

E-ISSN 2828 - 0520



SANGKALEMO

THE ELEMENTARY SCHOOL TEACHER EDUCATION JOURNAL



Volume 2 Nomor 2 Juli 2023

Diterbitkan
Program Studi PGSD FKIP
UNIVERSITAS PALANGKA RAYA

SANGKALEMO

THE ELEMENTARY SCHOOL TEACHER EDUCATION JOURNAL

Volume 2 Nomor 2 Edisi Juli 2023

E-ISSN 2828-0520

Dewan Redaksi

Editor in Chief

Roso Sugiyanto, M.Pd

Associate Editor

Wahyu Nugroho, M.Pd

Laila Rahmawati, M.Pd

Widya Permata Dilla, M.Pd.

Editorial Board

Ichyatul Afrom, S.Pd., M.Pd.

Asih Utami, S.Pd., M.Pd.

Dr. Moh Salimi, M.Pd

Dr. Slamet Arifin, M.Pd

Program Studi PGSD FKIP
UNIVERSITAS PALANGKA RAYA

SANGKALEMO

THE ELEMENTARY SCHOOL TEACHER EDUCATION JOURNAL

Volume 2 Nomor 2 Edisi Juli 2023

E-ISSN 2828-0520

DAFTAR ISI

Strategi implementasi Adiwiyata di SDN 1 Kota Bengkulu melalui Kegiatan Gotong Royong Ady Darmansyah, Atika Susanti	1-13
Strategi Mengajar Guru dalam Menggunakan Kurikulum Merdeka di SDN Negeri Kalikepek Vina Anistya Cahyani, Utami Wulan Tri Puji, Muftiadi Izzulhaq	14-20
Design Desain Ruang Belajar Roundtable (Meja Bundar) Dalam Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Evi Rizqi, Subaidah Subaidah	21-34
Improving Learning Outcomes Material Subtraction and Addition Fractions Through Monopoly Games safira Nurmuliasari	35-40
Pengaruh Pengelolaan Kelas Melalui Pendekatan Manajerial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di SD NU Sleman Wahyu Widhi Setyawan, Hidar Amaruiddin	41-49
Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Materi Bangun Ruang Peby Irma Pujiasih, Widya Permata Dilla, Holten Sion	50-56
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 10 Langkai Palangka Raya Shelvina, Sapriline, Femmy	57-63
Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Open Ended Learning Berbantu Media Kartu Puzzle Huruf Kelas I Semester 2 SD Negeri 1 Wonokromo Wahyu Puspaningsih	64-71

Strategi implementasi Adiwiyata di SDN 1 Kota Bengkulu melalui Kegiatan Gotong Royong

Ady Darmansyah^{a, 1}

Atika Susanti^{b, 2}

^a Universitas Tangerang Raya, Indonesia

^b Universitas Bengkulu, Indonesia

¹ adydarmansyah@untara.ac.id; ² atikasusanti@unib.ac.id;

ABSTRAK

Abstrak Peningkatan kesadaran lingkungan sekolah Adiwiyata mendorong siswa untuk memiliki kesadaran yang tinggi tentang pentingnya lingkungan hidup dan melakukan tindakan nyata untuk melindunginya. Kegiatan ini mencakup pembelajaran tentang alam, pengelolaan sampah, penghematan energi, dan upaya konservasi lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi implementasi program Adiwiyata di SDN 1 Kota Bengkulu melalui kegiatan gotong royong. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa SDN 1 Kota Bengkulu telah mengimplementasikan program Adiwiyata dengan melibatkan kegiatan gotong royong sebagai strategi utama. Kegiatan gotong royong yang dilakukan meliputi (1) bersih-bersih lingkungan sekolah, (2) pengelolaan limbah, (3) penghematan energi dan air, serta (4) penanaman tanaman di taman sekolah. Melalui kegiatan ini, siswa diberdayakan untuk menjadi individu yang bertanggung jawab terhadap lingkungan dan memiliki rasa kepedulian terhadap kebersihan serta kelestarian alam. Dalam kesimpulannya, strategi implementasi Adiwiyata di SDN 1 Kota Bengkulu melalui kegiatan gotong royong telah berhasil meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya lingkungan yang bersih dan sehat. Kegiatan gotong royong menjadi sarana efektif untuk membangun kesadaran lingkungan dan mengembangkan sikap sosial siswa. Implikasi penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan program Adiwiyata dan penerapan pendekatan gotong royong dalam pendidikan karakter di sekolah-sekolah lainnya.

Informasi Artikel

Direview 18 07 2023

Diterima 10 08 2023

Kata kunci

Pendidikan Karakter; Gotong royong; Peduli Lingkungan; Adiwiyata;

ABSTRACT

Increasing environmental awareness in Adiwiyata schools encourages students to have a high level of consciousness about the importance of the environment and take tangible actions to protect it. These activities include learning about nature, waste management, energy conservation, and other conservation efforts. This research aims to analyze the implementation strategies of the Adiwiyata program in elementary school 1 Bengkulu city through communal activities. The study is conducted using a qualitative approach and a case study method. Data is collected through observation, interviews, and document analysis. The research findings indicate that elementary school 1 Bengkulu city has implemented the Adiwiyata program by involving communal activities as the main strategy. The communal activities conducted include (1) cleaning the school environment, (2) waste management, (3) energy and water conservation, and (4) planting trees in the school garden. Through these activities, students are empowered to become individuals who are

Article History

Received 18 07 2023

Accepted 10 08 2023

Keywords

Character Education; Community Work; Environmental Care; Adiwiyata;

responsible for the environment and have a sense of care for cleanliness and the preservation of nature. In conclusion, the implementation strategy of Adiwiyata in elementary school 1 Bengkulu city through communal activities has successfully increased students' awareness of the importance of a clean and healthy environment. Communal activities serve as an effective means to build environmental consciousness and develop students' social attitudes. The implications of this research can contribute to the development of the Adiwiyata program and the implementation of communal approaches in character education in other schools.

PENDAHULUAN

Isu lingkungan merupakan perhatian serius bagi berbagai pihak karena dampaknya yang meluas ke berbagai aspek lainnya. Satu aspek lingkungan yang terganggu dapat mengganggu aspek lain di sekitarnya. Oleh karena itu, penting untuk memiliki regulasi yang mengatur tata kelola lingkungan yang sehat guna mengatasi masalah ini (Arliman, 2018). Sikap peduli siswa terhadap lingkungan merupakan salah satu karakter yang perlu dikembangkan dalam lingkungan pendidikan. Kepedulian ini juga dapat terbentuk melalui budaya sekolah. Menurut Kurniawan (2013) kepedulian siswa terhadap lingkungan dapat terbentuk melalui budaya sekolah yang kondusif. Sementara itu, menurut Saripudin (2017) budaya sekolah adalah kelompok yang menjadi dasar perilaku, tradisi, kebiasaan sehari-hari, dan simbol-simbol yang dipraktikkan oleh siswa, guru, staf administrasi, dan masyarakat di sekitar sekolah. Program sekolah Adiwiyata merupakan bagian dari pertumbuhan budaya sekolah (Suprihatin, 2013).

Menurut Peraturan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia Nomor P.52/Menlhk/Setjen/Kum.1/9/2019 tentang Gerakan Peduli dan Berbudaya Lingkungan Hidup di Sekolah. Adiwiyata adalah penghargaan yang diberikan oleh pemerintah, pemerintah daerah provinsi, dan pemerintah daerah kabupaten/kota kepada sekolah yang berhasil melaksanakan gerakan peduli dan berbudaya lingkungan hidup di sekolah. Khusna et al (2022) menyatakan bahwa program Adiwiyata atau gerakan Peduli dan Berbudaya Lingkungan Hidup di Sekolah (PBLHS) dianggap sebagai wadah yang ideal untuk memperoleh informasi, kebijaksanaan, keindahan, dan kenyamanan yang bermanfaat dalam membangun kehidupan yang sejahtera. Program Adiwiyata yang diterapkan dalam dunia pendidikan maka akan lebih mudah dalam mempelajari dan menerapkan segala ilmu pengetahuan dan berbagai norma dan etika pembangunan berkelanjutan (Nurdiati & Pambudi, 2018).

Menurut Uyun et al (2020, p. 12) program Adiwiyata bertujuan agar seluruh siswa ikut terlibat dalam segala aktivitas persekolahan demi menuju lingkungan yang sehat. Adiwiyata Sangat memiliki dampak positif yaitu sekolah dapat lebih berperan aktif dalam menciptakan

kawasan yang peduli dengan lingkungan dan dapat menciptakan siswa yang sadar akan lingkungan (Afriyeni, 2018). Alhamda & Suci (2021) menyatakan bahwa dalam usahanya untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran anggota sekolah dalam menjaga lingkungan, program Adiwiyata berupaya membentuk dan mendorong peran sekolah dalam melaksanakan kegiatan pelestarian lingkungan dan karakter yang lebih baik. Hasil penelitian Rokhmah (2019) menyimpulkan bahwa implementasi dari program Adiwiyata dapat membentuk karakter kesadaran lingkungan pada siswa.

Lingkungan sekolah merupakan lingkungan sehari-hari bagi para siswa dalam melakukan berbagai kegiatan (Wuryandani et al., 2014). Anisa & Ramadan (2021) menyatakan bahwa pentingnya menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan sekolah tidak hanya berlaku di dalam kelas, tetapi juga di luar kelas, seperti di halaman sekolah. Penataan halaman sekolah juga harus memperhatikan aspek Kesehatan (Apriani & Gazali, 2018). Menurut Lubis (2023) keadaan yang tidak sehat di halaman sekolah dapat menyebabkan penyakit dan menciptakan aroma yang tidak menyenangkan. Hal ini dapat menyebabkan ketidaknyamanan bagi semua anggota sekolah. Jika lingkungan sekolah diatur dan dikelola dengan baik, hal ini dapat menjadi sarana yang efektif dalam membentuk sikap dan perilaku peduli terhadap lingkungan.

Kebersihan lingkungan sekolah merupakan indikasi bahwa sekolah tersebut memiliki lingkungan yang sehat (Ismail, 2021). Saat ini, masih banyak siswa yang kurang peduli terhadap kebersihan lingkungan sekolah (Sangkut et al., 2019). Hal ini terlihat dari masih adanya siswa yang membuang sampah sembarangan dan kurangnya inisiatif untuk membersihkan sampah yang ada di lingkungan sekolah. Hal ini menunjukkan rendahnya kesadaran siswa dalam menjaga kebersihan lingkungan sekolah. Padahal, jika terdapat kepedulian dan kesadaran untuk membuang sampah pada tempatnya, kebersihan lingkungan akan terjaga dan terpelihara. Menurut Peraturan Menteri Lingkungan Hidup Nomor 05 Tahun 2013 tentang implementasi program Adiwiyata, program ini merupakan serangkaian program yang telah ditetapkan untuk sekolah dengan tujuan mengembangkan kesadaran lingkungan dan budaya yang tinggi di lingkungan sekolah. Menurut Sideris (2016), usaha dalam pendidikan lingkungan dianggap penting untuk memenuhi aspirasi akademik dan pemahaman siswa secara menyeluruh.

Berdasarkan observasi di SDN 1 Kota Bengkulu terlihat sudah menerapkan kegiatan gotong royong dalam pelaksanaan program sekolah adiwiyata. Meskipun memiliki luas yang cukup besar, sekolah ini tetap mempertahankan suasana yang alami dan terjaga kebersihannya karena selalu memberikan pengajaran tentang pentingnya penghijauan. Selain

itu, sekolah ini juga berhasil menjaga infrastruktur yang baik karena pendidikannya yang terus mendorong siswa untuk peduli terhadap lingkungan sekolah.

Pendidikan karakter merupakan upaya untuk mengajarkan dan mengembangkan nilai-nilai yang baik kepada siswa (Abidin, 2018). Tujuan dari pendidikan karakter adalah mengajarkan cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas setiap individu dalam kehidupan bermasyarakat dan negara (Akhwani & Romdloni, 2021). Dengan mengajarkan dan memupuk nilai-nilai yang baik dalam diri siswa, diharapkan mereka dapat membentuk kebiasaan perilaku yang positif (Perdana, 2018). Salah satu karakter yang dikembangkan adalah gotong royong. Gotong royong adalah bentuk solidaritas sosial yang timbul dari sikap loyal individu dalam suatu komunitas untuk memberikan bantuan kepada individu lainnya atau untuk kepentingan bersama (Kurniawati & Mawardi, 2021). Menurut Maulana (2020) perlu ada peningkatan dalam pengorganisasian manajemen pendidikan karakter gotong royong, terutama dalam hal perumusan karakter gotong royong. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan pendidikan karakter sejak usia dini, dan salah satu metode yang dapat digunakan adalah pendekatan melalui pembiasaan di lingkungan sekolah.

Penelitian sebelumnya telah dilakukan untuk meningkatkan kesadaran lingkungan siswa sekolah dasar melalui budaya sekolah dan program Adiwiyata (Deswari & Supardan, 2016). Penelitian lain menunjukkan sekolah dasar menggunakan program Adiwiyata untuk membantu siswa dalam pembentukan dan pengembangan karakter mereka, dengan kegiatan yang menumbuhkan karakter gotong royong, kesadaran lingkungan, kemandirian, kreativitas, disiplin, nasionalisme, religiusitas, dan tanggung jawab (Aini et al., 2021). Melalui program Sekolah Adiwiyata, terbentuk nilai-nilai karakter sosial pada peserta didik, seperti sikap jujur, disiplin, kerjasama, toleransi, dan kepedulian terhadap lingkungan (Azizah & Amalia, 2023). Berdasarkan hasil penelitian Hasanah & Ernawati (2020), indikator karakter gotong royong dapat dijabarkan sebagai berikut: 1) menghargai sesama, 2) inklusif, 3) kerja sama, 4) solidaritas dan empati, 5) komitmen atas keputusan bersama, 6) musyawarah untuk mufakat, 7) tolong menolong, 8) anti diskriminasi, 9) kekerasan, kerelawanan.

Berdasarkan beberapa pertimbangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi implementasi program Adiwiyata di SDN 1 Kota Bengkulu melalui kegiatan gotong royong.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Lokasi penelitian dilakukan di SDN 1 Kota Bengkulu, yang merupakan sekolah Adiwiyata dan

melaksanakan kegiatan gotong royong sebagai salah satu bentuk penerapannya. Informan yang terlibat dalam penelitian ini meliputi kepala sekolah, guru, dan siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati langsung kegiatan gotong royong di sekolah, sedangkan wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, guru, dan siswa SDN 1 Kota Bengkulu untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai strategi implementasi Adiwiyata melalui kegiatan gotong royong. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kegiatan, program, dan dokumen terkait Adiwiyata. Dalam rangka memastikan keabsahan data, digunakan teknik keabsahan data melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi teori. Triangulasi sumber dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber yang berbeda, seperti kepala sekolah, guru, dan siswa. Triangulasi teknik dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Triangulasi teori dilakukan dengan membandingkan temuan penelitian dengan teori-teori yang relevan.

Penelitian ini menggunakan analisis data model interaktif. Miles dan Huberman mengemukakan aktivitas dalam analisis data model interaktif, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification* (Sugiyono, 2017). Tahap pertama adalah reduksi data, data yang terkumpul disederhanakan dan diorganisir agar lebih mudah dianalisis. Tahap kedua adalah penyajian data, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk yang lebih terstruktur. Tahap terakhir adalah penarikan dan pengujian kesimpulan, peneliti mengambil kesimpulan berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan menguji kesimpulan tersebut untuk memastikan keabsahannya.

PEMBAHASAN

1. Implementasi Program Sekolah Adiwiyata di SDN 1 Kota Bengkulu

Program Adiwiyata merupakan salah satu program dari Kementerian Lingkungan Hidup yang bertujuan untuk mendorong pengetahuan dan kesadaran warga sekolah dalam upaya pelestarian lingkungan hidup. Dalam program ini, diharapkan setiap warga sekolah aktif terlibat dalam kegiatan sekolah yang menjunjung lingkungan yang sehat dan menghindari dampak negatif terhadap lingkungan. Salah satu kegiatan atau aktivitas yang ada pada Dinas Lingkungan Hidup (DLH) Kota Bengkulu adalah melakukan penilaian Adiwiyata terhadap sekolah-sekolah yang ada di wilayah Kota Bengkulu. Melalui kegiatan Adiwiyata, diharapkan sekolah-sekolah di Kota Bengkulu memiliki kesadaran untuk menjaga kebersihan lingkungan sekolah (Prahasti et al., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SDN 1 Kota Bengkulu, sekolah ini dikenal sebagai sekolah Adiwiyata karena komitmennya dalam menjaga lingkungan. Lingkungan sekolah masih terjaga keasriannya dengan banyaknya pepohonan dan tumbuhan, menciptakan suasana yang sejuk dan harmonis dengan alam. SDN 1 Kota Bengkulu pernah meraih gelar "Sekolah Adiwiyata Tingkat Nasional" dan saat ini sedang menuju status "Sekolah Adiwiyata Mandiri". Sebagai sekolah Adiwiyata mandiri, SDN 1 Kota Bengkulu bertanggung jawab untuk membimbing sekolah lain agar juga dapat menjadi sekolah Adiwiyata, dengan minimal membimbing lima sekolah agar program ini dapat berjalan efektif. Untuk mencapai tujuan ini, SDN 1 Kota Bengkulu harus meningkatkan program Adiwiyata yang sedang dijalankan.

Kepala sekolah juga menjelaskan bahwa SDN 1 Kota Bengkulu pernah menerima bantuan dari tim sukarelawan dalam membina program Adiwiyata, seperti pembuatan ekoenzim, *ecobrick*, dan kompos menggunakan sampah yang ada di sekolah. Hal ini bertujuan untuk mengolah dan memanfaatkan sampah dengan baik. Sebelum kedatangan tim Adiwiyata dan lingkungan hidup, sekolah ini telah menerapkan kebijakan pengurangan penggunaan plastik. Di kantin sekolah, penggunaan plastik telah digantikan dengan penggunaan wadah yang tidak menghasilkan sampah plastik. Selain itu, ketika ada tamu, cangkir digunakan sebagai wadah minuman bukan menggunakan minuman kemasan. Dengan langkah-langkah tersebut, SDN 1 Kota Bengkulu terus berupaya menjaga lingkungan dan mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan melalui kebijakan pengurangan penggunaan plastik dan melalui pembinaan sekolah lain agar juga menjadi sekolah Adiwiyata. Seorang kepala sekolah yang baik diharapkan mampu menjalankan pembelajaran yang baik di sekolah, yang pada akhirnya akan menghasilkan prestasi yang baik bagi guru dan siswa (Sriwahyuni et al., 2019). Kepemimpinan kepala sekolah diharapkan dapat menciptakan kondisi harmonis dan kondusif di seluruh komponen pendidikan secara terpadu, dengan tujuan meningkatkan relevansi dan kualitas pendidikan (Fitria & Samsia, 2020).

Implementasi kegiatan gotong royong dalam program Adiwiyata di SDN 1 Kota Bengkulu telah menghasilkan efek yang positif. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan gotong-royong di sekolah tersebut telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan menjadi rutinitas yang dilakukan setiap hari Sabtu setelah kegiatan senam. Melalui pelaksanaan rutin kegiatan gotong-royong, peserta didik diajarkan untuk memiliki sikap gotong-royong yang kuat. Siswa belajar untuk bekerja sama dan berusaha keras demi kebaikan lingkungan sekolah. Kegiatan gotong-royong yang dilakukan antara lain yaitu: (1) membersihkan lingkungan sekolah, termasuk mengumpulkan dan memilah sampah organik

dan non-organik; (2) penghematan energi dan air; (3) melakukan kegiatan menyiram dan menanam tanaman dalam pot, sehingga mereka belajar untuk merawat kebersihan dan keindahan lingkungan sekitar; (4) mengolah sampah organik menjadi pupuk atau ekoenzim. Siswa mengumpulkan sampah organik dan mengolahnya menjadi pupuk yang dapat digunakan untuk tanaman di lingkungan sekolah. Dalam proses ini, siswa belajar tentang siklus alam dan pentingnya daur ulang untuk menjaga keseimbangan lingkungan. Sampah plastik juga tidak hanya dibiarkan begitu saja, melainkan dikumpulkan dan diolah menjadi *ecobrick*. Melalui kegiatan ini, peserta didik mempelajari tentang dampak negatif sampah plastik terhadap lingkungan dan cara mengurangnya melalui upaya daur ulang. Pembuatan *ecobrick* menjadi salah satu bentuk konkret dari upaya mereka dalam mengurangi penggunaan plastik sekali pakai dan mengurangi dampak limbah plastik terhadap lingkungan.



Gambar 1. Kegiatan Gotong Royong Siswa di SDN 1 Kota Bengkulu

Kegiatan gotong-royong dalam program Adiwiyata ini, siswa tidak hanya belajar tentang pentingnya menjaga kebersihan dan keindahan lingkungan sekolah, tetapi juga nilai-nilai Pancasila gotong royong. Siswa belajar untuk bekerja sama, saling membantu, dan memiliki tanggung jawab terhadap lingkungan. Hal ini sesuai dengan tujuan program Adiwiyata, yaitu menciptakan sekolah yang peduli terhadap lingkungan dan menghasilkan generasi muda yang bertanggung jawab terhadap kelestarian lingkungan. Dengan demikian,

implementasi profil pelajar Pancasila gotong royong dalam program Adiwiyata di SDN 1 Kota Bengkulu telah memberikan dampak positif dalam membentuk karakter peserta didik yang peduli, bertanggung jawab, dan memiliki sikap gotong-royong. Melalui kegiatan gotong-royong, siswa belajar untuk menghargai lingkungan, bekerja sama dalam tim, dan melakukan tindakan nyata untuk menjaga kebersihan dan keindahan sekolah.

2. Upaya dalam Implementasi Kegiatan Gotong Royong di SDN 1 Kota Bengkulu

Permasalahan yang ada di sekolah dasar adalah kurangnya sikap gotong royong di antara siswa. Siswa tidak mampu bekerjasama dan berkolaborasi dengan teman saat mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu, sering terjadi pertengkaran antara teman karena tingginya sikap egosentris dikarenakan kurangnya kebiasaan bersosialisasi, serta pengaruh dari globalisasi yang menyebabkan siswa cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget (Rahayu et al., 2020). Bergotong royong yang dimaksud adalah kolaborasi baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam kegiatan keagamaan (Agustin & Warsono, 2022). Melaksanakan tugas-tugas yang berat sehingga menjadi lebih mudah dilakukan, dan rasa persaudaraan memunculkan rasa saling mengasahi dalam setiap kegiatan (Gunawan, 2022).

Strategi implementasi Adiwiyata melalui kegiatan gotong royong di SDN 1 Kota Bengkulu meliputi pengorganisasian kegiatan, pemberian peran dan tanggung jawab kepada siswa dan anggota sekolah, serta pembentukan budaya partisipasi dan tanggung jawab terhadap lingkungan. Pembagian peran dalam program Adiwiyata di SDN 1 Kota Bengkulu yaitu: (1) siswa sebagai tim pengelola sampah; tim perawatan tanaman; dan tim kampanye lingkungan. (2) guru sebagai pembimbing tim lingkungan dan pengajar lingkungan; (3) staf sekolah sebagai pengelolaan infrastruktur lingkungan dan koordinator program adiwiyata; (4) orang tua sebagai pendukung program.

Upaya yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam menerapkan profil pelajar Pancasila elemen gotong royong terlihat jelas melalui pelaksanaan kegiatan gotong royong di sekolah. Kepala sekolah mengambil langkah strategis dengan membentuk tim yang terdiri dari guru-guru yang berdedikasi dan memiliki komitmen tinggi terhadap nilai-nilai Pancasila dan gotong royong. Tim-tim ini bekerja sama untuk menyusun rencana dan strategi dalam pelaksanaan kegiatan gotong royong. Salah satu tugas guru adalah membimbing peserta didik dalam pembuatan *ecobrick*. Dalam hal ini, guru tidak hanya memberikan instruksi teknis tentang cara membuat *ecobrick*, tetapi juga memberikan pemahaman yang mendalam tentang pentingnya pengelolaan sampah dan dampaknya terhadap lingkungan. Guru juga memberikan contoh nyata tentang bagaimana *ecobrick* dapat menjadi solusi efektif dalam mengurangi limbah plastik. Dengan bimbingan guru, siswa belajar untuk menghargai

lingkungan sekitar dan bertanggung jawab terhadap tindakan mereka dalam mengelola sampah.

Implementasi kegiatan gotong royong dilakukan guru dan siswa bekerja secara kolaboratif dalam kegiatan gotong royong. Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator dan teladan bagi siswa. Mereka memberikan arahan, memotivasi, dan memberikan pemahaman yang mendalam mengenai pentingnya nilai-nilai Pancasila gotong royong dalam menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan. Dengan adanya upaya yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam penerapan profil pelajar Pancasila gotong royong, terlihat betapa pentingnya peran pendidikan dalam membentuk karakter siswa yang peduli, bertanggung jawab, dan memiliki sikap gotong royong. Melalui kegiatan gotong royong, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan praktis, tetapi juga nilai-nilai moral yang penting dalam menjaga kelestarian lingkungan dan membangun hubungan yang harmonis dengan sesama.

Guru juga memberikan bimbingan kepada siswa dalam pembuatan ekoenzim, yang merupakan pengganti bahan kimia berbahaya dalam kegiatan sehari-hari. Guru menjelaskan manfaat ekoenzim dan mengajarkan siswa tentang proses pembuatannya. Dengan pemahaman ini, siswa dapat menggunakan ekoenzim dalam kegiatan sehari-hari mereka, seperti membersihkan ruangan kelas atau area sekolah dengan menggunakan bahan alami yang ramah lingkungan. Selain pembuatan *ecobrick* dan ekoenzim, guru dan siswa juga aktif dalam berbagai kegiatan gotong royong lainnya. Mereka bekerja sama membersihkan area sekolah, merawat taman sekolah, dan melaksanakan kegiatan lain yang bertujuan untuk meningkatkan kebersihan dan keindahan lingkungan sekolah. Guru memberikan arahan dan panduan kepada siswa tentang pentingnya bekerja sama dalam gotong royong dan bagaimana setiap individu dapat berkontribusi secara positif dalam upaya ini. Tugas seorang guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga harus merangsang perkembangan pemikiran mereka. Siswa perlu diberikan kesempatan untuk mengaplikasikan ide-ide mereka secara langsung. Hal ini menjadi peluang bagi siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri, sehingga proses pembelajaran mereka menjadi lebih aktif (Majid & Amaliah, 2023).

Dengan upaya yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam menerapkan kegiatan gotong royong, sekolah menciptakan lingkungan yang berbudaya dan peduli terhadap lingkungan. Melalui kegiatan gotong royong, nilai-nilai Pancasila seperti gotong royong, kebersamaan, dan rasa saling menghormati semakin diterapkan dan ditanamkan dalam diri setiap siswa. Hal ini tidak hanya membentuk karakter yang baik pada siswa, tetapi juga menjadikan sekolah sebagai tempat yang mendorong kesadaran dan tanggung jawab terhadap

lingkungan, serta mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan peduli terhadap masyarakat. Penelitian yang dilakukan oleh Kholis, et al (2014) menunjukkan bahwa partisipasi masyarakat (orang tua/wali murid, lembaga di desa, lembaga bisnis) dapat meningkatkan dan merangsang pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Selain itu, sekolah berkontribusi dalam mengubah perilaku masyarakat menjadi lebih baik.

3. Kendala dalam Proses Implementasi Program Adiwiyata di SDN 1 Kota Bengkulu

Pada pelaksanaan program Adiwiyata di SDN 1 Kota Bengkulu, terdapat beberapa kendala yang perlu diatasi. Salah satunya adalah keterbatasan waktu yang tersedia. Hal ini menjadi faktor yang menghambat keterlibatan seluruh siswa dalam kegiatan, seperti pembuatan ekoenzim. Tidak semua siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan ini, dan juga tidak semua siswa memahami secara mendalam tentang proses pembuatan ekoenzim. Sebagai solusi, hanya tim dari kelas 4 atau kelas 5 yang terlibat dalam kegiatan tersebut.

Meskipun pada umumnya siswa memiliki kesadaran akan pentingnya pengelolaan sampah, namun pelibatan dalam pengolahan limbah menjadi tanggung jawab tim yang bergerak di bidang Adiwiyata. Hal ini menjadi kendala dalam mencapai partisipasi penuh dari seluruh siswa dalam mengimplementasikan program Adiwiyata. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk melibatkan seluruh siswa dalam kegiatan pengolahan sampah dan pembuatan produk daur ulang seperti ekoenzim. Selain keterbatasan waktu, kendala lain yang dihadapi adalah faktor cuaca. Cuaca dapat menjadi penghambat dalam pelaksanaan kegiatan di luar ruangan, seperti membersihkan lingkungan sekolah, menanam tanaman, atau kegiatan gotong royong lainnya. Cuaca yang buruk, seperti hujan atau kondisi lingkungan yang tidak memungkinkan, dapat mengganggu jadwal pelaksanaan kegiatan Adiwiyata. Dalam situasi ini, perlu dilakukan penyesuaian jadwal atau mencari alternatif kegiatan yang dapat dilakukan di dalam ruangan jika cuaca tidak mendukung. Menurut Munardji et al (2020) faktor-faktor yang mempengaruhi implementasi Program Adiwiyata adalah kolaborasi yang baik antara anggota sekolah, masyarakat sekitar, pimpinan setempat, dan pihak terkait lainnya. Semua anggota sekolah perlu memiliki komitmen yang kuat dalam menjalankan program ini.

Meskipun menghadapi berbagai kendala tersebut, penting bagi sekolah untuk tetap berkomitmen dalam melaksanakan program Adiwiyata dan mencari solusi yang tepat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memberikan pelatihan dan pemahaman yang lebih mendalam kepada seluruh siswa mengenai pembuatan ekoenzim, sehingga mereka dapat ikut serta dan berkontribusi dalam pengelolaan limbah. Selain itu, perencanaan yang lebih baik juga perlu dilakukan untuk mempertimbangkan faktor cuaca sehingga kegiatan dapat

berjalan lancar. Jika cuaca tidak mendukung, alternatif kegiatan dalam ruangan dapat disiapkan.

Dengan mengatasi kendala-kendala tersebut, diharapkan pelaksanaan program Adiwiyata di SDN 1 Kota Bengkulu dapat berjalan lebih efektif dan melibatkan seluruh siswa. Dengan partisipasi penuh dari semua siswa, nilai-nilai Adiwiyata dan gotong royong dapat ditanamkan dengan lebih kuat dalam diri mereka, sehingga terwujud lingkungan sekolah yang lebih berkelanjutan dan peduli terhadap lingkungan.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tentang strategi implementasi Adiwiyata di SDN 1 Kota Bengkulu melalui kegiatan gotong royong, diperoleh kesimpulan bahwa kegiatan gotong royong memiliki peran penting dalam implementasi program Adiwiyata di SDN 1 Kota Bengkulu. Melalui kegiatan ini, siswa dan anggota sekolah dapat berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan sekolah. Strategi implementasi Adiwiyata melalui kegiatan gotong royong di SDN 1 Kota Bengkulu meliputi pengorganisasian kegiatan, pemberian peran dan tanggung jawab kepada siswa dan anggota sekolah, serta pembentukan budaya partisipasi dan tanggung jawab terhadap lingkungan. Kegiatan gotong royong dalam implementasi Adiwiyata di SDN 1 Kota Bengkulu mencakup berbagai aktivitas, seperti (1) bersih-bersih lingkungan sekolah, (2) pengelolaan limbah, (3) penghematan energi dan air, serta (4) penanaman tanaman di taman sekolah. Implementasi Adiwiyata melalui kegiatan gotong royong di SDN 1 Kota Bengkulu memberikan dampak positif dalam meningkatkan kesadaran lingkungan, kebersihan sekolah, partisipasi siswa dalam menjaga kelestarian lingkungan dan membentuk karakter siswa yang peduli terhadap lingkungan. Strategi ini dapat menjadi acuan bagi sekolah lain dalam mengimplementasikan program Adiwiyata melalui kegiatan gotong royong untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

REFERENSI

- Abidin, A. R. (2018). *Pola Komunikasi Guru dan Orang Tua dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik di MA Negeri Ambon*. IAIN Ambon.
- Afriyeni, Y. (2018). Pembentukan Karakter Anak untuk Peduli Lingkungan yang Ada di Sekolah Adiwiyata Mandiri SDN 6 Pekanbaru. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 123–133. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/paudlectura.v1i2.1171>
- Agustin, D., & Warsono, W. (2022). Budaya Gotong Royong Pada Pemuda dalam Masyarakat Multi Agama di Desa Balun Kecamatan Turi Kabupaten Lamongan. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 10(1), 145–163.
- Aini, T. N., Akbar, S., & Winahyu, S. E. (2021). Implementasi Program Adiwiyata Berbasis Partisipatif Dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter di Sekolah

- Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 57–70. <https://doi.org/https://doi.org/http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/>
- Akhwani, & Romdloni, M. A. (2021). Pendidikan karakter masa pandemi covid-19 di SD. *IJPE: Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 1–12.
- Alhamda, F. N., & Megawati, S. (2021). Analisis Implementasi Program Adiwiyata dalam Membangun Karakter Peduli Lingkungan di SMA Negeri 3 Jombang. *Publika*, 9(3), 335–344. <https://doi.org/10.26740/publika.v9n3.p335-344>
- Anisa, N., & Ramadan, Z. H. (2021). Peran Kepala Sekolah dan Guru dalam Menumbuhkan Perilaku Hidup Sehat pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2263–2269. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1196>
- Apriani, L., & Gazali, N. (2018). Pelaksanaan trias usaha kesehatan sekolah (UKS) di sekolah dasar. *Jurnal Keolahragaan*, 6(1), 20–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jk.v6i1.14456>
- Arliman, L. (2018). Eksistensi Hukum Lingkungan dalam Membangun Lingkungan Sehat Di Indonesia. *Lex Librum: Jurnal Ilmu Hukum*, 5(1), 761–770. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.1683714>
- Azizah, N. P. N., & Amalia, N. (2023). Kegiatan Adiwiyata Sebagai Sarana Penanaman Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8(1), 46–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jmk.v8i1.8422>
- Deswari, N., & Supardan, D. (2016). Upaya peningkatan environmental literacy peserta didik di sekolah adiwiyata (Studi inkuiri naturalistik di SD Negri 138 Pekanbaru). *Jurnal Socius*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.20527/jurnalsocius.v5i2.3331>
- Fitria, H., & Samsia, S. (2020). Peran Kepala Sekolah Dalam Mewujudkan Program Sekolah Adiwiyata. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5(1), 84–91. <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i1.3541>
- Gunawan, I. K. P. (2022). PURA KURSI DI DESA PEMUTERAN KECAMATAN GEROKGAK KABUPATEN BULELENG (Kajian Nilai Pendidikan Agama Hindu). *Haridracarya: Jurnal Pendidikan Agama Hindu*, 3(1), 10–19.
- Hasanah, R., & Ernawati, E. (2020). Studi Pendahuluan: Konstruksi Instrumen Penilaian Analisis Konten Buku Teks Geografi Berbasis Nilai Ppk. *Jambura Geo Education Journal*, 1(2), 47–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.34312/Jgej.V1i2.6949>
- Ismail, M. J. (2021). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan dan Menjaga Kebersihan di Sekolah. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 59–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.31970/gurutua.v4i1.67>
- Kholis, N., Zamroni, Z., & Sumarno, S. (2014). Mutu sekolah dan budaya partisipasi stakeholders. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i2.2639>
- Khusna, A. E. N., Mustafida, F., & Zakaria, Z. (2022). Implementasi Program Madrasah Adiwiyata dalam Upaya Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan di Mi Raden Bagus Talok. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(3), 124–132.
- Kurniawan, S. (2013). Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Implementasi di Lingkungan Keluarga, sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat. In *Ar-Ruz Media*.
- Kurniawati, D., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Gotong Royong dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 640–648.
- Lubis, A. S. (2023). Penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Lingkungan SD IT Ashabul Kahfi Deli Serdang. *Berajah Journal: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Dan Pengembangan Diri*, 3(1), 265–276.
- Majid, A., & Amaliah, F. R. (2023). STRATEGI PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD/MI. *Penerbit Tahta Media*.

- Maulana, I. (2020). Manajemen Pendidikan Karakter Gotong Royong. *Jurnal Isema: Islamic Educational Management*, 5(1), 127–138. <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/isema.v5i1.5393>.
- Munardji, Kholis, N., & Mufidah, N. (2020). Community Multicultural Integration Pattern in Environment-Based Learning. *International Journal of Instruction*, 13(1), 101–124. <https://doi.org/https://doi.org/10.29333/iji.2020.1317a>
- Nurdiati, D., & Pambudi, D. I. (2018). Implementasi Program Adiwiyata Di SD Negeri Bhayangkara Yogyakarta. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 1(1), 45–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v1i1.69>
- Perdana, N. S. (2018). Penguatan pendidikan karakter di sekolah dalam upaya pencegahan kenakalan remaja. *Edutech*, 17(1), 32–54. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.17509/e.v1i1.9860>
- Prahasti, P., Kanedi, I., Qurniati, N., & Mirnawati, M. (2022). Aplikasi Penilaian Sekolah Adiwiyata Pada Badan Lingkungan Hidup (BLH) Menggunakan Bahasa Pemrograman Basic dan Database MySQL. *Jurnal Media Infotama*, 18(2), 374–381. <https://doi.org/https://doi.org/10.37676/jmi.v18i2.2943>
- Rahayu, D., Puspita, A. M. I., & Puspitaningsih, F. (2020). Keefektifan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Sikap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3626>.
- Rokhmah, U. N. (2019). Pelaksanaan Program Adiwiyata Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 13(1), 67–88.
- Sangkut, E., Djuwita, P., & Dalifa, D. (2019). Penanaman Nilai-nilai Kepedulian terhadap Kebersihan Lingkungan pada Siswa Kelas III di Sekolah Alam Mahira Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 175–185. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.3.175-185>
- Saripudin, K. K. (2017). *Character education: The concept and application of living values education*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sideris, M. C., Papalois, A. E., Athanasiou, T., Dimitropoulos, I., Theodoraki, K., Dos Santos, F. S., Papparoidamis, G., Staikoglou, N., Pissas, D., & Whitfield, P. C. (2016). Evaluating The Educational Environment of An International Animal Model-Based Wet Lab Course for Undergraduate Students. *Annals of Medicine and Surgery*, 12, 8–17.
- Sriwahyuni, E., Kristiawan, M., & Wachidi, W. (2019). Strategi Kepala Sekolah Dalam Mengimplementasikan Standar Nasional Pendidikan (SNP) Pada SMK Negeri 2 Bukittinggi. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 4(1), 21–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/jmksp.v4i1.2472>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif: untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif, dan konstruktif*. PT Alfabeta.
- Suprihatin, D. A. (2013). *Introduction to environmental education*. Yogyakarta: Gava Media.
- Uyun, S., Octavia, S. A., Hilaliah, L., & Muharom, A. (2020). *Manajemen Sekolah: Madrasah Adiwiyata*. Deepublish.
- Wuryandani, W., Maftuh, B., & Budimansyah, D. (2014). Pendidikan karakter disiplin di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 33(2), 286–295. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.2168>

Strategi Mengajar Guru dalam Menggunakan Kurikulum Merdeka di SDN Negeri Kalikepek

Vina Anistya Cahyani^{a,1}

Wulan Tri Puji Utami^{b,2}, Muftiadi Izzulhaq^{c,3}

^a IKIP PGRI Wates, Indonesia

^b Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

^c IKIP PGRI Wates, Indonesia

¹ Vinaachyni01@gmail.com ; ² wulantpu@gmail.com ; ³ muftiadi.izzulhaq@gmail.com

ABSTRAK

Perubahan merupakan suatu yang alamiah dan selalu akan terjadi, artinya segala sesuatu dalam kehidupan ini akan mengalami perubahan, termasuk dalam dunia Pendidikan. Kurikulum merdeka sebagai suatu upaya dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemdikbudristek). Kurikulum merdeka mulai dirancang untuk diimplementasikan pada sekolah yang sudah siap. Implementasi pada kurikulum merdeka ini berbasis pada pemanfaatan teknologi dan komunitas belajar untuk saling berbagi praktik antara guru, siswa dan akademisi Tujuan penelitian ini adalah mengetahui strategi mengajar guru dalam menerapkan kurikulum merdeka di SD Negeri Kalikepek. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan permasalahan dan fokus penelitian. Hasil penelitian ini SD Negeri Kalikepek dalam menerapkan kurikulum merdeka belajar yakni pelaksanaan proses pembelajaran kurikulum merdeka ditekankan pada pembelajaran, yang memperhatikan pembelajaran yang tidak sama dengan pembelajaran sebelumnya.

Informasi Artikel

Direview 11 07 23

Diterima 15 08 23

Kata kunci

Kurikulum merdeka;

Guru;

Strategi mengajar;

ABSTRACT

Change is something that is natural and will always happen, meaning that everything in life will change, including in the world of education. Independent curriculum as an effort of the Ministry of Education, Culture, Research and Technology (Kemdikbudristek). The independent curriculum began to be designed to be implemented in schools that were ready. The implementation of this independent curriculum is based on the use of technology and learning communities to share practices between teachers, students and academics. The purpose of this research is to find out the teacher's teaching strategies in implementing the independent curriculum at Kalikepek Public Elementary School. This research method uses a qualitative approach to describe the problem and research focus. The results of this study in Kalikepek Public Elementary School in implementing the independent learning curriculum, namely the implementation of the independent curriculum learning process emphasized learning, which pays attention to learning that is not the same as previous learning.

Article History

Received 11 07 23

Accepted 15 08 23

Keywords

Independent

curriculum;

Teacher;

Teaching strategies;



PENDAHULUAN

Kemunculan pandemi Covid-19 menjadi salah satu titik dimana keberlangsungan pendidikan khususnya di Indonesia mengalami perubahan. Krisis pembelajaran yang telah terjadi di iringi dengan kondisi kedaruratan pandemi Covid – 19 sangat berdampak terhadap perubahan pendidikan di Indonesia. Pada kasus ini pendidikan harus ikut berubah dan berkembang mengikuti kebijakan akibat keberadaan pandemi Covid – 19 agar pendidikan tetap tercapai tujuan pembelajaran sesungguhnya (Nafrin & Hudaidah, 2021).

Pandemi Covid -19 menyebabkan perubahan pada kurikulum sekolah sebagai panduan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Setiap terjadi perubahan kurikulum, guru harus mampu beradaptasi, mulai dari prinsip pembelajaran sampai pada proses asesmen, serta kerjasama yang baik antara siswa, guru, dan juga orang tua agar implementasi kurikulum dapat berjalan dengan optimal (Megandarisari, 2021). Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan bahwa pada hakikatnya kurikulum ada pada guru, jika guru tidak bisa mendalami kurikulum yang berlaku, maka tujuan pendidikan yang diinginkan tidak akan tercapai sehingga kemampuan guru beradaptasi menjadi suatu hal yang penting meskipun memerlukan waktu (Yanti & Fernandes, 2021). Guru dituntut untuk lebih kreatif memanfaatkan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan. Guru sebagai aktor utama dalam dunia pendidikan harus selalu siap dengan segala perubahan kebijakan yang terjadi dalam ranah pendidikan. Saat ini yang dibutuhkan adalah peran nyata para pihak yang terlibat untuk terus melakukan sosialisasi mengenai kurikulum nasional, agar tenaga pendidik benar – benar siap dalam mengimplementasikannya.

Kurikulum merdeka merujuk pada Permendikbud Ristek No.5 Tahun 2022 mengenai Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Permendikbud Ristek No. 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Permendikbud Ristek No. 56 Tahun 2022 : mengenai Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran, dan Keputusan Kepala BSNP No. 008/H/KR/2022 Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, pada Kurikulum Merdeka (Aji & Putra, 2021). Kurikulum merdeka sebagai opsi pemulihan pembelajaran yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) menerbitkan kebijakan mengenai pengembangan kurikulum merdeka.

Opsi kebijakan pengembangan kurikulum merdeka ini diberikan kepada satuan pendidikan sebagai tambahan upaya untuk melakukan pemulihan krisis pembelajaran selama 2022 – 2024 akibat adanya pandemi Covid – 19. Kemudian pengimplementasian tersebut, juga menjadi rujukan kurikulum bagi satuan pendidikan. Setelah itu, pada masa pandemi tahun 2021 sampai dengan tahun 2022 Kemdikbudristek mengeluarkan kebijakan penggunaan Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat, dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak (SP) dan SMK Pusat Keunggulan (PK). Keberadaan Kurikulum Merdeka di SP/SMK-PK menjadi salah satu best practice sebagai upaya perbaikan dan pemulihan krisis pembelajaran akibat keberadaan pandemi Covid-19 yang diluncurkan pertama kali tahun 2021. Dalam pelaksanaannya, Kemdikbudristek juga memberikan kebijakan untuk sekolah yang belum siap untuk menggunakan Kurikulum Merdeka. Sekolah – sekolah tersebut masih dapat menggunakan Kurikulum 2013 sebagai dasar pengelolaan pembelajaran untuk pemulihan krisis pembelajaran tahun 2022 sampai dengan tahun 2024.

Pelaksanaan Kurikulum Merdeka ini dilakukan secara bertahap dengan menyesuaikan kebutuhan. Semakin sesuai dengan kebutuhan maka akan semakin mudah dalam pengimplementasian Kurikulum Merdeka. Pendekatan strategi ini adalah bagaimana memfasilitasi satuan pendidikan mengenali kesiapan dari guru, tenaga kependidikan, dan lain sebagainya sebagai dasar menentukan pilihan implementasi Kurikulum Merdeka serta memberikan umpan balik berkala sekitar tiga bulan untuk memetakan kebutuhan penyesuaian dukungan implementasi Kurikulum Merdeka dari pemerintah pusat maupun pemerintah daerah.

Implementasi konsep "Merdeka Belajar" di tingkat Sekolah Dasar (SD) dapat menghadapi beberapa permasalahan yang perlu diperhatikan untuk memastikan pencapaian tujuan pendidikan yang optimal. Merdeka Belajar adalah pendekatan pendidikan yang memberi lebih banyak kewenangan kepada siswa dalam mengatur proses pembelajaran mereka, dengan mengakui peran guru sebagai fasilitator dan pemandu. Guru harus memiliki pendekatan individual kepada siswa untuk mengetahui penyebab permasalahan yang terjadi dikarenakan setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda sehingga memerlukan penanganan yang berbeda (Nugroho, 2018). Namun, perlu diakui bahwa penerapan konsep ini di SD bisa menimbulkan beberapa hambatan.

Hambatan tersebut adalah bagaimana guru menyediakan assessment dan perangkat ajar berbasis teknologi, menyediakan pelatihan mandiri dan sumber belajar guru berbasis teknologi, menyediakan narasumber Kurikulum Merdeka dan Memfasilitasi pengembangan komunitas belajar. Penerapan konsep Merdeka Belajar di tingkat SD memang memiliki potensi untuk meningkatkan kemandirian dan minat belajar siswa. Namun, perlu ada

pendekatan yang berimbang antara memberikan kebebasan kepada siswa dan tetap memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Ini membutuhkan kerjasama antara guru, siswa, orang tua, dan pihak-pihak terkait lainnya untuk mengatasi permasalahan yang mungkin muncul dalam pelaksanaannya

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif adalah Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan permasalahan dan fokus penelitian. Metode kualitatif adalah langkah-langkah penelitian sosial untuk mendapatkan data deskriptif berupa kata-kata dan gambar. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Lexy J. Moleong (2007) bahwa data yang dikumpulkan dalam penelitian kualitatif adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Pendekatan penelitian kualitatif adalah pendekatan yang tidak menggunakan dasar kerja statistik, tetapi berdasarkan bukti-bukti kualitatif. Dalam tulisan lain menyatakan pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang berdasarkan pada kenyataan lapangan dan apa yang dialami oleh responden akhirnya dicarikan rujukan teorinya. Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang menampilkan prosedur penilaian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Dalam hal ini, peneliti menafsirkan dan menjelaskan data-data yang didapat peneliti dari wawancara, observasi, dokumentasi, sehingga mendapatkan jawaban permasalahan dengan rinci dan jelas

PEMBAHASAN

Kurikulum merdeka sebagai opsi pemulihan pembelajaran yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) menerbitkan kebijakan mengenai pengembangan kurikulum merdeka. Opsi kebijakan pengembangan kurikulum merdeka ini diberikan kepada satuan pendidikan sebagai tambahan upaya untuk melakukan pemulihan krisis pembelajaran selama 2022 – 2024 akibat adanya pandemi Covid – 19. Kebijakan kemdikbudristek mengenal Kurikulum Nasional akan dikaji ulang pada tahun 2024 berdasarkan evaluasi selama masa pemulihan pembelajaran, merujuk pada kondisi dimana pandemi COVID-19 yang menyebabkan kendala dan dampak yang cukup signifikan dalam proses pembelajaran disatuan pendidikan.

Pada masa awal pandemi tahun 2020 sampai dengan tahun 2021, kemdikbudristek mengeluarkan kebijakan untuk pengimplementasian kurikulum 2013 dan kurikulum darurat (kurikulum 2013 yang disederhanakan). Kemudian pengimplementasian tersebut, juga menjadi rujukan kurikulum bagi satuan pendidikan. Setelah itu, pada masa pandemi tahun 2021 sampai dengan tahun 2022 Kemdikbudristek mengeluarkan kebijakan penggunaan Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat, dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak (SP)

dan SMK Pusat Keunggulan (PK). Keberadaan Kurikulum Merdeka di SP/SMK-PK menjadi salah satu best practice sebagai upaya perbaikan dan pemulihan krisis pembelajaran akibat keberadaan pandemi Covid-19 yang diluncurkan pertama kali tahun 2021. Dalam pelaksanaannya, Kemdikbudristek juga memberikan kebijakan untuk sekolah yang belum siap untuk menggunakan Kurikulum Merdeka. Sekolah – sekolah tersebut masih dapat menggunakan Kurikulum 2013 sebagai dasar pengelolaan pembelajaran untuk pemulihan krisis pembelajaran tahun 2022 sampai dengan tahun 2024. Selama proses pengimplementasian Kurikulum Merdeka sebagai salah satu opsi satuan pendidikan ini dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dilakukan proses pendataan untuk melihat satuan pendidikan yang siap melaksanakan Kurikulum Merdeka yang nantinya akan dievaluasi dan menjadikan acuan bagi Kemdikbudristek dalam pengambilan kebijakan lanjutan pasca pemulihan krisis pembelajaran.

Hasil penelitian ini SD Negeri Kalikepek dalam menerapkan kurikulum merdeka belajar yakni pelaksanaan proses pembelajaran kurikulum merdeka ditekankan pada pembelajaran, yang memperhatikan pembelajaran yang tidak sama dengan pembelajaran sebelumnya. Sehingga guru tidak menyamaratakan semua siswa. Kurikulum merdeka menuntut siswa untuk mencari pengetahuan sendiri. Model pembelajaran yang digunakan adalah Discovery Learning dan Inquiry Learning. Kurikulum Merdeka hanya digunakan di Kelas 1 dan 4 dilakukan secara bertahap. Sedangkan kelas lainnya masih menggunakan kurikulum 2013. Hambatan atau kesulitan yang sering dihadapi oleh guru dalam merancang kegiatan pembelajaran saat menggunakan kurikulum merdeka yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran diganti modul ajar. Maka, kebanyakan guru kelas 1 dan 4 mengalami kesulitan mencari bahan ajar yang cocok. Media pembelajaran yang digunakan di SD Negeri Kalikepek hanya LCD Proyektor, karena keterbatasan fasilitas yang dimiliki.

Menyediakan assessment dan perangkat ajar atau High Tech. Pendekatan strategi ini menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau TIK yang berfungsi dalam menyediakan beragam pilihan assessment dan perangkat ajar seperti buku teks, modul ajar, contohnya yaitu proyek dan kurikulum dalam bentuk digital yang pembelajaran berdasarkan Kurikulum Merdeka. Jadi satuan Pendidikan akan mendapatkan sumber perangkat ajar dalam bentuk digital yang nantinya memudahkan pengimplementasian kurikulum.

Menyediakan pelatihan mandiri dan sumber belajar guru atau High Tech. Pendekatan strategi ini juga menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang berfungsi dalam melakukan pelatihan mandiri Kurikulum Merdeka yang dapat diakses secara daring oleh guru dan tenaga kependidikan untuk memudahkan adopsi Kurikulum Merdeka disertai

sumber belajar dalam bentuk video, podcast, atau E-book yang bisa diakses daring dan didistribusikan melalui media penyimpanan atau flashdisk.

Menyediakan narasumber Kurikulum Merdeka atau High Touch. Pendekatan ini digunakan dalam menyediakan narasumber Kurikulum Merdeka dari sekolah penggerak atau SP yang telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Bagi sekolah tersebut akan memberikan pengalamannya melalui webinar atau pertemuan luring yang diadakan pemerintah daerah atau satuan Pendidikan. Pertemuan luring bisa dilakukan dalam bentuk seminar tatap muka, workshop dan lainnya yang dilakukan di daerah maupun satuan Pendidikan.

Memfasilitasi pengembangan komunitas belajar atau High Touch. Komunitas belajar dibentuk oleh lulusan guru penggerak maupun oleh pengawas sekolah sebagai wadah saling berbagi praktik maupun berbagi konten mengenai Kurikulum Merdeka di internal satuan Pendidikan maupun lintas satuan Pendidikan.

Dalam penelitian ini peneliti menyatakan bahwa di SD Negeri Kalikepek sudah melakukan kebijakan Kurikulum Merdeka dengan menggunakan strategi – strategi yang sudah disebutkan diatas. Dalam pengimplementasiannya guru dan tenaga pendidik juga menambahkan strategi yang lain seperti Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) merupakan pendekatan pembelajaran melalui projek dengan tujuan menanamkan karakter dan kompetensi yang sesuai dengan nilai – nilai pancasila. Didalam P5 ini terdapat beberapa aspek seperti Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, Berkebinekaan global, Bergotong royong, Kreatif, Bernalar kritis dan Mandiri. Pelaksanaan P5 bersifat fleksibel dari segi muatan, kegiatan, dan waktu pelaksanaan sesuai dengan kebutuhan pelajar dan kondisi satuan Pendidikan, sehingga dapat memanfaatkan sumber daya yang tersedia, Hal utama yang menjadi fokus P5 adalah proses pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi dan karakter pelajar, bukan semata – mata pada hasil atau produk.

SIMPULAN

SD Negeri Kalikepek dalam menerapkan kurikulum merdeka belajar yakni pelaksanaan proses pembelajaran kurikulum merdeka ditekankan pada pembelajaran, yang memperhatikan pembelajaran karakteristik individu (pembelajaran berdiferensiasi). Guru menyediakan assessment dan perangkat ajar berbasis teknologi, menyediakan pelatihan mandiri dan sumber belajar guru berbasis teknologi, pembelajaran belum berbasis teknologi karena keterbatasan fasilitas yang dimiliki, menyediakan narasumber Kurikulum Merdeka dan Memfasilitasi pengembangan komunitas belajar

REFERENSI

- Hasanah, N., Sembiring, M., Afni, K., Dina, R., & Wirevenska, I. (2022). Sosialisasi Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Meningkatkan Pengetahuan Para Guru Di SD Swasta Muhammadiyah 04 Binjai. *Ruang Cendekia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 235-238.
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007).
- Marlina, T. (2022, June). Urgensi Dan Implikasi Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 67-72.
- Nasution, S. W. (2022). Asesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 135-142.
- Nugraha, T. S. (2022). Kurikulum Merdeka Untuk Pemulihan Krisis Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 250-261.
- Nugroho, W. (2018). Implementasi Trilogi Ki Hadjar Dewantara di SD Taman Muda Jetis Yogyakarta. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 10(1), 41-54.
- Oktoviana, N., A. 2016. Pengaruh Penerapan Kurikulum 2013 Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Vii A Di Smp Negeri 5 Alla. *Skripsi*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sasmita, E., & Darmansyah, D. (2022). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kendala Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka (Studi Kasus: Sdn 21 Koto Tuo, Kec. Baso). *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 5545-5549.
- Sujdarwo. (2011). *Metodologi Penelitian Sosial*. Bandung: Mandar Maju.

Desain Ruang Belajar *Roundtable* (Meja Bundar) dalam Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar

Evi Rizqi Salamah^{a,1}

Subaidah^{b,2},

^{a,b} STKIP Bina Insan Mandiri, Indonesia

¹ evirizqis@stkipbim.ac.id; ² subaidah@stkipbim.ac.id

ABSTRAK

Keterampilan sosial merupakan salah satu jenis keterampilan yang harus dimiliki Siswa di jenjang Sekolah Dasar. Karena hal tersebut sangat diperlukan untuk kelak mereka dalam hidup bermasyarakat. Melalui desain ruang belajar *Roundtable* diharapkan siswa dapat memiliki keterampilan sosial yang baik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis desain ruang belajar seperti apa yang dapat menciptakan keterampilan sosial Siswa di Sekolah Dasar. Analisis secara kualitatif dari Siswa Sekolah Dasar di Wringinrejo IV dengan menggunakan desain pembelajaran ruang belajar *Roundtable* yang telah dilaksanakan. Hasil temuan mengungkapkan bahwa desain ruang belajar *Roundtable* dapat menciptakan keterampilan sosial Siswa Sekolah Dasar, melalui kegiatan memberikan fasilitas pertukaran informasi antar Siswa, memberikan umpan balik dan pembahasan materi antara dan Guru. Namun, terdapat beberapa Siswa Sekolah Dasar yang merasa terkepos dan tidak nyaman sehingga cenderung tidak berpartisipasi. Dapat disimpulkan bahwa desain ruang belajar *Roundtable* dapat menciptakan keterampilan sosial, dan terlebih lagi didukung dengan penggunaan teknologi pendidikan. Rekomendasi dan saran sangat terbuka untuk penelitian yang akan datang.

Informasi Artikel

Direview 14 06 23
Diterima 09 08 23

Kata kunci

Desain;
Ruang Belajar;
Roundtable;
Keterampilan Sosial;

ABSTRACT

Social skills are a type of skill that must be possessed by students at the elementary school level. Because it is very necessary for their future in social life. Through the design of the Roundtable study room, students are expected to have good social skills. This study aims to describe what types of study room designs can create social skills in elementary school students. Qualitative analysis of Elementary School Students in Wringinrejo IV using the Roundtable study room learning design that has been implemented. The findings reveal that the design of the Roundtable study room can create social skills for elementary school students, through activities that facilitate the exchange of information between students, provide feedback and discuss material between students and teachers. However, there were several elementary school students who felt exposed and uncomfortable, so they tended not to participate. It can be concluded that the Roundtable study room design can create social skills, and moreover it is supported by the use of educational technology. Recommendations and suggestions are very open for future research.

Article History

Received 14 06 23
Accepted 09 08 23

Keywords

Design;
Class Room;
Roundtable;
Social skills;

PENDAHULUAN

Sosialisasi sebagai proses di mana individu memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk berasimilasi ke dalam profesi atau organisasi melalui partisipasi aktif dan pengamatan, pendatang baru bersosialisasi ke dalam sebuah organisasi dan dengan demikian menjadi anggotanya. Siswa belajar norma, aturan, dan kedudukan masa depan dengan cara berpartisipasi dalam ruang belajar yang dapat mewujudkan keterampilan sosial. Dengan belajar seluk-beluknya, Siswa Sekolah Dasar mengembangkan rasa komunitas yang menghasilkan tingkat kinerja akademik yang lebih tinggi Suganda et al (2019) serta memberdayakan diri Puspitasari (2016) dan ketekunan Suganda et al (2019). Kartika 2020 telah menyarankan konsep ruang belajar yang berpusat pada pengalaman belajar Siswa Sekolah Dasar yakni melalui desain ruang belajar *Roundtable* atau meja bundar. Penelitian tentang desain ruang belajar dan keterampilan sosial hingga kini masih terbatas dan karenanya perlu dipelajari lebih lanjut.

Ruang kelas yang dirancang untuk mendukung, memfasilitasi, menstimulasi, diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran dan pengajaran Troya Jose (2018), ruang pembelajaran dapat ditemukan di ruang kelas atau area umum dan secara teratur dipadukan dengan ruang virtual. Penelitian ini mendeskripsikan dampak desain ruang belajar *Roundtable* atau meja bundar untuk mewujudkan keterampilan sosial Siswa Sekolah Dasar, dengan tujuan untuk menunjang keterampilan sosial dimasa depan. Untuk menyelidiki bagaimana ruang belajar dapat mewujudkan keterampilan sosial di Sekolah Dasar saat ini, artikel ini: 1) mengkaji literatur yang relevan, 2) menjelaskan metodologi, 3) memberikan hasil, dan 4) menuliskan hasil diskusi.

Salamah (2022) menemukan bahwa desain kelas aktif yang memfasilitasi interaksi antara Guru dan Siswa Sekolah Dasar dapat meningkatkan hasil belajar Siswa Sekolah Dasar. Ruang kelas eksperimental yang menampilkan penggunaan furnitur yang fleksibel, seperti meja bundar dan meja seperti pesawat layang Hasriah (2019), meja kursi putar (Astuti, Ratnawati, and Sari (2021) dan kursi putar yang digunakan dengan meja pada pesawat layang Parsons (2018) telah terbukti meningkatkan partisipasi dan keterlibatan kelas dengan memungkinkan Siswa Sekolah Dasar membentuk kelompok. Suryani et al (2021) menemukan bahwa ruang kelas yang menampilkan kursi putar dan meja di atas pesawat layang, meskipun dimoderatori oleh instruktur, secara substansial memengaruhi pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. Desain ruang kelas meja bundar *Roundtable* juga terbukti mewujudkan pembelajaran interaktif Mushfi (2017) dengan mewujudkan interaksi dan keterlibatan tatap muka. Variasi pada desain kelas Shen, Hiltz, and Bieber (2006)

Student-Centered Active Learning Environment for Undergraduate Programs (SCALE-UP) menunjukkan tidak hanya kegunaan desain tempat duduk melingkar sebagai alternatif dari kelas tradisional di mana Siswa Sekolah Dasar yang duduk di barisan depan terlibat lebih dari Siswa Sekolah Dasar lain Halász and Michel (2011), tetapi juga kegunaan teknologi pendidikan ketika sengaja diintegrasikan ke dalam kelas. Ruang kelas yang menampilkan beberapa meja bundar *Roundtable* dengan kursi, sambungan laptop di setiap kursi, layar proyeksi di beberapa titik di ruangan, dan tidak menggunakan podium pengajaran telah menunjukkan hasil yang sukses dalam interaksi Siswa dan guru. Umpan balik yang diberikan oleh Guru merupakan bentuk sosialisasi serta memberikan pelayanan yang penting dan diperlukan bagi Siswa Sekolah Dasar yang mulai belajar bersosialisasi. Dengan memberikan umpan balik selama berkomunikasi di kelas, Guru membimbing Siswa Sekolah Dasar menuju cara berpikir baru dan mengajari mereka kosa kata intelektual yang diperlukan untuk menunjang kesuksesan mereka.

Program seperti ruang kelas studio atau laboratorium telah berfungsi sebagai tempat untuk mempelajari komunikasi siswa di kelas, umpan balik Guru, pembicaraan terkait materi, proses bersosialisasi. Penggunaan teknologi baru dalam pendidikan menambah lapisan simulasi tambahan di mana kita dapat menggunakan diskusi online, dunia virtual untuk memajukan realitas tempat kerja yang autentik dan pengalaman belajar pra-profesional. Penekanan pada teknologi komunikasi dan pendidikan dalam pembelajaran di kelas ini berfungsi sebagai contoh bagaimana siswa dapat menggunakan teknologi sebagai alat sosialisasi. Rosita (2016) menemukan bahwa Siswa Sekolah Dasar yang memberi dan menerima umpan balik dari siswa dan guru mereka dalam lingkungan pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang diri mereka sebagai individu masa depan. Jelas, umpan balik dan pembahasan materi yang dipertukarkan dalam pembelajaran di kelas yang secara realistis mengajak siswa untuk dapat bersosialisasi guna bekal mereka di masa depan. Pandian, Baboo, and Yi (2020) menggambarkan bahasa dan komunikasi yang digunakan di ruang kelas *Roundtable* untuk mewujudkan sosialisasi di dalamnya.

Ruang kelas *Roundtable* menurut Kagan (2009) pentingnya peran guru dalam memberikan umpan balik dan kritik lisan terhadap karya Siswa Sekolah Dasar dalam kelas. Ramadan and Ain (2022) menemukan bahwa melalui memberi dan menerima umpan balik sangat berpengaruh pada kepercayaan diri siswa. Dijelaskan oleh Stanton-Chapman, Walker, and Jamison (2014) sebagai ruang kelas masa depan, ruang kelas studio dikenal berpusat pada Siswa Sekolah Dasar, dinilai interaktif, dan kolaboratif. Misalnya, selama presentasi lisan dari pekerjaan Siswa Sekolah Dasar, Guru memberikan umpan balik seperti

brainstorming, free-associating membuat rekomendasi langsung, mengomentari, memberikan penilaian tentang produk akhir, mengungkapkan saran dan mempertanyakan atau menafsirkan konsep yang telah disampaikan

Studi etnografi Hanifah, Khusna (2020) tentang studio desain grafis virtual menggambarkan peran guru dalam menggunakan teknologi pendidikan untuk memberikan umpan balik sebagai sosialisasi. dia menulis, “penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan menambah lapisan simulasi tambahan di mana kita dapat menggunakan diskusi online, dunia virtual, bertujuan untuk memajukan realitas tempat kerja yang autentik dan pengalaman belajar”. Penekanan pada teknologi komunikasi dan pendidikan dalam ruang belajar ini berfungsi sebagai contoh bagaimana guru dapat menggunakan teknologi sebagai alat sosialisasi. Psandian et al (2020) menemukan bahwa Siswa Sekolah Dasar yang memberi dan menerima umpan balik dari guru dan siswa dalam lingkungan pembelajaran kolaboratif online meningkatkan pemahaman mereka tentang diri mereka sebagai individu di masa depan. Sangat jelas, bahwa umpan balik dan pembahasan materi yang dipertukarkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa Lestari, Zainuddin, and Soetjipto (2019). Karena proses sosialisasi dan pembahasan materi di kelas merupakan bagian integral dari proses pembelajaran, dan karena ruang belajar yang mewujudkan sosialisasi belum diselidiki di luar tingkat umum dan deskriptif, diperlukan lebih banyak penelitian tentang bagaimana ruang belajar dapat mewujudkan keterampilan sosialisasi siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan studi kasus eksplorasi pendekatan kualitatif. Responden sebanyak 10 orang Siswa SDN Wringinrejo IV di Mojokerto. Pengumpulan data primer melalui wawancara semi-terstruktur, dikembangkan berdasarkan literatur terkait, dan data sekunder di dapat dari data publikasi seperti artikel jurnal dan buku. Responden diwawancarai hingga saturasi data tercapai dan tidak ada lagi informasi baru dapat diperoleh (Urquhart 2013). Pedoman analisis data tematik (Creswell et al. 2007).

Ruang Kelas. Ruang kelas yang digunakan untuk penelitian ini adalah ruang kelas meja bundar atau *Roundtable*, menekankan komunikasi tatap muka dalam proses pembelajaran. Desain kelas dengan besar meja setengah bundar yang terhubung diatur menjadi lingkaran penuh di tengah ruangan. Lingkaran meja dikelilingi oleh 10. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD di Wringinrejo IV Mojokerto. Siswa yang terdaftar dalam adalah fokus dari penelitian ini. Peneliti mengidentifikasi seorang guru sedang mengajar siswa di kelas dan beberapa siswa yang berpartisipasi. Ke-10 siswa sekolah dasar yang diwawancarai berusia antara 10 hingga 11 tahun. Dari sepuluh siswa, tujuh di antaranya laki-laki dan tiga perempuan. Dari delapan siswa yang terdaftar di kelas semua

diwawancara untuk mendapatkan informasi yang diinginkan. Siswa dalam penelitian ini berasal dari berbagai latar belakang yang hamper sama, meskipun sebagian besar tumbuh di pinggiran kota Surabaya dan menggambarkan latar belakang sosial ekonomi mereka sebagai kelas menengah. Semua peserta berasal dari Mojokerto.

Wawancara dengan tiap siswa kelas IV didasarkan pada pengalaman mereka di ruang belajar, terutama contoh kegiatan sosialisasi yang mereka amati dan atau alami di sana. Wawancara mencakup pertanyaan-pertanyaan seperti: Bagaimana tata letak ruang kelas ini (misalnya, meja, kursi, papan, proyektor, komputer laboratorium, orientasi spasial) memengaruhi kemampuan siswa untuk bersosialisasi ke dalam profesi pilihan mereka di masa depan? Bagaimana siswa membandingkan penggunaan desain ruang belajar *Roundtable* atau meja bundar (atau kekurangannya) dalam program ini dengan pengalaman lain yang siswa alami di kelas? Bagaimana siswa membandingkan penggunaan teknologi (atau kekurangannya) dalam program ini dengan pengalaman lain yang siswa alami di kelas? Untuk mengumpulkan informasi tentang bagaimana ruang kelas dibandingkan dengan ruang kelas lain, peserta ditanya aspek apa dari ruang kelas yang membuatnya lebih atau kurang menyenangkan dibandingkan ruang kelas lainnya. Wawancara direkam dan kemudian ditranskrip dan dianalisis.

Kegiatan pembelajaran dan percakapan siswa di kelas direkam dengan tape rekorder percakapan tersebut kemudian ditranskrip dan dianalisis. Siswa ditanya juga tentang bagaimana tata letak kelas apakah dapat mewujudkan interaksi, kontak sosial serta kemampuan mereka untuk terlibat dalam sosialisasi dengan teman lainnya atau tidak. Tindak lanjut yang diperlukan untuk diskusi kelompok terarah dan/atau pemeriksaan anggota berlangsung selama dua minggu terakhir semester ini. Siswa dan guru diminta untuk membuat jurnal refleksi, di mana mereka menggambarkan pengalaman dan reaksi mereka terhadap ruang belajar.

Data dikumpulkan dari proses pembelajaran siswa di kelas, melalui pengamatan, kelas rekaman audio, wawancara, catatan dari hasil observasi, dan jurnal refleksi. Sebelum observasi kelas, peneliti menyiapkan foto, sketsa, dan catatan tentang ruang kelas yang akan dijadikan tambahan data. Observasi kelas berlangsung selama satu bulan dan berlanjut hingga menjelang akhir semester. Data dianalisis dengan menggunakan pendekatan *grounded theory* dari Urquhart (2013) analisis ini mengkodekan kategori-kategori yang muncul sebagai tema-tema relevan yang mengacu pada pertanyaan-pertanyaan penelitian. *Grounded theory* mengacu pada proses induktif untuk mengungkap teori dan konsep sentral yang didasarkan pada informasi yang diberikan oleh partisipan Garrison, Anderson, and Archer (2003). Saat konsep kunci muncul dari data Frizell and Hübscher (2002), persepsi

peserta tentang ruang pembelajaran dinilai secara induktif. Mengikuti pendekatan teoretis yang membunsi ini, dan strategi metodologis dari Newby (2013), strategi pengkodean awal mencakup pengkodean kata demi kata dan baris demi baris dari setiap insiden yang terjadi.

Penggunaan metode pengkodean ini mencari pola dan tema yang muncul dari hasil rekaman audio, observasi kelas, wawancara, diskusi di kelas, dan jurnal refleksi. Analisis kode awal ini menghasilkan struktur pengkodean yang sistematis. Perangkat lunak Nvivo juga digunakan untuk membuat memo yang meringkas tema-tema percakapan siswa utama ke dalam kelompok. Clustering adalah metode pengkodean di dimana peneliti mengelompokkan tema-tema percakapan yang muncul ke dalam kategori dan sistem yang bermakna L.R Gay, Geotfrey E. Mills (2012). Mengikuti instruksi Gay, Geotfrey adan Mils untuk menulis catatan lapangan etnografi, peneliti dalam penelitian ini mengembangkan catatan menjadi catatan rinci analisis, yang kemudian diberi kode terbuka, dikelompokkan, dan ditematisasi.

PEMBAHASAN

Secara keseluruhan, Siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa ruang kelas meja bundar atau *Roundtable* memberikan lebih banyak kesempatan untuk sosialisasi daripada kebanyakan ruang kelas tradisional. Kelas meja bundar mewujudkan sosialisasi dengan memfasilitasi umpan balik verbal dan nonverbal yang konsisten dan cepat. Siswa menggambarkan bagaimana berbagi umpan balik dengan teman sekelas adalah fitur sosialisasi yang berguna dari kelas meja bundar *Roundtable* dan juga salah satu fitur utama yang menarik mereka ke program. Siswa pertama dalam program tersebut, mengakui bahwa dia sangat takut berbicara di depan umum pada mulanya, lalu menjelaskan bagaimana bertukar informasi dan memberikan umpan balik dengan teman sebaya di kelas meja bundar *Roundtable*, dan telah meningkatkan kinerja dan kepercayaan dirinya selama bertahun-tahun. Siswa kedua menjelaskan bagaimana memberi dan menerima umpan balik langsung tentang tulisannya adalah manfaat utama dari kelas *Roundtable* atau meja bundar. Siswa ketiga berkomentar bahwa diskusi meja bundar telah membentuk mereka menjadi penulis, pembicara, pemikir kritis, dan peserta aktif dalam debat dan dialog yang lebih baik.

Guru juga menggambarkan bagaimana kualitas diskusi di ruang kelas *Roundtable* meja bundar berfungsi sebagai bukti bahwa siswa dapat berpikir dan mau belajar, suatu sifat abadi yang akan membantu mereka sepanjang masa hidup mereka. Sementara beberapa siswa, yakni siswa ke empat, lima, enam, tujuh dan delapan, menyampaikan bahwa mereka menikmati kelas diskusi yang hidup dan menarik, dan siswa kesembilan menyampaikan rasa tidak nyaman atau terekspos di kelas meja bundar

Roundtable. Siswa kesepuluh menyatakan bahwa "agak sulit untuk memperhatikan Anda" (Guru) dan menyatakan keinginan untuk tetap berada di latar belakang atau sekadar "duduk di kelas". Dan berkata pula bahwa "terkadang menyenangkan untuk pergi dan duduk di kelas dan bersantai dan tidak perlu khawatir tentang apa pun... biarkan Guru melakukan tugasnya." Pengamatan di kelas mengungkapkan bahwa siswa melepaskan diri dengan melihat ke arah lain, gelisah, atau mencoret-coret buku catatan mereka, khususnya selama diskusi yang berlangsung lama dengan satu atau dua siswa yang sama melakukan sebagian besar pembicaraan.

Ruang kelas *Roundtable* atau meja bundar mewujudkan sosialisasi dan keterampilan sosial siswa dengan memfasilitasi diskusi dan pembahasan materi antara guru dan siswa. Komunikasi kelas memberikan banyak bukti bahwa Siswa sekolah dasar sangat akrab dengan materi kursus dan secara terbuka mengungkapkan pemikiran dan ide mereka selama di kelas. Pemeriksaan segmen tertentu dari giliran mengambil menunjukkan pola siswa secara konsisten mencoba untuk sampai pada suatu bentuk pemahaman tentang pertanyaan, pengamatan, atau pemikiran yang sedang mereka selidiki dengan keras. Guru membimbing dan memfasilitasi setiap diskusi saat diskusi berlangsung. Pemeriksaan yang cermat terhadap pola ini berkembang menjadi dua kategori yang menggambarkan penggunaan umpan balik dan pernyataan tindak lanjut oleh Guru selama komunikasi di kelas.

Pernyataan tindak lanjut cenderung terjadi pada saat-saat percakapan yang relevan dengan transisi Rojas-Drummond et al. (1998). Dalam penelitian ini, transisi ini terjadi ketika jeda terjadi, atau ketika siswa melihat Guru atau satu sama lain diam sejenak. Giliran ketiga atau keempat dalam urutan pengambilan giliran peserta biasanya merupakan tempat untuk pernyataan tindak lanjut Guru. Penggunaan pernyataan tindak lanjut Guru datang dalam dua bentuk: revoicing dan kontekstualisasi (Lihat Tabel 1).

**Tabel 1. Hasil Diskusi dan bentuk Sosialisasi intelektual
Pertanyaan Tindak Lanjut di Kelas Meja Bundar *Roundtable***

Poin Kegiatan	Deskripsi
Revoicing/ Penarikan	<ul style="list-style-type: none"> Menyatakan kembali ide-ide rahasia dalam berbagai cara dan ketentuan
Kontekstualisasi/ Pemaparan	<ul style="list-style-type: none"> Menghubungkan gagasan siswa dengan pengetahuan konvensional dan prespektif yang lebih luas

Hamidah et al (2009) mengemukakan bahwa guru berada dalam aktivitas konstan: memulai, menanggapi, dan mengevaluasi, mendefinisikan revoicing sebagai struktur

linguistik, sering digunakan oleh guru untuk membawa siswa ke dalam proses sosialisasi intelektual. Dengan demikian, guru dan siswa bersama-sama membangun pelajaran. Selama diskusi kelas berlangsung, guru meminta siswa untuk menggambarkan apa yang telah didiskusikan, terkait dengan bacaan hari ini. Saat seorang siswa meringkas apa yang dia pahami dari bacaan tersebut, guru mengulangi apa yang dia dengar dalam istilah yang berbeda dan diskusi berlangsung sedemikian rupa.

Ruang kelas *Roundtable* menciptakan keterampilan sosial siswa dan keefektifannya sangat dimoderasi oleh komunikasi guru dan siswa. Temuan utama adalah bahwa ruang belajar *Roundtable* dapat mewujudkan keterampilan sosial dan keefektifannya sangat dimoderasi oleh komunikasi guru dan siswa. Siswa menggambarkan bagaimana ruang kelas *Roundtable*, ketika dirancang dan diimplementasikan dengan baik, memiliki dampak positif pada kemampuan mereka untuk bekal bersosialisasi di masa depan. Setiap dalam penelitian ini telah mengikuti kelas di kelas meja bundar. Tabel berikut (lihat Tabel 2) menampilkan perbandingan Siswa sekolah dasar dari ruang

Ruang Kelas <i>Roundtable</i>	Ruang Kelas <i>Konvensional</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Proses sosialisasi dan umpan balik terjadi secara maksimal. • Efektif untuk diskusi. • Interaksi terjadi secara terus menerus. • Memiliki potensi untuk mengajar siswa dalam mengatur waktu dan disiplin diri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak terwujud sosialisasi yang maksimal • Kurang efektif untuk diskusi • Efektif untuk pembelajaran di kelas yang lebih besar. • Umumnya menghambat sosialisasi.

kelas berteknologi ringan dan ruang kelas kaya teknologi.

Tabel 2. Perbandingan Desain Ruang Kelas *Roundtable* dan Konvensional

Dampak Ruang kelas *Roundtable* pada Keterampilan Sosial. Ruang kelas *Roundtable* yang dibangun dirancang untuk mendukung, memfasilitasi, merangsang, atau meningkatkan pembelajaran dan pengajaran, ruang belajar fisik dapat bersifat formal (misalnya ruang kelas, kantor) atau informal (misalnya lorong, area umum, area studi perumahan). Konsep sosialisasi Indriyani, Syaharuddin, and Jumriani (2021) memandu penyelidikan pertanyaan penelitian ini. Temuan utama adalah bahwa kelas meja bundar atau *Roundtable* mewujudkan sosialisasi dengan memfasilitasi pertukaran umpan balik dan diskusi materi pembelajaran. Siswa dan guru menyampaikan bahwa diskusi meja bundar atau *Roundtable* kita dapat mengembangkan kemampuan menulis,

berbicara, dan berpikir kritis siswa sekolah dasar, bersama dengan kemampuan mereka untuk terlibat dalam diskusi dan dialog yang baik.

Secara khusus, penelitian ini menemukan bahwa penggunaan umpan balik dan pernyataan tindak lanjut yang diberikan guru dapat mengajarkan siswa untuk dapat bersosialisasi serta mewujudkan keterampilan sosial yang maksimal guna membekali mereka kelak di masa depan mereka. Sementara studi wacana telah mengkategorikan umpan balik yang diberikan guru dan pernyataan tindak lanjut sebagai brainstorming, asosiasi bebas, membuat rekomendasi langsung, mengomentari proses pembelajaran siswa, memberikan penilaian tentang produk akhir, mengungkapkan kebingungan, dan mempertanyakan atau menafsirkan konsep (Mahmudah 2017) atau mencari jawaban yang "benar" (Gresham et al. 2011), penelitian ini mengkategorikan pernyataan tindak lanjut guru sebagai revoicing dan kontekstualisasi. Dengan membantu siswa dalam mengelaborasi ide-ide mereka sendiri, dan membantu mereka menyatakan kembali atau mengontekstualisasikan ide-ide tersebut, guru meningkatkan kemampuan siswa untuk mengartikulasikan pemikiran mereka. Temuan ini mendukung apa yang sudah diketahui tentang pentingnya sosialisasi untuk perkembangan siswa sekolah dasar Salamah (2022) dan untuk mengikat dalam karir masa depan seseorang (Beldarrain, 2006)

Temuan ini juga mendukung penelitian sebelumnya tentang pentingnya komunitas yang tercipta ketika siswa sekolah dasar menjalani pengalaman komunikatif yang serupa Indriyani et al (2021) dan dapat menggunakan bahasa dan kosa kata yang berfungsi sebagai lambang keanggotaan komunitas tersebut (Mushfi et al (2017). Karena umpan balik dan sosialisasi pembicaraan intelektual diperlukan untuk sukses dalam kehidupan dan pekerjaan masa depan, penelitian ini tentu perlu dilanjutkan. Menemukan jenis ruang belajar mana yang paling mendorong sosialisasi harus menjadi prioritas dalam penelitian selanjutnya. Temuan yang mengejutkan adalah bahwa ruang kelas meja bundar atau *Roundtable* menyebabkan beberapa Siswa sekolah dasar merasa terekspos atau tidak nyaman dan sehingga kurang berpartisipasi dalam diskusi. Temuan ini mungkin dapat dijelaskan oleh varians dalam preferensi Siswa Sekolah Dasar.

Rismayani et al (2020) berpendapat bahwa siswa sekolah dasar yang memiliki ketakutan komunikasi yang rendah dan keinginan yang tinggi untuk berinteraksi lebih memilih pengaturan ruang kelas melingkar atau tapal kuda dan memilih untuk duduk di mana mereka dapat menjadi bagian dari diskusi. Hardiman et al (2004) menemukan bahwa siswa yang memiliki kecenderungan lebih besar terhadap ketegasan, imajinasi yang tinggi, sikap yang tidak konvensional, dan kebutuhan akan bantuan dan perhatian memilih tempat duduk di pusat interaksi kelas. Lindgren et al (2016) menemukan bahwa siswa yang sangat

verbal memilih untuk duduk di tempat interaksi yang paling mudah sementara siswa yang kurang verbal memilih untuk duduk jauh dari pusat interaksi. Singkatnya, siswa memilih pengaturan tempat duduk kelas yang sesuai dengan tingkat keinginan mereka untuk berpartisipasi. Ciri-ciri kepribadian ini dapat menjelaskan mengapa beberapa siswa tidak menikmati lingkungan kelas meja bundar.

Penelitian masa depan harus menyelidiki tingkat motivasi Siswa sekolah dasar sebagai variabel moderasi dalam bagaimana Siswa sekolah dasar mengalami ruang belajar. Secara keseluruhan, temuan ini mendukung kesimpulan sebelumnya bahwa desain ruang kelas melingkar kondusif untuk pembelajaran dan pengembangan siswa. Variasi dari Gisma (2017) Desain kelas *Roundtable*, misalnya, telah berhasil menghasilkan hasil belajar maksimal siswa (Astuti et al. 2021) yang tidak mungkin terjadi ketika guru hanya berinteraksi dengan beberapa baris pertama siswa Baddeley and Singer (2009). Desain ruang kelas yang memungkinkan penataan ulang fitur kelas menjadi lingkaran telah terbukti meningkatkan beberapa hasil belajar Siswa sekolah dasar yang diinginkan. Jelas, ruang belajar yang memungkinkan lingkaran diskusi kelompok kecil memiliki potensi luar biasa untuk mewujudkan hasil Siswa sekolah dasar yang diinginkan dan dengan demikian juga memerlukan perhatian ilmiah lebih lanjut.

Saran dan Rekomendasi Untuk Guru, salah satu cara Guru untuk dapat meningkatkan kualitas umpan balik dan sosialisasi mereka adalah dengan membiasakan diri dengan kegiatan belajar mereka melalui materi dan mempersiapkan pertanyaan diskusi terlebih dahulu. Persiapan pertanyaan yang bijaksana memungkinkan Guru untuk dapat memikirkan cara-cara di mana Siswa sekolah dasar dapat merespon dan bersiap untuk menindaklanjuti dengan menjawab, mengkontekstualisasikan, atau tanggapan elaboratif. Membiarkan waktu kelas yang memadai untuk diskusi ini sangat penting. Guru juga dapat meningkatkan kualitas umpan balik dan sosialisasi mereka dengan mengamati penggunaan teknik pertanyaan yang efektif oleh orang lain selama komunikasi di kelas. Mengamati keteladanan Guru (misalnya mengamati secara langsung di kelas, dengan cara merekam.

Ruang Belajar: sengaja dirancang mengedepankan sosialisasi dengan mendorong kolaborasi antara Guru dan Siswa. Untuk membuat keputusan yang sepadat dan menyepakati informasi, Guru dan Siswa bersama meningkatkan desain ruang belajar di masa depan. Untuk mewujudkan sosialisasi dalam ruang belajar fisik yang dibangun: (1) Dengan cermat dan hati-hati mengatur tempat duduk kelas untuk memungkinkan pertukaran umpan balik antara siswa. (2) Guru harus merancang dan secara teratur menjelaskan mode pengajaran yang mereka pilih (misalnya, diskusi kelompok kecil,

ceramah, penggunaan layar) dalam ruang belajar. (3) Ruang belajar formal harus dekat dengan ruang informal (misalnya, perpustakaan, fasilitas lainnya). (4) Menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi. (5) Guru harus secara teratur melakukan pemeriksaan ruang dan menerapkan perubahan yang sesuai. (6) Guru harus merancang dan mengintegrasikan teknologi pendidikan dengan cermat (misalnya, sistem manajemen pembelajaran, lingkungan virtual online) untuk mewujudkan umpan balik. (7) Penempatan dan penggunaan laptop, layar, dan monitor harus dapat disesuaikan dengan penataan ulang. (8) Materi digital yang diperlukan untuk interaksi (misalnya perangkat lunak komputer, akses nirkabel) harus mudah ditemukan, dilihat, dan digunakan.

Keterbatasan penelitian pertama dari penelitian ini terletak pada generalisasinya. Siswa sekolah dasar dalam hal ini dipilih untuk berpartisipasi di dalamnya dan karakteristik Siswa sekolah dasar tentu tidak mewakili secara keseluruhan. Studi ini berfokus pada siswa sekolah dasar. Penelitian di masa depan dapat mensurvei dan/atau mewawancarai sampel Siswa sekolah dasar dan jumlah yang lebih besar di berbagai jenjang kelas. Keterbatasan kedua dari penelitian ini adalah data yang didapat dan dikumpulkan hanya selama satu semester dengan satu kelompok siswa kelas IV di SDN Wringinrejo IV Mojokerto.

SIMPULAN

Hasil simpulan dalam penelitian ini menekankan bahwa kelas *Roundtable* memiliki dampak besar dalam menciptakan keterampilan sosial Siswa Sekolah Dasar. Eksperimen di masa mendatang akan membantu mengidentifikasi jenis ruang kelas pembelajaran aktif mana yang paling efektif untuk dapat meningkatkan hasil belajar Siswa Sekolah Dasar yang diinginkan, serta memvisualisasikan seperti apa ruang kelas pembelajaran aktif di ruang belajar lain tentunya akan memerlukan penelitian dan pengujian yang lebih luas. Dinshaw et al (2007) mengatakan bahwa ruang belajar yang lebih aktif dan partisipatif yang fokus tepat pada kebutuhan Siswa Sekolah Dasar. Untuk mengingat kembali pendapat dari Schein (2018) bahwamenjalin hubungan baik dengan sesama dapat meningkatkan keterampilan sosial, serta kemampuan individu untuk sukses dalam profesi pilihan mereka di masa depan.

REFERENSI

- Astuti, Meri, Ratnawati Ratnawati, and Fitria Sari. 2021. "Pengaruh Model Kooperatif Tipe Round Table Terhadap Hasil Belajar Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1(2):153–57. doi: 10.31004/innovative.v1i2.2303.
- Baddeley, Jenna L., and Jefferson A. Singer. 2009. "A Social Interactional Model of Bereavement Narrative Disclosure." *Review of General Psychology* 13(3):202–18. doi:

- 10.1037/a0015655.
- Beldarrain, Yoany. 2006. "Distance Education Trends: Integrating New Technologies to Foster Student Interaction and Collaboration." *Distance Education* 27(2):139–53. doi: 10.1080/01587910600789498.
- Creswell, John W., William E. Hanson, Vicki L. Clark Plano, and Alejandro Morales. 2007. "Qualitative Research Designs: Selection and Implementation." *The Counseling Psychologist* 35(2):236–64. doi: 10.1177/0011000006287390.
- Dinshaw, Carolyn, Lee Edelman, Roderick A. Ferguson, Carla Freccero, Elizabeth Freeman, Judith Halberstam, Annamarie Jagose, Christopher Nealon, and Tan Hoang Nguyen. 2007. "Theorizing Queer Temporalities: A Roundtable Discussion." *GLQ* 13(2–3):177–95. doi: 10.1215/10642684-2006-030.
- Frizell, Sherri S., and Roland Hübscher. 2002. "Aligning Theory and Web-Based Instructional Design Practice with Design Patterns." *Learning* 298–304.
- Garrison, D. Randy, Terry Anderson, and Walter Archer. 2003. *A Theory of Critical Inquiry in Online Distance Education*.
- Gisma, Arni Ristna. 2017. "The Effectivittess Of Round Table Technique as Cooperativw Learning T Improve Speking Abbility Of Second Semester Of UIN Aaludin Makasar." Alauddin Makasar.
- Gresham, Frank M., Stephen N. Elliott, Michael J. Vance, and Clayton R. Cook. 2011. "Comparability of the Social Skills Rating System to the Social Skills Improvement System: Content and Psychometric Comparisons Across Elementary and Secondary Age Levels." *School Psychology Quarterly* 26(1):27–44. doi: 10.1037/a0022662.
- Halász, Gábor, and Alain Michel. 2011. "Key Competences in Europe: Interpretation, Policy Formulation and Implementation." *European Journal of Education* 46(3):289–306. doi: 10.1111/j.1465-3435.2011.01491.x.
- Hamidah, Jaafar Sidek, Muhamad Noor Sarina, and Kamaruzaman Jusoff. 2009. "The Social Interaction Learning Styles of Science and Social Science Students." *Asian Social Science* 5(7):58–64. doi: 10.5539/ass.v5n7p58.
- Hardiman, Kelfin M., Tan T. Ying, Adesoji A. Adesina, Eric M. Kennedy, and Bogdan Z. Dlugogorski. 2004. "Performance of a Co-Ni Catalyst for Propane Reforming under Low Steam-to-Carbon Ratios." *Chemical Engineering Journal* 102(2):119–30. doi: 10.1016/j.cej.2004.03.005.
- Hasriah. 2019. "Applying Roundtable Strategy To Improve Students Reading Comperhenshif In Narrative Teks at The Eleventh Grade of SMA 4 Palopo." IAIN Palopo.

- Indriyani, Ina Eka, Syaharuddin Syaharuddin, and Jumriani Jumriani. 2021. "Social Interaction Contents on Social Studies Learning to Improve Social Skills." *The Innovation of Social Studies Journal* 2(2):93. doi: 10.20527/iis.v2i2.3085.
- Kagan, Spencer, and Miguel Kagan. 2009. *Kagan Cooperative Learning*. edited by K. Publishing.
- Kartika, Heni. 2020. "Pola Information Flows Pada Evaluasi Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19." *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science* 4(2):209–24. doi: 10.18326/pustabiblia.v4i2.209-224.
- L.R Gay, Geoffrey E. Mills, Peter Airasian. 2012. *Educational Research Competencies For Analysis and Applications*. Tenth. edited by J. W. Johnston. United States of America: Pearson Education.
- Lestari, Erita Febri, Mohammad Zainuddin, and Budi Eko Soetjipto. 2019. "Peningkatan Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Roundtable Dan Carousel Feedback." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 4(10):1304. doi: 10.17977/jptpp.v4i10.12807.
- Lindgren, Robb, Michael Tscholl, Shuai Wang, and Emily Johnson. 2016. "Enhancing Learning and Engagement through Embodied Interaction within a Mixed Reality Simulation." *Computers and Education* 95:174–87. doi: 10.1016/j.compedu.2016.01.001.
- Mahmudah, Laely. 2017. "Pentingnya Pendekatan Keterampilan Proses Pada Pembelajaran Ipa Di Madrasah." *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal* 4(1). doi: 10.21043/elementary.v4i1.2047.
- Mushfi, Muhammad, El Iq, and Social Interaction. 2017. "MODEL INTERAKSI SOSIAL DALAM MENGELABORASI KETERAMPILAN SOSIAL." 04(02):211–27.
- Newby, Peter. 2013. *Research Methods for Education*.
- Pandian, Ambigapathy, Shanthi Balraj Baboo, and Lim Jing Yi. 2020. "Digital Storytelling: Engaging Young People to Communicate for Digital Media Literacy." *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication* 36(1):187–204. doi: 10.17576/JKMJC-2020-3601-11.
- Parsons, Caroline. 2018. "Learning the Ropes: The Influence of the Roundtable Classroom Design on Socialization." *Journal of Learning Spaces* 7(2):23–34.
- Puspitasari, Euis. 2016. "Inovasi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial." *Edueksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi* 3(1):25–40.
- Ramadan, Zaka Hadikusuma, and Siti Quratul Ain. 2022. "Pelatihan Penyusunan Modul Pembelajaran Bagi Guru-Guru SD Di Kabupaten Inhil." *Journal Of Human And*

- Education (JAHE) 2(1):34–39. doi: 10.31004/jh.v2i1.38.
- Rismayani, Luh Dessy, I. Wayan Kertih, and Luh Putu Sendratari. 2020. “Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Singaraja.” *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia* 4(1):8–15. doi: 10.23887/pips.v4i1.3164.
- Rojas-Drummond, Sylvia, Gerardo Hernández, Maricela Vélez, and Gabina Villagrán. 1998. “Cooperative Learning and the Appropriation of Procedural Knowledge by Primary School Children.” *Learning and Instruction* 8(1):37–61. doi: 10.1016/S0959-4752(97)00001-7.
- Rosita, Ira. 2016. “Penggunaan Model Kooperatif Tipe Round Table Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kerjasama Dan Menulis CERITA PADA Siswa Kellas IV Sekolah Dasar.” *Unpas* 2(4):11–46.
- Salamah, Evi Rizqi. 2022. “Pentingnya Interaksi Guru Dan Siswa.” *Proceedings* 1:73–83.
- Schein, Edgar. 2018. “Humble Leadership.” *The Juornal Of Character &Leadership Development* 1.
- Shen, Jia, Starr Roxanne Hiltz, and Michael Bieber. 2006. “Collaborative Online Examinations: Impacts on Interaction, Learning, and Student Satisfaction.” *IEEE Transactions on Systems, Man, and Cybernetics Part A:Systems and Humans* 36(6):1045–53. doi: 10.1109/TSMCA.2006.883180.
- Stanton-Chapman, Tina L., Virginia Walker, and Kristen R. Jamison. 2014. “Building Social Competence in Preschool: The Effects of a Social Skills Intervention Targeting Children Enrolled in Head Start.” *Journal of Early Childhood Teacher Education* 35(2):185–200. doi: 10.1080/10901027.2013.874385.
- Suganda¹, Rizal, Astri Sutisnawati², and Dyah Lyesmaya³. 2019. “Meningkatkan Keterampilan Interaksi Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Pembelajaran Debat.” *Jurnal Perseda* 2(2):97–104.
- Suryani, Y., E. Nurfadilah, I. Setiawan, and C. Suhartini. 2021. “The Effect of Round Table Cooperative Learning Model and Learning Motivation On Students’ Critical Thinking Skills.” 1–6. doi: 10.4108/eai.12-12-2020.2304979.
- Troya JOSE. 2018. “Title.” *Journal of Physical Therapy Science* 9(1):1–11.
- Unik hanifah salsabila, lalili irna sari, khusna, ayu puji haibati lathif. 2020. “Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Dimasa Pandemi Covi 19.” 17(2):188–98. doi: 10.46781/al-mutharahah.v17i2.138.
- Urquhart, Cathy. 2013. *Grounded Theory for Qualitative Research*.

Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengurangan dan Penjumlahan Pecahan Melalui Permainan Monopoli

Safira Nur Mulia Sari^{a, 1}

Sri Endang Mugi Rahayu^{b, 2}, Edison^{c, 3}

^{a,b,c} Universitas Palangka Raya, Indonesia

¹ safirannurmuliasari@gmail.com ; ² sriendangmugirahayu@fkip.upr.ac.id ; ³ edison@fkip.upr.ac.id

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran dan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dan tepat akan sangat membantu dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran di kelas IV MIN 2 Kota Palangka Raya ada kecenderungan dominasi pembelajaran berada ditangan guru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar, dan mendeskripsikan aktivitas guru serta aktivitas siswa materi pengurangan dan penjumlahan pecahan dengan permainan monopoli di kelas IV tahun ajaran 2022/2023 MIN 2 Kota Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc. Taggart, yang dilaksanakan oleh guru kelas IV MIN 2 Kota palangka Raya. Penelitian dilaksanakan sebanyak dua siklus setiap siklus terdapat tiga kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV E yang berjumlah 25 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah tes dan observasi. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar materi pengurangan dan penjumlahan. Hasil belajar rata-rata kelas pada data tes awal (*pretest*) ada 3 atau 12% siswa tuntas dengan nilai rata-rata 50,84, pada siklus I ada 14 atau 56% siswa tuntas dengan nilai rata-rata 75,6, kemudian pada siklus II ada 25 atau 100% siswa tuntas dengan nilai rata-rata 86,4 dan pada data tes akhir (*posttest*) ada 25 atau 100% siswa tuntas dengan nilai rata-rata 94,28. Untuk aktivitas guru dan siswa pada siklus I kategori baik dan pada siklus II meningkat menjadi kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan dengan menggunakan permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 2 Kota Palangka Raya.

Informasi Artikel

Direview 01 08 23
Diterima 16 08 23

Kata kunci

Hasil Belajar;
Permainan Monopoli;

ABSTRACT

The use of learning media and the use of appropriate and appropriate learning methods will greatly help in the learning process. In the learning process in class IV MIN 2 Palangka Raya City, there is a tendency for learning dominance to be in the hands of teachers. The purpose of this study is to describe the improvement of learning outcomes, and describe teacher activities and student activities of subtraction and addition of fractions with monopoly games in grade IV of the 2022/2023 MIN 2 school year Palangka Raya City. This study uses the Kemmis and Mc. Taggart model of Classroom Action Research (PTK), which was carried out by grade IV teachers of MIN 2 Palangka Raya City. The research was carried out as many as two cycles, each cycle there were three meetings. The subjects of this study were class IV E students totaling 25 students. The data collection techniques carried out are tests and observations. Data analysis techniques are carried out quantitatively and qualitatively. The results showed that there was an increase in the learning outcomes of subtraction and addition material. The average learning outcomes of the class in the initial test data (pretest) there were 3 or 12% of students completed with an average score of 50.84, in cycle I there were 14 or 56% of students completed with an average score of 75.6, then in cycle II There are 25 or 100% complete students with an average score of 86.4 and in the final test data (posttest) there are 25 or 100% complete students with an average score of 94.28. For teacher and student activities in the first cycle the good category and in the second cycle increased to the very good category. Based on the results of the study, it can be concluded that using monopoly games can improve the learning outcomes of grade IV

Article History

Received 01 08 23
Accepted 16 08 23

Keywords

Learning Outcomes;
Monopoly Game;

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran seseorang mulai dari TK, SD, SMP, dan SMA, hingga ke Perguruan Tinggi. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, kreativitas, dan kemampuan melalui pengajaran yang diberikan oleh guru.

Menurut (Caiozzo, dkk. 2019) pendidikan merupakan pendidikan yang tidak hanya didapatkan melalui pengajaran guru saja, tetapi pendidikan dapat diperoleh dari keluarga (Pendidikan Informal) dan dapat diperoleh dari masyarakat (Pendidikan Nonformal). Sehingga pendidikan tidak hanya didapatkan dari orang lain atau melalui bimbingan tetapi bisa dimana saja didapatkan.

Sekolah Dasar merupakan salah satu bagian komponen penting dalam sistem pendidikan nasional. Menurut (Kosanke, 2019) sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan yang melaksanakan program pendidikan sebagai dasar untuk mempersiapkan siswa yang dapat ataupun tidak dapat ke jenjang lembaga pendidikan yang lebih tinggi.

Pengajar atau guru memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran, guru bukan hanya sebagai penyampai materi pelajaran, tetapi juga sebagai fasilitator bagi siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Peranan guru sangat menentukan efektivitas pembelajaran karena kedudukannya sebagai pemimpin proses pembelajaran diantara siswa-siswa di kelas.

Penggunaan media pembelajaran bagi guru merupakan suatu sumber belajar, sebab kehadiran media dapat membantu siswa dalam memahami suatu konsep tertentu, atau ketika guru tidak berkemampuan dalam menjelaskan suatu bahan ajar maka peranan media pembelajaran yang mewakilinya. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaianya.

Menurut (Rohman, dkk 2018) penggunaan media pembelajaran dan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dan tepat akan sangat membantu dalam proses pembelajaran. Agar pemahaman siswa terhadap pelajaran yang sangat sulit bisa terasa lebih mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan observasi awal dengan wali kelas IV E di MIN 2 Kota Palangka Raya. Dari hasil observasi awal ada kecenderungan dominasi pembelajaran berada ditangan guru,

akibatnya siswa lebih banyak mencatat, mendengarkan, dan mengerjakan tugas (pasif). Atau dengan kata lain pembelajaran lebih banyak menggunakan metode satu arah, yaitu metode ceramah. Sehingga muncul asumsi bahwa nilai hasil belajar yang dimiliki siswa belum mencapai seperti yang diharapkan. Dan hasil belajar pembelajaran matematika dirasakan guru belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dimana nilainya kurang dari 70, serta penggunaan metode pembelajaran masih satu arah. Berdasarkan penjelasan di atas penelitian ini mengambil judul “Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengurangan dan Penjumlahan Pecahan melalui Permainan Monopoli di Kelas IV tahun ajaran 2022/2023 MIN 2 Kota Palangka Raya”.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi pengurangan dan penjumlahan pecahan dengan permainan monopoli di kelas IV tahun ajaran 2022/2023 MIN 2 Kota Palangka Raya? 2. Bagaimana aktivitas guru selama proses pembelajaran pada materi pengurangan dan penjumlahan pecahan dengan permainan monopoli di kelas IV tahun ajaran 2022/2023 MIN 2 Kota Palangka Raya? 3. Bagaimana aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada materi pengurangan dan penjumlahan pecahan dengan permainan monopoli di kelas IV tahun ajaran 2022/2023 MIN 2 Kota Palangka Raya?.

Sesuai dengan uraian yang telah dikemukakan dari rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk 1. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar materi pengurangan dan penjumlahan pecahan dengan permainan monopoli di kelas IV tahun ajaran 2022/2023 MIN 2 Kota Palangka Raya. 2. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru selama proses pembelajaran pada materi pengurangan dan penjumlahan pecahan dengan permainan monopoli di kelas IV tahun ajaran 2022/2023 MIN 2 Kota Palangka Raya 3. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada materi pengurangan dan penjumlahan pecahan dengan permainan monopoli di kelas IV tahun ajaran 2022/2023 MIN 2 Kota Palangka Raya.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc. Taggart, dilaksanakan oleh guru di kelas IV MIN 2 Kota palangka Raya. Penelitian dilaksanakan di semester II tahun ajaran 2022/2023 sebanyak dua siklus dengan jumlah pertemuan enam kali. Subjek penelitian siswa kelas IV E berjumlah 25 orang siswa. Teknik pengumpulan data tes dan observasi. Teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif.

PEMBAHASAN

Menggunakan permainan monopoli selama 2 siklus telah menunjukkan meningkatnya hasil belajar materi pengurangan dan penjumlahan pecahan di kelas IV E MIN 2 Kota Palangka Raya. Hal ini dibuktikan dengan adanya meningkatnya hasil belajar yang dapat dilihat dari hasil nilai tes yang telah dilaksanakan. Hal di atas dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa yaitu nilai rata-rata kelas pada data tes awal (pretest) sebesar 50.84 kemudian pada siklus I menjadi 75.6 dan pada siklus II menjadi 86.4 serta pada data tes akhir (postest) menjadi 94.28. Jumlah siswa mampu mencapai KKM 70 pada data tes awal (pretest) ada 3 (tiga) siswa, pada siklus I 14 (empat belas) siswa, dan pada siklus II 25 (dua puluh lima) siswa, serta pada data tes akhir (postest) 25 (dua puluh lima) siswa. Presentase ketuntasan pada data tes awal (pretest) yaitu 12%, siklus I 56% dan siklus II 100% serta data tes akhir (postest) yaitu 100%. Sehingga data hasil yang diperoleh peneliti sudah mendapatkan kriteria pencapaian yang diinginkan peneliti. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Mailani. 2018 di SDS Inti Nusantara pada kegiatan pra Siklus rata rata kemampuan siswa sebesar 44,7%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, rata-rata kemampuan menjadi 72,8%. Pada siklus II, rata-rata kemampuan siswa meningkat lagi mencapai 91,6%. Terjadi peningkatan 46,9 % dari pra siklus sampai dengan siklus II terhadap kemampuan matematika pada materi pecahan siswa kelas IV SDS Inti Nusantara kota tebing Tinggi dan dengan demikian maka penelitian ini dikatakan berhasil.

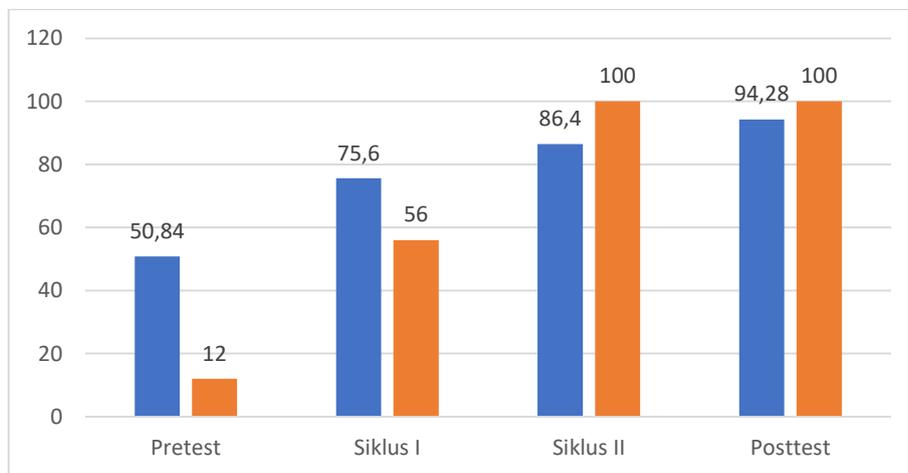
Berdasarkan hasil observasi pada pra siklus aktivitas siswa masih kurang, hal ini dikarenakan sebagian besar proses pembelajaran masih dikuasai oleh guru dan guru belum menggunakan permainan monopoli. Setelah dilakukan tindakan siklus hasilnya mulai ada peningkatan. Pada siklus I aktivitas siswa mulai terlihat, 81 meskipun yang terlihat hanya sebagian besar siswa yang masih paham bermain monopoli, meskipun yang masih paham sebagian besar adalah siswa yang mempunyai ketanggapan cepat memahami materi dalam melakukan permainan monopoli, namun pada siklus II guru dan peneliti merencanakan untuk lebih menekankan penjelasan dalam bermain monopoli kepada siswa yang belum memahami permainan monopoli guru sehingga siswa lebih meningkat dan merata. Untuk menghidupkan suasana dan semangat siswa guru memberikan motivasi. Pada siklus II guru meningkatkan penekanan dalam memberikan bimbingan dan pengawasan saat melakukan permainan monopoli sehingga siswa lebih paham permainan monopoli dan juga materinya. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar materi pengurangan dan penjumlahan siswa kelas IV E MIN 2 Kota Palangka Raya.

Rekapitulasi data hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa kelas IV E MIN 2 Kota Palangka Raya.

No.	Keterangan	Nilai			
		Pra Siklus (Pretest)	Siklus I	Siklus II	Posttest
1.	Rata-rata	50,84	75,6	86,4	94,28
2.	Presentase Ketuntasan Klasikal	12%	56%	100%	100%

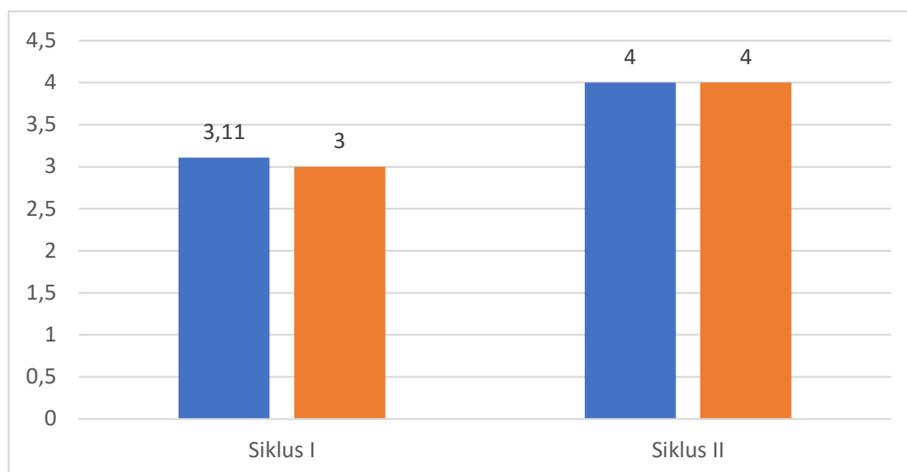
Gambar 1. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa



Tabel 2. Hasil Observasi Guru dan Siswa Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

No	Aktivitas	Rata-rata Nilai Siklus I	Kategori	Rata-rata Nilai Siklus II	Kategori
1.	Aktivitas Guru	3,11	Baik	4	Sangat Baik
2.	Aktivitas Siswa	3	Baik	4	Sangat Baik

Gambar 2. Aktivitas Guru dan Siswa



SIMPULAN

Nilai belajar siswa materi pengurangan dan penjumlahan menggunakan permainan monopoli pada siswa kelas IV MIN 2 Kota Palangka Raya hasilnya mengalami peningkatan. Hasil observasi aktivitas pembelajaran guru dan hasil aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran setelah menggunakan permainan monopoli menjadi lebih baik.

REFERENSI

- Caiozzo, dkk. (2019). No Title. *Society*, 2(1), 1–19. Diunduh tanggal 17 November 2022 jam 19.00: <http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84865607390&partnerID=tZOtx3y1%0Ahttp://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=2LIMMD9FVXkC&oi=fnd&pg=PR5&pg=PR5&pg=PR5>
- Kosanke. (2019). Permainan Monopoli. *Jurnal*, 11–17 Diunduh tanggal 17 November 2022 jam 19.35: <https://doi.org/14.363/hlj.v1i1.51>
- Mailani. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pecahan Melalui P Monopoli Pecahan. *Jurnal Handayani*, 4(1), 1–14.
- Rohman, dkk. (2015). Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas VI SDN Tanamera I. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3(1), 47–56.

Pengaruh Pengelolaa Kelas Melalui Pendekatan Manajerial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di SD NU Sleman

Wahyu Widhi Setyawan^{a,1}

Hidar Amaruddin^{b,2}

^{a,b} Universitas Nahdatul Ulama Yogyakarta, Indonesia

¹ wawiis@student.unu-jogja.ac.id; ² hidaramaruddin@unu-jogja.ac.id

ABSTRAK

Pengelolaan kelas yang baik akan melahirkan interaksi belajar mengajar yang baik pula. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Pengelolaan Kelas Melalui Pendekatan Manajerial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di SD NU Sleman. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan penelitian eksperimen jenis *Pre-Eksperimental Design* dengan *One Shot Case Study*. Populasi penelitian siswa kelas III SD NU Sleman sebanyak 95 siswa, yang terbagi menjadi empat yaitu kelas III A – III D. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan observasi dengan instrumen penelitian menggunakan soal test. Kriteria kualitas tes menggunakan daya beda butir. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dengan cara membandingkan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelumnya dengan setelahnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara nilai sebelumnya dengan setelah eksperimen. Hal ini ditunjukkan berdasarkan uji *one sample t test* dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,015 < 0,05$. Dengan demikian berdasarkan analisis tersebut telah menunjukkan bahwa pengelolaan kelas berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa

Informasi Artikel

Direview 11 07 23

Diterima 15 08 23

Kata kunci

Pengelolaan Kelas ; Hasil Belajar; Pendekatan Manajerial;

ABSTRACT

Good classroom management will give birth to good teaching and learning interactions as well. Therefore this study aims to determine the Effect of Classroom Management Through a Managerial Approach on Learning Outcomes of Third Grade Students at SD NU Sleman. This study uses a quantitative method with an experimental research approach to the type of Pre-Experimental Design with One Shot Case Study. The research population was 95 students in grade III SD NU Sleman, which were divided into four, namely class III A – III D. The data collection techniques used in this study were tests and observation with research instruments using tests. The quality criteria of the test use item differential power. The data analysis technique used is descriptive statistics by comparing the average value of student learning outcomes before and after. The results of the study show that there are differences in learning outcomes between the previous scores and after the experiments. This is shown based on the one sample t test with a Sig value. (2-tailed) of $0.015 < 0.05$, thus based on this analysis it has been shown that classroom management has a significant effect on student learning outcomes.

Article History

Received 11 07 23

Accepted 15 08 23

Keywords

Classroom Management; Learning Outcomes; Managerial Approach;

PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional) disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses 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, masyarakat, bangsa dan negara. Pengelolaan satuan pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah dilaksanakan berdasarkan standar pelayanan minimal dengan prinsip manajemen berbasis sekolah. Tujuan pendidikan seperti yang diamanatkan dalam Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tidaklah mudah untuk dicapai. Hal ini dapat dilihat dari kualitas pendidikan yang rendah dalam dunia pendidikan kita. Rendahnya kualitas pendidikan dapat disebabkan oleh proses pembelajaran yang belum baik.

Berdasarkan keterangan di atas pengelolaan kelas yang baik akan melahirkan interaksi belajar mengajar yang baik pula. Tujuan pembelajaran pun dapat dicapai tanpa menemukan kendala yang berarti. Hanya sayangnya pengelolaan kelas yang baik tidak selamanya dapat dipertahankan, hal tersebut disebabkan pada kondisi tertentu ada gangguan yang tidak dikehendaki datang dengan tiba-tiba. Suatu gangguan yang datang secara tiba-tiba dan diluar dari kemampuan seorang guru merupakan kendala spontanitas suasana kelas biasanya terganggu yang ditandai dengan pecahnya konsentrasi anak didik. Setelah peristiwa itu, tugas guru adalah bagaimana supaya anak didik kembali melakukan kegiatan belajar dengan mempertahankan tugas belajar yang telah diberikan oleh guru.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah disebutkan bahwa pengelolaan kelas termasuk pada strategi pembelajaran sebagaimana yang dimaksud pembelajaran interaktif dan inspiratif yaitu menggunakan pendekatan, strategi, model dan metode yang tertuju pada karakteristik merupakan cara pandang guru yang digunakan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dan tercapainya kompetensi yang ditentukan.

Pengelolaan kelas tidak hanya mengacu pada segi fisik saja seperti kondisi ruang kelas dan fasilitasnya, tetapi juga segi emosional dan intelektual peserta didik (Widiasworo, 2018). Keterampilan mengelola kelas adalah fundamental dalam proses pembelajaran, untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien guru harus terampil dan disiplin dalam mengelola kelas. Karena dalam pengelolaan kelas yang efektif merupakan prasyarat mutlak

terhadap proses terjadinya belajar mengajar yang diharapkan (Hendriana, 2018). Untuk memastikan bahwa kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara yang paling efisien dan efektif, pengelolaan kelas memerlukan persiapan yang matang, kemampuan untuk mengantisipasi kemungkinan gangguan, kemampuan untuk menganalisis dan memilih metode, strategi, pendekatan tertentu, dan kemampuan untuk mengembalikan perilaku ke suasana yang diharapkan.

Kemudian hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh oleh peserta didik melalui pembelajaran yang didapatkan di kelas. Peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang baik apabila selama proses pembelajaran di kelas guru dan peserta didik dapat bekerjasama guna mencapai hasil belajar. Guru mengimplementasikan pembelajaran dengan efektif, seperti menggunakan model, metode, media, dan evaluasi dalam belajar, sehingga peserta didik juga mengikuti pembelajaran dengan aktif dan kreatif (Mutiaramses et al., 2021). Hasil belajar sangat penting untuk mengetahui capaian kemampuan siswa di akademik maupun non akademik. Berbagai kreatifitas yang dilakukan oleh guru untuk membuat suasana kelas menjadi menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Sehingga peserta didik dapat dikatakan berhasil apabila mampu mencapai tujuan pembelajaran. Dalam dunia pendidikan hasil belajar berhubungan dengan transformasi bagi peserta didik, baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Pingge & Wangid, 2016). Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan peserta didik yang dimiliki pasca menerima pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat dari kegiatan evaluasi baik dari pemahaman konsep, sikap, dan keterampilan yang bertujuan untuk mendapatkan nilai yang menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kegiatan belajar peserta didik akan lebih kondusif jika faktor yang memengaruhinya berjalan dengan efektif. Faktor yang sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik akan dapat diketahui melalui serangkaian aktivitas penelitian, yaitu melakukan studi perihal prestasi belajar peserta didik beserta faktor yang memengaruhinya. Faktor yang diduga memiliki pengaruh yang kuat di samping faktor-faktor yang lain salah satunya adalah masalah keterampilan seorang guru terutama pada pengelolaan kelas, karena seorang guru wajib bisa merancang materi pelajaran yang lebih kondusif, keterampilan tersebut dituntut sebab guru akan menjadi penentu keberhasilan peserta didik di masa yang akan datang (Maturidi & Purba, 2020). Keberhasilan itu sendiri dapat dicapai dengan karakter disiplin dan kompetensi yang mumpuni dari pendidik dalam mengelola kelas. Sedangkan kegagalan timbul dari beberapa faktor yaitu kompetensi pendidik yang belum cukup

memadai, iklim pendidikan yang belum kondusif, dan motivasi pendidik untuk menciptakan suasana kelas yang efektif.

Dapat diartikan faktor yang memengaruhi pendidik berhasil atau tidaknya adalah keterampilan dalam pengelolaan kelas, sebab seorang guru harus bisa merancang materi pembelajaran agar berjalan kondusif dengan semestinya dan hasil belajar pada siswa dapat dengan mudah didapatkan. Keterampilan itu sendiri dituntut karena pendidikan merupakan penentu keberhasilan siswa dalam menuntut ilmu.

Oleh sebab itu, pengelolaan kelas harus diciptakan sebaik mungkin sehingga siswa merasa nyaman dan bersemangat untuk melaksanakan pembelajaran. Namun pada kenyataannya di SDN 010 Tembilahan Hulu siswa kurang memperhatikan saat proses belajar dan siswa ribut saat pembelajaran, suasana kelas yang kurang kondusif tersebut dapat membuat keadaan pembelajaran menjadi tidak efektif. Kurangnya pengelolaan kelas, membuat peserta didik menjadi kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru dikarenakan kurangnya fasilitas buku bagi peserta didik, dan keadaan lingkungan sekolah yang padat berada di tengah-tengah masyarakat (Amelia, 2021). Pada hakikatnya pengelolaan kelas sangat penting untuk diterapkan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Begitu juga dalam pengelolaan kelas diharapkan dapat mengandung pengertian: mengatur melakukan latihan peningkatan menginginkan perilaku siswa dan mengurangi atau membunuh perilaku yang tidak diinginkan, menciptakan koneksi relasional yang positif dan lingkungan sosial yang dekat dengan rumah, serta menciptakan dan menjaga asosiasi ruang belajar yang menarik dan bermanfaat.

Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama (SD NU) di Sleman merupakan sekolah dasar pertama yang didirikan langsung oleh Pengurus Daerah Nahdlatul Ulama Daerah Istimewa Yogyakarta. Menurut pengamatan terbatas, berbeda dengan mayoritas jenjang pendidikan dasar di bawah naungan NU berupa Madrasah Ibtidaiyah yang berbadan hukum formal dan diawasi oleh Kementerian Agama, SD NU resmi berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan Nasional. Dibuktikan dengan izin pendirian dan izin operasional. Sekolah ini bertujuan untuk menghasilkan generasi muda yang berakhlak mulia, taat beribadah, cerdas, terampil, kreatif, mandiri, jujur, disiplin, dan amanah dengan memadukan mata pelajaran akademik dan agama.

Dari studi pendahuluan, diketahui bahwa guru dan siswa menghadapi sejumlah masalah ketika mempraktikkan proses pembelajaran. Pertama, kurangnya semangat belajar siswa merupakan akibat langsung dari ketidak mampuan guru mengelola kelas secara efektif. Kedua, beberapa hasil belajar siswa belum maksimal. Melihat hal tersebut, tidak dapat

dipungkiri bahwa sebagian guru SD Nahdlatul Ulama Sleman belum sepenuhnya menerapkan manajemen kelas yang efektif.

Pentingnya pengelolaan kelas terhadap hasil belajar siswa di kelas yaitu untuk menciptakan lingkungan belajar mengajar yang efektif dan efisien untuk mendorong siswa belajar secara efektif untuk belajar berjalan dengan efektif dan tercapainya hasil belajar yang diharapkan. Informasi yang didapatkan melalui salah satu guru SD NU Sleman mengenai pengelolaan kelas dengan metode yang menurut beliau efektif digunakan selama ini dalam pembelajaran yaitu dengan metode diskusi dan bermain peran antar siswa serta memberikan aturan tertentu untuk melatih kedisiplinan semangat dalam belajar.

Berikut data nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas III di SD NU Sleman yang diambil berdasarkan studi pendahuluan yang diperoleh.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Ulangan Harian SD NU Sleman Kelas III

No	Ulangan Harian	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Semua Nilai	Rata-rata	Persentase Lolos KKM (%)
1.	Tema 1	22	70	1.652	75,09	75
2.	Tema 2	22	70	1.410	64,09	64
	Jumlah	44	70	3.062	69,59	69

Peneliti, berdasarkan uraian di atas, memilih untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pengelolaan Kelas Melalui Pendekatan Manajerial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama Sleman”.

Mengidentifikasi dari pemaparan di atas terdapat latar belakang masalah yaitu belum optimalnya guru dalam mengelola kelas dan hasil belajar siswa yang belum maksimal. Oleh karena itu untuk mengetahui pengelolaan kelas berpengaruh dalam hasil belajar siswa dibutuhkan penerapan pengelolaan kelas yang berbeda dengan melalui pendekatan manajerial. Harapannya dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal dan dapat menyoroti pentingnya pengelolaan kelas bagi guru.

METODE

Salah satu metode kuantitatif yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian eksperimen. *Pre-Experimental Design* adalah desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian. Dari *Pre-Experimental Design* penelitian ini menggunakan desain *One-Shot Case Study*. Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama Sleman, dengan subjek penelitiannya adalah kelas III-A dengan jumlah responden 22 siswa. Tes soal dan Observasi adalah yang dipakai sebagai instrument penelitian. Dengan cara

menerapkan eksperimen pengelolaan kelas setelah itu menyebarkan tes soal dan kuesioner untuk mengumpulkan data. Dilanjutkan menganalisis data menggunakan analisis deskriptif, dan menguji hipotesis menggunakan *One sample t test*.

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data telah menunjukkan bahwa pengelolaan kelas memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar bagi siswa., berdasarkan output yang dihasilkan dari perhitungan SPSS versi 21 diperoleh pengelolaan sebagai berikut:

Tabel 2. Uji One Sample t Test
One-Sample Test

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Test Value = 70	
					95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil Belajar	-2.652	21	.015	-20.227	-36.09	-4.37

Berdasarkan tabel di atas ini menampilkan sig. (2-tailed) sebesar $0,015 < 0,05$, H_0 ditolak dengan nilai 70 sesuai dengan keputusan diatas. Sebaliknya, H_a diterima karena hasil belajar siswa tidak sama dengan 70, seperti yang ditentukan oleh keputusan. Hal ini yang mengindikasikan bahwa kontrol otoriter sebagai strategi manajerial berpengaruh pada hasil belajar siswa adalah hipotesis alternatif yang diajukan (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Kemudian hasil observasi yang didapat setelah diterapkan pengelolaan kelas melalui pendekatan manajerial terdapat peningkatan yang signifikan dari sebelumnya terutama pada hasil belajar seperti yang telah dianalisis oleh data diatas sebelumnya.

Adapun studi teoretis dan temuan penelitian yang relevan sependapat dengan temuan penelitian ini. Menurut teori yang dikemukakan, pengelolaan kelas adalah upaya yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan berkualitas bagi siswa dengan merencanakan, mengatur, dan mengoptimalkan berbagai sumber, bahan, dan fasilitas kelas (Widiasworo, 2018). Selain itu menurut Fauzi et al., (2020) pengelolaan kelas adalah proses menciptakan dan memelihara kondisi kelas untuk memastikan proses belajar mengajar di kelas tetap berjalan dengan lancar.

Peran guru dalam kegiatan atau usaha pengelolaan kelas adalah mengerahkan seluruh daya upaya untuk memecahkan suatu masalah guna menciptakan dan memelihara suasana atau kondisi kelas yang mendukung program pengajaran dengan cara memotivasi siswa untuk selalu terlibat dalam proses pendidikan di sekolah sehingga tujuan optimal dapat tercapai. (Mahmudah, 2018). Oleh karena itu, guru harus selalu mendorong peserta didik

untuk melatih pengendalian diri dan guru itu sendiri harus menjadi contoh pengendalian diri dan pelaksanaan kewajiban (Azman, 2020). Banyak generasi saat ini sangat mengagumi dan menghargai profesi guru, karena guru adalah pengelola kelas, maka mereka harus pandai dan cerdas dalam pengelolaan kelasnya karena mereka adalah seorang pendidik yang memiliki pengabdian yang paling mulia bagi anak didiknya.

Guru harus mampu menguasai kelas dan menjaga kondisi pembelajaran agar siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran sesuai dengan keterampilan dasar yang hanya dapat dikuasai oleh siswa (Yantoro, 2020). Hakikatnya pengelolaan kelas adalah untuk menyediakan dan menciptakan kondisi fisik, sosial, dan emosional, serta memperbaiki perilaku menyimpang yang akan mengganggu kenyamanan dan keamanan belajar mengajar (Salmiah et al., 2021). Aspek terpenting dari proses pembelajaran yang dapat menentukan keberhasilannya adalah pengelolaan kelas yang sejalan dengan tujuan itu sendiri yaitu menciptakan kondisi kelas yang kondusif agar kegiatan belajar mengajar dapat terjadi sesuai dengan tujuan.

Untuk memastikan bahwa kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara maksimal dan efisien, pengelolaan kelas memerlukan persiapan yang matang, kemampuan mengantisipasi gangguan yang mungkin terjadi, kemampuan menganalisis dan memilih metode, strategi, dan pendekatan tertentu, dan kemampuan untuk mengembalikan perilaku dengan cara yang diantisipasi (Dyah, 2014). Dalam hal ini, sangat jelas bahwa pengelolaan kelas yang efektif sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa dengan bertanggung jawab atas pengelolaan kelas dengan memaksimalkan potensi setiap siswa untuk menjamin kelangsungan proses pembelajaran (Rahmania, 2022). Disini menunjukkan bahwa setiap pendidik wajib memahami, memilih, dan menerapkan strategi yang dianggap efisien dalam membina lingkungan belajar bagi peserta didik di kelas. Kemudian adapun bentuk kolaboratif antara pengelolaan kelas dengan hasil belajar siswa:



Gambar 1. Bentuk Kolaborasi Antara Pengelolaan Kelas dan Hasil Belajar Siswa

Oleh karena itu, dari hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa pengelolaan kelas bisa dijadikan acuan untuk meningkatkan hasil belajarsiswa. Selain itu untuk dapat meningkatkan hasil belajar yang harus diraih siswa SD NU Sleman diperlukan tingkat pengelolaan kelas yang tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengelolaan kelas berdampak pada hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Adanya pengaruh pengelolaan kelas terhadap hasil belajar siswa melalui pendekatan manajerial di kelas III SD NU Sleman dan pengelolaan kelas yang diberikan secara fisik dan pengaturan siswa lebih baik, ditunjukkan dengan nilai setelah eksperimen lebih baik dari sebelum eksperimen dilakukan. Adapun saran yang diharapkan para guru di sekolah mampu merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan pengelolaan kelas yang lebih baik sehingga mendorong pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Amelia, M. A. & P. (2021). Hubungan Pengelolaan Kelas terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 67–86.
- Azman, Z. (2020). Pengelolaan Kelas dalam Pembelajaran. *Edification Journal*, 2(2), 51–64. <https://doi.org/10.37092/ej.v1i2.136>
- Dyah, D. (2014). Pengelolaan Kelas Yang Efektif. *Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma*, 6(1), 61–67.
- Fauzi, A., Helnanelis, H., & Fahmi, A. (2020). Pengaruh Pengelolaan Kelas Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi di MTs Al-Fitroh Tangerang). *Belajea; Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 51. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5i1.1076>
- Hendriana, E. C. (2018). Pengaruh Keterampilan Guru dalam Mengelola Kelas terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 3(2), 46. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v3i2.780>
- Mahmudah, M. (2018). Pengelolaan Kelas: Upaya Mengukur Keberhasilan Proses Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 6(1), 53–70. <https://doi.org/10.24090/jk.v6i1.1696>
- Maturidi, & Purba, A. (2020). Mimbar Kampus Mimbar Kampus. *Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 19(2), 208–221. <https://journal.laaroiba.ac.id/index.php/mimbar/article/view/218/178>
- Mutiaramses, M., S, N., & Murni, I. (2021). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 43–48. <https://doi.org/10.23969/jp.v6i1.4050>
- Pemerintah Indonesia. *Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Pemerintah Indonesia. *Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Tambahan Lembaran Negara RI Nomor 4301. Pemerintah Pusat. Jakarta.

- Pingge, H. D., & Wangid, M. N. (2016). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Kota Tambolaka. *JURNAL JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(1), 107. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v2i1.a4947>
- Rahmania, A. (2022). Pengelolaan Kelas Dalam Kegiatan Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 7(1), 30–43. <https://doi.org/10.17509/jpm.v7i1.41732>
- Salmiah, M., Rusman, a. A., & Abidin, Z. (2021). Konsep Dasar Pengelolaan Kelas dalam Tinjauan Psikologi Manajemen. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 13(1), 41–60. <https://doi.org/10.47766/itqan.v13i1.185>
- Widiasworo, E. (2018). *Cerdas Pengelolaan Kelas*. DIVA Press (Anggota IKAPI).
- Yantoro, Y. (2020). Strategi Pengelolaan Kelas Yang Efektif Dalam Menumbuhkan Sikap Disiplin Siswa. *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(1), 586–592. <https://doi.org/10.52060/mp.v5i1.265>

Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Materi Bangun Ruang

Peby Irma Pujiasih^{a,1}

Holten Sion^{b,2}, Widya Permata Dilla^{c,3}

^{a,b,c} Universitas Palangka Raya, Indonesia

¹ pebyirmap@gmail.com; ² holtension@fkip.upr.ac.id; ³ widyapermatadilla@fkip.upr.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar materi bangun ruang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah One-group pretest-posttest design. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 23 siswa, teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sampel total atau seluruh populasi dijadikan sampel, jadi sampel yang digunakan berjumlah 23 siswa. Pengumpulan data ini menggunakan hasil tes berbentuk pretest dan posttest dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik parametris dengan analisis t-test. Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS versi 25 dengan menggunakan paired sample t-test yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil perhitungan t-test diketahui bahwa t-hitung sebesar 6.781 dan t-tabel sebesar 1.717. Berdasarkan hasil pengujian dinyatakan bahwa t-hitung $>$ t-tabel ($6.781 > 1.717$). Melalui data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar materi bangun ruang pada siswa kelas V SDN 5 Langkai Palangka Raya.

Informasi Artikel

Direview 19 07 23

Diterima 16 08 23

Kata kunci

Media Audio Visual;

Bangun Ruang;

ABSTRACT

This study aims to describe the influence of the use of audio-visual learning media on the learning outcomes of building space materials. This research is a quantitative research. This type of research is experimental research. The research design used was One-group pretest-posttest design. The subjects of this study were class V students totaling 23 students, the sampling technique carried out in this study was a total sample or the entire population was sampled, so the sample used amounted to 23 students. This data collection uses test results in the form of pretest and posttest and documentation. The data analysis technique used is parametric statistics with t-test analysis. The calculation results using SPSS version 25 using paired sample t-test showed Sig. (2-tailed) value $0.000 < 0.05$. This is also evidenced by the results of the t-test calculation, it is known that the t-count is 6,781 and the t-table is 1,717. Based on the test results, it is stated that t-count $>$ t-table ($6,781 > 1,717$). Through the data obtained, it can be concluded that H_a was accepted, meaning that there is an influence on the use of audio-visual learning media on the learning outcomes of building space materials in grade V students of SDN 5 Langkai Palangka Raya.

Article History

Received 19 07 23

Accepted 16 08 23

Keywords

Audio Visual Media;

Build Space;

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok dalam upaya mendewasakan manusia. Pendidikan setiap bangsa berbeda antara satu dan yang lainnya, sesuai dengan falsafah negara yang dianutnya masing-masing. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pengertian pendidikan adalah Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap individu agar tercapai sebuah cita-cita dan keinginan. Pendidik berkewajiban meningkatkan pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menjadi pendidik yang profesional itu tidak mudah, karena perlu kerja keras untuk dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih bermakna. Untuk menjadi pendidik yang andal diperlukan usaha dalam kegiatan pembelajaran yang dilengkapi media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan perkembangan karakteristik siswa sehingga proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan mendapatkan hasil belajar yang diharapkan.

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Rusman (2018; 131) menggolongkan hasil dari proses pembelajaran ke dalam tiga klasifikasi berdasarkan taksonomi Bloom yang terdiri dari tiga ranah yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah psikomotorik berkenaan dengan keterampilan siswa. Ketiga ranah tersebut tidak berdiri sendiri, tetapi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan bahkan membentuk hubungan hierarki.

Hasil belajar dapat meningkat apabila didukung salah satunya oleh penggunaan media pembelajaran. Pratiwi dalam Lina (2019) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan mampu mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi pada SDN 5 Langkai Palangka Raya, ada beberapa permasalahan yang ditemukan oleh peneliti. Di antaranya adalah pembelajaran yang masih dominan mendengarkan penjelasan guru di kelas, mencatat atau meringkas pelajaran yang

hanya menggunakan buku guru dan siswa saja. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, guru lebih banyak melakukan ceramah. Hal ini membuat siswa merasa bosan, menunjukkan sikap kurang semangat belajar dan kurang tertarik dengan materi pelajaran, bahkan ada yang asik sendiri, dan tidak menghargai guru yang sedang mengajar. Selain dari hasil observasi, belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran di sekolah dikemukakan oleh Windiyani, dkk (2018), penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal menjadikan siswa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran. Pentingnya penggunaan media pembelajaran dikemukakan dalam penelitian Kurniawan dan Trisharsiwi (2016), bahwa media pembelajaran, menjadikan peserta didik senang, tertarik, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung juga hasil belajar dapat diperoleh dengan maksimal.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Fungsi media dalam pembelajaran adalah meningkatkan stimulus para siswa dalam kegiatan belajar.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian dan isi pelajaran pada saat itu. Media Pembelajaran di dunia pendidikan berfungsi sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik dan efektif (Faizah, 2020). Fungsi utama dari sebuah media pembelajaran adalah agar siswa dapat menangkap arti sebenarnya dari materi yang dijelaskan. Dalam memilih media, guru perlu menganalisis kriteria-kriteria media pembelajaran. Kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media yaitu harus sesuai dengan tujuan atau kompetensi pembelajaran yang akan dicapai pada saat pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Menurut Wati (2016:44) media audio visual adalah sebuah alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap, dan ide dalam pembelajaran. Kemudian Gabriella (2021) menyatakan juga bahwa media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Pembelajaran menggunakan media audio visual merupakan cara menerima dan pemanfaatan materi yang dilakukan melalui penglihatan dan pendengaran yang mayoritas tidak menggantungkan pada simbol yang serupa atau pemahaman kata. Media pembelajaran audio visual adalah satu dari berbagai macam media yang memunculkan unsur suara dan

gambar secara terintegrasi pada saat menyampaikan informasi atau pesan. Media audio visual dianggap sebagai sebuah media yang memiliki kemampuan yang menarik dan lebih baik. Penggunaan media audio visual yang menarik dan memiliki kemampuan lebih baik bisa memotivasi dan membangkitkan minat siswa untuk menjalani proses belajar mengajar lebih fokus dan lebih rajin belajar sehingga kegiatan belajar dapat lebih efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang memiliki unsur suara dan gambar yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pelajaran.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel total, dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 5 Langkai yang berjumlah 23 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik parametris uji T. Analisis dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar materi bangun ruang.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 5 Langkai Palangka Raya, dengan populasi dan sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas V. Sebelum instrumen tes diberikan, instrumen tes terlebih dahulu diujicobakan kepada siswa SDN 6 Menteng. Setelah dilakukan ujicoba kemudian dilakukan uji validitas dan reliabilitas maka diperoleh 20 butir soal *pretest* dan *posttest* yang bisa digunakan.

Data yang diperoleh dari hasil penelitian merupakan data yang berupa data nilai hasil belajar siswa. Data hasil belajar pada penelitian ini adalah data hasil *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan data yang diperoleh nilai rata-rata sebelum menggunakan media audio visual sebesar 44.78, nilai rata-rata setelah menggunakan media pembelajaran audio visual yaitu sebesar 60.87 dan selisih rata-rata sebesar 16.08. Dengan demikian terdapat perbedaan rata-rata nilai sebelum menggunakan media audio visual dengan setelah menggunakan media audio visual.

Uji statistik inferensial digunakan dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis. Adapun hasil uji normalitas dihitung dengan menggunakan aplikasi *SPSS 25 for windows* dengan menggunakan metode *Kolmogrov Smirnov*, dan diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
N		23	23
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	44.78	60.87
	Std. Deviation	17.804	17.943
Most Extreme Differences	Absolute	.187	.172
	Positive	.187	.172
	Negative	-.116	-.089
Test Statistic		.187	.172
Asymp. Sig. (2-tailed)		.036 ^c	.078 ^c
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* untuk hasil belajar *pretest* adalah 0.036 dan *posttest* adalah 0.078. Berdasarkan ketentuan diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas pada hasil nilai *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji *Kolmogrov Smirnov* diperoleh nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* sebesar 0.036 dan $0.078 > 0.05$, menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Kemudian dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi *spss 25 for windows*, dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji coba Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	0.000	1	44	0.985
Belajar	Based on Median	0.004	1	44	0.950
	Based on Median and with adjusted df	0.004	1	43.680	0.950
	Based on trimmed mean	0.001	1	44	0.982

Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi > 0.05 maka data tersebut bersifat homogen, sedangkan jika nilai signifikansi < 0.05 maka data tersebut

dinyatakan tidak homogen. Berdasarkan tabel 11 dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji homogenitas memiliki data yang bersifat homogen karena nilai Sig. $0.985 > 0.05$

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Sehingga, dapat dilakukan uji hipotesis yang dilakukan dengan uji *paired sampel t-test*. Uji hipotesis digunakan untuk menguji kebenaran adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran audio-visual terhadap hasil belajar materi bangun ruang pada siswa kelas V SDN 5 Langkai Palangka Raya. Berikut adalah hasil uji *paired sample t-test* yang dilakukan menggunakan *SPSS 25 For Windows* dengan dasar pengambilan keputusan uji hipotesis menggunakan tingkat signifikan sebesar 0.05.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

		Paired Samples Test								
		Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t-hitung	df	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper				
Pair 1	PRE TEST POST TEST	-16.087	11.377	2.372	-21.007	-11.167	-6.781	22	.000	

Berdasarkan data pada tabel *paired sample t-test* di atas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0.000. Artinya $0.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil perhitungan t-tes di atas juga diperoleh t-hitung sebesar 6.781 dan t-tabel yang diperoleh dari tabel distribusi t dengan taraf signifikan 0.05 pada uji satu pihak (*one tail test*) dengan melihat *degree of freedom* (df) atau derajat kebebasan (dk) sebesar 1.717. Berdasarkan hasil pengujian dinyatakan bahwa t-hitung $>$ t-tabel ($6.781 > 1.717$) dengan selisih antara t-hitung dan t-tabel sebesar 5.064.

Berdasarkan pengujian hipotesis di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini dibuktikan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar materi bangun ruang pada siswa kelas V SDN 5 Langkai Palangka Raya. Oleh karena itu dengan diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual, dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual dapat membuat siswa lebih antusias, pembelajaran lebih interaktif dan tidak

monoton sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, dapat dinyatakan bahwa ternyata penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, salah satunya penggunaan media pembelajaran audio visual memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai *pretest* yaitu sebesar 44.78 dan hasil rata-rata nilai *posttest* yaitu sebesar 60.87, yang dimana selisih perbedaan rata-rata kedua tes tersebut sebesar 16.08. Dan dibuktikan melalui hasil hipotesis dengan menggunakan uji Paired Sample t-test yang dimana hasilnya menunjukkan bahwa nilai Sig.(2-tailed) adalah sebesar 0,000. Nilai 0.000 ini tentu lebih kecil dari 0.05 ($0.000 < 0.05$) dan ditemukan $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($6.781 > 1.717$) artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar materi bangun ruang pada siswa kelas V SDN 5 Langkai Palangka Raya. Dengan demikian maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

REFERENSI

- Disdikpora.bulelengkab.go.id. 2022. *Definisi Pendidikan Menurut UU No.20 Th 2003 / Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga*. [online] Available at: <https://disdikpora.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/definisi-pendidikan-menurut-uu-no-20-th-2003-7>
- Faizah, S.N., 2020. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. -Thullab J. Guru. Guru Madrasah Ibtidaiyah 1, 175.
- Gabriela, N. D. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 104-113.
- Kurniawan, T.D.& Trisharsiwi. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Se-Kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal: Pendidikan Ke-SD-an*
- Lina Novita, E. S. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesia Journal of Primary Education*
- Rusman,(2018) Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wati. Ega.Rima, (2016), Ragam Media Pembelajaran Visual – Audio Visual – Komputer-Power Point – Internet – Interactive Video, Yogyakarta: Kata Pena.

Windyani, T. & Novita, L. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Fotografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
Jurnal: JPsd Untirta

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 10 LANGKAI PALANGKA RAYA

Shelvina^{a,1}
Sapriline^{b,2}, Femmy^{c,3}
Universitas Palangka Raya, Indonesia
shelvina118@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 6, subtema 1, muatan belajar IPA dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN 10 Langkai Palangka Raya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 10 Langkai Palangka Raya Tahun Ajaran 2022/2023. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Tes (*pre test & post test*), observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan perhitungan presentase nilai klasikal dengan indikator keberhasilan 70% untuk hasil belajar siswa. Hasil penelitian pra siklus diperoleh data peningkatan hasil pre test siswa sebesar 33% (6 siswa) yang tuntas dan hasil post test pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 89% (16 siswa) yang tuntas, sedangkan untuk data hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 44% (8 siswa) yang tuntas dengan ketuntasan belajar klasikal 44%, pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar yaitu sebesar 89% (16 Siswa) yang tuntas dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 89%. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran kooperatif tipe STAD pada setiap aktivitas guru dan aktivitas siswa juga terlaksana dengan baik. Persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 64% dengan kategori baik, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 86% dengan kategori sangat baik. Persentase aktivitas guru pada siklus I sebesar 67% dengan kategori baik kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 94% dan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru dapat mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan baik.

Informasi Artikel

Direview 28 03 23
Diterima 15 08 23

Kata kunci

Hasil Belajar;
Model Pembelajaran
Kooperatif Tipe
STAD

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes on theme 6, subtheme 1, science learning content by applying the STAD type cooperative learning model. This research was conducted using classroom action research conducted at SDN 10 Langkai Palangka Raya. The subjects of this research were fourth grade students of SDN 10 Langkai Palangka Raya in the 2022/2023 academic year. The data collection techniques used were tests (pre test & post test), observation, and documentation. Data analysis uses the calculation of the percentage of classical values with a success indicator of 70% for student learning outcomes. The results of the pre-cycle research obtained data on the increase in student pre-test results by 33% (6 students) who were complete and the post-test results in cycle II increased to 89% (16 students) who were complete. As for the data on student learning outcomes in cycle I of 44% (8 students) who were complete with 44% classical learning completeness, in cycle II there was an increase in learning outcomes of 89% (16 students) who were complete with classical learning completeness reaching 89%. The implementation of STAD type cooperative learning activities in each teacher activity and student activity was also well implemented. The percentage of student activity in cycle I was 64% with a good category, in cycle II it increased to 86% with a very good category. The percentage of teacher activities in cycle I was 67% with a good category, then in cycle II it increased to 94% and a very good category. This shows that teachers can manage learning by

Article History

Received 28 03 23
Accepted 15 08 23

Keywords

*Learning outcomes,
Cooperative learning
model type STAD*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan salah satu kegiatan yang paling penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Dalam hal tersebut guru berperan sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, guru juga harus menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa agar tercapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai pengajar, tugas utama guru di sekolah adalah sebagai fasilitator yang memfasilitasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar mengajar dalam kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal, baik pengalaman individu maupun kelompok. Esensi dari kooperatif adalah tanggung jawab individu sekaligus kelompok, sehingga dalam diri siswa terbentuk sikap ketergantungan positif yang menjadikan kerja kelompok berjalan optimal.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif (Slavin, 2009). Model ini pertama kali dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin (Rusman, 2010). Pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan model pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan atau memusatkan pada pencapaian tim siswa. Masing-masing siswa dalam tim atau kelompoknya bertanggung jawab secara perseorangan untuk menjawab kuis-kuis yang diberikan guru. Dari kuis-kuis tersebut siswa mengumpulkan poin dalam kelompok, di mana kelompok tertinggi poinnya mendapatkan penghargaan (*reward*) dari guru.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru wali kelas IV yang dilakukan di SDN 10 Langkai Palangka Raya, dijelaskan hasil belajar sebagian siswa kurang dalam proses pembelajaran berlangsung. Materi yang sulit dipahami oleh siswa adalah materi siklus makhluk hidup yang terdapat pada buku tematik Tema 6, Muatan belajar IPA. Hal ini ditunjukkan dengan adanya nilai siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sekolah yaitu 65 dan ketuntasan klasikal 70% yang ditetapkan di kelas IV SDN 10 Langkai. Kesulitan dalam memahami materi tersebut disebabkan berbagai faktor yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran diantaranya faktor guru dan siswa. Faktor yang berasal dari siswa adalah siswa kurang mencari informasi tentang materi tersebut sehingga hanya mendapatkan informasi dari guru. Sedangkan faktor yang berasal dari guru adalah jarang menggunakan model pembelajaran, tetapi guru sering menggunakan metode

konvensional saat proses belajar mengajar. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi mudah bosan dalam pembelajaran sehingga konsentrasinya menurun dan tidak berperan aktif..

Proses Pembelajaran di kelas IV SDN 10 Langkai belum sepenuhnya melibatkan semua siswa, kegiatan siswa dalam kelas lebih banyak mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, mencatat dan malu untuk bertanya kepada guru. keterlibatan siswa masih kurang dan belum menyeluruh serta hanya didominasi siswa tertentu saja, sehingga terdapat masalah yaitu hasil belajar siswa kurang dalam proses pembelajaran. Maka salah satu cara yang dapat dilakukan untuk melibatkan semua siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan yang telah dipaparkan di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 10 Langkai Palangka Raya”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan menurut pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan di dalam kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Penelitian tindakan terletak pada adanya tindakan dalam situasi alami untuk memecahkan suatu permasalahan.

Penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan menurut pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode Kemmis dan Mc Taggart, dalam pelaksanaannya mencakup 4 langkah, yaitu (1) Merencanakan tindakan; (2) Melakukan tindakan; (3) Mengamati tindakan; (4) Merefleksi tindakan yang dilaksanakan.

Penelitian ini akan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, instrumen yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes, dalam penelitian ini tes yang digunakan terdiri dari dua macam, yaitu sebagai berikut:
 - a) *Pre Test* (Tes Awal)
Kegiatan *Pre Test* dilakukan oleh Guru secara rutin pada setiap akan memulai penyajian materi baru. Tujuannya untuk mengidentifikasi taraf pengetahuan siswa mengenai bahan yang akan disajikan.
 - b) *Post Test* (Tes Akhir)

Kegiatan evaluasi yang dilakukan guru pada setiap akhir penyajian materi. Tujuannya untuk mengetahui taraf penguasaan siswa atas materi yang telah diajarkan. Evaluasi ini juga berlangsung singkat dan cukup dengan menggunakan instrumen sederhana yang berisi item-item yang jumlahnya sangat terbatas.

2. Observasi, adalah suatu teknik pengumpulan data melalui pengamatan terhadap objek yang diteliti. Adapun kegiatan peneliti observasi atau kegiatan yang diamati adalah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 10 Langkai Palangka Raya. Teknik observasi yang dilakukan dengan peneliti terjun langsung kelapangan serta melihat langsung kegiatan dan bagaimana guru mengajar. Untuk mendapatkan gambaran permasalahan yang diteliti.
3. Dokumentasi, adalah dokumentasi berupa foto yang digunakan sebagai bukti bahwa penelitian ini benar dilakukan dalam pembelajaran berlangsung.
4. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), adalah alat atau prosedur yang objektif untuk memperoleh data-data. LKPD sebagai suatu bahan ajar untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada Tema 6 setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

PEMBAHASAN

a. Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Dari hasil data penelitian tindakan kelas, didapatkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap tes awal (Pre Test) nilai beberapa siswa masih belum mencapai ketuntasan. Ketuntasan belajar yang dicapai siswa hanya 33% artinya dari 18 siswa hanya terdapat 6 siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Hasil analisis data terhadap hasil belajar siswa pada tema 6, subtema 1, muatan belajar IPA pada materi siklus makhluk hidup pada akhir pembelajaran dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Peningkatan hasil belajar siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Data yang diperoleh	Hasil					
	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)

Siswa yang tuntas	6	33%	8	44%	16	89%
-------------------	---	-----	---	-----	----	-----

Pada Pra siklus, hasil belajar siswa saat dilakukan tes awal (*Pre Test*) ketuntasan belajar klasikal hanya sebesar 33% artinya hanya 6 siswa yang tuntas dari 18 siswa. Setelah dilaksanakan siklus 1 terdapat peningkatan menjadi 44% artinya dari 18 siswa ada 8 siswa yang mencapai ketuntasan. Berdasarkan data nilai hasil belajar siswa pada siklus I, menunjukkan bahwa ketuntasan belajar klasikal belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Setelah melakukan refleksi, hal ini disebabkan karena siswa masih belum terbiasa dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD serta siswa kurang bekerja sama dalam kelompok. Untuk itu di siklus berikutnya peneliti mencoba untuk memperjelas lagi tentang langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD agar siswa lebih memahaminya.

Hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Dapat di lihat dari nilai rata-rata siklus I sebesar 53 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 44%, setelah dilaksanakannya siklus II rata-rata meningkat menjadi 84 dengan ketuntasan belajar yang dicapai siswa sebesar 89% yang artinya ada 16 siswa yang mencapai ketuntasan. Pada siklus II ini, nilai klasikal pembelajaran menjadi meningkat dari nilai klasikal yang sudah ditentukan yaitu sebesar 70%. Penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif dengan tipe STAD pada siklus yang ke II ini memberikan dampak terhadap hasil belajar menjadi lebih baik.

b. Hasil Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Pengambilan data aktivitas belajar siswa dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung baik di siklus I maupun di siklus yang ke II. Setelah dianalisa dari hasil lembar pengamatan yang telah dilakukan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa setelah diterapkannya pola pembelajaran kooperatif tipe STAD, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Secara keseluruhan peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Aktivitas Siswa Siklus I & Siklus II

Data yang diperoleh	Hasil			
	Siklus I		Siklus II	
	Rata-Rata (%)	Kategori	Rata-Rata (%)	Kategori
Aktivitas siswa	64%	Baik	86%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa. Pada siklus I aktivitas siswa rata-rata sebesar 64% dan berkategori baik. Dari hasil pengamatan pada siklus II bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran berkategori sangat baik dengan persentase 86%. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini terjadi peningkatan pada aktivitas siswa bila dibandingkan dengan siklus I.

c. Hasil Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Pengelolaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dilaksanakan guru pada siklus I aktivitas yang diamati termasuk dalam kategori baik. Hasil peningkatan aktivitas guru dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Aktivitas Guru Siklus I & Siklus II

Data yang diperoleh	Hasil			
	Siklus I		Siklus II	
	Rata-Rata (%)	Kategori	Rata-Rata (%)	Kategori
Aktivitas Guru	67%	Baik	94%	Sangat Baik

Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dari kegiatan awal hingga berakhirnya siklus I berkategori baik dengan persentase 63%. Sedangkan pada siklus II aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dari kegiatan awal hingga berakhirnya siklus II mengalami peningkatan sehingga berkategori sangat baik dengan persentase 94%. Hal ini menunjukkan bahwa guru dapat mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 10 Langkai Palangka Raya dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Hasil belajar siswa pada tema 6, subtema 1, muatan belajar IPA dengan materi siklus makhluk hidup mengalami peningkatan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Hal ini dapat dilihat dari data peningkatan hasil *pre test* siswa sebelum dilaksanakannya siklus I sebesar 33% (6 siswa) yang tuntas dan hasil *post test* pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 89% (16) siswa yang tuntas. Sedangkan untuk data hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 44% (8 siswa) yang tuntas dengan ketuntasan klasikal 44%, pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar siswa yaitu sebesar 89% (16 Siswa) yang tuntas dengan ketuntasan klasikal mencapai 89%. Penerapan

pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif dengan tipe STAD pada siklus yang ke II ini memberikan dampak terhadap hasil belajar menjadi lebih baik. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran kooperatif tipe STAD pada setiap aktivitas guru dan aktivitas siswa terlaksana dengan baik. Persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 64% dengan kategori baik. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 86% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini terjadi peningkatan pada aktivitas siswa bila dibandingkan dengan siklus I. Sedangkan persentase aktivitas guru pada siklus I sebesar 67% dengan kategori baik, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 94% dan berkategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru dapat mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan baik.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara Asep, Jihad. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Kemmis, S. & Mc. Taggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Rusman. 2010. *Model- Model Pembelajaran*, Jakarta : PT. Raja Grafindo
- Slavin, Robert E, 2009 *Cooperative Learning; Teori, Riset Dan Praktik*. terj: Nurulita Bandung : Nusa Media
- Winasis, Sulistyowati, 2010. *Penerapan Metode Student Teams Achievement Divisions (Stad) Disertai Authentic Assessment Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan penguasaan Konsep Dalam Pembelajaran Biologi Siswa Kelas VII A SMP Negeri 3 Nguter*. Skripsi Universitas Sebelas Maret.

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model *Open Ended Learning* Berbantu Media Kartu Puzzle Huruf Kelas I Semester 2 SD Negeri 1 Wonokromo

Wahyu Puspaningsih^{a,1}

^a SDN 1 Wonokromo, Indonesia

¹ wahyupuspaningsih76@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model *Open Ended Learning* Berbantu Media Kartu Puzzle Huruf Kelas I Semester 2 SD Negeri 1 Wonokromo. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang didisain dengan menggunakan model Kemmis & Mc Taggart. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri 1 Wonokromo dengan jumlah 7 siswa dan dilaksanakan dalam 2 siklus. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes untuk mengetahui dan mengukur hasil belajar siswa. Data yang didapatkan pada prasiklus adalah 3 siswa atau 43% lulus nilai KKM dengan rata-rata 67 yang sudah mendapatkan nilai mencapai kriteria. Pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 57% atau 4 siswa tuntas KKM dengan rata-rata 75 dan pada siklus ke II semua siswa lulus KKM atau 100% siswa mencapai KKM dengan rata-rata 90. Dari hasil diatas, dapat disimpulkan jika pembelajaran *Open Ended Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat dikatakan penelitian ini telah berhasil.

Informasi Artikel

Direview 07 08 23

Diterima 15 08 23

Kata kunci

Open Ended Learning;
Puzzle;

Hasil belajar.;

ABSTRACT

This study aims to improve learning outcomes through the Open Ended Learning Model Assisted by Media Letter Puzzle Cards Class I Semester 2 SD Negeri 1 Wonokromo. This type of research is a classroom action research designed using the Kemmis & Mc Taggart model. The subjects in this study were first grade students at SD Negeri 1 Wonokromo with a total of 7 students and carried out in 2 cycles. The data collection instrument used was a test to find out and measure student learning outcomes. The data obtained in the pre-cycle is that 3 students or 43% pass the KKM score with an average of 67 who have received a score that reaches the criteria. In cycle I there was an increase of 57% or 4 students completed KKM with an average of 75 and in cycle II all students passed KKM or 100% of students achieved KKM with an average of 90. From the results above, it can be concluded that Open Ended Learning learning is able to improve student learning outcomes so that it can be said that this research has been successful.

Article History

Received 07 08 23

Accepted 15 08 23

Keywords

Open Ended Learning;
Puzzles;

Learning outcomes;

PENDAHULUAN

Upaya meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas sumber daya manusia khususnya di sekolah dasar (SD) sangat bergantung pada kualitas proses pembelajaran yang dikelola oleh

guru, di sinilah guru memegang peranan penting dan dituntut lebih profesional dalam meningkatkan kinerjanya. Proses perbaikan pembelajaran merupakan sebuah komitmen yang harus dilakukan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran di dalam kelas. keberhasilan proses pembelajaran ditandai dengan dikuasainya materi pelajaran oleh siswa yang diukur melalui tes atau ujian baik berupa tes formatif, Penilaian Tengah Semester (PTS) maupun Penilaian Akhir Tahun (PAT) . Namun kenyataan yang ada pada setiap akhir proses pembelajaran tidaklah harapan tersebut terwujud. Oleh karena itu perbaikan proses pembelajaran mutlak dilaksanakan oleh setiap guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa, ada sebuah permasalahan pada pembelajaran tematik di Kelas I SD Negeri 1 Wonokromo. Permasalahan pembelajaran tersebut berkaitan dengan hasil belajar siswa yang berpengaruh terhadap rendahnya ketuntasan belajar serta nilai siswa. Dari data hasil belajar yang diperoleh peneliti dan kolaborator yang didasarkan pada tindakan pra siklus diperoleh bahwa dari 7 siswa yaitu hanya 3 siswa atau 43% yang telah tuntas belajar, serta nilai rata-rata kelas baru mencapai 65, sedangkan KKM yang ditentukan adalah 70. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti dan kolaborator sepakat untuk mencari solusi sebagai langkah memecahkan masalah tersebut, untuk melaksanakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas melalui penerapan model pembelajaran *Open ended learning* berbantu media kartu puzzle huruf pada Kelas I Semester 2 SD Negeri 1 Wonokromo.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti mengkaji sebuah teori sebagai solusi sebagai langkah memecahkan masalah tersebut, salah satu pembelajaran yang dirasa cocok dan mampu memecahkan masalah dalam penelitian ini adalah dengan penerapan model pembelajaran *Open ended learning* berbantu media kartu puzzle huruf.

Model pembelajaran *Open ended learning* berbantu media kartu puzzle huruf adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan yang memiliki metode atau penyelesaian yang benar lebih dari satu. Model pembelajaran *Open ended learning* berbantu media kartu puzzle huruf dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan atau pengalaman dalam menemukan, mengenali dan memecahkan masalah dengan beberapa teknik. Pendekatan ini dapat dilakukan dengan memadukan berbagai pengetahuan yang tengah dipelajari siswa. Dalam menyelesaikan suatu permasalahan, kebenaran tidak hanya tergantung pada suatu hasil akhir, tapi juga bergantung pada proses yang dilaluinya dalam menemukan penyelesaian tersebut Suherman (2018:36).

Pembelajaran *open ended learning* berbantu jurnal memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaannya atau biasanya disebut dengan sintaks. Wijaya dan arismunandar (2018)

menjelaskan Sintaks merupakan urutan kegiatan atau juga yang disebut fase dalam sebuah kegiatan. Selanjutnya dijelaskan Langkah-langkah model pembelajaran *Open ended learning* berbantu media kartu puzzle huruf :

- a. Menghadapkan siswa pada masalah (problem) terbuka dengan menekankan pada bagaimana siswa sampai pada sebuah solusi.
- b. Membimbing siswa untuk menemukan pola dalam mengkonstruksi permasalahannya sendiri.
- c. Membiarkan siswa memecahkan masalah dengan berbagai penyelesaian dan jawaban yang beragam.
- d. Meminta siswa untuk menyajikan hasil temuannya.

Dalam pembelajaran open ended berbantu puzzle juga memiliki beberapa keunggulan jika dilaksanakan dengan baik. Yaniawati R.P (2018) menjelaskan ada beberapa Kelebihan model pembelajaran *Open ended learning* berbantu media kartu puzzle antara lain:

- a. Siswa dapat berperan lebih aktif.
- b. Siswa memiliki kesempatan lebih luas untuk mengaplikasikan pengetahuan dan kemampuan matematisnya secara komprehensif.
- c. Memberikan kesempatan lebih luas khususnya kepada siswa yang prestasinya kurang, untuk dapat menyelesaikan soal-soal dengan menggunakan caranya sendiri.
- d. Siswa secara intrinsik termotivasi untuk dapat memberikan kebenaran atas jawabannya.
- e. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman lebih banyak dalam upaya menemukan cara-cara efektif dalam menyelesaikan masalah dengan dibantu oleh gagasan-gagasan dari temannya.

Model pembelajaran open ended learning atau biasanya disebut dengan pembelajaran terbuka. Model ini dikembangkan oleh Polya pada tahun 1940-an. Model pembelajaran terbuka adalah pembelajaran yang disajikan suatu masalah yang terdapat lebih dari satu jawaban atau pemecahannya (masalah terbuka). Huda (2014) menjelaskan Pelajaran ini membahas masalah *open-ended* (OEP) dirasa cocok dikarenakan pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan siswa. Yang berarti siswa dengan kemampuan yang lebih tinggi dapat mengikuti kegiatan yang berbeda, siswa yang lebih pandai dan siswa dengan kemampuan yang lebih lemah tetap dapat menikmati kegiatan yang sesuai dengan kemampuannya.

Srimaryati (2016) menjelaskan bahwa model pembelajaran terbuka pada dasarnya sama dengan pembelajaran berbasis masalah yaitu pembelajaran yang permasalahannya bersifat open-ended, yaitu jawaban dari permasalahan tersebut tidak pasti. Setiap siswa, termasuk

guru, dapat mengembangkan kemungkinan jawaban. Seperangkat pengetahuan, keterampilan, konsep, prinsip atau aturan biasanya diajarkan kepada siswa secara bertahap.

Dalam pembelajaran *Open Ended* pembelajaran yang diberikan adalah pembelajaran yang mendorong siswa untuk berfikir secara kritis dan kreatif, karena dimana tujuan dan keinginan siswa dikembangkan dan dicapai secara terbuka. Pembelajaran ini lebih menekankan pada proses, bukan hasil. Saragih, Tanjung, Anzelina (2021) menjelaskan ciri penting dari pembelajaran *open ended* adalah kebebasan siswa untuk menggunakan beberapa metode dan pilihan apa saja yang dianggap paling tepat untuk memecahkan masalah. Dengan kata lain, pertanyaan terbuka bertujuan untuk meningkatkan pemahaman terhadap masalah yang dibuat oleh guru. Shoimin, (2018) menjelaskan Pembelajaran dengan masalah terbuka berarti pembelajaran menyajikan masalah dengan cara yang berbeda (fleksibilitas) dan solusinya juga bisa beragam (jawaban ganda) dan melatih keterampilan berbahasa.

Dalam pelaksanaannya pembelajaran dengan menggunakan *open ended* memiliki tahapan yang perlu dilaksanakan sebelum dan melaksanakannya.. Shoimin, (2018) menjelaskan langkah-langkah dalam pembelajaran tersenut berisikan perencanaan dan juga pelaksanaan. Untuk lebih jelasnya dapat dapat dijelaskan dalam paragraf dibawah ini:

Tahap pertama dalam model pembelajaran *Open ended learning* adalah Persiapan Sebelum memulai proses belajar mengajar, guru harus membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan mengajukan pertanyaan masalah yang bersifat terbuka.

Tahapan kedua adalah Pelaksanaan yang terdiri dari 3 bagian yaitu :

Pertama Pendahuluan yang berisikan siswa mendengarkan dorongan guru bahwa apa yang dipelajarinya relevan dengan kehidupan sehari-hari atau bermanfaat sehingga mereka bersemangat dalam belajar. lalu para siswa Menanggapi persepsi guru agar pengetahuan awal mereka tentang konsep yang dipelajari diketahui.

Kegiatan kedua adalah kegiatan inti, yaitu pelaksanaan pembelajaran *incremental*. Dalam kegiatan ini siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang. Para siswa diberikan pertanyaan masalah terbuka. Siswa mendiskusikan soal-soal open problem yang disajikan oleh guru dengan kelompoknya masing-masing. Setiap kelompok siswa secara bergiliran mengemukakan pendapat atau mengusulkan solusi kelompoknya melalui wakil-wakilnya. Kemudian siswa atau kelompok menganalisis jawaban yang disajikan, mana yang benar dan lebih efektif.

Dan kegiatan terakhir adalah pemberian Tugas akhir, yaitu siswa menyelesaikan apa yang telah mereka pelajari. Kemudian guru menjelaskan kesimpulannya.

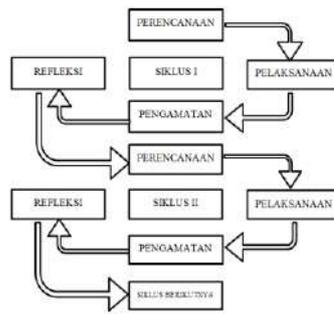
Berdasarkan konsep-konsep yang dikemukakan di atas, model terbuka dapat dikatakan sebagai model proses pembelajaran yang menawarkan pembelajaran dimana prosesnya dimulai dengan menentukan masalah yang akan dibahas. Tugas bersifat terbuka, yaitu. pembelajaran dengan memberikan tantangan untuk siswa supaya mampu menemukan pola pemecahan masalah, menemukan solusi yang berbeda untuk sebuah permasalahan, dan menginterpretasikan solusi masalah. Selain itu, tugas open-ended memberi siswa kesempatan sebanyak mungkin untuk menjawab pertanyaan dengan caranya sendiri, namun tetap benar.

Media yang digunakan sebagai solusi dalam model pembelajaran diatas adalah media puzzle, tergantung dari jenisnya, media puzzle termasuk dalam jenis media visual yaitu. media grafis. Menurut Sudjana & Rivai (2015), media grafis dapat didefinisikan sebagai media yang menghubungkan fakta dan gagasan secara jelas, kuat dan terintegrasi melalui kombinasi kata dan gambar. Media puzzle termasuk media grafis karena media puzzle menggabungkan unsur kata dengan gambar sehingga memungkinkan media puzzle menjelaskan konsep dari segi realitas gambar yang ada.

Pembelajaran dengan puzzle memiliki banyak manfaat bagi pembelajaran untuk anak usia SD dikarenakan dalam pembelajaran siswa mencoba mencocokkan sehingga pemahaman siswa mampu diaplikasikan dengan baik dalam kegiatan. Mohan et al,(2018) menjelaskan jika pembelajaran yang dilakukan secara aktif seperti menggunakan puzzle dapat meningkatkan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, pemahaman materi dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

METODE

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah kemmis & MC Taggart. Dalam penelitian ini melalui empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan evaluasi sertarefleksi. Penelitian ini dilakukan di SD N 1 Wonokromo dengan jumlah Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SD Negeri 1 Wonokromo Kecamatan Mojotengah Kabupaten Wonosobo yang berjumlah 7 siswa, yaitu terdiri dari 5 siswa perempuan dan 2 siswa laki-laki dengan karakteristik siswa dan kemampuan kompetensi yang bervariasi. Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah dengan Soal untuk mengukur hasil belajar dan dianalisis menggunakan teknik kuantitatif diskriptif.



Gambar 1. Alur penelitian

Dalam penelitian tahapan yang dilalui dalam penelitian ini adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Deskripsi tiap tahapan akan dijelaskan pada table berikut.

Tabel 1. Tahapan kegiatan

	Siklus I	Siklus II
Perencanaan	Merencanakan setting dan waktu, membuat materi dan perangkat pembelajaran, membuat izin penelitian, menyusun rancangan penelitian, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, menentukan jadwal	Menetapkan setting dan waktu pelaksanaan penelitian 2 siklus dan tiap siklus 2 kali pertemuan, menetapkan materi pembelajaran, yaitu sesuai kompetensi dasar yang harus dicapai dengan melalui model pembelajaran Open ended learning berbantu media kartu puzzle huruf, membuat izin penelitian, Menyusun rancangan penelitian, Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, Menyusun lembar observasi yang meliputi lembar penilaian ketrampilan, menyusun lembar perbaikan pembelajaran, lembar observasi sikap kemandirian belajar siswa, dan lembar observasi ketrampilan melaksanakan pembelajaran, Menentukan jadwal pelaksanaan refleksi.
Pelaksanaan	Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model <i>open ended lberbantu puzzle</i>	Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model <i>open ended lberbantu puzzle</i>
Pengamatan	Mengamati dan menganalisis pembelajaran di siklus I	Mengamati dan menganalisis pembelajaran di siklus II
Refleksi	Menganalisis dan menentukan apakah harus dilanjutkan ke siklus berikutnya atau tidak	Menentukan tindak lanjut

Untuk mengukur hasil belajar siswa digunakan instrument soal tes. Untuk menganalisis data yang diperoleh dengan menggunakan analisis kuantitatif deskriptif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah Hasil belajar dinyatakan berhasil, jika nilai rata-rata tes hasil belajar 75 dengan ketuntasan belajar 85% pada mata pelajaran Matematika.

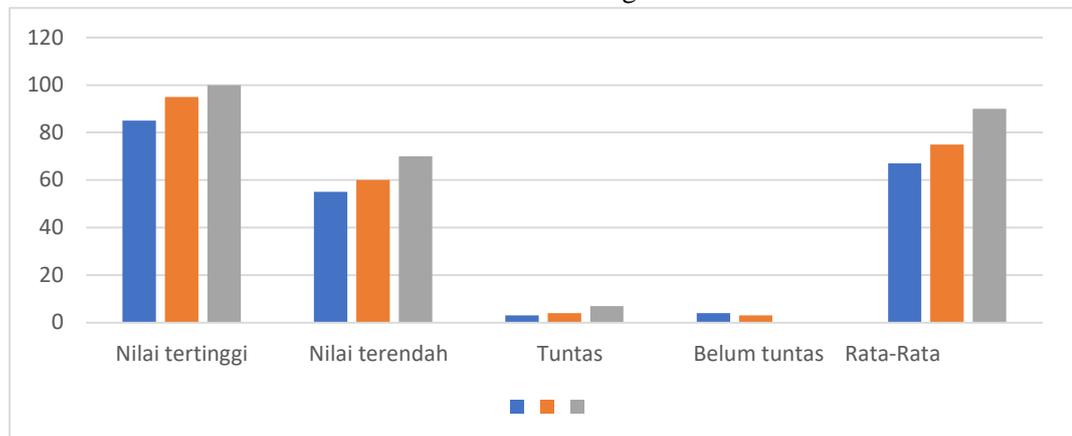
PEMBAHASAN

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus dengan Siklus 1

	Pretest	Siklus 1	Siklus 2
Nilai tertinggi	85	95	100
Nilai terendah	55	60	70
Tuntas	3	4	7
Belum tuntas	4	3	-
Rata-Rata	67	75	90

Pada tabel di atas terlihat dari pra siklus hasil nilai tertinggi 85, nilai terendah 55, dan nilai rata-rata 67. Pada hasil tindakan siklus 1, nilai rata-rata pada siklus 1 menjadi 75 sehingga ada kenaikan 8 point. Ketuntasan belajar siswa mencapai 57% dari yang awalnya sebesar 43%. Pada tabel di atas terlihat siklus 1 hasil nilai tertinggi 95 dan 100 pada siklus 2, nilai terendah 60 pada siklus 1 dan 70 pada siklus 2, dan nilai rata-rata 75 pada siklus 1 dan 90 pada siklus 2, sehingga terjadi kenaikan 15 dan ketuntasan belajar telah mencapai 100%. Sehingga dinyatakan penelitian ini berhasil. Untuk lebih jelasnya dapat disajikan dalam gambar berikut ini.

Gambar 1. Perbandingan nilai



Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Feri (2019) yang menjelaskan pembelajaran open ended berbantu media puzzle memiliki hasil yang menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi bangun ruang di kelas V MI AlMunawwarah Kota Jambi, karena dalam proses pembelajaran siswa terlibat aktif dan kritis dalam pembelajaran serta melatih pengetahuan siswa sehingga siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapi.

SIMPULAN

Melalui penerapan model pembelajaran Open ended learning berbantu media kartu puzzle huruf dapat meningkatkan hasil belajar pada tema Benda,hewan dan tanaman di sekitarku sub tema benda hidup dan tak hidup di sekitar kita mata pelajaran tematik siswa kelas I semester 2 SD Negeri 1 Wonokromo Kecamatan Mojotengah Kabupaten Wonosobo Tahun 2021/2022, dari pra siklus 55 meningkat menjadi 90 pada akhir siklus 2.

REFERENSI

- B. S., Mohan., Nambiar, Vinod., Gowda, Shivaraj & Arvindakshan, Rajeev. 2018. Crossword Puzzle: a Tool for Enhancing Medical Students Learning in Micobiology and Immunology. *International Journal of Researching in Medical Sciences*. Vol 6. No. 3.
- Miftahun Huda, Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2014).
- Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2644-2652.
- Shoimin, A. (2018). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Srimaryati & Dewi.2016. Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Min 9 Bandar Lampung
- Sudjana, N, & Rivai, A (2015). *Media Pengajaran*. Cetakan ke-12. Bandung: Sinar. Baru Algensindo
- Wijaya, H., & Arismunandar, A. (2018). Pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe stad berbasis media sosial. *Jurnal Jaffray*, 16(2), 175-196.
- Yaniawati R.P,(2018). *Pembelajaran dengan Pendekatan Open-Ended dalam Upaya Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematika Siswa* (Bandung:UIN).