.

<sup>23</sup> Laka, Burdam, and Kafiar, "Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School."

<sup>24</sup> Yeti, "Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas VI Sekolah Dasar."

sering melakukan kesalahan.

Salah satu materi yang dibahas dalam pelajaran matematika adalah materi pengukuran berat. Dalam pengukuran berat biasanya siswa mengubah satuan berat ke satuan berat lainnya. Menurut Rusminati & Rosidah kemampuan matematika merupakan kesanggupan atau kepandaian yang dimiliki siswa dalam menyelesaikan permasalahan pada mata pelajaran matematika<sup>25</sup>. Pemahaman siswa terhadap cara untuk mengubah satuan sangat diperlukan agar tidak terjadi kesalahan dalam menghitung. Pada pengukuran berat, untuk mengukur berat sebuah objek diperlukan alat untuk mengukur berat yang dibutuhkan. Misalnya anak-anak ingin mengetahui berat badannya maka dibutuhkan timbangan untuk mengetahuinya. Satuan pengukuran berat sendiri adalah gram serta kilogram. Pada pengukuran berat dapat dengan mudah menggunakan tangga satuan berat. Pada kelas II MI, terdapat materi membahas tentang pengukuran berat, materi pengukuran berat ini baru dipelajari pada kelas II MI dan akan menjadi materi kelanjutan pada kelas III maka dari itu siswa harus paham dari kelas II agar siswa lebih mudah nantinya untuk melanjutkan materi dikelas selanjutnya.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini bersifat eksperimental dengan metode pendekatan kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true eksperimental design* dengan jenis *posttest-only control design*. Tujuan penggunaan desain penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *worksheet* terhadap motivasi belajar siswa kelas II pada materi pengukuran berat bera mata pelajaran matematika. Pola desain eksperimen tipe *true eksperimental design* dengan bentuk *posttest-only control design*<sup>26</sup>.

R	X	O <sub>1</sub>
R		O <sub>2</sub>

R = random (acak)

X = treatmen.

<sup>25</sup> Sinta Imroatul Khusniya, Rarasaning Satianingsih, and Cholifah Tur Rosidah, "Pengaruh Media Pembelajaran Prezi Terhadap Hasil Belajar Materi Pengukuran Berat," *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian*, no. April (2022): 1171–76.

<sup>26</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Kedua (Bandung: Alfabeta, 2022).

O<sub>1</sub> = hasil setelah perlakuan.

O<sub>2</sub> = hasil tanpa perlakuan.

Desain ini terdiri dari dua kelompok yang dipilih secara acak (R). Satu kelompok menerima perlakuan (x) sedangkan kelompok lainnya tidak. Kelompok yang menerima perlakuan disebut sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelompok yang tidak menerima perlakuan disebut sebagai kelompok kontrol. Perlakuan tersebut berdampak pada O<sub>1</sub>, yang menghasilkan O<sub>2</sub>. Jika terdapat perbedaan yang mencolok antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka perlakuan yang diberikan memiliki dampak yang besar.

Desain penelitian ini digunakan untuk memanipulasi pemanfaatan variabel eksternal yang diyakini berdampak pada prosedur eksperimen, sehingga memastikan implementasi desain penelitian yang berkualitas tinggi. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan dipilih secara acak dari populasi yang homogen untuk mengelompokkan mereka ke dalam satu kelompok berdasarkan kesamaan karakteristik. Desain penelitian ini melibatkan penugasan kelompok eksperimen, kelas II.A, untuk mendapatkan terapi tertentu, sedangkan kelompok kontrol, kelas II.B, diperlakukan dengan cara standar. Setelah diberikan perlakuan, kedua kelompok menjalani penilaian posttest. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial non parametrik, khususnya uji Mann-Whitney. Penelitian ini menggunakan perangkat lunak SPSS versi 16.0 yang beroperasi pada sistem operasi Windows.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uji Hipotesis metode *Mann Whitney*.

### Ranks

kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Motivasi belajar	kelas eksperimen	21	26.14
	kelas kontrol	21	549.00
		16.86	354.00

### Ranks

kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Motivasi belajar	kelas eksperimen	21	26.14
	kelas kontrol	21	16.86
Total	42		354.00

### Test Statistics<sup>a</sup>

	Motivasi belajar
Mann-Whitney U	123.000
Wilcoxon W	354.000
Z	-2.458
Asymp. Sig. (2-tailed)	.014

Uji Mann-Whitney menunjukkan bahwa jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima. Sebaliknya, jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Gambar hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,014 yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Jika hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Landasan yang menjadi dasar peneliti dalam mengambil keputusan adalah:

- 1) Apabila nilai Asymp. Signifikasi (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
- 2) Apabila nilai Asymp. Signifikasi (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Uji statistik *posttest* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dengan teknik *Mann Whitney* mendapatkan mean rank kelompok eksperimen 26,14 lebih tinggi dari kelas kontrol yang mendapatkan mean rank 16,86.

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode kuantitatif dengan memakai desain eksperimen dengan jenis penelitian *true experimental design*. Penelitian ini menggunakan subyek kelas II A dan II B MI Darul Ulum Jogoroto Jombang sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dengan menggunakan instrumen kuesioner untuk mengumpulkan data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum disebarluaskan kepada siswa, instrumen tersebut menjalani uji coba awal untuk menilai validitas dan reliabilitasnya. Pada awalnya, uji validitas dan reliabilitas diberikan kepada kelompok kecil. Selanjutnya, uji validitas dilakukan dengan menggunakan uji validitas korelasi pearson product moment dan uji reliabilitas cronbach's alpha. Dari total 20 butir pernyataan, terdapat 11 instrumen angket media *worksheet* yang sahih dan 15 instrumen angket motivasi belajar siswa yang sahih.

Berdasarkan data tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *worksheet* memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap motivasi belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika di MI Darul Ulum 2 Jogoroto Jombang. Kesimpulan ini didukung oleh data yang disajikan, yang menunjukkan bahwa dua tahap uji coba dilakukan selama penelitian. Sebelum instrumen disebarluaskan kepada subjek penelitian, instrumen tersebut harus melalui uji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui apakah instrumen tersebut valid dan reliabel. Pada tahap selanjutnya, setelah perlakuan, para peneliti akan menggunakan uji Mann Whitney untuk melakukan pengujian hipotesis. Uji ini mencoba untuk menilai instrumen posttest yang telah diberikan kepada siswa untuk mengetahui apakah ada dampak yang dihasilkan dari eksperimen yang dilakukan oleh peneliti.

Hasil konklusif dari uji hipotesis dengan menggunakan uji Mann-Whitney pada posttest, setelah pemberian terapi dengan menggunakan media *worksheet*. Hasil temuan dari uji Mann-Whitney menghasilkan nilai signifikan sebesar 0,014 yang kurang dari ambang batas yang telah ditentukan yaitu 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa secara statistik terdapat pengaruh yang signifikan antara

media *worksheet* terhadap motivasi belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika di MI Darul Ulum 2 Jogoroto Jombang. Berdasarkan temuan penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (Ha) didukung, sedangkan hipotesis nol (H0) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *worksheet* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika di MI Darul Ulum 2 Jogoroto Jombang.

Adapun hasil penelitian dari Setiawan Ari, Mursilah, Miftakhur Rohmah tentang “Pengaruh Media Student Worksheet Terhadap Hasil Belajar Kelas VIII Di Tingkat SMP Terpadu Oku Timur”. Skor angket menunjukkan bahwa 25 siswa (89,3%) menjawab dalam kelompok sedang, 2 siswa (7,1%) menjawab dalam kategori tinggi, dan 1 siswa (3,6%) menjawab dalam kategori rendah. Berdasarkan temuan analisis data media *student worksheet* dapat bermanfaat bagi siswa dengan menumbuhkan kemandirian mereka selama proses pembelajaran dan memudahkan guru dalam membagikan pekerjaan rumah. Siswa kelas VIII SMP Terpadu Pondok Pesantren Nurul Huda mempunyai tujuan pembelajaran IPS yang termasuk dalam kelompok menengah. Skor survei ditentukan dengan menganalisis data, dan terungkap bahwa 20 siswa (74,1%) menjawab dalam kelompok sedang, 4 siswa (14,8%) dalam kategori tinggi, dan 3 siswa (11,1%) dalam kategori rendah. Jadi, hasil belajar adalah modifikasi yang dialami orang sebagai hasil belajar. Hasil belajar IPS kelas VIII di SMP Terpadu Pondok Pesantren Nurul Huda dipengaruhi secara signifikan oleh media *student worksheet*. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh hasil belajar sebesar 89,3% dibandingkan dengan kelompok kontrol sebesar 74,1%. kelas eksperimen sebesar 0,830 dan kelas kontrol sebesar 0,206 dan data homogen sebesar 0,000. Mengingat nilai sig kurang dari 0,05 menunjukkan Ho diterima, maka dapat disimpulkan bahwa media *student worksheet* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di Pondok Pesantren SMP Terpadu Nurul Huda. Siswa di SMP Terpadu Pondok Pesantren Nurul Huda mendapatkan manfaat yang sangat besar dari media *student worksheet* dengan

cara ini karena sekolah tersebut mencontoh pesantren yang masih dibatasi akses internetnya dan guru masih menjadi sumber ilmu dasar yang utama.<sup>27</sup>

Dari penjelasan tersebut dapat disandingkan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sendiri yaitu pembelajaran dengan menggunakan media *worksheet* terhadap motivasi belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika di MI Darul Ulum 2 Jogorot Jombang. Dan sesuai dengan teori Gagne dan Bringgs media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, seperti contoh buku, tape recorder, film, slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi, dan computer.<sup>28</sup>

## PENUTUP

Berdasarkan hasil yang didapatkan dalam penelitian ini mengenai penelitian eksperimen yang telah selesai dilakukan oleh peneliti dengan judul “Pengaruh Media *Worksheet* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Matematika”, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan media *worksheet* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika di MI Darul Ulum 2 Jogoroto Jombang. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dengan metode uji *mann whitney* yakni nilai *sig* yang diperoleh adalah  $0,014 < 0,05$ . Sehingga dapat diambil pengertian bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa media *worksheet* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika di MI Darul Ulum 2 Jogoroto Jombang.

Sesuai dengan hasil yang telah dipaparkan oleh peneliti, saran yang dapat disampaikan untuk penelitian selanjutnya diharapkan untuk dapat dikembangkan dalam skala yang lebih besar dan memperhatikan batasan-batasan yang telah dicapai guna memberikan dampak yang lebih baik di masa depan.

<sup>27</sup> Ari Setiawan, Mursilah Mursilah, and Miftakhur Rohmah, “Pengaruh Media Student Worksheet Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas Viii Di Tingkat Smp Terpadu,” *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi* 3, no. 2 (2019): 104–15, <https://doi.org/10.30599/utility.v3i2.624>.

<sup>28</sup> Dewi and Subrata, “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Flora Fauna Untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III Sekolah Dasar.”

## DAFTAR RUJUKAN

- Afifaroh, Winda Nur Ayu. "Implementasi Media Worksheet Dalam Pembelajaran Matematika Permulaan Anak Usia Dini," 2022, 1–10.
- Alfurqan. "Motivasi Belajar Dan Pembelajaran." *Motivasi Belajar Dan Pembelajaran*, 2018, 1–24.
- Amalia Yunia Rahmawati. "Penerapan E-Worksheet Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Matematika Tentang Peluang Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 5 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022," no. July (2020): 1–23.
- Arsana, I Kadek Satria. "Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru Dan Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa" 6, no. 2 (2019): 269–82.
- Bahrodin, Ariga, Rianti Elsaputri Halida, and Talitha Rahma Ul'arifah. "Penggunaan Media Pembelajaran Sesuai Klasifikasi Siswa Berkebutuhan Khusus (Studi Kasus Di SD Inklusi Pelangiku Jombang)." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2022): 137–50. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i1.587>.
- Budiyani, Atis, Rina Marlina, and Karunia Eka Lestari. "Analisis Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Maju* 8, no. 2 (2021): 310–19.
- Dewi, Senja Mayang, and Heru Subrata. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Flora Fauna Untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, no. 19 (2022): 1379–89.
- Elsaputri, Halida Rianti, and Ariga Bahrodin. "Analisis Pengembangan Media SIGIMU Berbasis Modalitas Belajar Pada Pembelajaran Tematik" 5, no. 2 (2023): 365–73. <https://doi.org/10.37216/badaa.v5i2.1085>.
- Fatmasari, Lia, and Ariga Bahrodin. "Upaya Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa." *PSIKOWIPA (Psikologi Wijaya Putra)* 3, no. 2 (2022): 7–20. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v3i2.85>.
- Fika Mustaghfiyah, Ariga Bahrodin, Laily Masruroh. "PENERAPAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI BACA TULIS KELAS III MI SALAFIYAH SYAFI 'IYAH PENDAHULUAN Tujuan Pendidikan Adalah Membantu Peserta Didik Untuk Meningkatkan Spiritualitas , Ke." *Al-Adawat : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 02, no. 02 (2023): 135–43.
- Iffah, Jauhara Dian Nurul. "Pengaruh Penggunaan Media Worksheet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2021): 107–16. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i1.812>.
- Khusniya, Sinta Imroatul, Rarasaning Satianingsih, and Cholifah Tur Rosidah. "Pengaruh Media Pembelajaran Prezi Terhadap Hasil Belajar Materi Pengukuran Berat." *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian*, no. April (2022): 1171–76.
- Laka, Beatus Mendelson, Jemmi Burdam, and Elizabet Kafiar. "Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 2 (2020): 69–74.

[https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.51.](https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.51)

- Maghfiroh, Nur Laili, and Ariga Bahrodin. "Nur Laili Maghfiroh, Ariga Bahrodin-Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Anak Disleksia Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Anak Disleksia," n.d., 69–78.
- Mutiara, Tri, Safrizal Safrizal, and Yulnetri Yulnetri. "Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 12 Andaleh Baruh Bukit Factors Causing Low Motivation to Learn Mathematics Grade IV Students State Elementary School 12 Andaleh Baruh Bukit" 3, no. 2 (2023): 96–105.
- Rohani. "Media Pembelajaran." *Media Pembelajaran*, 2020, 8.
- Rusman. "Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik Dan Penilaian , (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2019), Hal. 139 1 25," 2019, 25–54.
- Setiawan, Ari, Mursilah Mursilah, and Miftakhur Rohmah. "Pengaruh Media Student Worksheet Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas Viii Di Tingkat Smp Terpadu." *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi* 3, no. 2 (2019): 104–15. <https://doi.org/10.30599/utility.v3i2.624>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Kedua. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Thalib, Muh Dahlan. *Membangun Motivasi Belajar Dengan Kecerdasan Emosional Dan Spiritual*. Edited by Tanwir. IAIN Parepare Nusantara Press, 2019.
- Widiyati, Evita Widiyati, Iis Daniati Fatimah, and Ariga Bahrodin Bahrodin. "Pengembangan LKPD Dengan Menggunakan Media Monopoli Papan Kayu Rekayasa (Mokaya) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD/MI." *Jurnal Tunas Pendidikan* 5, no. 2 (2023): 505–13. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v5i2.1129>.
- Yeti. "Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas VI Sekolah Dasar," 2020.

## **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MEMIRSA MELALUI MEDIA DISPLAY PADA MATERI MENGENAL HURUF ABJAD**

**Tarisa T. Abdullah<sup>1</sup>, Harni Jusuf<sup>2</sup>, Wiwik Pratiwi<sup>3</sup>**

**Tarisatabdullah21@gmail.com<sup>1</sup>, harni.jusuf@yahoo.co.id<sup>2</sup>**

**wiwikhalias88@iaingorontalo.ac.id<sup>3</sup>**

Prodi PGMI IAIN Sultan Amai Gorontalo

### ***Abstract***

*This research aims to improve the reading and viewing skills of grade 2 students at SDN 1 Limboto Barat on material about recognizing the alphabet. The problem identified was the low reading and viewing ability of students, where around 12 students had not reached the Minimum Completeness Criteria (KKM). To overcome this problem, this research applies display media as a learning aid. The method used in this research is Classroom Action Research (PTK) which involves four main stages: observation, planning, action, and reflection. At the observation stage, researchers identify students' problems and needs. The planning stage involves preparing learning strategies using display media. The action stage involves implementing the plans that have been prepared, while the reflection stage is used to evaluate the effectiveness of the actions taken. Data is collected through observation and tests. The results showed significant improvements in students' reading and viewing abilities. Before the action, only 44.44% of students reached the KKM. However, after using display media, the percentage of students who achieved the KKM increased to 84.71%. Based on these results, it can be concluded that the use of display media is effective in improving the reading and viewing abilities of grade 2 students at SDN 1 Limboto Barat. This research makes a positive contribution to efforts to improve the quality of learning, especially in material about recognizing the alphabet, and can be used as a reference for teachers in implementing innovative learning strategies.*

**Keyword:** reading ability, viewing ability, display media

### ***Abstrak***

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan memirsa siswa kelas 2 SDN 1 Limboto Barat pada materi mengenal abjad. Masalah yang diidentifikasi adalah rendahnya kemampuan membaca dan memirsa siswa, di mana sekitar 12 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini menerapkan

media *display* sebagai alat bantu pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melibatkan empat tahapan utama: observasi, perencanaan, tindakan, dan refleksi. Pada tahap observasi, peneliti mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan siswa. Tahap perencanaan melibatkan penyusunan strategi pembelajaran menggunakan media *display*. Tahap tindakan melibatkan pelaksanaan rencana yang telah disusun, sementara tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang dilakukan. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca dan memirsanya siswa. Sebelum tindakan, hanya 44,44% siswa yang mencapai KKM. Namun, setelah tindakan menggunakan media *display*, persentase siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 84,71%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *display* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan memirsanya siswa kelas 2 SDN 1 Limboto Barat. Penelitian ini memberikan kontribusi positif dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam materi mengenal abjad, dan dapat dijadikan referensi bagi guru dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran yang inovatif.

**Kata Kunci:** kemampuan membaca, kemampuan memirsanya, media *display*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran pada dasarnya suatu kegiatan untuk mengarahkan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan yang diharapkan oleh pendidik. Pendidik terlebih dahulu harus melihat situasi kondisi para siswa, dari siswa yang tidak mengerti menjadi mengerti. Proses pembelajaran juga merupakan kunci utama tercapainya tujuan pendidikan. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa komponen diantaranya adalah guru, siswa, kurikulum, metode, tujuan evaluasi, dan linkungan belajar.<sup>3</sup>

Kemampuan membaca dan memahami teks merupakan keterampilan fundamental dalam proses pembelajaran bagi siswa ditingkat pendidikan dasar. Pada fase awal pembelajaran, khususnya pada siswa kelas II, membangun dasar-

---

<sup>3</sup> Agustini Buchari, *Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran*, Jurnal Ilmiah Iqra' 12, no. 2 (2018): 106.

dasar membaca dan memirsa menjadi tujuan utama agar siswa dapat mengembangkan kemampuan bahasa dan komunikasi mereka.<sup>4</sup>

Membaca merupakan kemampuan berbahasa yang mendasar dan penting bagi kehidupan manusia. Kemampuan membaca menjadi ciri keterpelajaran seseorang dan merupakan ciri kemoderenan suatu masyarakat atau bangsa. Membaca sudah sangat membudaya bahkan menjadi kebutuhan dalam kehidupan masyarakat yang tergolong maju dan modern. Hal ini sejalan dengan pendapat *Hulme* dan *Snolting*. Bawa membaca pemahaman adalah kemampuan kognitif mendasar bagi setiap insan, terutama pelajar. Sekaligus keberhasilan berperan serta dalam seluruh dimensi kehidupan umat manusia. Pentingnya dan besarnya peranan membaca dalam kehidupan manusia, deklarasi dunia tentang pendidikan bagi semua orang dan kerangka kerja untuk memenuhi kebutuhan belajar dasar.<sup>5</sup>

Dua dokumen yang dihasilkan memasukkan kemampuan membaca dan menulis sebagai kebutuhan dasar belajar yang sekaligus sebagai alat belajar yang penting bagi setiap orang. Kurikulum pendidikan dasar, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. Tentang sistem pendidikan nasional, juga memasukkan membaca dan menulis sebagai bahan pelajaran terintegrasi dengan pelajaran Bahasa Indonesia namun, terdapat tantangan dalam mengembangkan kemampuan membaca dan memirsa pada siswa kelas II.

Menurut Rafika, beberapa siswa mungkin mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi huruf atau membaca awal, menggabungkan bunyi menjadi kata, dan memahami makna dari teks yang mereka baca. Selain itu, siswa pada usia ini memerlukan stimulasi visual yang kuat untuk membantu membangun pemahaman dan konsentrasi mereka.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas II di SDN 01 Limboto Barat selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, memberikan informasi bahwa masih terdapat siswa yang belum paham akan huruf serta membaca. Hal ini terlihat pada tugas-tugas yang diberikan oleh guru, masih banyak siswa kelas II

---

<sup>4</sup> Redina Simbolon, *Penggunaan Roda Pintar Untuk Kemampuan Membaca Anak*, Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar 2, no. 2 (2019): 66–71.

<sup>5</sup> Sadieli Telaumbanau, *Membaca pemahaman dengan kewacanaan* (April,2023), h.1

yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal KKM 75%, hasil belajar yang sesuai dengan KKM hanya 6 orang nilai di atas KKM dan sisanya 12 siswa tidak mendapatkan nilai KKM, 12. Siswa tersebut masih ada yang masih tertukar penyebutan huruf abjadnya, ada juga siswa yang sudah mengetahui huruf tetapi belum bisa mengeja. Ada juga yang sudah bisa mengeja tetapi belum bisa membaca. Selain siswa yang memiliki beberapa masalah peneliti juga melihat beberapa masalah dari guru yaitu penggunaan media pembelajaran atau alat bantu pembelajarannya belum berkembang karena masih menggunakan media papan tulis sehingga media pembelajarannya belum bervariasi. Berdasarkan hasil observasi peneliti upaya meningkatkan kemampuan membaca dan memirsa melalui media *display* pada materi mengenal huruf abjad siswa Kelas II tersebut. Peneliti menggunakan media pembelajaran yang dapat melatih konsentrasi siswa serta dapat digunakan secara terus menerus sehingga siswa mudah memahami huruf serta dapat membaca dengan mudah. Dalam konteks ini, latar belakang menyoroti pentingnya upaya meningkatkan kemampuan membaca dan memirsa melalui media *display* pada materi mengenal huruf abjad siswa kelas II.

Penggunaan media *display* sebagai alat bantu pembelajaran dapat memberikan stimulus visual yang efektif dan memotivasi siswa untuk belajar. Dengan memanfaatkan media *display* dengan baik, diharapkan siswa kelas II dapat mengembangkan keterampilan membaca dan memirsa mereka secara optimal, sehingga membuka pintu menuju pemahaman yang lebih baik, keterampilan berbahasa yang lebih kuat, dan keberhasilan akademik yang lebih baik pula.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian tindakan yang dilakukan di kelas bertujuan untuk memperbaiki kualitas pengajaran didalam kelas Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah teknik agar pembelajaran yang dikelola guru selalu mengalami peningkatan melalui perbaikan secara terus menerus.

Menurut Iskandar dan Nasim Penelitian Tindakan Kelas merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh guru sebagai peneliti atas sebuah

permasalahan nyata yang ditemui saat pembelajaran berlangsung guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu pengamatan dengan menerapkan tindakan didalam kelas yang dilakukan dalam beberapa siklus. Adapun desain atau model Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan yaitu model yang diluncurkan oleh *Kemmis* dan *Mc. Taggart*. Menurut *Kemmis* dan *Mc. Taggart* penelitian tindakan dapat dipandang sebagai suatu siklus spiral dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan observasi, dan refleksi yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas II di SDN SDN 01 Limboto Barat, jalan. Saad Djou, Kelurahan Pone, Kecamatan Limboto, Kabupaten Gorontalo, Kota Gorontalo. Waktu yang dilakukan pada penelitian ini di laksanakan pada semester genap TA 2024.

Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 01 Limboto Barat. Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 18 peserta didik terdiri dari 11 orang laki-laki dan 7 orang perempuan.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada Model *Kemmis* dan *Mc Taggart* ini terdiri empat langkah pokok dalam satu siklus.

### 1. Tahap Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti Menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan.

### 2. Pelaksanaan/Tindakan

Langkah kedua yang perlu diperhatikan adalah tindakan, yaitu pelaksanaan yang akan diimplementasikan atau penerapan isi rancangan. Tindakan ini dilaksanakan secara sadar dan terkontrol. Dalam Tahap ini, peneliti mengimplementasikan perencanaan yang telah disusun. Dan melaksanakan pembelajaran siklus pertama dengan menggunakan RPP dan media yang telah dirancang.

### 3. Observasi

Pengamatan mempunyai fungsi untuk mendokumentasikan dampak dari tindakan yang telah dilaksanakan. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan dengan waktu yang bersamaan. Dalam tahap ini peneliti maupun pengamat, mencatat temuan-temuan atau hal-hal yang terjadi pada saat pembelajaran baik aktifitas siswa maupun aktifitas guru atau peneliti melalui lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan media *display*.

### 4. Refleksi

Refleksi merupakan analisis hasil observasi dan hasil tes. Refleksi dilaksanakan segera setelah tahap implementasi tindakan dan observasi selesai. Pada tahap ini peneliti dan teman sejawat mendiskusikan hasil yang meliputi kelebihan dan kekurangan pada pembelajaran. Hasil refleksi ini akan digunakan sebagai perbaikan dalam pelaksanaan siklus berikutnya.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran *display* merupakan media yang tidak melibatkan perangkat teknologi elektronik atau digital, media ini lebih fokus menyampaikan informasi atau pesan secara visual untuk dapat dilihat dipajang dan dipresentasikan dibuat lebih kreatif sehingga menarik, komunikatif dan mudah dimengerti media fisik yang dapat dilihat secara langsung oleh audiens. Media *display* ini dapat menarik perhatian siswa atraktif dan berkesan impresif mengajak siswa membangun pengetahuan dengan cara memvisualisasikan bentuk warna yang memunculkan kesan pada otak siswa, sehingga hal ini tentu memberikan dorongan positif berupa motivasi belajar. Hal ini dapat membantu mereka memahami materi yang abstrak. Sebagaimana pandangan miarso (2019) mengenai efektifitas penggunaan media *display*, dapat meningkatkan motivasi belajar karena mampu menarik perhatian siswa, membuat pembelajaran lebih interaktif, dan membantu siswa memahami materi yang *abstrak*. Kemudian media *display* memiliki kemampuan untuk memberikan kesan yang menarik pada perkembangan

kognitif siswa. Kesan ini berfungsi sebagai stimulus visual yang mempengaruhi otak untuk mengolah informasi dengan lebih efektif. Kesan visual yang diterima oleh otak ini tidak hanya berhenti pada tahap kognitif saja, tetapi juga berperan penting dalam memicu tindakan psikomotorik selama proses pembelajaran. Misalnya, ketika siswa melihat gambar atau animasi yang menarik dan informatif, mereka lebih cenderung untuk melakukan kegiatan praktis yang terkait dengan materi tersebut. Hal ini dapat berupa aktivitas menulis, menggambar, atau melakukan percobaan yang relevan dengan pelajaran.

Proses ini menciptakan hubungan yang erat antara aspek kognitif dan psikomotorik dalam pembelajaran. Dengan kata lain, media display membantu menjembatani pemahaman teoritis dengan keterampilan praktis. Dalam diri individu menurut Prof. Dr.Sumarmo, ada 2 jenis yaitu dorongan karena faktor eksternal dan internal siswa, olehnya masing masing faktor ini dapat disebabkan antara lain faktor eksternal dipengaruhi oleh lingkungan sekitar seperti reward yang diberikan oleh guru kesiswa, sedangkan faktor internal berasal dari keinginan siswa itu sendiri, melalui dorongan internal ini maka dapat ditingkatkan melalui apa yang diminati atau disukai oleh siswa, seperti penggunaan media yang menarik dan bias meningkatkan semangat belajar. Penggunaan media display yang menarik, misalnya, dapat berfungsi sebagai dorongan eksternal yang menarik perhatian siswa, sementara kesenangan dan kepuasan yang mereka peroleh dari pemahaman materi melalui media tersebut dapat memperkuat dorongan internal siswa. Oleh karena itu, penggunaan media *display* yang efektif dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan pengembangan keterampilan psikomotorik siswa.

Bahan yang digunakan terdiri dari 1 buah sterofoam,1 buah kain planel,1 buah kain perekat,48 tutup botol, gunting lem, vita, huruf abjad yang sudah diprint. Langkah pembuatannya gunting kain planel sebesar ukuran sterofoam dan tempelkan kemudian tutup botol direkatkan keduanya kemudian lapisi dengan vita lalu tempelkan kain perekat kebagian belakang dan bagian depan tutup botol tempelkan huruf abjad dengan gunakan lem sehingga tidak mudah lepas.

Langkah-langkah penggunaan media *display*. Guru membimbing siswa untuk melafalkan satu per satu huruf dalam deret alfabet yang ditampilkan di papan media display. Setelah itu, guru mengajak siswa menghitung jumlah huruf dalam alfabet tersebut. Selanjutnya, guru bertanya kepada siswa apakah mereka tahu bahwa setiap huruf memiliki nama. Siswa kemudian mendengarkan penjelasan guru bahwa A, I, U, E, O disebut sebagai huruf vokal, dan mereka melafalkannya bersama-sama. Setelah memahami huruf vokal, guru membagi siswa menjadi dua kelompok. Masing-masing kelompok ditugaskan untuk mengidentifikasi huruf mana yang termasuk konsonan dan mana yang termasuk vokal. Guru menyebutkan nama huruf, dan siswa dalam kelompok mencari huruf tersebut di papan media display. Kemudian, siswa menyusun suku kata sesuai dengan huruf-huruf yang telah mereka identifikasi, berdasarkan pengetahuan mereka sebelumnya. Guru meminta siswa membuat satu suku kata menjadi satu kalimat sesuai dengan apa yang siswa ketahui. Konsep ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif, yang dikemukakan oleh *jean piaget*, menyatakan bahwa anak-anak belajar dengan berinteraksi langsung dengan dunia mereka. Melafalkan huruf satu per satu adalah cara konkret bagi anak-anak untuk berinteraksi dengan materi pelajaran.

Memirsa merupakan kemampuan yang melibatkan penggunaan panca indera, terutama penglihatan, untuk melakukan pengamatan yang cermat dan mendetail terhadap suatu objek. Objek yang dimaksud dalam hal ini yaitu media *display*, media pembelajaran ini saya ambil sebagai alat bantu saya dalam penelitian ini yang bertujuan untuk melatih kefokusan siswa agar dapat konsentrasi dalam belajar mengenal huruf abjad dan bias membaca. Memirsa memerlukan tingkat fokus dan konsentrasi yang tinggi. Menjaga perhatian pada objek atau situasi yang diamati membantu dalam menangkap detail-detail yang mungkin terlewatkan jika tidak memperhatikannya dengan seksama. Menurut Prof. Dr. Usman Effendi menegaskan bahwa "memirsa" memerlukan tingkat fokus dan konsentrasi yang tinggi. Ketika seseorang mengamati suatu objek atau situasi dengan seksama, perhatian yang mendalam diperlukan untuk menangkap detail-detail penting yang mungkin terlewatkan jika tidak diperhatikan dengan baik.

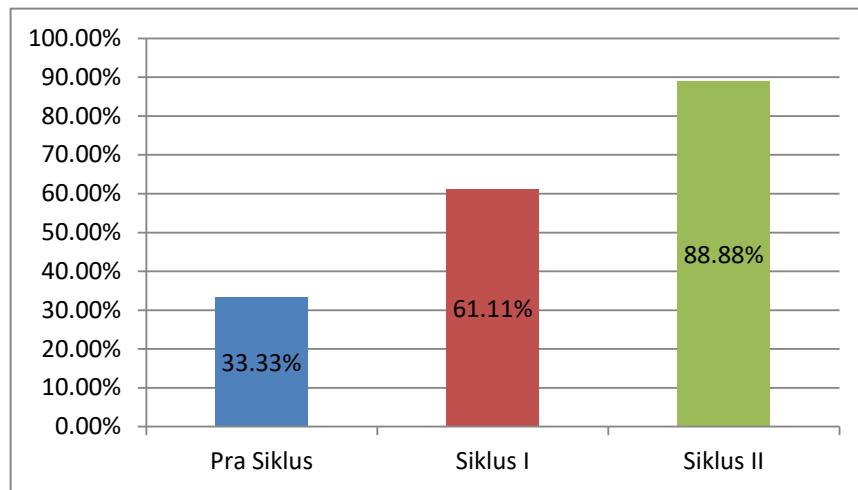
Menurut beliau, kemampuan untuk mempertahankan fokus pada objek atau situasi yang diamati sangat penting dalam proses pembelajaran dan pengamatan. Keterampilan memirsa dapat ditingkatkan melalui latihan dan pengalaman. Semakin sering seseorang melibatkan diri dalam pengamatan yang seksama, semakin baik mereka dalam mengembangkan keterampilan memirsa.

Kemampuan membaca adalah menangkap apa yang tersirat dari bahan yang tersurat, kesanggupan seseorang dalam membaca atau menangkap amanat yang tersirat dari bahan yang tersurat serta mengarahkan pada lambang-lambang tertulis. Proses pembelajaran juga merupakan kunci utama tercapainya tujuan pendidikan. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa komponen diantaranya adalah guru, siswa, kurikulum, metode, tujuan, evaluasi dan linkungan belajar. Kemampuan membaca dan memahami teks merupakan keterampilan fundamental dalam proses pembelajaran bagi siswa ditingkat pendidikan dasar. Menurut Tadkiroatun Musfiroh: ada dua metode membaca permulaan yaitu *linear* dan *whole language*. Pada dasarnya, kedua metode yang dikemukakan ini memiliki pendekatan yang berbeda dalam mengajarkan membaca kepada siswa.

Metode *linear* atau *bottom-up* adalah metode membaca dari yang sederhana menjadi yang lebih rumit. Slamet Suyanto: juga menegaskan bahwa salah satu metode pembelajaran membaca yang dikenal adalah metodefonik, yang melibatkan mengeja huruf demi huruf saat membaca atau menulis kata. Di sisi lain, metode *whole language* atau *top-down* adalah metode di mana siswa belajar melalui pemahaman bentuk utuh. Siswa belajar secara umum mengenali kata secara utuh kemudian memaknainya.

Untuk memaksimalkan efektivitas pembelajaran membaca, guru dapat mengintegrasikan kedua metode ini dalam penggunaan media *display*. Misalnya, guru dapat memulai dengan metode *linear* untuk memperkenalkan huruf dan mengeja kata, kemudian beralih ke metode *whole language* untuk membaca dan memahami kalimat atau cerita utuh. Dengan cara ini, siswa mendapatkan pemahaman yang menyeluruh tentang keterampilan membaca, baik dari segi pengenalan huruf maupun pemahaman konteks.

Dengan menggunakan media *display* berbasis papan planel, pembelajaran membaca menjadi lebih interaktif dan menarik. Media *display* papan planel menyediakan visual yang membantu siswa fokus dan memahami materi dengan lebih baik, sambil memungkinkan penerapan kedua metode membaca yang dijelaskan oleh Tadkiroatun Musfiroh dan Slamet Suyanto. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca siswa tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.



**Gambar 1.** Diagram Perbandingan Hasil Siklus

Dari perbandingan hasil diagram diatas menjelaskan bahwa pertemuan pra siklus, siklus I dan siklus II, hasil membaca siswa menggunakan media pembelajaran *display* pada kelas II SDN 01 Limboto Barat dengan persentase pra siklus 33,33%, siklus I 61,11% dan siklus II 88,88%.

Dari perbandingan antara pra siklus, siklus I dan siklus II mengalami beberapa langkah peningkatan. Sehingga penggunaan media pembelajaran *display* dengan melakukan pendekatan lebih kepada siswa mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas II SDN 01 Limboto Barat. Maka disimpulkan bahwa siklus II berhasil dengan nilai melebihi standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diinginkan.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil dari deskripsi penelitian dan pembahasan peneliti laksanakan tentang upaya meningkatkan kemampuan membaca dan memirsing melalui media *display* pada materi mengenal huruf abjad kelas II SDN 01 Limboto Barat TA 2023/2024. Penggunaan media pembelajaran *display* yang telah diterapkan oleh peneliti ternyata dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Bisa dilihat dari hasil observasi dan siklus I dan Siklus II. Kondisi awal penggunaan media pembelajaran *display* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa pada pra siklus hanya ada 6 orang yang sudah bisa membaca nilai presentase 33,33%, kemudian siklus I pertemuan I mengalami peningkatan menjadi 8 siswa yang tuntas nilai presentase 60,64%, siklus I pertemuan II mengalami peningkatan menjadi 11 siswa yang tuntas nilai presentase 65,27% dan siklus II pertemuan I, 12 siswa yang tuntas nilai presentase 67,58%, siklus II pertemuan II mengalami peningkatan menjadi 16 siswa yang tuntas nilai presentase 84,71% dari 18 siswa kelas II SDN 01 Limboto Barat yang tuntas 16 orang dan yang belum mencapai ketuntasan 2 orang siswa. Maka dari itu melihat perbandingan dari hasil observasi awal, siklus I sampai siklus II, menyimpulkan bahwa peningkatan kemampuan membaca siswa dengan menggunakan media *display* dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa pada kelas II SDN 01 Limboto Barat.

Dengan hasil tindakan penelitian kelas ini, maka penggunaan media *display* dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan materi mengenal huruf abjad kelas II SDN 01 Limboto Barat sehingga peneliti mengajukan beberapa saran di antaranya

### 1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran dan strategi metode atau model pembelajaran yang bervariasi, dan dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan selama pembelajaran berlangsung agar keaktifan siswa lebih meningkat.

### 2. Bagi Siswa

Siswa hendaknya dapat menyiapkan diri dengan baik sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran selama di kelas, misalnya lebih aktif mencari informasi terkait dengan materi dan juga sumber-sumber yang lain selain dari buku yang sudah disiapkan dari sekolah misalkan internet.

### 3. Bagi Peneliti

Disarankan untuk dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) sejenis namun dengan media pembelajaran yang lain dan lebih luas, sehingga bisa diketahui sejauh mana media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Yusuf Rohman, Rahman Rahman, and Vismaia S Damayanti, “*Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas Satu Di Sekolah Dasar*,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 5388–5396.
- An Salsabilla, “*Problematika Guru Dalam Menggunakan Media IT Pada Pembelajaran Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*” 6 (2023): 516–527.
- Agus Dwi Setiawan, “*Penilaian Authentik Assesment Guru Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*,” *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2018): 94.
- Amallia Swita Hapsari and Heri Pamungkas, “*Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro*,” *Wacana: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 18, no. 2 (2019): 225–233.
- Amelia H R, “*Analisis Kesalahan Penggunaan Konjungsi Koordinatif Pada Karangan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN*” *Repository.Uinjkt.Ac.Id* (2021)
- Ardian Yudi Rahman, “*Jurnal: Pendidikan Islam*,” *Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2019): 1–13,
- Buchari Agustini, “*Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran*,” *Jurnal Ilmiah Iqra’* 12, no. 2 (2018): 106.
- Cahya damayanti, Lasmini Putri. *Analisis Faktor Penghambat Kemampuan Membaca Permulaan Pada Pembelajaranbahasa Indonesia* Penelitian pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Girirejo Kecamatan Tegal rejo Kabupaten Magelang. 2019. PhD Thesis. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Damayanti Rafika, “*Keefektifan Model Mind Mapping Berbantuan Media Display Terhadap Hasil Belajar Ips*,” *Joyful Learning Journal* 9, no. 2 (2020): 60–65.
- Fajar, Rumini. *Pengaruh Film Dua Garis Biru (EfekKognitif, Afektif, dan Behavioral) terhadap Kesadaran Remajaakan Akibat Pergaulan Bebas (Survey pada Siswa Siswi SMA Muhammadiyah 25 Pamulang)*. 2021. Bachelor’s Thesis. FakultasDakwah dan IlmuKomunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

- Hasanah Nurul, “*Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran Pada Guru SD Negeri 050763 Gebang,*” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)* 1, no. 2 (2020): 34–41.
- Hasanah Asratul and Mai Sri Lena, “*Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Dan Kesulitan Yang Dihadapi Siswa Sekolah Dasar,*” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 3296–3307.
- Hanter Manik, “*Tantangan Menjadi Guru Matematika Dengan Kurikulum Merdeka Belajar Di Masa Pandemi Omicron Covid-19,*” *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022): 328–332.
- Herliani Lina, “*Media Display Dan Pengebang Diri Bagi Anak Tunagrahita Dikota Bandung,*” *Primaria Educationem Journal* 1 (2018): 55–60.
- Helmi Istiqoma Putri, “*Meningkatkan Kelancaran Membaca Anak SD Terutama Kelas 1 Dengan Metode K&V*” (2021): 1–7,
- Hotimah Husnul, “*Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar,*” *Jurnal Edukasi* 7, no. 3 (2020): 5.
- Ihsanda B A and B N Khair, “*Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Di MI Raudatal Jannah Al Ma’arif,*” *Journal of Classroom Action Research* 4, no. 4 (2022).
- Indah Julianti Parawansah, “*Pengembangan Media Display Flipchart Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN ROI Pada Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema I*” (2021).
- Karimun Muhammad and Syafii, “*Desain Poster Digital Karya Siswa Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 3 Demak,*” *Eduarts: Journal of Arts Education* 10, no. 2 (2021): 43–53
- Magdalena Ina, “*Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi,*” Edisi : *Jurnal Edukasi dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–325,
- Maulida Putri Hasanah, “*Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 14 Surabaya Universitas Muhammadiyah Surabaya PENDAHULUAN Taman Kanak-Kanak Didirikan Sebagai Usaha Mengembangkan Seluruh Kecerdasan Anak Dalam*” 7, no. 1 (2021): 116–129,
- Maria Magdalena Zagoto, Nevi Yarni, and Oskah Dakhi, “*Perbedaan Individu Dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran,*” *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 2, no. 2 (2019): 259–265.
- Mayasari Annisa, “*Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik,*” *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (2021): 173–179.

## IMPLEMENTASI PENDEKATAN TARL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Nila Dwi Susanti<sup>1</sup>, Siti Maghfirotun Amin<sup>2</sup>, Muawanah<sup>3</sup>, Joeli Indrati<sup>4</sup>,  
Nurul Idayati<sup>5</sup>

[niladwi.susanti3@gmail.com](mailto:niladwi.susanti3@gmail.com)<sup>1</sup>, [amin@unusa.ac.id](mailto:amin@unusa.ac.id)<sup>2</sup>,  
[muaenahans@gmail.com](mailto:muaenahans@gmail.com)<sup>3</sup>, [jjuli238@gmail.com](mailto:jjuli238@gmail.com)<sup>4</sup>,  
[idayatinurul2024@gmail.com](mailto:idayatinurul2024@gmail.com)<sup>5</sup>

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

### Abstract

*Factors that influence low student learning outcomes due to less interactive learning activities and lack of variation in approaches, methods, and learning media applied in the classroom, teachers need to innovate by making improvements to improve student learning outcomes through learning with the Teaching at the right level (TaRL) approach. The method used in this study is the Classroom Action Research (CAR) method. This study was conducted in two cycles, each cycle consisting of four stages according to the Kemmis model, namely planning, acting, observing, and reflecting. Based on the results of the study, it can be concluded that the application of the TaRL approach to improve student learning outcomes can run well and is said to have been successful. This is evidenced by the results of observations of teacher activities in cycle I which reached 76% then increased in cycle II to 96%. Likewise, the results of student observations in cycle I reached 78% and increased significantly in cycle II to 90%. The learning outcomes of class IV-B students at SDN Margorejo VI/524 Surabaya experienced a very significant increase. This is proven based on the percentage of student learning outcomes completion which was 44% in the pre-cycle, then increased after the cycle I actions were carried out to 60%, and increased to 84% in cycle II.*

**Keywords:** *Teaching at the right level (TaRL), learning outcomes, Indonesian*

### Abstrak

Faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar peserta didik karena kegiatan pembelajaran yang kurang interaktif dan kurangnya variasi pendekatan, metode, serta media pembelajaran yang diterapkan di kelas, guru perlu melakukan inovasi dengan melakukan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran dengan pendekatan *Teaching at the right level* (TaRL). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dengan

dua siklus yang setiap siklusnya terdiri atas empat tahapan sesuai model Kemmis, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan penerapan pendekatan TaRL untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat berjalan dengan baik dan dikatakan telah berhasil. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I yang mencapai 76% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 96%. Begitu juga dengan hasil observasi peserta didik pada siklus I mencapai 78% dan meningkat secara signifikan pada siklus II menjadi 90%. Hasil belajar peserta didik kelas IV-B SDN Margorejo VI/524 Surabaya mengalami peningkatan yang begitu signifikan. Hal ini dibuktikan berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik yang memperoleh 44% pada pra siklus, kemudian meningkat setelah dilakukan tindakan siklus I menjadi 60%, dan meningkat menjadi 84% pada siklus II.

**Kata kunci:** *Teaching at the right level* (TaRL), hasil belajar, Bahasa Indonesia

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki fungsi yang penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan berperan untuk mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia yaitu mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Peningkatan sumber daya manusia merupakan salah satu aspek penting dalam era globalisasi yang mengharuskan kesiapan setiap bangsa untuk bersaing secara bebas. Pada era globalisasi ini hanya bangsa yang berkualitas tinggi yang mampu bersaing atau berkompetisi. Dalam hubungannya dengan budaya kompetisi tersebut, bidang pendidikan memegang peranan yang sangat prioritas untuk menciptakan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, perhatian dari pemerintah sangat dibutuhkan dalam aspek pendidikan. Tujuan dari pendidikan nasional sendiri adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Secara garis besar, pendidikan membantu mempersiapkan seluruh masyarakat dapat mandiri dalam mengembangkan pengetahuannya.

Peserta didik yang menunjukkan hasil belajar yang tinggi cenderung mencapai hasil akademik yang lebih baik. Hasil belajar merupakan hasil

perubahan perilaku yang terbentuk dalam bentuk keterampilan dan kemampuan yang dapat diukur melalui hasil belajar peserta didik. Hasil belajar akan dinyatakan dalam tiga aspek yaitu kognisi (pengetahuan), psikomotor (keterampilan) dan emosi (sikap).<sup>1</sup>

Sekolah sering kali mengklasifikasikan peserta didik berdasarkan usia dan tingkat kelas, bukan berdasarkan tingkat pemahaman akademis mereka. Selain itu, Bahasa Indonesia juga merupakan mata pelajaran yang membosankan di mata peserta didik karena kurangnya variasi yang dapat membangkitkan minat mereka.<sup>2</sup>

Berdasarkan pengamatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas IV-B SDN Margorejo VI/524 Surabaya tahun ajaran 2023/2024 ditemukan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia yang masih rendah. Hasil belajar menunjukkan rata-rata kelas IV-B adalah 10 atau 2,5% peserta didik yang tuntas dengan KKM 75. Rendahnya hasil belajar tersebut karena disebabkan oleh rendahnya minat belajar peserta didik. Fakta hasil belajar peserta didik yang rendah dapat dilihat dalam pembelajaran yang dilaksanakan di kelas, di mana terdapat banyak peserta didik yang tidak menyimak penjelasan guru, sibuk berbicara dengan temannya, tidak membawa buku dan bahan ajar, dan malas untuk bertanya.

Setelah dilakukan telaah dan analisis lebih lanjut, faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar peserta didik karena kegiatan pembelajaran yang kurang interaktif dan kurangnya variasi pendekatan, metode, serta media pembelajaran yang diterapkan di kelas. Maka dari itu, guru perlu melakukan inovasi pendekatan dan media pembelajaran untuk mendorong peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan konsep Zone Goldilocks, guru harus memahami bahwa setiap peserta didik dilahirkan dengan banyak karakteristik yang berbeda dan

---

<sup>1</sup> Sanjaya Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta : Prenada Media Group: 2010), hal. 120.

<sup>2</sup> Prasasty, *Penerapan Model Discovery learning Pada Pembelajaran*. (Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 2020) Hal. 57–64.

keunikannya masing-masing.<sup>3</sup> Kebutuhan belajar mereka tentunya harus dipenuhi sebaik mungkin. Selain itu, otak manusia umumnya menyukai tantangan, tetapi hanya jika tantangan tersebut memiliki tingkat kesulitan yang optimal. Jika soal yang dipecahkan terlalu sederhana maka peserta didik akan mudah bosan dan pikirannya kurang terlatih. Namun jika soal yang dikerjakan terlalu sulit, hasil belajar peserta didik akan menurun. Soal Bahasa Indonesia yang baik adalah soal yang sedikit di luar kemampuan peserta didik, tidak mudah dan tidak terlalu sulit.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bekerja sama dengan guru (kolaborator) melakukan perbaikan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran dengan metode *Teaching at the right level* (TaRL). TaRL merupakan metode pembelajaran yang tidak mengacu pada level kelas tetapi pada tingkat kemampuan peserta didik.<sup>4</sup>

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah merancang kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka memberikan keleluasaan bagi guru untuk mengajar berdasarkan kemampuan peserta didik, sering disebut pengajaran pada tingkat yang sesuai (TaRL) atau pembelajaran berdiferensiasi. Melalui pendekatan ini, guru diharapkan mampu mencapai hasil pembelajaran yang fokus pada kesiapan peserta didik untuk belajar dan bukan pada tingkat kelas. Penyelenggaraan pembelajaran ini dimaksudkan sebagai implementasi filosofi pengajaran Ki Hadjar Dewantara yang berpusat pada peserta didik, memperkuat kemampuan hasil belajar peserta didik, sekaligus memungkinkan setiap peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

TaRL berkaitan dengan hal yang erat kaitannya dengan hasil belajar peserta didik. Penerapan TaRL mengharuskan guru untuk mengidentifikasi hasil pembelajaran peserta didik melalui penilaian diagnostik. Hasil penilaian ini akan menjadi acuan bagi guru untuk merencanakan pembelajaran

<sup>3</sup> Syahrian Dian, *Mindset Tumbuh*. (Penma:2022)

<sup>4</sup> Cahyono, SD. (2022). *Melalui Model Teaching at Right Level ( TARL) Metode Pemberian Tugas untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan KD. 3.2 /4.2 Topik Perencanaan Usaha Pengolahan Makanan Awetan dari Bahan Pangan*, (Jurnal Pendidikan Tambusai, 2022) 12407–12418

berdasarkan karakteristik peserta didik. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, TaRL memungkinkan guru untuk menyesuaikan pembelajaran mereka dengan cara yang menginspirasi, memotivasi dan memperkaya pengalaman belajar, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajar.

Mengajar sesuai karakteristik peserta didik bukan berarti guru perlu menyiapkan banyak modul ajar untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang berbeda-beda. Guru hanya perlu menyiapkan modul ajar beserta kegiatan pembelajaran dan petunjuknya untuk untuk menyesuaikan tahapan keberhasilan dan karakteristik peserta didik. Dalam melaksanakan TaRL, guru harus menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik peserta didik. TaRL menekankan bahwa guru harus memberikan cara yang berbeda dalam menghadapi peserta didik agar hasil belajarnya dapat berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya masing-masing. Penyesuaian tersebut dapat dilakukan dengan menyesuaikan aspek-aspek seperti ruang lingkup atau isi materi pembelajaran, proses pembelajaran, hasil pembelajaran dan kondisi lingkungan belajar.<sup>5</sup>

Berdasarkan latar belakang dan analisis penelitian terdahulu yang relevan di atas, maka peneliti berinisiatif untuk melakukan tindakan lebih lanjut dan mendalam dengan judul “Implementasi Pendekatan TaRL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Margorejo VI/524 Surabaya”.

## **METODE PENELITIAN**

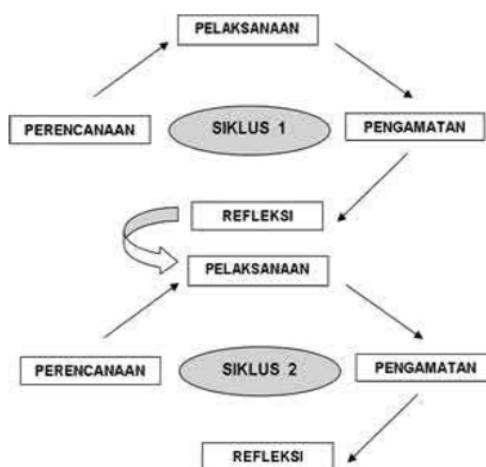
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan penelitian yang dilaksanakan secara reflektif berdasarkan permasalahan aktual yang terjadi di dalam kelas untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas proses dan hasil

---

<sup>5</sup> Susanti dkk, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah* (Jakarta: Kemdikbud: 2022). Hal. 5.

belajar.<sup>6</sup> Penelitian ini juga menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan secara mendalam bagaimana pendekatan dan media pembelajaran diimplementasikan, serta bagaimana hasil yang diinginkan dapat tercapai sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Model Kemmis Stephan & Mc. Taggart menjadi pilihan peneliti dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas ini.<sup>7</sup> Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus yang setiap siklusnya terdiri atas empat tahapan sesuai model Kemmis, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini juga dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru pamong dan guru kelas, dimana selama tindakan dilakukan peneliti dan guru memiliki tanggung jawab penuh dalam mengamati kegiatan belajar hingga hasil belajar peserta didik secara komprehensif.



**Gambar 1.** Alur PTK Model Kemmis Stephan & Mc. Taggart

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023-2024 mulai tanggal 19 s.d. 29 Februari 2024 setiap hari Rabu dan Kamis dengan menyesuaikan jam efektif Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV-B SDN Margorejo VI/524 Surabaya. Penelitian dilakukan di kelas IV-B SDN Margorejo VI/524 Surabaya, yang bertempat di Jl. Taman Jemursari No.4, Jemurwonosari, Kecamatan Wonocolo, Surabaya. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV-B SDN Margorejo VI/524 Surabaya yang

<sup>6</sup> Asrori, *Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru* (CV. Pena Persada: 2020). Hal. 170.

<sup>7</sup> Suharsimi A, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bumi Aksara: 2021). Hal. 158.

berjumlah 25 peserta didik dengan rincian 16 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan. Berdasarkan hasil tes diagnostik kognitif, peserta didik kelas IV-B memiliki kemampuan awal yang berbeda dengan kategori sangat mahir 6 peserta didik, kategori mahir 13 peserta didik, dan kategori perlu bimbingan 6 peserta didik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan ini dilakukan dengan dua cara, yaitu observasi aktivitas guru dan peserta didik dilakukan oleh guru pamong secara langsung di kelas saat proses pembelajaran dengan instrumen lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik yang sudah peneliti sediakan dan tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis tes formatif dengan teknik tertulis berupa instrumen soal isian singkat dan pilihan ganda sesuai tingkat kemampuan peserta didik untuk mengukur kemampuan kognitif mereka terhadap materi yang telah diajarkan.

Analisis data hasil penelitian menggunakan rumus statistik sederhana dalam sebagai berikut:<sup>8</sup>

a. Penilaian Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Penilaian ini dilakukan untuk memperoleh pemahaman secara mendalam terkait interaksi guru dan peserta didik selama proses pembelajaran, seperti penguasaan kelas, respon peserta didik terhadap pendekatan yang digunakan, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, dsb, sehingga dapat memberikan gambaran langsung tentang hasil belajar peserta didik. Berikut rumus dalam menghitung hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Rumus Menghitung Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Keterangan:

- P : Persentase yang dicari  
F : Jumlah skor yang diperoleh  
N : Total skor maksimal

b. Penilaian Hasil Tes Tertulis

<sup>8</sup> Supardi, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor*. (PT Raja Grafindo Persada: 2016). Hal. 25

Penilaian ini dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan, sehingga dapat memberikan data kuantitatif untuk menganalisis perkembangan dan peningkatan hasil belajar peserta didik secara akurat. Berikut rumus dalam menghitung hasil tes lisan peserta didik:

$$N = \frac{\sum S}{SM} \times 100$$

Rumus Menghitung Hasil Tes Tertulis

Keterangan:

- N : Nilai peserta didik  
 $\sum S$  : Jumlah skor yang diperoleh  
SM : Skor maksimal

#### c. Penilaian Ketuntasan Hasil Belajar

Penilaian ketuntasan belajar dilakukan untuk menilai sejauh mana peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Berikut rumus dalam menghitung ketuntasan hasil belajar peserta didik:

$$K = \frac{\sum PT}{\sum P} \times 100\%$$

Rumus Menghitung Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Keterangan:

- K : Persentase ketuntasan belajar  
 $\sum PT$  : Jumlah peserta didik yang tuntas belajar  
 $\sum P$  : Jumlah seluruh peserta didik

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukannya tindakan dengan menerapkan pendekatan TaRL untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui siklus I dan siklus II, didapatkan data hasil penelitian yang telah dianalisis sesuai prosedur sebagaimana diuraikan di atas, maka dapat dipaparkan deskripsi dari hasil penelitian secara mendalam sebagai berikut:

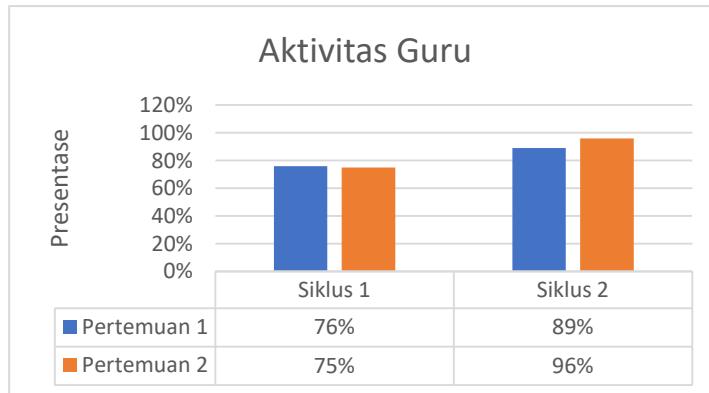
1. Penerapan Pendekatan TaRL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Margorejo VI/524 Surabaya

Penerapan pendekatan TaRL untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV-B SDN Margorejo VI/524 Surabaya dilakukan dalam 2 siklus. Keberhasilan penerapan pendekatan TaRL untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik ini dapat dilihat dari hasil observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut pembahasan secara mendalam mengenai aktivitas guru dan peserta didik yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya:

a. Pelaksanaan Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas guru pada siklus I masih terdapat beberapa kendala, di mana guru masih kurang menstimulus peserta didik untuk aktif dalam kelompoknya dan pada saat-saat tertentu kurang bisa mengondisikan kelas, sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif. Hasil pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung terhadap aktivitas guru pada siklus I menunjukkan persentase 76% pada pertemuan pertama dan 75% pada pertemuan kedua. menunjukkan kriteria cukup, namun belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan, yaitu  $\geq 80\%$ .

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, hasil pengamatan terhadap aktivitas guru mengalami peningkatan dengan memperoleh persentase sebesar 89% pada pertemuan pertama dan 96% pada pertemuan kedua. Perolehan persentase aktivitas guru pada siklus II ini menunjukkan kriteria sangat baik dan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan, yaitu  $\geq 80\%$ . Berikut perbandingan perolehan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II setelah penerapan pendekatan TaRL untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik:

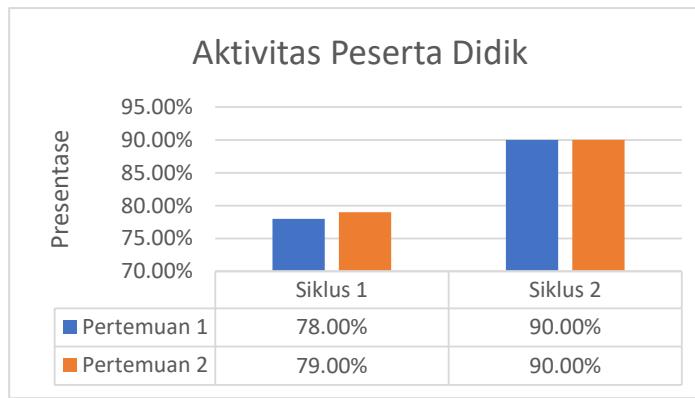


**Diagram 1.** Observasi Aktivitas Guru

b. Pelaksanaan Observasi Aktivitas Peserta Didik

Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik pada siklus I dengan menerapkan pendekatan TaRL untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, didapatkan beberapa kendala di mana peserta didik masih kurang berinisiatif saat diskusi kelompok. Selain itu, masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang percaya diri saat mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan. Hasil pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung terhadap aktivitas peserta didik pada siklus I menunjukkan persentase 78% pada pertemuan pertama dan 79% pada pertemuan kedua. Hasil observasi aktivitas peserta didik tersebut menunjukkan kriteria cukup, namun belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan, yaitu  $\geq 80\%$ .

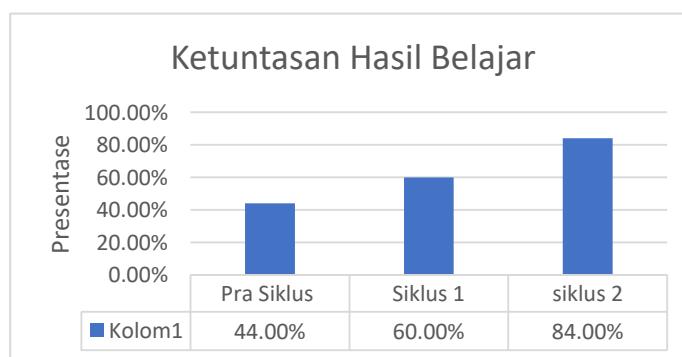
Setelah dilakukan berbagai macam perbaikan pada siklus II, sama halnya dengan aktivitas guru pada siklus II. Aktivitas peserta didik mengalami peningkatan yang begitu signifikan dengan memperoleh persentase sebesar 90% pada pertemuan pertama kedua. Hasil observasi aktivitas peserta didik tersebut menunjukkan kriteria sangat baik dan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan, yaitu  $\geq 80\%$ . Berikut perbandingan perolehan hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I dan siklus II setelah penerapan pendekatan TaRL untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik:



**Diagram 2.** Observasi Aktivitas Peserta Didik

Berdasarkan dua diagram di atas, dapat dilihat bahwa pengamatan terhadap aktivitas guru dan peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek kegiatan yang mengalami perbaikan, baik dari aktivitas guru ataupun aktivitas peserta didik. Pada siklus II, guru sudah dapat menstimulus peserta didik untuk lebih aktif sehingga proses pembelajaran berjalan lebih interaktif. Begitu juga dengan peserta didik yang menunjukkan keantusiasan dan keaktifannya selama proses pembelajaran berlangsung, terutama ketika mengerjakan LKPD yang berbentuk *burger king* sehingga lebih menarik.

Peningkatan perentase observasi aktivitas guru dan peserta didik ini juga diperkuat dengan hasil refleksi bersama guru pamong dan guru kelas. Guru pamong dan guru kelas menyarankan untuk menindaklanjuti kegiatan pembelajaran dengan pendekatan serupa dan dengan variasi media pembelajaran yang lebih menarik serta dekat dengan peserta didik.



**Diagram 3.** Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Pada diagram di atas, dapat dilihat bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan. Hasil tes diagnostik/prasiklus menunjukkan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas IV-B mencapai 44% dengan jumlah 11 peserta didik tuntas dan 14 lainnya belum tuntas. Setelah dilakukan tindakan siklus I, hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 60% dengan 15 peserta didik tuntas dan 10 peserta didik lainnya belum tuntas. Berdasarkan data hasil tes tertulis peserta didik tersebut dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik menunjukkan predikat cukup, namun masih belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang sudah ditentukan, yaitu 75%. Selanjutnya pada siklus II hasil tes tertulis peserta didik meningkat secara signifikan mencapai persentase 84% dengan jumlah 21 peserta didik tuntas dan 4 peserta didik lainnya masih belum tuntas. Berdasarkan data hasil tes tertulis peserta didik pada siklus II tersebut dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik menunjukkan predikat tinggi dan telah mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang sudah ditentukan, yaitu 75%.

Peningkatan yang terjadi pada semua aspek penilaian tersebut karena adanya perbaikan-perbaikan yang dilakukan dengan semaksimal mungkin pada siklus II. Penerapan pendekatan TaRL mampu membantu peserta didik terlibat secara aktif selama proses pembelajaran, mendorong kepercayaan diri dan motivasi belajar peserta didik, serta memberikan kesempatan yang sama bagi peserta didik untuk mengembangkan dirinya dalam kelompok yang setara.

Dalam penerapan pendekatan TaRL siklus II, guru juga melakukan diferensiasi proses berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik. Kemudian guru mengelompokkan peserta didik sesuai dengan tingkat kemampuan mereka, yaitu kelompok sangat mahir (Tipe A), mahir (Tipe B), dan perlu bimbingan (Tipe C) untuk berdiskusi menyelesaikan LKPD yang guru berikan. Pada aktivitas ini guru melakukan diferensiasi proses dengan lebih banyak memberikan bimbingan kepada kelompok Tipe C. Guru juga

sesekali membantu kelompok Tipe A dan B apabila mengalami kendala. Berikut rekapitulasi peningkatan hasil penelitian secara keseluruhan:

**Tabel 1.** Rekapitulasi Peningkatan Hasil Penelitian

No.	Hasil Penelitian	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Aktivitas guru	76%	96%	20%
2	Aktivitas peserta didik	78%	90%	12%
3	Ketuntasan hasil belajar	60%	84%	24%

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan pendekatan TaRL untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan signifikan dari berbagai aspek. Aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 20%, sedangkan aktivitas peserta didik sebesar 12%. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan sebesar 24%. Dengan demikian, hasil penelitian yang sudah dipaparkan di atas telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian tindakan kelas yang sudah ditentukan, sehingga penelitian ini dapat dikatakan telah berhasil dalam dua siklus.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam dua siklus di kelas IV-B SDN Margorejo VI/524 Surabaya pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan pendekatan TaRL untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: penerapan pendekatan TaRL untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat berjalan dengan baik dan dikatakan telah berhasil. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I yang mencapai 76% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 96%. Begitu juga dengan hasil observasi peserta didik pada siklus I mencapai 78% dan meningkat secara signifikan pada siklus II menjadi 90%. Hasil belajar peserta didik kelas IV-B SDN Margorejo VI/524 Surabaya mengalami peningkatan yang begitu signifikan. Hal ini dibuktikan berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik yang memperoleh 44% pada pra siklus,

kemudian meningkat setelah dilakukan tindakan siklus I menjadi 60%, dan meningkat menjadi 84% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti paparkan pada bab sebelumnya, maka peneliti menyarankan dan merekomendasikan dua hal, yaitu: kombinasi penerapan pendekatan TaRL untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat dijadikan sebagai alternatif pendekatan pembelajaran bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Pendekatan TaRL untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat didesain sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga diharapkan guru dapat mengembangkan dan menerapkan kombinasi atau salah satu komponen ini pada pembelajaran-pembelajaran selanjutnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Asrori, & Rusman. (2020). *Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru* (1st ed.). CV. Pena Persada.
- Cahyono, SD. (2022). Melalui Model Teaching at Right Level ( TARL) Metode Pemberian Tugas untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan KD. 3.2 /4.2 Topik Perencanaan Usaha Pengolahan Makanan Awetan dari Bahan Pangan N. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6 (2), 12407–12418.  
<https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4431>
- Jauhari, Tanthowi, dkk. (2023) Pembelajaran dengan Pendekatan TaRL Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. Jurnal PTK dan Pendidikan Vol 9 No 1 (2023), pp. 59–74.  
<https://doi.org/10.18592/ptk.v9i1.9290>
- Ningrum, Melinda Cahya, dkk. (2023). Implementasi Pendekatan TaRL untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fisika. PENDIPA Journal of Science Education, 2023: 7 (1), 94-99.  
<https://doi.org/10.33369/pendipa.7.2.94-99>
- Prasasty, N., & Utaminingtyas, S. (2020). Penerapan Model Discovery learning Pada Pembelajaran. Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 2020: 1(1), 57–64.
- Sanjaya, Wina. (2010). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Prenada Media Group.
- Suharsimi, A. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas* (Edisi Revi). Bumi Aksara.
- Supardi. (2016). *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor*. PT Raja Grafindo Persada.
- Susanti, dkk. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kemdikbud.
- Syahrian, Dian. (2022). Mindset Tumbuh. Penma.

## BELAJAR GEOMETRI DARI SUDUT PANDANG FILOSOFI EPISTIMOLOGI BAGI SISWA SD/MI

Suratiningsih<sup>1</sup>, Sigit prasetyo<sup>2</sup>

<sup>1</sup>[ningstaiyo@gmail.com](mailto:ningstaiyo@gmail.com), <sup>2</sup>[sigit.prasetyo@uin-suka.ac.id](mailto:sigit.prasetyo@uin-suka.ac.id)

<sup>1</sup>Sekolah Tinggi Agama Islam Yogyakarta, <sup>2</sup>UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### Abstract

*Learning geometry from an epistemological philosophy perspective for elementary school students is very important to implement. This research aims to provide an overview of the basic concepts of geometry in the basic education curriculum. Epistemology philosophical theory relevant to geometry learning. The practice of integrating philosophy of epistemology in geometry education for elementary school or Madrasah Ibtidaiyah students. The research method used is a qualitative research method, emphasizing data collection and descriptive data analysis. The data collection method is by collecting and selecting journal articles, books, papers that are relevant to the research topic. Data is collected and analyzed thematically according to relevant topics. The results of the research show that learning geometry is very important for elementary school and Madrasah Ibtidaiyah students. The concept of epistemological philosophy encourages students to think critically. The practice of teaching geometry from an epistemological perspective using activities to explore geometric concepts through sensory experiences is very suitable for elementary school or Madrasah Ibtidaiyah students. From this research it can be concluded that this learning is able to help students form attitudes in behavior and critical thinking skills.*

**Keywords:** Geometry, Philosophy, Epistemology, Elementary School Student

### Abstrak

Pembelajaran geometri dari sudut pandang filosofi epistemologi bagi siswa sekolah dasar sangat penting untuk diimplementasikan. Tujuan penelitian ini memberikan pemahaman tentang konsep dasar geometri dalam kurikulum Pendidikan dasar. Teori filosofi epistemologi yang relevan dengan pembelajaran geometri. Praktik integrasi filosofi epistemologi dalam pendidikan geometri untuk siswa sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, menekankan pada pengumpulan data dan analisis data diskriptif. Metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dan memilih jurnal artikel, buku, makalah yang relevan dengan topik penelitian. Data dikumpulkan dan dianalisis secara tematis sesuai dengan topik yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran geometri sangat penting bagi siswa Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah. Konsep filosofi epistemologi mendorong siswa untuk berpikir kritis. Praktik pengajaran geometri dengan sudut pandang epistemologi menggunakan aktivitas kegiatan menjelajahi konsep geometri melalui pengalaman sensori sangat cocok bagi siswa

Sekolah Dasar atau Madrash Ibtidaiyah. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ini mampu membantu siswa dalam membentuk sikap dalam berperilaku dan kemampuan berfikir kritis.

**Kata Kunci:** Geometri, Filosofi, Epistemologi, Siswa Sekolah Dasar

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan sebuah proses perjalanan untuk memperoleh pengetahuan bukan sekedar memberikan hafalan. Lebih dari itu menggali pemahaman prinsip-prinsip dasar yang mendasari berbagai mata pelajaran. Filsafat merupakan suatu hal yang sangat penting untuk diperhatikan dalam dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan filsafat sangat berperan dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam dunia pendidikan dan kehidupan sehari-hari<sup>1</sup>. Pendekatan filsafat dengan ilmu pendidikan berkaitan erat dengan pembelajaran karena dengan filsafat, guru dapat memberikan ilmu pendidikan dengan konsep yang abstrak seperti matematika sehingga mudah untuk dipahami oleh siswa<sup>2</sup>. Inilah yang menjadi dasar landasan bahwa guru perlu memahami filsafat pendidikan dengan baik.

Filsafat epistemologis memusatkan perhatian pada hakikat pengetahuan, cara memperolehnya, dan kriteria untuk menentukan validitasnya. Dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip filosofis kedalam pengajaran geometri, pendidik dapat memupuk pemahaman yang lebih mendalam baik tentang materi pelajaran maupun proses pembelajaran itu sendiri. Geometri bagian terpenting dari matematika. Geometri merupakan cabang matematika yang membahas secara mendalam konsep-konsep aksioma dasar, definisi, dan teorema atau dalil yang berkaitan dengan segment garis dan sudut, kekongruenan segitiga, ketegaklurusinan dan kesejajaran dalam bidang, kesebangunan segitiga, lingkaran, dan tempat kedudukan pada bidang dan ruang. Pada matematika, filsafat saling berkaitan satu sama lain. Keterkaitan antara keduanya bertujuan untuk mewujudkan tujuan

<sup>1</sup> Yosua Damas Sadewo, "Filsafat Matematika: Kedudukan, Peran, Dan Prespektif Permasalahan Dalam Pembelajaran Matematika," *Jurnal Kelitbangan*, 2022.

<sup>2</sup> Nor Zalina Ismail, "Information System Development Subject: Education Versus Industry," *Gading Journal for Science and Technology*, 2019.

utama dari filsafat matematika itu sendiri, yaitu menjelaskan kedudukan matematika dalam dunia pendidikan. Tujuan utama dari filsafat matematika adalah untuk menjelaskan kedudukan matematika dalam dunia pendidikan<sup>3</sup>.

Belajar geometri secara tradisional didekati sebagai studi tentang hubungan spasial dan sifat matematika dari bentuk dan bangun. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, para pendidik dan peneliti semakin menyadari pentingnya mengintegrasikan penyelidikan filosofis ke dalam pengajaran geometri, khususnya di tingkat sekolah dasar.<sup>4</sup> berpendapat bahwa memasukkan filsafat epistemologis ke dalam pengajaran geometri dapat menumbuhkan pemahaman konsep matematika yang lebih dalam di kalangan siswa. Pentingnya refleksi filosofis dalam pendidikan geometri, menekankan peran pembelajaran berbasis inkuiiri dalam meningkatkan pemahaman konseptual<sup>5</sup>. Dengan melibatkan siswa dalam diskusi tentang hakikat kebenaran geometri dan validitas bukti geometri, pendidik dapat mendorong kesadaran metakognitif dan keingintahuan intelektual.

Selain itu, penelitian telah menunjukkan bahwa mengintegrasikan perspektif filosofis ke dalam pengajaran geometri dapat meningkatkan kinerja akademik dan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi di kalangan siswa. Misalnya, dalam studi longitudinal yang dilakukan oleh Brown dan Smith<sup>6</sup>, siswa sekolah dasar yang berpartisipasi dalam kurikulum geometri yang mengandung filosofi menunjukkan retensi yang lebih besar terhadap konsep geometri dan peningkatan motivasi belajar. Namun, masih terdapat tantangan dalam menerapkan pendekatan interdisipliner ini secara efektif. Salah satu kekhawatirannya adalah perlunya pelatihan guru dan pengembangan profesional untuk membekali pendidik dengan keterampilan pedagogi dan pengetahuan filosofis yang diperlukan untuk memfasilitasi diskusi filosofis yang bermakna di kelas. Selain itu, desain kurikulum harus mencapai keseimbangan antara kedalaman konseptual dan

<sup>3</sup> Syahnia, “Filsafat Matematika Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Atas,” *Jurnal Ilmiah UIN Raden Intan Lampung*, 2022.

<sup>4</sup> J and Jones. R Smith, “Philosophical Foundations of Geometry Education,” *Journal of Educational Research*, 2018.

<sup>5</sup> Johnson, *Reflective Practices in Geometry Education: The Role Of Inquiry Base Learning*, 2020.

<sup>6</sup> Smith, “Philosophical Foundations of Geometry Education.”

aksesibilitas untuk memastikan bahwa siswa dari semua latar belakang dapat memperoleh manfaat dari penyelidikan filosofis dalam pendidikan geometri. Mengintegrasikan filsafat epistemologis ke dalam pengajaran geometri menjanjikan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep matematika dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Dengan menumbuhkan budaya penyelidikan filosofis di kelas, pendidik dapat memberdayakan siswa untuk mengeksplorasi dasar-dasar pengetahuan geometris dan memulai perjalanan penemuan intelektual.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang mengarah pada pemahaman mendalam terhadap fenomena sosial yang kompleks dan kontekstual, dengan fokus pada interpretasi makna yang diberikan individu atau kelompok terhadap pengalamannya<sup>7</sup>. Penelitian kualitatif menekankan pengumpulan dan analisis data deskriptif, memungkinkan peneliti mengeksplorasi kompleksitas dan dinamika sosial yang melibatkan interaksi manusia, budaya, dan konteks.<sup>8</sup> Penelitian kualitatif sering digunakan untuk menjelaskan proses dan dinamika di balik fenomena tertentu. Ini termasuk bagaimana perubahan terjadi dan bagaimana faktor-faktor tertentu mempengaruhi hasil yang diamati.<sup>9</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki konsep, teori, dan praktik<sup>10</sup> terkait integrasi filosofi epistemologi dalam pendidikan geometri untuk siswa Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI). Penelitian ini akan mencakup literatur terbaru yang berkaitan dengan: Konsep dasar geometri dalam kurikulum pendidikan dasar. Teori filosofi epistemologi yang relevan dengan pembelajaran geometri. Praktik pengajaran yang mengintegrasikan aspek filosofis dalam

<sup>7</sup> Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2011).

<sup>8</sup> P&Jackson.K. Bazeley, *Qualitative Data Analysis With NVIVO* (Sage Publication, 2013).

<sup>9</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan(Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*, 3rd ed. (Bandung: Alfabeta, 2023).

<sup>10</sup> Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Psikologi* (Jakarta: Salemba Humanika, 2015).

pembelajaran geometri untuk siswa SD/MI.

Metode pengumpulan data data dalam penelitian. Mengumpulkan data dari dokumen-dokumen tertulis seperti laporan, artikel, catatan, dan arsip yang relevan dengan penelitian<sup>11</sup> Data dikumpulkan melalui pencarian dalam basis data akademik seperti Google Scholar, JSTOR, dan ProQuest. Kata kunci yang akan digunakan mencakup "geometry education", "epistemological philosophy", "elementary school", dan "integrative pedagogy". Penelitian ini akan memilih artikel, buku, dan makalah konferensi yang relevan dengan topik penelitian.

Analisis Data: Data yang dikumpulkan akan dianalisis secara tematis<sup>12</sup>. Informasi yang ditemukan akan disusun dan disintesis berdasarkan tema utama<sup>13</sup>, seperti konsep filosofi yang diterapkan dalam pengajaran geometri, strategi integratif yang digunakan dalam pendidikan dasar, dan hasil atau implikasi dari penelitian terdahulu. Penelitian ini akan menyajikan hasil analisis literatur terkait integrasi filosofi epistemologi dalam pendidikan geometri untuk siswa SD/MI. Temuan ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi para pendidik dan peneliti yang tertarik dalam meningkatkan pembelajaran geometri di tingkat dasar.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Pentingnya Belajar Geometri Siswa Sekolah Dasar

Pembelajaran geometri bagi siswa sekolah dasar mampu memberikan kontribusi bagi kepentingan siswa dalam belajar matematika. Sebagai pembentukan sikap dan pola pikir untuk keperluan mempelajari ilmu pengetahuan yang lain dan untuk keperluan dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan konsep dan keterampilan geometri sangat penting dalam mendukung keberhasilan siswa.<sup>14</sup>

<sup>11</sup> John W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, fifth edit (Los Angles, London: SAGE, 2018).

<sup>12</sup> Sidiq U dan Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan* (CV Nata Jaya, 2019).

<sup>13</sup> Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial: Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif* (Yogyakarta: Erlangga, 2009).

<sup>14</sup> Mursalin, "Pembelajaran Geometri Bidang Datar Di Sekolah Dasar Berorientasi Teori Belajar Piaget," *Dikma*, 2016.

Matematika merupakan salah satu alat pikir dan bahasa ilmu.<sup>15</sup> Salah satu cabang ilmu matematika adalah geometri. Geometri menjadi salah satu materi pembelajaran di Sekolah Dasar. Geometri sangat erat kaitannya dengan pembentukan konsep abstrak. Pembelajaran geometri tidak dapat dilakukan dengan cara ceramah saja, akan tetapi harus dilakukan dengan membentuk konsep melalui serangkaian kegiatan yang dilakukan langsung oleh siswa.

**Tabel 1.1** Pengetahuan Geometri Sekolah Dasar

Sumber	Data	Koding
Modul Ajar Geometri Sekolah Dasar	Mengenal ciri-ciri bangun datar persegi	Bangun datar
	Mengenal ciri-ciri bangun datar persegi panjang	Bangun datar
	Mengenal ciri-ciri bangun ruang kubus	Bangun ruang
	Mengenal ciri-ciri bangun ruang balok	Bangun ruang

*Sumber: Bahan Ajar Kurikulum Merdeka Geometri Sekolah Dasar*

Pembelajaran geometri penting bagi siswa sekolah dasar (SD) karena mempunyai banyak manfaat bagi perkembangan kognitif, mental dan praktisnya. Belajar geometri bagi siswa sekolah dasar dapat mengembangkan Kemampuan berpikir Spasial dan Logis. Geometri melatih siswa untuk mengenali, memahami, dan menganalisis bentuk, ruang, dan hubungan spasial. Hal ini membantu mengembangkan keterampilan berpikir visual dan spasial mereka, yang penting untuk aktivitas seperti memecahkan masalah, memahami peta dan rencana, serta merancang objek. Belajar geometri dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, banyak konsep geometri yang berkaitan dengan pemecahan masalah, seperti pengukuran, simetri, dan transformasi. Dengan mempelajari geometri, siswa belajar menerapkan logika dan penalaran untuk memecahkan masalah secara sistematis dan kreatif.

Belajar geometri mampu mempersiapkan siswa untuk belajar matematika

<sup>15</sup> Prima Mytra, "Filsafat Pendidikan Matematika(Matematika Sebagai Alat Pikir Dan Bahasa Ilmu)," *Al JABAR: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2023.

tingkat lanjut. Geometri adalah dasar bagi banyak konsep matematika tingkat lanjut, seperti aljabar, kalkulus, dan trigonometri. Dengan memahami konsep dasar geometri dengan baik, siswa akan lebih siap untuk mempelajari matematika yang lebih kompleks pada tingkat selanjutnya. Mempelajari geometri akan meningkatkan keterampilan komunikasi siswa<sup>16</sup>. Geometri menggunakan bahasa dan simbol untuk menggambarkan bentuk dan hubungan spasial. Dengan mempelajari geometri, siswa belajar mengkomunikasikan gagasannya dengan jelas dan akurat, baik secara lisan maupun tertulis.

Belajar geometri membantu siswa menerapkan konsep geometri dalam kehidupan sehari-hari. Banyak konsep geometri yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti mengukur jarak, menghitung luas dan keliling, serta memahami desain bangunan. Dengan mempelajari geometri, siswa dapat lebih memahami dunia di sekitarnya dan menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan masalah praktis<sup>17</sup>. Mempelajari geometri bagi siswa akan meningkatkan kreativitas dan imajinasi. Geometri dapat membantu siswa untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasinya melalui kegiatan seperti menggambar, mendesain, dan membangun. Menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa. Pembelajaran geometri dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Dengan mengeksplorasi konsep geometri melalui kegiatan yang kreatif dan interaktif, siswa dapat mengembangkan rasa ingin tahu dan semangat belajarnya. Mempelajari geometri sangat penting bagi siswa sekolah dasar untuk mengembangkan berbagai kemampuan kognitif, mental, dan praktisnya. Dengan memberikan pelajaran geometri yang menarik dan efektif, guru dapat membantu siswa mencapai potensi penuh mereka dan menjadi pembelajar yang sukses.

Belajar geometri bagi siswa sekolah dasar memiliki signifikansi yang besar dalam pengembangan pemikiran spasial, pemecahan masalah, dan pemahaman konsep matematis. Melalui geometri, siswa tidak hanya mengenali

<sup>16</sup> Trimurtini, Rochmad, and Isnarto, "Geometri Di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Kajian Materi Dan Proses Pembelajaran," *PRISMA, Prosiding Seminar ...* 4 (2021): 416–21, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/45021>.

<sup>17</sup> Ayuni Kemala Safira and Edwin Musdi, "Teori van Hiele Dan Hasil Belajar Dalam Bidang Geometri," *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Matematika* 8, no. 2 (2019): 6–10.

dan memahami berbagai bentuk dan ukuran, tetapi juga mengembangkan kemampuan untuk memvisualisasikan objek dalam ruang. Penelitian menunjukkan bahwa pendidikan geometri pada usia dini tidak hanya mempersiapkan siswa untuk matematika yang lebih lanjut, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif<sup>18</sup>National Council of Teachers of Mathematics Pemahaman ini tidak hanya relevan dalam konteks akademis, tetapi juga dalam penerapan praktis di kehidupan sehari-hari, seperti dalam desain, teknologi, dan ilmu pengetahuan lainnya<sup>19</sup>. Dengan demikian, pendidikan geometri pada tingkat dasar memberikan landasan yang kokoh bagi perkembangan matematis dan intelektual siswa.

Pentingnya belajar geometri bagi siswa sekolah dasar sangatlah signifikan. Berikut ini pentingnya belajar geometri bagi siswa sekolah dasar:

1. Pengembangan Kemampuan Visual-Spatial: Geometri membantu siswa mengembangkan kemampuan untuk memahami dan memvisualisasikan objek dalam ruang. Ini melibatkan pengenalan bentuk, ukuran, dan hubungan spasial antara objek.
2. Pengembangan Keterampilan Problem Solving: Melalui geometri, siswa belajar cara memecahkan masalah dengan menganalisis situasi dan menerapkan konsep-konsep geometris seperti simetri, transformasi, dan perbandingan ukuran.
3. Pengenalan Konsep Matematis: Geometri merupakan pintu masuk penting untuk memahami konsep-konsep matematis seperti garis, sudut, bidang, dan volume. Ini membantu siswa membangun fondasi matematis yang kuat untuk belajar lebih lanjut.
4. Pengembangan Pemikiran Abstrak: Studi geometri melibatkan pemikiran abstrak, di mana siswa belajar untuk merumuskan, memodifikasi, dan menguji hipotesis mereka sendiri. Ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

---

<sup>18</sup> National Council of Teachers of Mathematics, “Ensuring Mathematical Success For All,” 2020.

<sup>19</sup> Boaler, *Mathematical Mindsets: Unleashing Student’s Potential Through (Creative Math, Inspiring Message and Inovative Teaching)* (San Francisco: CA: Jossey-Bass, 2016).

5. Penerapan dalam Kehidupan Sehari-hari: Konsep-konsep geometri diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam perancangan ruang, arsitektur, dan dalam teknologi seperti grafika komputer dan desain produk.
6. Persiapan untuk Mata Pelajaran Matematika Lanjut: Pemahaman geometri yang kuat membantu siswa dalam mempersiapkan diri untuk mata pelajaran matematika yang lebih lanjut di jenjang pendidikan berikutnya. Dengan memahami pentingnya geometri, pendidikan dasar memberikan landasan yang kokoh bagi perkembangan matematis dan intelektual siswa.

## 2. Konsep Filosofi Epistemologi

Konsep filosofi epistemologi geometri membahas tentang sifat pengetahuan geometris, bagaimana pengetahuan tersebut diperoleh, dan struktur dasar dari pengetahuan tersebut. Geometri, sebagai cabang matematika yang mempelajari hubungan spasial antara objek, melibatkan pertanyaan mendasar tentang keberadaan objek geometris, apakah mereka eksis secara independen dari pikiran manusia, ataukah hanya sebagai konstruksi pikiran. Filosofi geometri juga mengeksplorasi cara manusia memperoleh pengetahuan geometris, baik melalui pengalaman empiris, seperti pengamatan objek fisik di sekitar kita, maupun melalui proses berpikir dan deduksi.

Menurut penelitian, konsep epistemologi geometri ini telah menjadi topik yang menarik dalam kajian filsafat matematika modern. Beberapa pendekatan filosofis yang terkenal dalam memahami geometri termasuk realisme geometris, yang menekankan bahwa objek geometris memiliki eksistensi independen, serta konstruktivisme, yang menganggap geometri sebagai hasil dari konstruksi mental manusia<sup>20</sup>. Pemahaman ini tidak hanya penting bagi para filsuf matematika, tetapi juga untuk mengarahkan pendidikan geometri dalam mengajarkan siswa tentang sifat dan asal usul pengetahuan geometris mereka, serta implikasi filosofisnya dalam pemikiran dan kehidupan sehari-hari.

Pendidikan geometri bagi siswa Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) merupakan aspek penting dalam pengembangan pemahaman matematis mereka. Dalam konteks ini, filosofi epistemologi memainkan peran krusial dalam cara siswa memperoleh, mengorganisir, dan mengaplikasikan pengetahuan geometri. Epistemologi

---

<sup>20</sup> Tymoczko, *New Directions in the Philosophy of Mathematics: An Anthology* (Princeton: Princeton University Press, 2016).

membantu memahami bagaimana pengetahuan geometri dikonstruksi oleh siswa dan bagaimana proses belajar mereka dapat ditingkatkan.

Filsafat mendorong siswa untuk berpikir kritis tentang asumsi, nilai, dan keyakinan mereka sendiri. Hal ini membantu mereka mengembangkan kemampuan menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan membuat keputusan rasional. Kemampuan ini penting untuk keberhasilan dalam segala bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Filsafat membantu siswa untuk memahami diri mereka sendiri, tempat mereka di dunia, dan hubungan mereka dengan orang lain<sup>21</sup>. Hal ini dapat membantu mereka mengembangkan rasa identitas yang kuat dan membuat pilihan hidup yang bermakna.

**Tabel 1.2 Pentingnya Filsafat bagi Pendidikan**

Sumber	Pentingnya Filsafat bagi Pendidikan	Koding
Mahendrawan <sup>22</sup>	Kedudukan Filsafat matematika sebagai cara, upaya dalam mengupas kedudukan ilmu matematika	Sebagai cara
Haryono <sup>23</sup>	Sudut pandang epistemologi berupaya menjamin kebenaran matematika bertujuan mengatasi ketidak pastian dari dasar sebelumnya	Mengatasi ketidak pastian
Sinaga <sup>24</sup>	Epistemologi matematika berkaitan dengan pengetahuan matematika seperti sumber, hakikat, batas- batas dan kebenaran beserta ciri-ciri dari matematika (abstraksi, ruang, waktu, besaran, dll).	Pengetahuan

Dari tabel diatas dapat kita bahas bahwa filsafat sangat penting bagi pendidikan. Filsafat sebagai cara dan upaya dalam menjelaskan kedudukan

<sup>21</sup> Alianus Zalukhu dkk, "Kedudukan Dan Peran Filsafat Dalam Pembelajaran Matematika," *Jurnal on Education*, 2023.

<sup>22</sup> Mahendrawan, "Kritik Terhadap Kemutlakan Filsafat Matematika," *Jurnal Sains Teknologi Dan Masyarakat*, 2021.

<sup>23</sup> Haryono, *Filsafat Matematika: Suatu Tinjauan Epitemologi Dan Filosofis* (Bandung: Alfabeta, 2015).

<sup>24</sup> Sinaga, "Perkembangan Matematika Dalam Filsafat Dan Aliran Formalisme Yang Terkandung Dalam Filsafat Matematika," *Journal of Matematics Education and Applied*, 2021.

matematika dalam kehidupan sehari-hari. Dari sudut pandang epistemologi dapat membuktikan kebenaran dan mampu menjawab ketidak pastian dari dasar sebelumnya. Epistemologi matematika sangat berhubungan erat dengan sumber, hakikat, batas-batas dari kebenaran beserta ciri-ciri matematika.

### **3. Eksplorasi Praktik Pengajaran yang Mengintegrasikan Filosofi dalam Pembelajaran Geometri.**

Kegiatan menjelajahi konsep geometri melalui pengalaman sensoris sangat penting dalam pendidikan anak usia dini. Melalui pengalaman langsung dan sensoris, seperti menyentuh, melihat, dan berinteraksi dengan objek geometris secara fisik, anak-anak dapat membangun pemahaman yang konkret tentang bentuk, ukuran, dan hubungan spasial antara objek.

Pengalaman sensoris memungkinkan anak-anak untuk secara aktif mengeksplorasi dan bereksperimen dengan berbagai bentuk geometris, seperti segi empat, segitiga, dan lingkaran. Misalnya, mereka dapat menggunakan blok geometris atau benda-benda sehari-hari untuk merancang pola atau struktur geometris sederhana. Melalui kegiatan ini, mereka belajar mengidentifikasi perbedaan dan kesamaan antara bentuk-bentuk tersebut, serta memahami sifat-sifat geometris seperti sudut, garis, dan simetri.

Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar anak-anak, tetapi juga membangun fondasi yang kuat untuk pemahaman konsep matematis lebih lanjut di masa depan<sup>25</sup>. Penggunaan alat bantu manipulatif geometris dalam konteks pengalaman sensoris juga dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam dan abstrak tentang geometri, mempersiapkan anak-anak untuk kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang lebih kompleks di kemudian hari.

Kegiatan pembelajaran geometri untuk sekolah dasar dengan sudut pandang epistemologi. Kegiatan menjelajahi konsep geometri melalui pengalaman sensoris. Bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep geometri dasar seperti bentuk ukuran, dan posisi melalui pengalaman sensoris. Bahan yang

---

<sup>25</sup> J Clements, DH, & sarama, *Learning and Teaching Early Math, The Learning Trajectories* (New York, 2014).

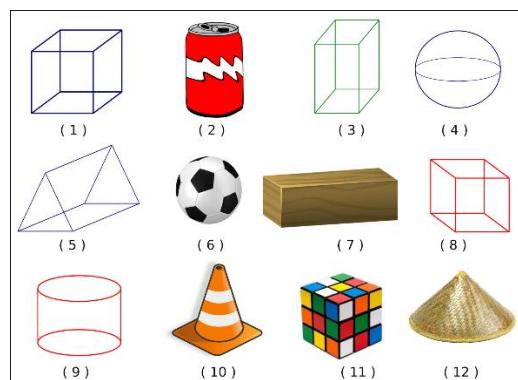
digunakan dalam pembelajaran geometri adalah berbagai benda dengan bentuk dan ukuran berbeda (Misalnya, balok, kubus, bola, pensil, penggaris, kertas, lem, spidol). Berikut ini gambar yang dapat digunakan sebagai bahan eksplorasi pembelajaran geometri di sekolah dasar.



*Gambar 1.1 Eksplorasi geometri*

Sumber Modul Ajar Matematika Kurikulum Merdeka<sup>26</sup>

Dengan mengeksplorasi benda-benda yang ditemukan para siswa akan lebih mudah membuktikan hubungan antara matematika dengan kehidupan sehari-hari yang dekat dengan lingkungan mereka.



*Gambar 1.2 Eksplorasi geometri bangun ruang  
Sumber Bangun Ruang SD Aisyiyah Pandes Wedi*

Pembelajaran geometri bagi siswa sekolah dasar dapat dilakukan dengan aktivitas kegiatan menjelajahi konsep geometri melalui pengalaman sensoris meminta siswa untuk menjelajahi benda-benda dengan berbagai bentuk dan ukuran. Biarkan mereka menyentuh, merasakan, dan membandingkan bentuk dan ukuran benda. Ajaklah siswa untuk mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dan ukurannya. Misalnya, mintalah mereka untuk memisahkan benda yang

<sup>26</sup> Shinta Andriyana, "Modul Ajar Kurikulum Merdeka Matematika SD Kelas 4," 2022.

berbentuk lingkaran dari benda yang berbentuk persegi. Mintalah siswa untuk membuat kolase menggunakan benda-benda geometri. Dorong mereka untuk menggunakan bentuk dan ukuran yang berbeda untuk menciptakan desain yang menarik. Diskusikan dengan siswa tentang bagaimana mereka memahami konsep geometri melalui pengalaman sensoris mereka.

Kegiatan pengalaman sensori dengan menyentuh benda-benda di dalam kelas merupakan pendekatan yang sangat efektif untuk mengajarkan konsep geometri kepada anak-anak usia dini. Melalui interaksi langsung dengan benda-benda geometris, seperti blok-blok bangunan, balok geometri, atau alat peraga lainnya, anak-anak dapat memperoleh pemahaman yang konkret tentang bentuk, ukuran, dan karakteristik geometris. Anak-anak dapat diminta untuk menyentuh dan merasakan sisi-sisi, sudut-sudut, dan bentuk-bentuk dari berbagai objek geometris yang tersedia di dalam kelas. Mereka dapat menyusun dan merancang pola atau struktur menggunakan benda-benda ini, yang membantu mereka mengenali perbedaan antara bentuk-bentuk seperti segi empat, segitiga, dan lingkaran. Selain itu, kegiatan ini juga memungkinkan mereka untuk memahami konsep-konsep seperti simetri, transformasi, dan relasi antar bentuk geometris.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan manipulatif geometris dalam pengalaman sensori membantu membangun fondasi matematis yang kuat pada usia dini<sup>27</sup>. Interaksi langsung dengan benda-benda geometris juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak-anak, karena mereka dapat melihat dan merasakan konsep-konsep matematis secara nyata. Kegiatan ini tidak hanya mengembangkan pemahaman matematis, tetapi juga memperkuat keterampilan motorik halus dan kemampuan kognitif anak-anak, serta mempersiapkan mereka untuk belajar matematika yang lebih kompleks di masa depan.

## PENUTUP

Belajar geometri dari sudut pandang filosofi epistemologi bagi siswa sekolah dasar sangat penting untuk dilakukan. Pembelajaran ini mampu membantu siswa dalam membentuk sikap, berperilaku dan kemampuan untuk

<sup>27</sup> Clements, DH, & sarama, *Learning and Teaching Early Math*.2014

berfikir secara sistematis dan kritis dalam kehidupan sehari-hari. Filsafat matematika dari sudut pandang epistemologi membantu siswa dalam menemukan bukti kebenaran dalam menemukan sumber, hakikat, dari hal yang dipandang abstrak dalam segi ruang dan waktu.

Metode pembelajaran yang cocok digunakan dalam belajar geometri dari sudut pandang filosofi epistemologi bagi siswa Sekolah Dasar salah satunya dengan kegiatan menjelajah geometri melalui pengalaman sensori. Dari kegiatan pembelajaran ini siswa mampu membuktikan kebenaran melalui apa yang mereka lihat, sentuh dan rasakan melalui sensori. Kegiatan pembelajaran yang konkret dan kreatif mampu menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa, sehingga pembelajaran mampu memberikan makna bagi siswa.

Dalam penelitian ini masih terbatas memberikan contoh tentang belajar geometri dari sudut pandang filosofi epistemologi bagi siswa Sekolah Dasar. Dengan kegiatan menjelajahi konsep geometri melalui pengalaman sensori. Saran untuk penelitian-penelitian selanjutnya menjelaskan tentang filsafat dari sudut pandang ontologi, metodologi dan logika matematika.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Alianus Zalukhu dkk. "Kedudukan Dan Peran Filsafat Dalam Pembelajaran Matematika." *Journal on Education*, 2023.
- Bazeley, P&Jackson.K. *Qualitative Data Analysis With NVIVO*. Sage Publication, 2013.
- Boaler. *Mathematical Mindsets: Unleashing Student's Potential Through (Reative Math, Inspiring Message and Inovative Teaching)*. San Francisco: CA: Jossey-Bass, 2016.
- Clements, DH, & sarama, J. *Learning and Teaching Early Math. The Learning Trajectories*. New York, 2014.
- Haryono. *Filsafat Matematika: Suatu Tinjauan Epitemologi Dan Filosofis*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Herdiansyah. *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Psikologi*. Jakarta: Salemba Humanika, 2015.
- Idrus, Muhammad. *Metode Penelitian Ilmu Sosial: Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Erlangga, 2009.
- John W. Creswell. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methodes Approaches*. Fifth edit. Los Angles, London: SAGE, 2018.
- Johnson. *Reflective Practices in Geometry Education: The Role Of Inquiry Base Learning*, 2020.
- Mahendrawan. "Kritik Terhadap Kemutlakan Filsafat Matematika." *Jurnal Sains Teknologi Dan Masyarakat*, 2021.
- Mathematics, National Council of Teachers of. "Ensuring Mathematical Success For All," 2020.
- Mursalin. "Pembelajaran Geometri Bidang Datar Di Sekolah Dasar Berorientasi Teori Belajar Piaget." *Dikma*, 2016.
- Mytra, Prima. "Filsafat Pendidikan Matematika(Matematika Sebagai Alat Pikir Dan Bahasa Ilmu)." *Al JABAR: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2023.
- Nor Zalina Ismail. "Information System Development Subject:Education Versus Industry." *Gading Journal for Science and Technology*, 2019.
- Prastowo, Andi. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Prespektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2011.
- Safira, Ayuni Kemala, and Edwin Musdi. "Teori van Hiele Dan Hasil Belajar Dalam Bidang Geometri." *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Matematika* 8, no. 2 (2019): 6–10.
- Shinta Andriyana. "Modul Ajar Kurikulum Merdeka Matematika SD Kelas 4," 2022.
- Sidiq U dan Choiri. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. CV Nata Jaya, 2019.
- Sinaga. "Perkembangan Matematika Dalam Filsafat Dan Aliran Formalisme Yang Terkandung Dalam Filsafat Matematika." *Journal of Mathematics Education and Applied*, 2021.
- Smith, J and Jones. R. "Philosophical Foundations of Geometry Education." *Journal of Educational Research*, 2018.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan(Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*. 3rd ed. Bandung: Alfabeta, 2023.
- Syahnia. "Filsafat Matematika Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Atas." *Jurnal Ilmiah UIN Raden Intan Lampung*, 2022.
- Trimurtini, Rochmad, and Isnarto. "Geometri Di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Kajian Materi Dan Proses Pembelajaran." *PRISMA, Prosiding Seminar ...* 4 (2021): 416–21. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/45021>.
- Tymaczko. *New Directions in the Philosophy of Mathematics: An Anthology*. Princeton: Princeton University Press, 2016.
- Yosua Damas Sadewo. "Filsafat Matematika: Kedudukan, Peran, Dan Prespektif Permasalahan Dalam Pembelajaran Matematika." *Jurnal Kelitbangan*, 2022.

## **MENINGKATKAN KETERAMPILAN PESERTA DIDIK MELALUI METODE PJBL (PROJECT BASED LEARNING) PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA**

**Sri Sapitriani Tino<sup>1</sup>, Lisdawati Muda<sup>2</sup>, Rinaldi Datunsolang<sup>3</sup>**  
[srisapitrianitino73@gmail.com](mailto:srisapitrianitino73@gmail.com)<sup>1</sup> [lisdawati02muda75@gmail.com](mailto:lisdawati02muda75@gmail.com)<sup>2</sup>  
[datunsolanginal@gmail.com](mailto:datunsolanginal@gmail.com)<sup>3</sup>

Program Studi PGMI IAIN Sultan Amai Gorontalo

### ***Abstract***

*The expected aim of conducting this research is to determine the improvement of students' skills through the PJBL (Project Based Learning) method in craft subjects in class IV SDN 15 Bolangitang Barat. The type of research that researchers used in this research is classroom action research. Classroom action research is research carried out in class by researchers in order to improve students' skills through the Project Based Learning (PJBL) method in craft subjects. Classroom Action Research has a very important and strategic role in improving learning skills if carried out properly and correctly. Students' craft learning outcomes have increased after going through the PJBL (Project Based Learning) method which can be seen from before the action, getting a completeness percentage of 25%, cycle I getting a completeness percentage of 31.25%, until cycle II getting a completeness percentage of 87.5%.*

**Keyword:** Student Skills, (Project Based Learning) method, Prakarya

### ***Abstrak***

Tujuan yang diharapkan dalam melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan peserta didik melalui metode PJBL (*Project Based Learning*) pada mata pelajaran prakarya di kelas IV SDN 15 Bolangitang Barat. Jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah sebuah penelitian yang dilakukan dalam kelas oleh peneliti dalam rangka meningkatkan keterampilan peserta didik melalui metode Metode *Project Based Learning* (PJBL) pada mata pelajaran Prakarya. Penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) ini memiliki peran yang sangat penting dan strategis dalam meningkatkan keterampilan pembelajaran apabila dilaksanakan dengan baik dan benar. Hasil belajar prakarya peserta didik mengalami peningkatan setelah melalui metode PJBL (*Project Based Learning*) yang dapat dilihat dari sebelum tindakan memperoleh persentase ketuntasan 25%, siklus I memperoleh presentase ketuntasan 31,25%, sampai siklus II memperoleh presentase ketuntasan 87,5%.

**Kata Kunci:** Keterampilan Peserta Didik, metode (*Project Based Learning*), Prakarya

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian integral dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, faktor utama dalam meningkatkan kualitas kehidupan berbangsa dan bernegara adalah dengan cara meningkatkan mutu kualitas pendidikan. Pembelajaran di sekolah hanya cenderung teoritik dan tidak terkait dengan lingkungan peserta didik berada. Oleh sebab itu peserta didik tidak mampu menerapkan apa yang telah dipelajari di sekolah untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. sehingga antara teori atau pengetahuan terpisah dengan pengalaman praktek.<sup>1</sup>

Pendidikan berfungsi untuk membantu peserta didik dalam pengembangan diri peserta didik, juga pengembangan semua potensi, serta karakteristik pribadi kearah positif baik untuk diri peserta didik maupun bagi lingkungannya. Pendidikan bukan sekedar memberikan nilai-nilai atau melatih untuk pengembangan diri. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan yang secara potensial dan actual yang dimiliki peserta didik, sebab peserta didik bukanlah gelas kosong yang harus diisi dari luar, melainkan dipandang sebagai makhluk yang memiliki bermacam-macam potensi yang harus dikembangkan.<sup>2</sup>

Proses belajar mengajar dapat mempengaruhi mutu pendidikan, memacu semangat peserta didik untuk aktif dan terlibat di pembelajaran. Pencapaian keberhasilan belajar mengajar perlunya dukungan dari pendidik, peserta didik dan sekolah sehingga guru mengetahui kelemahan peserta didik dan dapat merancang pembelajaran sesuai dengan proses berfikir peserta didik.<sup>3</sup>

Keterampilan diartikan sebagai kecakapan hidup berupa keterampilan untuk membekali dirinya sendiri, bermasyarakat atau berkelompok, atau serta dengan Tuhan. Dengan Keterampilan akan dapat menjadikan seseorang merasa diakui keberadaannya di lingkungannya yang didalamnya termaktub. Keterampilan juga merupakan kompetensi-kompetensi diri yang tidak terlihat dan

---

<sup>1</sup> Komar, Oong, *Filsafat Pendidikan Nonformal*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2016), h.21

<sup>2</sup> Nana dan Sukma dinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), h. 4.

<sup>3</sup> Muhammad Syaiuddin, *Implementasi Pembelajaran*, Jurnal Terampil, Vol. 02, No. 2 (Desember 2017), h. 140.

diperlukan dalam pembelajaran. Pada peserta didik, keterampilan perlu ditingkatkan agar bisa membiasakan mereka untuk menemukan kemampuan masing-masing. kemampuan tersebut dapat dijadikan sebagai bekal kehidupan mereka di masa yang akan datang. Keterampilan peserta didik dapat kita temukan melalui mata pelajaran prakarya.<sup>4</sup>

Prakarya diartikan sebagai program pendidikan yang isi dan media penyampaiannya dikaitkan dengan lingkungan alam, lingkungan sosial dan lingkungan budaya serta kebutuhan pembangunan daerah setempat yang perlu diajarkan kepada Peserta didik . Pada praktiknya, Prakarya dipandang merupakan pelajaran kelas nomor dua dan hanya pelengkap. Sekolah-sekolah menerapkannya sebatas formalitas untuk memenuhi tuntutan kurikulum yang dituangkan dalam berbagai peraturan. Kondisi demikian mengindikasikan aplikasi pengajaran Prakarya di sekolah masih mengambang.

Prakarya di sini dapat diartikan segala potensi dan karya di suatu daerah yang menjadi karakteristik daerah tersebut. Prakarya ini juga berarti sumberdaya alam dan manusia yang terdapat di suatu daerah. Prakarya ini merupakan paduan dari pengetahuan, keterampilan, kemandirian, dan kemampuan untuk menyesuaikan pendidikan dengan kondisi aktual di setiap daerah. Sehingga pembelajaran menjadi aktual dan mengarah pada pemecahan masalah yang dihadapi masyarakat setempat. Dengan demikian Prakarya merupakan ciri khas daerah yang dihasilkan dari potensi alam dan potensi manusia yang ada di suatu daerah. Prakarya inilah yang menjadi bahan untuk terus dikembangkan setiap daerah sehingga menjadi kumpulan potensi yang telah dikembangkan dan menjadi barometer pengembangan daerah setempat.<sup>5</sup>

Sesuai dengan observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 15 Bolangitang Barat Kecamatan Bolangitang Barat Kabupaten Bolaang Mongondow Utara. Bahwa Guru mata pelajaran Prakarya melakukan pembelajaran hanya dengan menggunakan metode ceramah.

---

<sup>4</sup> Ichsan putra,sukses dengan soft skill, (Bandung: TB 2017), h.5.

<sup>5</sup> Imam Haromain Dkk, *Pedoman dan Implementasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan MTs*, (Jawa Timur: Mapemda Kantor Wilayah, 2018), h. 43.

Wiwit mengatakan bahwa selama saya dipercayakan membawakan mata pelajaran Prakarya, saya hanya selalu menerapkan pembelajaran hanya dengan menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik cepat bosan dan tidak memperhatikan guru yang sementara menjelaskan didepan.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian tindakan kelas, di mana peneliti melakukan studi di dalam kelas untuk meningkatkan keterampilan peserta didik melalui penerapan Metode Project Based Learning (PJBL) dalam mata pelajaran Prakarya. Penelitian tindakan kelas ini memainkan peran krusial dalam meningkatkan keterampilan pembelajaran ketika dilakukan dengan tepat dan efektif.

Penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) merupakan sebuah kegiatan riset yang bertujuan untuk mencari kebenaran dan manfaat praktis melalui kolaborasi dan partisipasi dalam tindakan. Dalam pengertian Suharsimi Arikunto, penelitian tindakan kelas memiliki tiga aspek sebagai berikut: 1)Penelitian merupakan kegiatan pengamatan terhadap suatu objek dengan menggunakan metode dan prosedur tertentu untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan untuk meningkatkan kualitas suatu hal yang menjadi fokus penelitian, yang penting dan menarik bagi peneliti. 2)Tindakan adalah aktivitas yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan tertentu, terdiri dari serangkaian siklus kegiatan untuk peserta didik. 3)Kelas adalah kelompok peserta didik yang belajar bersama dalam waktu yang sama, menerima pengajaran yang sama dari seorang guru.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penelitian tindakan kelas dapat dimaknai sebagai proses eksplorasi masalah pembelajaran di dalam kelas dengan melakukan refleksi diri untuk mencari solusi terhadap masalah tersebut. Ini dilakukan dengan merencanakan tindakan-tindakan tertentu dalam konteksnya dan menganalisis dampak dari langkah-langkah tersebut. *Model Kemmis dan McTaggart* adalah serangkaian alat atau langkah-langkah yang terdiri dari empat

komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat komponen ini membentuk satu siklus dalam model tersebut.

Objek penelitian ini adalah kelas enam (IV) dengan total 16 peserta didik, yang terdiri dari 9 siswa dan 7 siswi dan penelitian ini akan dilakukan di SDN 15 Bolangitang Barat, yang terletak di Kecamatan Bolangitang Barat, Kabupaten Bolaang Mongondow Utara.

### **Teknik Pengumpulan Data**

#### 1. Observasi

Dalam pengamatan ini, peneliti menggunakan utamanya panca indra penglihatan. Observasi digunakan sebagai metode evaluasi yang umum untuk menilai perilaku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diobservasi, baik dalam konteks nyata maupun simulasi

#### 2. Lembar Kegiatan Observasi Peserta Didik

Lembar observasi kegiatan peserta didik adalah instrumen yang digunakan untuk mengevaluasi kemampuan dan pemahaman mereka dengan cara menjawab serangkaian pertanyaan. Ini berfungsi sebagai panduan bagi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok.

#### 3. Dokumentasi

Salah satu metode lain untuk mengumpulkan data dari responden adalah dengan menggunakan teknik dokumentasi. Dalam teknik ini, peneliti dapat mengumpulkan informasi dari berbagai sumber tertulis atau dokumen yang tersedia di tempat di mana responden tinggal atau melakukan kegiatan sehari-hari.

### **Instrumen Penelitian**

#### 1. Lembar Observasi Guru

Lembar observasi untuk guru merupakan daftar observasi yang digunakan untuk menilai pelaksanaan pembelajaran Prakarya dengan Metode Project Based Learning (PJBL) pada topik atau materi yang

sedang diteliti. Dalam pencatatan data, peneliti menggunakan checklist individual. Struktur pengembangan instrumen mengikuti tahapan penerapan metode Project Based Learning (PJBL).

## 2. Lembar Observasi Peserta Didik

Lembar observasi untuk peserta didik adalah alat berupa panduan dan serangkaian pertanyaan yang digunakan oleh peneliti untuk membimbing peserta didik dalam menjalankan proyek. Instrumen ini digunakan untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik dalam mengembangkan kreativitas dalam mata pelajaran Prakarya, sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Dalam mencatat aktivitas peserta didik, peneliti menggunakan checklist kelompok.

## 3. Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa lembar kerja peserta didik, lembar observasi dan dokumentasi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 15 Bolangitang Barat dari tanggal 13 September hingga 11 November 2023. Hasil penelitian diperoleh melalui serangkaian siklus pembelajaran dalam proses mengajar dan belajar di kelas. Sebelum memulai penelitian, peneliti menghubungi kepala sekolah untuk meminta izin dan menyampaikan surat pengantar atau izin dari Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Sultan Amai Gorontalo. Peneliti telah diberikan izin untuk mengamati kegiatan di kelas dan berdiskusi dengan guru kelas IV mengenai rencana penelitian yang akan dilaksanakan.

Sebelumnya guru melaksanakan pembelajaran hanya dengan menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik cepat bosan dan tidak memperhatikan guru yang sementara menjelaskan didepan. Dengan adanya

penelitian tindakan kelas ini dengan menggunakan metode *project based learning* peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah botol aqua bekas yang yang dapat digunakan untuk membuat bunga. Dengan penggunaan metode pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) ini akan meningkatkan keterampilan peserta didik melalui mata pelajaran prakarya. Mata pelajaran prakarya dalam aspek pengolahan dapat memanfaatkan bahan bekas plastik berupa botol aqua bekas. Botol aqua bekas diolah menjadi bunga sesuai pengetahuan rancangan dan bahan yang ada di wilayah setempat menjadi produk olahan yang mempunyai nilai ekonomi lebih tinggi yaitu dalam bentuk bunga.

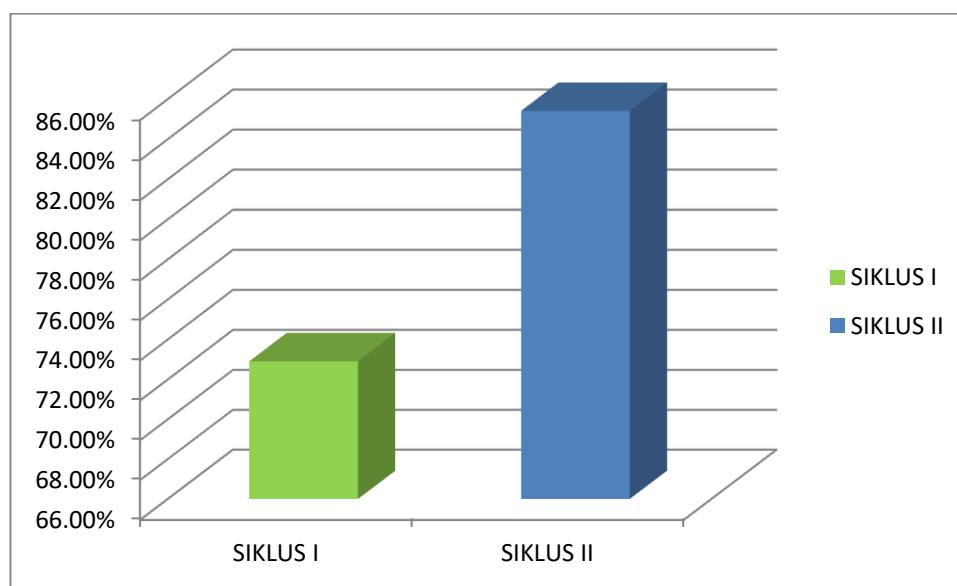
Peneliti pada observasi awal menemukan bahwa kemampuan keterampilan peserta didik masih rendah hanya 25% yaitu hanya 4 orang yang tuntas dan 12 orang yang tidak tuntas dari 16 orang peserta didik. dimana ada 12 peserta didik tidak dapat mengelolah botol aqua bekas dikarenakan sebagian besar peserta didik belum mampu dalam mendaur ulang botol aqua bekas untuk pembuatan bunga . peserta didik hanya tau botol aqua bekas itu sampah. Kemudian dari masalah yang ditemukan dilapangan, peneliti membuat perencanaan terkait hal-hal yang akan dilakukan dalam penelitian. Penelitian dilakukan dalam beberapa siklus Dimana siklus I dan siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada siklus 1 dilaksanakan pada hari senin tanggal 18 september 2023 dan pada hari selasa tanggal 3 oktober 2023 dan siklus 2 dilaksanakan pada hari senin tanggal 16 oktober dan pada hari senin tanggal 6 november 2023. Pada penelitian ini digunakannya jenis penelitian berupa Tindakan Kelas (PTK) berlokasi yang pelaksaananya di Jln. Ponumul, Desa Sonuo Kec. Bolangitang Barat Kab. Bolaang Mongondow Utara Provinsi Sulawesi Utara. Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan keterampilan peserta didik melalui metode PJBL (*Project based learning*) pada mata pelajaran prakarya kelas IV di SDN 15 Bolangitang Barat. Untuk mengetahui meningkatkan keterampilan peserta didik melalui metode PJBL (*Project based learning*) pada mata pelajaran prakarya kelas IV di SDN 15 Bolangitang Barat. Sekaligus mengetahui kendala dan upaya guru dalam meningkatkan keterampilan peserta didik melalui metode PJBL (*Project based*

*learning)* pada mata pelajaran prakarya kelas IV di SDN 15 Bolangitang Barat tersebut dengan bantuan instrument berupa lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Setelah penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, terdapat peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, terdapat beberapa kekurangan yang menyebabkan perlunya dilaksanakan siklus II. Peningkatan yang signifikan terlihat pada siklus II, yang sudah mencapai hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siklus sebelumnya dan telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Berikut beberapa hal yang dapat dilihat secara keseluruhan terkait pelaksanaan dari siklus I hingga siklus II:

### 1. Aktivitas Guru selama proses pembelajaran

Setelah data terkumpul dari setiap siklusnya, terlihat adanya peningkatan aktivitas guru dalam proses mengajar baik pada siklus I maupun siklus II, serta kesesuaian antara pelaksanaan dengan Rencana Pembelajaran (RPP). Perubahan ini dapat diamati pada histogram berikut:



**Gambar 1 Histogram Aktivitas Guru di SDN 15 Bolangitang Barat**

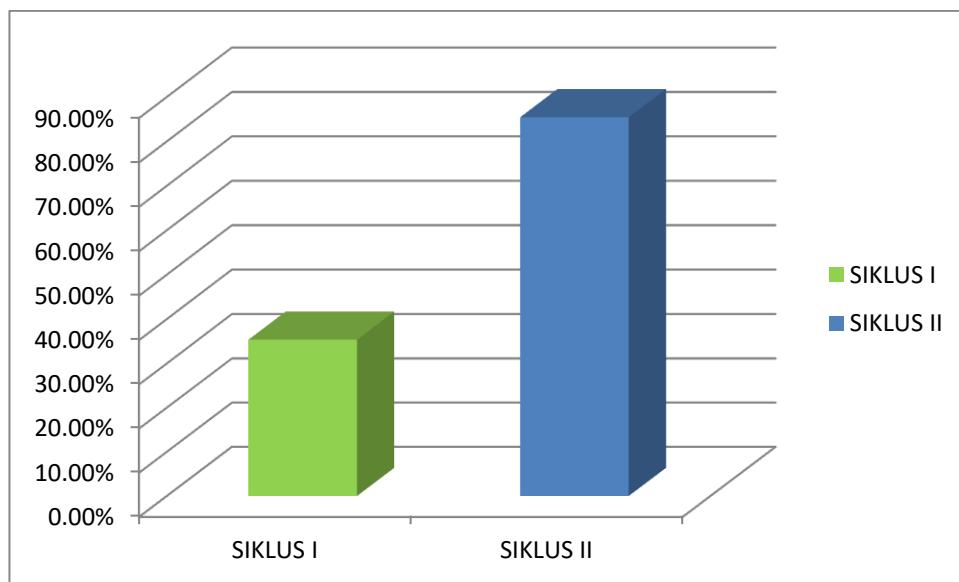
Dari diagram di atas, terlihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam aktivitas guru selama proses pembelajaran dalam dua siklus. Pada siklus I,

presentase aktivitas guru mencapai 72,91%, namun terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki melalui tindakan lanjut di siklus II. Pada siklus II, presentase aktivitas guru meningkat menjadi 85,41%, menunjukkan peningkatan yang lebih baik setelah dilakukan refleksi dan implementasi perbaikan. Hal ini mencerminkan peningkatan yang signifikan dan efektif dengan kategori sangat baik.

Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode PJBL (*Project based learning*) pada mata pelajaran prakarya ini dapat meningkatkan aktivitas guru, bisa diketahui dari hasil pengamatan oleh observer selama kegiatan belajar mengajar sementara berlangsung di SDN 15 Bolangitang Barat.

## 2. Aktivitas Peserta didik pada saat proses pembelajaran

Pada aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas menggunakan metode PJBL (*Project based learning*) disetiap siklusnya terjadi peningkatan, naiknya setiap siklus secara keseluruhan dapat dilihat melalui histogram berikut:



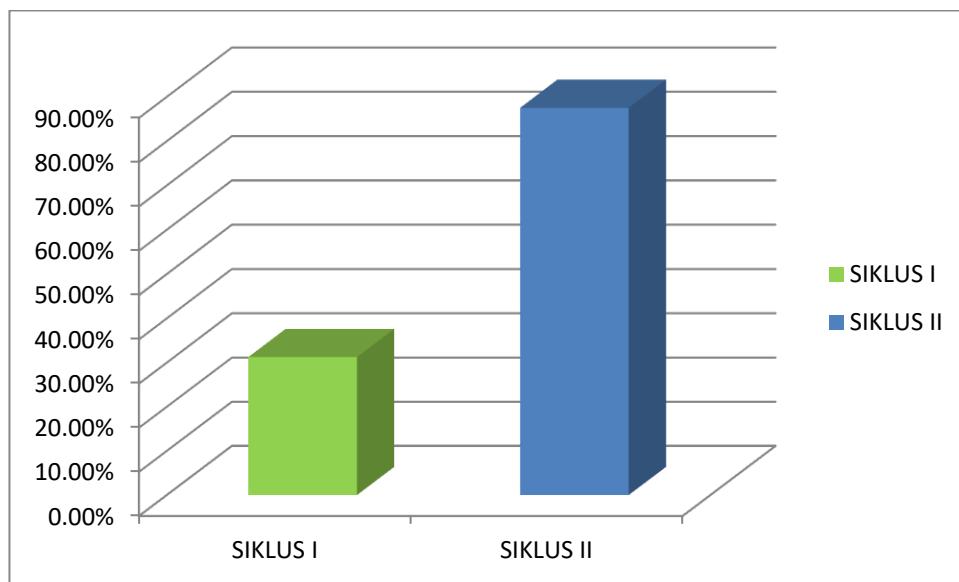
**Gambar 2 Histogram Aktivitas Peserta Didik di SDN 15 Bolangitang Barat**

Berdasarkan histogram di atas, terlihat jelas adanya peningkatan yang signifikan dalam aktivitas peserta didik selama proses belajar mengajar dari satu siklus ke siklus berikutnya. Pada siklus I, rata-rata aktivitas peserta didik

mencapai 35,33% dengan kategori kurang baik. Setelah melakukan refleksi atas hasil siklus I, peneliti melaksanakan tindakan lanjut untuk siklus II guna memperbaiki kekurangan tersebut. Hasilnya, pada siklus II, aktivitas peserta didik meningkat signifikan menjadi 85,41% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode PJBL telah efektif dalam meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, sesuai dengan harapan dan tujuan yang ingin dicapai.

### 3. Hasil Tes Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik dianggap memenuhi standar ketuntasan jika nilai mereka berada di atas KKM yang telah ditetapkan di SDN 15 Bolangitang Barat, yaitu 75. Berikut ini adalah total pemerolehan nilai untuk setiap siklus secara keseluruhan, yang dapat dilihat melalui histogram di bawah ini:



Gambar 3 Histogram Hasil Belajar Peserta Didik di SDN 15 Bolangitang

Berdasarkan histogram diatas dapat diketahui bahwa pada setiap siklus terdapat peningkatan, pada saat sebelum dilaksanakannya metode pembelajaran PJBL (*Project based learning*) hasil belajar peserta didik pada materi berkarya kerajinan dari bahan plastik hanya memperoleh persentase sebesar 25%. Sedangkan hasil belajar pada siklus I sudah dilakukan metode PJBL (*Project based learning*) memperoleh nilai sebesar 31,25%, dan pada siklus II terjadi

peningkatan yang signifikan sebesar 87,5%. Dengan demikian ini sejalan dengan apa yang peneliti harapkan pada judul penelitian yaitu “Meningkatkan keterampilan peserta didik melalui metode PJBL (*Project based learning*) pada mata pelajaran prakarya kelas IV di SDN15 Bolangitang Barat”

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah peneliti laksanakan di SDN 15 Bolangitang Barat dapat desimpulkan bahwa kemampuan peserta didik melalui metode PJBL (*Project based learning*) pada mata pelajaran prakarya melaui media bahan bekas botol plastik Peserta didik mengalami peningkatan keterampilan dengan menggunakan metode PJBL (*Project based learning*). Dengan memperoleh hasil presentase sebelum tindakan 25%, Siklus I 31,25%, Siklus II 87,5 %. Proses yang dilakukan menggunakan beberapa indikator dengan menggunakan media dari bahan bekas botol plastik untuk membuat sebuah bunga.

Peningkatan Keterampilan peserta didik melalui metode PJBL (*Project based learning*) pada mata pelajaran prakarya dengan menggunakan media dari bahan bekas botol plastic untuk membuat bunga. Agar media yang digunakan dalam kegiatan mudah digunakan oleh peserta didik, peneliti membuat media bunga dari bahan bekas botol plastic agar peserta didik dapat meningkatkan keterampilannya masing-masing.

1. Bagi peserta didik dengan menggunakan metode PJBL (*Project based learning*) pada mata pelajaran prakarya dengan menggunakan media dari bahan bekas botol plastic dapat meningkatkan keterampilan peserta didik.
2. Bagi guru dengan adanya metode PJBL (*Project based learning*) pada mata pelajaran prakarya dengan menggunakan media dari bahan bekas botol plastic dapat meningkatkan keterampilannya.
3. Bagi sekolah bisa menambah media didalam sekolah.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- A.Basari, *Penguatan Kurikulum Muatan Lokal dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Seminar Nasional 2014 ISBN:978-602-7561-89-2.
- Abdullah Idi. *Pengembangan Kurikulum Teori dan praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2017.
- Arif, Armai, *Pengantar Ilmu Metodologi Pendidikan Islam*, Jakarta: Ciputat Pers, 2012.
- Arikunto Suharsimi dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Blazey, *Insight to Performance Excellence in Education*, Baldridge Award Criteria for Education. Winconsin: ASQ Quality Press. 2001.
- Dakir. *Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010.
- Fitria, Laili *Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Berbasis Potensial Lokal Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (Di SMA/SMK Malang)*: Skripsi Universitas Negeri Malang, 2017.
- Haromain Imam Dkk, *Pedoman dan Implementasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan MTs*, Jawa Timur: Mapemda Kantor Wilayah, 2009.
- Ichsan putra,sukses dengan soft skill, Bandung: TB 2005.
- Idi, Abdullah *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*, Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2007.
- Jalmo, Yolida, & Solihah, *Keterampilan Dan Aktivitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Biologi Menggunakan Model Project Based Learning*. Unila, Vol 2. No 1. 2018.
- Komar, Oong, *Filsafat Pendidikan Nonformal*, Bandung: CV. Pustaka Setia, 2016.
- Kunandar,*Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Laili Fitria, *Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Berbasis Potensial Lokal Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (Di SMA/SMK Malang)*: Skripsi Universitas Negeri Malang, 2017.
- Liyana, Purnomo, Halim, Mahpudin & Sunanto, 2020. Pengelolaan Kelas Belajar di Era 4.0. *Jurnal Elementaria Edukasia Volume 3 No 1*, 112-119.
- Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta:Bumi Aksara, 2019.
- Muhaimin. Azzet, Akhmad, *Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Bagi Anak*.
- Mujiono dan Hasibuan, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Rosdakarya, 2013
- Muqowim, *Pengembangan Soft Skill Guru*, PT. Pustaka Insan Madani, Yogyakarta, 2012.
- Murtadho, Fatih Rahmat, *Pendidikan Soft Skill melalui kegiatan ekstrakurikuler kerohanian dalam meningkatkan pemahaman siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMA IPIEMS Surabaya*, *Jurnal UINSA*, Vol. 2 No. 1, Maret 2015.
- Partanto, Pius. A. dkk., *Kamus Ilmiah Populer*, Surabaya: Arkola, 2011.
- Permana, Mulyani Sumantri dan Johar, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenaganagaan, 1999.
- Republik Indonesia, Undang-undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen & Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas, Bandung: Permana, 2006.

Rokhimawan, Mohamad Agung, *Pengembangan Soft Skill Guru dalam Pembelajaran Sains SD/MI Masa Depan yang Bervisi Karakter Bangsa*, Jurnal Al-Bidayah, Vol. 4 No. 1, Juni 2012.

Sanjaya, Wina, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana,2013.

Sudarma, Momon, *Profesi Guru: Dipuji Dikritisi dan Dicaci*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013.