

p-ISSN 1907-6967 | e-ISSN 2528-5653

METODIK DIDAKTIK

Jurnal Pendidikan Ke-SD-an
Vol.16, No.1, Juli 2020



UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS DAERAH PURWAKARTA

SUSUNAN PERSONALIA
“METODIK DIDAKTIK” : Jurnal Pendidikan Ke-SD-an

Penanggung Jawab

Prof. Turmudi, M.Ed., M.Sc., Ph.D.

Pemimpin Redaksi

Dr. Finita Dewi, S.S., M.A.

Redaktur

Nuur Wachid Abdulmajid, S.Pd., M.Pd.

Mitra Bestari

Dr. Yumiati, M.Si. (Universitas Terbuka)
Dr. A. Gumawang Jati, M.A. (Institute Teknologi Bandung)
Dr. Mamat Ruhimat, M.Pd. (Universitas Pendidikan Indonesia)
Dr. Nur Arifah Drajadi, M.Pd. (Universitas Negeri Surakarta)
Dr. Vismaia S. Damaianti, M.Pd. (Universitas Pendidikan Indonesia)
Dr. Suci Utami Putri, M.Pd. (Universitas Pendidikan Indonesia)
Indah Nurmahanani, S.S., M.Pd. (Universitas Pendidikan Indonesia)
Dr. Azizah Abdullah (Universiti Utara Malaysia)
Dr. Supriyatman, S.Si., M.Pd. (Universitas Tadulako)
Dr. Riki Apriyandi Putra, M.Pd. (Universitas Riau)
Ahmad Arifuddin, M.Pd. (IAIN Syekh Nurjati, Cirebon)
Moch. Bahak Udin By Arifin (Universitas Muhammadiyah Sidoarjo)
Sigit Dwi Laksana, M.Pd.I (Universitas Muhammadiyah Ponorogo)
Dr. Aswasulasikin, M.Pd. (Universitas Hamzanwadi)
Anggy Giri Prawiyogi, M.Pd. (Universitas Buana Perjuangan)
Ika Maryani, M.Pd. (Universitas Ahmad Dahlan)
Kukuh Andri Aka, M.Pd. (Universitas Nusantara PGRI Kediri)
Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd. (Universitas Pendidikan Indonesia)
Dr. Suci Utami Putri, M.Pd. (Universitas Pendidikan Indonesia)
Suprih Widodo, S.Si., M.T. (Universitas Pendidikan Indonesia)
Hayani Wulandari, M.Pd. (Universitas Pendidikan Indonesia)

Penyunting Pelaksana

Fitri Nuraeni, S.Pd., M.Pd.
Jennyta Caturiasari, M.Pd.
Nadia Tiara Antik Sari, M.Pd.

Alamat Redaksi/Distributor

UPI Kampus Purwakarta
Jl. Veteran no. 8 Purwakarta Jawa Barat Telp. (0264) 200395

PRAKATA

Puji dan syukur dipanjatkan kepada yang Mahagafur, Allah 'Azza wa Jalla karena berkat rahmat dan ridla-Nya, **METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an** yang berisi hasil penelitian atau hasil pengkajian yang setara penelitian edisi Juli 2020 ini yakni Volume 16 Nomor 1 dapat diterbitkan. Salawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada *uswatun hasanatur*, Nabi Muhammad SAW., keluarga, sahabat, hingga kita sebagai umatnya yang baik.

Pada edisi kali ini, kami sajikan tujuh artikel dengan judul-judul sebagai berikut, 1) Pengembangan Media *Puzzle* tentang Sejarah Kerajaan Hindu Budha di Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar (Ervina Hafidah, Sumardi, dan Yusuf Suryana), 2) Analisis Kelayakan Video Pembelajaran untuk Jenjang SD di Saluran *Youtube* Ruangguru Dan *Labeled Channel* (Ari Dwi Cahyana dan E. Kosasih), 3) Mengatasi Kesulitan Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Dasar dengan Pendekatan Psikologi Kognitif (Halimatun Nisa, dan Suyadi), 4) Pengembangan Soal Tes Tertulis Berbasis STEM dengan Pemodelan *Rasch* di Sekolah Dasar (Adinda Aulia Rahmat, Ghullam Hamdu, dan Epon Nur'aeni), 5) Literasi Bencana di Sekolah: Sebagai Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Kebencanaan (Erna Labudasari, dan Eliya Rochmah), 6) Pengembangan Karakter Siswa dalam Pembelajaran IPS di SD Tema Proklamasi Kemerdekaan dengan Menggunakan Pendekatan Penanaman Nilai (Suhaedah, Kanda Ruskandi, Srie Mulyani, D. Wahyudin, dan Jennyta Caturiasari), dan 7) Media Pengelolaan Uang untuk Meningkatkan *Financial Literacy* pada Anak Usia Sekolah Dasar (Budi Mulyati dan Fitri Nurlaili).

Tidak lupa, Dewan Redaksi mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Direktur dan Wakil Direktur UPI Kampus Purwakarta yang telah merestui penerbitan jurnal ini.
2. Ketua Program Studi PGSD UPI Kampus Purwakarta yang telah membimbing dan mendorong terbitnya jurnal ini.
3. Para penulis artikel baik yang dimuat maupun yang tidak, dan
4. Rekan-rekan civitas akademika UPI Kampus Purwakarta yang telah membantu penerbitan jurnal ini.

Akhir kata, mudah-mudahan apa yang disajikan pada jurnal edisi ini dapat bermanfaat bagi civitas pendidikan pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Purwakarta, Juli 2020

Dewan Redaksi

METODIK DIDAKTIK

Jurnal Pendidikan Ke-SD-an
Vol.16, No.1, Juli 2020

DAFTAR ISI

	Halaman
PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE TENTANG SEJARAH KERAJAAN HINDU BUDHA DI INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR Ervina Hafidah, Sumardi, dan Yusuf Suryana	(1-11)
ANALISIS KELAYAKAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK JENJANG SD DI SALURAN YOUTUBE RUANGGURU DAN LABEDU CHANNEL Ari Dwi Cahyana, dan E. Kosasih	(12-20)
MENGATASI KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI KOGNITIF Halimatun Nisa, dan Suyadi	(21-28)
PENGEMBANGAN SOAL TES TERTULIS BERBASIS STEM DENGAN PEMODELAN RASCH DI SEKOLAH DASAR Adinda Aulia Rahmat, Ghullam Hamdu, dan Epon Nur'aeni	(29-40)
LITERASI BENCANA DI SEKOLAH: SEBAGAI EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KEBENCANAAN Erna Labudasari, dan Eliya Rochmah	(41-48)
PENGEMBANGAN KARAKTER SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD TEMA PROKLAMASI KEMERDEKAAN DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN PENANAMAN NILAI Suhaedah, Kanda Ruskandi, Srie Mulyani, D. Wahyudin, dan Jennyta Caturiasari	(49-57)
MEDIA PENGELOLAAN UANG UNTUK MENINGKATKAN FINANCIAL LITERACY PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR Budi Mulyati dan Fitri Nurlaili	(58-71)

PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* TENTANG SEJARAH KERAJAAN HINDU BUDHA DI INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Ervina Hafidah, Sumardi, dan Yusuf Suryana

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Koresponden: halimahtuhnisa@gmail.com

Kata Kunci:

Media puzzle, History of the Hindu Buddhist kingdom, DBR

ABSTRACT

The research aims to design a cube-shaped puzzle media product as a social media learning material on the history of the Hindu Buddhist kingdom in Indonesia for elementary students. This research is a Design-Based Research. The product evaluation subjects consisted of three experts namely Social Sciences material experts, media experts, and pedagogical experts. The product trial target is elementary students. The results of media validation have the feasibility of validating IPS material experts and the media states it is appropriate to use the revision, pedagogical expert validation states it is feasible to use a trial without revision. The results of the first trial showed a good response because 97% of students gave "yes" answers to the 13 questions contained in the questionnaire. While the second stage test 100% of students gave "yes" answers to 13 questions on the questionnaire. Thus, the Puzzle Media about the Hindu Buddhist Kingdom in Indonesia is suitable to be used as a learning medium developed

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mendesain produk media *puzzle* berbentuk kubus sebagai media pembelajaran IPS materi sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia untuk siswa SD. Penelitian merupakan penelitian Design Based Research. Subyek penilaian produk terdiri atas tiga ahli yaitu ahli materi IPS, ahli media, dan ahli pedagogik. Sasaran uji coba produk yaitu siswa SD. Hasil validasi media memiliki kelayakan dengan validasi ahli materi IPS dan media menyatakan layak digunakan dengan revisi, validasi ahli pedagogik menyatakan layak digunakan uji coba tanpa revisi. Hasil uji coba pertama menunjukkan respon baik karena 97% siswa memberi jawaban “ya” terhadap 13 pertanyaan yang terdapat pada angket. Sedangkan uji tahap dua 100% siswa memberi jawaban “ya” terhadap 13 pertanyaan pada angket. Dengan demikian Media Puzzle tentang Kerajaan Hindu Budha di Indonesia layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dikembangkan.

Email penulis:

ervinahafidah@student.upi.edu

PENDAHULUAN

Pembelajaran di Sekolah Dasar mengacu pada pengembangan kurikulum yang ada dan berlaku di sekolah, yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan salah satu inovasi

pembelajaran yang menjadikan pembelajaran berpusat pada siswa (*student center*), sedangkan guru menjadi mediator dalam pembelajaran meningkatkan pengalaman belajar siswa. Pengalaman belajar menjadi sangat penting pengaruhnya dalam kurikulum 2013 untuk meningkatkan kemampuan siswa. Kurikulum 2013 mengembangkan pengalaman belajar yang memberikan kesempatan secara luas bagi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diperlukan bagi kehidupan di masa kini dan masa depan, dan pada waktu bersamaan tetap mengembangkan kemampuan mereka sebagai pewaris bangsa dan orang yang peduli terhadap permasalahan masyarakat di masa kini. (Wahidmurni, 2017).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang memadukan beberapa ilmu sosial. *National Council for the Sosial Studies* (NCSS) (2015) mendefinisikan IPS sebagai suatu studi yang terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk meningkatkan kemampuan berwarga negara. Mata pelajaran IPS diharapkan dapat menjadikan siswa sebagai warga Negara yang menghargai negaranya dan mampu memiliki keterampilan-keterampilan sosial yang diharapkan dalam pendidikan. Siswa yang memiliki jiwa kepemimpinan, rasa tanggung jawab, toleran dan kepedulian terhadap orang lain menjadi salah satu tujuan lain dari kurikulum 2013.

BSNP (2007) menyatakan bahwa “Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi”. Sejarah merupakan bagian dari ilmu sosial yang ada pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Materi Sejarah Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia merupakan peristiwa masa lampau yang berkaitan dengan persebaran kerajaan di Indonesia. Mata pelajaran IPS membahas mengenai peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi isu sosial. Oleh karena itu, pembelajaran IPS bentuk materi berisi penjelasan-penjelasan untuk mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat, hal demikian dapat menjadi bekal untuk memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Berdasarkan karakteristik tersebut, guru sebagai fasilitator harus mampu memfasilitasi sumber belajar sesuai dengan karakteristik siswa agar mampu mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Hasil studi lapangan di SDN 1 Sidamulih pada bulan April 2020, melalui observasi dan wawancara guru kelas ditemukan beberapa masalah dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran terutama pada pembelajaran IPS mengenai sejarah. Pada proses pembelajaran siswa kurang memahami terhadap materi yang disampaikan, dikarenakan guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran IPS yang berbasis permainan dan melibatkan siswa secara langsung belum banyak dikembangkan. Padahal siswa usia sekolah dasar cenderung senang bermain. Maka dari itu, media pembelajaran berbasis permainan ini merupakan bentuk upaya guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar.

Media pembelajaran berbasis permainan akan menciptakan suasana belajar yang aktif. Keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran akan didapatkan melalui media pembelajaran berbasis permainan. Hal ini sejalan dengan Halloran dan Deale (2013) menyatakan bahwa yang paling umum digunakan agar siswa terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran adalah menggunakan permainan atau simulasi.

Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan (Rosiana. 2013).

Pembelajaran dengan metode permainan meningkatkan pemahaman dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran IPS khususnya, Media permainan ini pun bisa dilakukan dengan menggunakan *puzzle* sebagai media dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk mengembangkan Media Puzzle untuk pembelajaran yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar tentang sejarah kerajan Hindu-Budha di Indonesia. Media *Puzzle* yang dikembangkan mengandung unsur kooperatif dan kompetitif serta disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung suka bermain, bergerak dan bekerja dalam kelompok. Melalui media *Puzzle*, siswa diajak untuk melakukan permainan dalam menemukan informasi mengenai kerajan Hindu-Budha di Indonesia. Oleh karena itu, Peneliti ingin melakukan penelitian berbasis produk dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* tentang Sejarah kerajaan Hindu-Budha di Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar”.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD/MI yang memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Dijelaskan dalam Pasal 37 UU Sisdiknas bahwa mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Melalui mata pelajaran IPS siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, saling menghormati dan menghargai perbedaan, serta menjadi warga Negara yang cinta kepada kedamaian.

IPS di luar negeri dikenal dengan istilah *social studies*, *social education*, *social studies education*, dan sebagainya. Menurut Wesley dalam (Sapriya, 2015), IPS lebih mengarah kepada penyederhanaan ilmuilmu sosial yang bertujuan pada kemampuan pedagogik. Sejalan dengan Soemantri (Sapriya, 2015) yang menyatakan IPS merupakan penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan

Kompetensi dasar IPS yang tercantun dalam kurikulum 2013 merupakan salah satu standar isi yang harus dikuasai oleh siswa di sekolah dasar. Pembelajaran IPS yang ada di sekolah dasar dapat menjadi salah satu sarana dan pegangan siswa untuk menghadapi pergaulan yang luas di masa mendatang sehingga siswa dapat menganalisis kondisi sosial masyarakat setelah memasuki kehidupan yang dinamis.

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS SD mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi berkaitan dengan isu sosial yang merupakan mata pelajaran terpadu atau terintegrasi serta fokus pada keterampilan diri siswa agar menjadi warga negara yang baik dan mampu menyelesaikan masalah di lingkungannya.

Tujuan utama dari pendidikan IPS adalah membentuk warga negara yang baik. Seperti yang dijelaskan oleh Sapriya (2015) tujuan mata pelajaran IPS ialah untuk mempersiapkan para siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), ketrampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and value*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Salah satu muatan materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar pada Tema 5 Pahlawanku yaitu tentang kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Materi tersebut berlandaskan pada **Tabel 1:**

Tabel 1. KI dan IPK IPS Tema 5 Kelas IV SD

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Mengidentifikasi Kerajaan Hindu, Budha dan Islam serta pengaruhnya di lingkungan daerah setempat,serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	3.4.1 Mengidentifikasi sejarah kerajaan bercorak Hindu dan Budha di Indonesia. 3.4.2 Menjelaskan sejarah kerajaan bercorak Hindu dan Budha di Indonesia.
4.4 Menyajikan hasil identifikasi Kerajaan Hindu, Budha dan Islam serta pengaruhnya di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	4.4.1 Melaporkan hasil identifikasi Kerajaan Hindu, Budha dan Islam serta pengaruhnya di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana, alat, ataupun wujud tertentu yang dapat dijadikan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud-maksud pengajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan upaya guru untuk dapat membangun pengalaman dan makna belajar yang lebih kuat sehingga akan memberikan kesan pembelajaran bagi siswa. Penggunaan media dalam proses belajar diperkuat dengan teori Dale's Cone of Experience (Kerucut Pengalaman Dale). Arsyad (2013) mengemukakan bahwa "dasar pengembangan kerucut di bawah bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan-jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan".

Media Puzzle

Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana, alat, ataupun wujud tertentu yang dapat dijadikan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud-maksud pengajaran.

Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. (Rosiana. 2013).

Memasang *puzzle* merupakan permainan yang biasa dilakukan anak usia 7 sampai 11 tahun. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktekkan rasa kepercayaannya kepada orang lain, kemampuan bernegosiasi, memecahkan masalah (*problem solving*) atau sekadar bergaul dengan orang disekitarnya (Fadhli, 2010).

Manfaat media *puzzle* dalam pembelajaran, yaitu meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan nalar dan daya ingat, melatih kesabaran, menambah pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah.

Manfaat Media *Puzzle* diantaranya engasah otak melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar melatih kesabaran, pengetahuan.

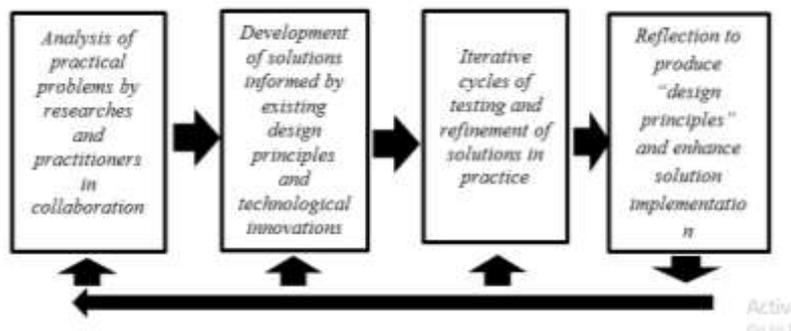
METODE PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan perancangan suatu *prototype* media pendidikan untuk pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design Based Research* (DBR). *Design Based Research* merupakan penelitian yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan untuk penelitian yang memiliki fungsi merancang atau mengembangkan guna memecahkan masalah dan potensi dalam bidang pendidikan. Plomp (dalam Lidinillah, 2012) mengemukakan *design research* adalah :

Suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi dan bahan pembelajaran, produk dan sistem) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan, yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi-intervensi tersebut serta proses perancangan dan pengembangannya.

Penelitian berbasis desain merupakan penelitian yang memfokuskan pada perancangan dan pengembangan suatu produk sebagai solusi untuk memecahkan permasalahan dalam praktik pendidikan. Oleh karena itu, metode penelitian DBR relevan digunakan untuk penelitian berbasis produk sebagai solusi dalam memecahkan masalah penelitian. Produk yang menjadi pengembangan dan perancangan *prototype* pada penelitian ini adalah media puzzle.

Dalam tahapan Penelitian, peneliti menggunakan *Design Based Research* model Reeves. Adapun langkah-langkah penelitian *Design Based Research* (DBR) menurut Model Reeves (dalam Pool & Laubscher, 2016, hlm. 43) tertuang pada **Gambar 1** berikut:



Gambar 1. Prosedur model Reeves

Adapun untuk memperoleh data ada beberapa teknik oebgumpulan data yang dilakukan pada pebelitian ini antara lain wawancara, melalui wawancara kepada guru, peneliti ingin mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan kondisi ketersediaan dan penggunaan media dalam pembelajaran IPS. Wawancara ini memperkuat peneliti dalam menentukan fokus peenelitian. Expert Judgement (Penilaian Para Ahli), penilaian para ahli ini bertujuan untuk memvalidasi produk yang telah dibuat peneliti. Selanjutnya observasi, observasi merupakan suatu kegiatan mengamati terhadap kegiatan yang sedang diteliti untuk memperoleh suatu data penelitian (Sukmadinata,2012). Observasi dilakukan pada tahap uji coba. Observer mengamati sikap siswa dalam menggunakan produk ketika pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kesesuaian dengan yang diharapkan dari pengembangan media ini. Selain itu digunakan pula kuisisioner (Angket), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2014). Kuesioner diberikan kepada guru dan siswa yang dijadikan sebagai subyek penelitian. Angket digunakan oleh peneliti untuk mengetahui respon kelayakan produk yang telah dibuat oleh peneliti.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data pendekatan kualitatif yang mengadopsi model Miles and Huberman. Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2015) menyatakan bahwa “aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh”. Terdapat tiga analisis data yang dapat digunakan yaitu data *reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data, dan *conclusion drawing/verification* (Perarikan kesimpulan/verifikasi). Langkah yang dilakukan dalam analisis data pada penelitian ini yaitu Data Reduction (Reduksi Data), Data Display (Sajian Data, dan *Conclusions Drawing/Verification* (Penarikan Kesimpulan/Verifikasi). Apabila data-data yang dikumpulkan sudah valid, maka kesimpulan awal yang didapatkan pun juga valid. (Sugiyono, 2015) menyatakan bahwa “... apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang difokuskan pada media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini dilakukan karena media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran. Penelitian Pengembangan Media *Puzzle* tentang Sejarah Kerajaan Hindu Budha di Indonesia untuk Siswa Sekolah dasar ini dilaksanakan dengan menggunakan metode *Design Based Research* (DBR). Penelitian ini mengacu pada model *Reeves* dengan hasil penelitian sebagai berikut:

Identifikasi dan Analisis Masalah Hasil Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil analisis dan identifikasi masalah yang telah ditemukan peneliti melalui tahapan wawancara kepada guru di SDN 1 Sidamulih, secara umum ditemukan permasalahan mengenai media pembelajaran IPS untuk materi sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia, yaitu perlu adanya media pembelajaran sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi mengenai sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Ketersediaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk materi sejarah masih sangat kurang mumpuni. Harapannya media pembelajaran yang dikembangkan bisa lebih kreatif, inovatif, menarik dan informatif sehingga mudah dipahami oleh siswa dan tujuan pembelajaranpun dapat tercapai dengan maksimal. Maka diharapkan adanya pengembangan media pembelajaran IPS yang layak dan dapat menunjang pembelajaran pada materi sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Desain media puzzle tentang sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia untuk siswa Sekolah Dasar

Peneliti melakukan pengembangan dari masalah yang ditemukan sebagai bentuk tindak lanjut setelah melakukan proses identifikasi dan analisis masalah yang terdapat pada pengembangan sebuah produk. Pengembangan produk ini dijadikan sebagai solusi utama untuk memecahkan permasalahan yang sedang diteliti khususnya adalah untuk pembelajaran IPS materi sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia untuk siswa Sekolah Dasar dan digunakan sebagai salah satu penunjang pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Peneliti menawarkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran permainan *puzzle* untuk membantu guru dalam penyampaian materi sejarah kerajaan Hindu–Budha di Indonesia. Peneliti melakukan pengembangan terhadap produk media pembelajaran untuk digunakan di kelas IV sekolah dasar mengenai materi sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia yang disesuaikan dengan kompetensi dasar yang terdapat pada materi tersebut.

Berikut adalah rancangan/ desain dari media *puzzle* tentang sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia:

1. Rancangan awal desain menggunakan aplikasi *microsoft word 2010*



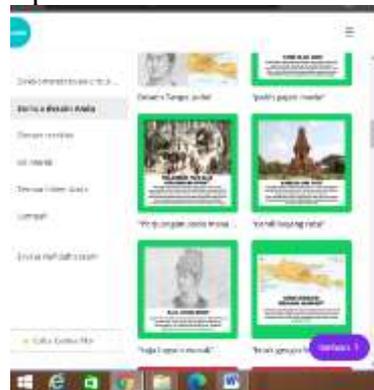
Gambar 2. Desain bentuk menggunakan aplikasi *microsoft word 2010*

2. Pembuatan bentuk *puzzle* dan kotak *puzzle* dari kayu dibantu oleh jasa tukang.



Gambar 3. Pembuatan bentuk *puzzle* dan kotak *puzzle*

3. Desain gambar menggunakan aplikasi *canva*



Gambar 4. Desain gambar *puzzle* menggunakan aplikasi *canva*

4. Pemotongan gambar menggunakan aplikasi *square 9*



Gambar 5. Pemotongan gambar menggunakan aplikasi *square 9*

5. Desain media *puzzle* tentang sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia secara keseluruhan.



Gambar 6. Desain gambar sejarah kerajaan Tarumanagara



Gambar 7. Desain gambar sejarah kerajaan Sriwijaya



Gambar 8. Desain gambar sejarah kerajaan Majapahit



Gambar 9. Media *puzzle* tentang sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia

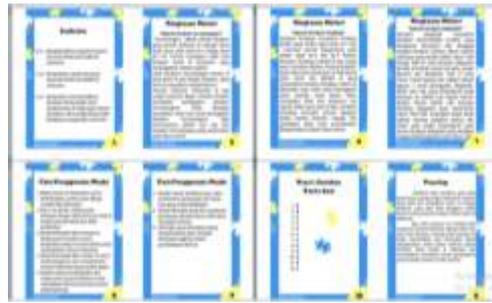
6. Kartu soal sebagai bentuk evaluasi dari belajar menggunakan media *puzzle*



Gambar 10. Kartu Soal

7. Buku panduan untuk memudahkan dalam membimbing permainan *puzzle*





Gambar 11. Buku panduan media

Kelayakan Media Puzzle tentang Sejarah Kerajaan Hindu Budha di Indonesia untuk siswa Sekolah Dasar

Pada tahap ketiga ini dilakukan validasi produk oleh tim ahli dan uji coba produk oleh siswa Sekolah Dasar. Karena penelitian ini dilakukan dalam situasi pandemi COVID-19 maka salah satu validator melakukan validasi secara daring melalui whatsapp dan dua validator secara langsung namun tetap memperhatikan protokol kesehatan, begitupun dengan uji coba produk dilaksanakan di rumah peneliti yang melibatkan siswa yang satu lingkungan dengan peneliti dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan.

Adapun hasil validasi produk sebagai berikut: Menurut ahli materi IPS, media secara keseluruhan sudah baik dan bisa diujicobakan dengan perbaikan sesuai saran. Adapaun perbaikan yang disarankan meliputi pemotongan gambar pada bagian yang beertulisan harus diperhatikan, layout penulisan pada kartu soal dirapihkan dan penambahan ringkasan materi pada buku panduan media. Ahli media pembelajaran menyatakan bahwa media secara umum sudah baik dan bisa diujicobakan. Namun ada beberapa kalimat yang kurang jelas daan akan sulit dipahami siswa SD pada *puzzle*. Sedangkan menurut ahli pedagogik, secara umum hasil validasi produk sudah baik dan memenuhi indikator yang terdapat pada lembar validasi produk. Beliau memberikan komentar baik bahwa media *puzzle* yang dikembangkan sudah bagus. Tidak ada saran perbaikan baik untuk desain maupun konten materi karena ahli menilai media puzzle yang dikembangkan sudah layak diujicobakan.

Setelah validasi selesai dilaksanakan, peneliti melaksanakan uji coba produk pada siswa Sekolah Dasar. Uji coba produk juga dilakukan dalam situasi pandemi COVID-19 sehingga kegiatan belajar dilaksanakan dirumah. Untuk itu peneliti melakukan uji coba produk di rumah peneliti dengan melibatkan siswa usia Sekolah Dasar yang satu lingkungan dengan peneliti. Pada uji coba tahap 1 media diuji cobakan pada 12 siswa, respon siswa terhadap media puzzle tentang sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia yang dikembangkan yaitu menunjukkan respon baik karena 97% siswa memberi jawaban “ya” terhadap 13 pertanyaan yang terdapat pada angket. Sedangkan pada uji coba tahap 2 dilakukan kepada 12 orang siswa, hasil uji coba menunjukkan sebanyak 100% siswa memeberi jawaban “ya” terhadap 13 pertanyaan pada angket, artinya siswa merespon sangat baik terhadap media puzzle yang dikembangkan peneliti.

Refleksi Produk

Pelaksanaan uji coba atau implementasi media puzzle tentang sejarah kerajaan Hindu budha di Indonesia dengan satu kali pertemuan dan dengan satu kali revisi, maka media *puzzle* tentang sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia dalam tema 5 Pahlawanku dapat digunakan dengan maksimal dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tersebut. Media pembelajaran ini dibuat berdasarkan kajian teori yang ada dan disesuaikan dengan kondisi nyata di lapangan. Dalam melakukan validasi, peneliti menemui tiga validator ahli yaitu validator ahli materi IPS, validator ahli media dan validator ahli

pedagogik. Setiap validator menilai kelayakan media yang telah dirancang peneliti dengan sebenar – benarnya. Setelah selesai validasi produk, kemudian peneliti menguji cobakan produk ini pada siswa usia sekolah dasar. Oleh sebab itu produk yang dibuat dapat dipertanggung jawabkan. Dengan adanya produk ini diharapkan menjadi solusi alternatif dalam mengatasi permasalahan pada pembelajaran sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia untuk digunakan dalam pembelajaran.

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini tentunya telah disesuaikan berdasarkan sistematika tahapan-tahapan pengembangan yang harus dilakukan. Tahapan tersebut diantaranya adalah dengan melaksanakan tahapan validasi produk oleh validator ahli untuk mendapatkan masukan dan saran perbaikan serta menilai kelayakan dari produk yang dirancang. Kemudian melaksanakan uji coba untuk mendapatkan berbagai temuan yang perlu ditingkatkan kualitasnya melalui proses perbaikan produk agar hasil akhirnya menjadi lebih maksimal. Hasil akhir produk penelitian pengembangan media *puzzle* tentang sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia, kartu soal dan buku panduan, dapat dilihat pada Gambar 12:



Gambar 12. Media Puzzle tentang Sejarah Kerajaan Hindu Budha di Indonesia

Berdasarkan hasil temuan, peneliti menemukan kelebihan dan kekurangan media *puzzle* yang peneliti kembangkan. Adapun kelebihan media *puzzle* adalah memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, dapat digunakan sebagai media pembelajaran ataupun untuk permainan edukasi, dapat meningkatkan motivasi belajar dan antusias siswa mengikuti kegiatan pembelajaran media dilengkapi dengan buku panduan dan kartu soal sehingga memudahkan guru dalam penggunaan media, membuat pembelajaran yang interaktif, karena siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, media dibuat dari bahan yang tahan lama sehingga media dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.

Terkait kekurangan media *puzzle* diantaranya guru harus menguasai cara penggunaan media dan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media *puzzle*, media pembelajaran sulit dibawa ke mana-mana, karena ukurannya cukup besar dan memiliki kotak (tempat *puzzle* yang berat).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa media *puzzle* disusun berdasarkan hasil studi pendahuluan ke sekolah dasar dan didapat hasil temuan bahwa dalam mata pelajaran IPS belum banyak menggunakan media dan belum ada media *puzzle* tentang sejarah kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. Peneliti juga melakukan analisis terhadap penelitian – penelitian yang relevan terkait media *puzzle* untuk mendapatkan gambaran desain media *puzzle* secara keseluruhan, setelah itu peneliti mendesain media *puzzle* dalam aplikasi *Microsoft Word* dan *canva* di komputer. Kemudian dilakukan validasi

oleh ahli untuk mengetahui kelayakan dari desain produk media *puzzle*. Semua saran dan masukan validator dijadikan bahan revisi untuk perbaikan produk, sehingga media puzzle dapat diuji cobakan. Media *puzzle* tentang sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia untuk siswa sekolah dasar di uji cobakan sebanyak dua tahap pada siswa sekolah dasar. Pada hasil uji coba peneliti memperoleh data respon siswa terhadap penggunaan media Hindu Budha di Indonesia untuk siswa sekolah dasar. hasil uji coba produk menunjukkan respon positif dari siswa, bahwa media *puzzle* tersebut sangat membantu dalam proses pembelajaran IPS materi sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia dan membuat siswa semangat mengikuti pembelajaran karena mereka bisa belajar sambil bermain. Selain itu siswa memiliki tingkat antusias belajar yang tinggi karena penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS khususnya sejarah merupakan hal yang baru bagi siswa. Hasil produk akhir media *puzzle* tentang sejarah kerajaan Hindu Budha dibuat untuk menunjang keberlangsungan proses belajar sambil bermain untuk siswa sekolah dasar.

REFERENSI

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas.
- Fadhli, Aulia. (2010). *Koleksi Games Seru & Kreatif untuk Meningkatkan IQ dan ESQ Anak*. Yogyakarta: Pustaka Marwa.
- Halloran, R. O., Deale, C., Halloran, R. O., Ph, D., Deale, C., & Ph, D. (2017). Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development, 3758(October).
- Lidinillah, D. A. M. (2012). *Educational Design Research: a Theoretical Framework for Action*. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia – Kampus Tasikmalaya.
- National Council for the Sosial Studies. (2015). *National Standards for the Preparation of Social Studies Teachers*. Washington: National Council for the Social Studies.
- Poll, J. & Laubscher, D. (2016). Design-Based Research: Is This a Suitable Methodology for Short-Term Projects. *Educational Media International*, 53(1), 42-52.
- Rosiana, Khomsah. *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial disekolah Dasar*, Vol. 1, No. 2.
- Sapriya. 2015. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahidmurni (2017). *Metodologi Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

ANALISIS KELAYAKAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK JENJANG SD DI SALURAN YOUTUBE RUANGGURU DAN LABEDU CHANNEL

Ari Dwi Cahyana⁽¹⁾, dan E. Kosasih⁽²⁾

(1) Mahasiswa PGSD UPI Tasikmalaya, (2) Dosen PGSD UPI Tasikmalaya

Koresponden: aridwi869@student.upi.edu

Kata Kunci:

Deskriptif Analisis, Video pembelajaran, Analisis konten

ABSTRACT

This descriptive study uses a learning video analysis method for the elementary school on the Ruangguru and Labedu Channel youtube channels. The analysis is done by analyzing the content, presentation, language, and graphics. Researchers analyzed five learning videos on both channels. The aspects of the feasibility of the content, and the feasibility of the presentation are all very feasible, the aspect of the feasibility of the language of three videos is categorized as very feasible and two videos are each categorized as feasible and quite feasible, for the graphic feasibility aspects four videos are categorized as very feasible and one learning video is categorized as feasible. Then the Labedu channel analysis includes aspects of content eligibility, presentation aspects of four videos are categorized as very feasible and one video is categorized as feasible, language aspects are four videos categorized as very feasible and one video is categorized as feasible and lastly graphic aspects are two videos categorized as very feasible and two categorized as feasible.

ABSTRAK

Penelitian deskriptif ini menggunakan metode analisis video pembelajaran untuk SD pada saluran youtube Ruangguru dan Labedu Channel. Analisis dilakukan dengan analisis isi, penyajian, bahasa, dan grafika. Peneliti menganalisis lima video pembelajaran pada kedua channel tersebut. Aspek kelayakan isi, dan kelayakan penyajian semuanya sangat layak, aspek kelayakan bahasa tiga video dikategorikan sangat layak dan dua video masing-masing dikategorikan layak dan cukup layak, untuk aspek kelayakan grafika empat video dikategorikan sangat layak dan satu video pembelajaran dikategorikan layak. Kemudian analisis saluran Labedu channel meliputi aspek kelayakan isi, aspek penyajian empat video dikategorikan sangat layak dan satu video dikategorikan layak, aspek bahasa terdapat empat video dikategorikan sangat layak dan satu video dikategorikan layak dan terakhir aspek grafika ada dua video dikategorikan sangat layak dan dua dikategorikan layak.

Email penulis:

aridwi869@student.upi.edu

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di zaman globalisasi saat ini sangatlah cepat, tanpa terkecuali di dunia pendidikan. Masyarakat sudah terbiasa menggunakan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang

digunakan untuk mengolah data (Uno dkk., 2011 dalam Setiadi, Azmi, & Indrawadi, 2019). Di era revolusi 4.0 sudah banyak tren teknologi yang terus berkembang, bahkan untuk dunia pendidikan. Dunia pendidikan diharapkan untuk selalu menyesuaikan perkembangan tersebut sebagai usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan, terutama pemanfaatannya bagi dunia pendidikan terlebih dalam proses pembelajaran.

Peserta didik kini dapat bermain dan melihat tontonan seru atau mengakses informasi berkaitan dengan pendidikan bisa melalui gawainya. Hal tersebut menempatkan mereka dalam situasi yang menantang dan belajar secara Online sehingga menggambarkan bahwa perkembangan zaman telah melahirkan manusia-manusia baru dengan kebutuhan-kebutuhan baru (Dopo & Ismaniati, 2016, hlm. 16).

Sekarang sudah banyak bermunculan start up pendidikan berbasis digital di Indonesia yang berisi video pembelajaran, seperti Zenius, Ruangguru atau Quipper. Dengan bermunculannya start up-start up diatas tentu akan menjadi sarana bagi peserta didik untuk belajar yang sesuai dengan perkembangan zaman. Video digadang menjadi salah satu kemajuan teknologi telah banyak memberikan pengaruh positif dan kemajuan bagi manusia dan kebudayaannya. Berkat munculnya beragam video, orang tidak lagi sulit untuk mendapatkan berbagai informasi, pengetahuan dan hiburan (Busyaeri, Udin, & Zaenudin, 2016).

Start up yang telah dijelaskan di atas berisi video pembelajaran dari jenjang SD hingga SMA yang materinya disesuaikan berdasarkan kurikulum di Indonesia. Namun selain beberapa start up diatas, video pembelajaran sudah banyak tersedia di beberapa saluran berlangganan Online di Youtube. Fakta menariknya, Ruangguru, Quipper dan Zenius juga membuat salurannya sendiri dan mengunggah video pembelajaran yang bisa diakses secara gratis oleh pelanggannya di Youtube. Tentu saja mereka memiliki ciri khas, keunggulan dan desain yang berbeda.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan setiap video pembelajaran yang dianalisis, apakah setiap aspeknya layak untuk perkembangan usia peserta didik atau tidak. Selain itu, video pembelajaran diartikan sebagai salah satu teknologi dalam pendidikan yang dirancang secara sistematis dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip pembelajaran, sangat efektif untuk menyampaikan informasi terkait pembelajaran. Manfaat video pembelajaran adalah untuk mendorong siswa untuk mengerti apa makna tujuan materi dalam belajar, manfaat belajar, serta peningkatan hasil mereka dalam proses belajar mengajar. Siswa akan menyadari bahwa apa yang mereka pelajari berguna untuk hidupnya kelak (Sokhibul, Sugiyanta, & Utami, 2018, hal. 4).

Peneliti akan menganalisis lima sampel video pembelajaran pada saluran Youtube Ruangguru. Analisis yang digunakan adalah analisis isi, analisis penyajian, analisis bahasa dan analisis grafika. Sebagai pembanding dengan saluran Youtube Ruangguru, akan dianalisis pula video pembelajaran yang diunggah oleh mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2016 pendalaman ICT di saluran youtubanya bernama Labedu Channel.

Penelitian yang sama pernah dilakukan untuk membahas struktur isi video pembelajaran khusus jenjang SD dari Ruangguru. Pada video pembelajaran tersebut menjelaskan materi tentang cara cepat menghitung pembagian sampai ribuan pada mata pelajaran Matematika untuk kelas 3 sekolah dasar. Peneliti menelaah bahwa materi pembagian ribuan tidak ada dalam kurikulum 2013 di kelas 3 itu sendiri. Adapun peneliti menemukan materi pembagian ribuan di kelas 4 SD. Matematika di jenjang SD kelas tinggi merupakan satuan terpisah dari Kurikulum 2013. Jadi, video pembelajaran tentang cara cepat pembagian ribuan pada mata pelajaran Matematika di kelas 3 tidak ada dalam kurikulum di kelas 3 sendiri dan hanya ada

di kelas 4 saja dan bila ditujukan untuk kelas 3 kurang relevan dengan kurikulum serta tingkat pemahaman peserta didik (Rahadian, Gina, & Oktavia, 2019).

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Arsyad (2004, hlm. 36 dalam Rusman dkk, 2011 hlm. 218) menerangkan video merupakan visualisasi gambar yang bergerak disertai penambahan audio atau suara untuk menambah kesan yang dibentuk menjadi satu kesatuan dalam bentuk alur, serta didalamnya memiliki pesan untuk tujuan tertentu (Fadhli, 2015, hal. 24). Sedangkan menurut Sadiman (2008, hlm. 74) menjelaskan bahwa video adalah media audio visual yang menampilkan gambar yang bergerak. Jadi dapat disimpulkan bahwa video adalah salah satu media berbentuk audio visual karena didalamnya dapat menampilkan rangkaian gambar bergerak sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Selain itu, video memiliki pesan didalamnya, tergantung isi dan jenis video yang ditampilkan serta dari sudut pandang penonton.

Daryanto (2011, hlm. 79 dalam Kustandi, 2013, hlm. 64) menerangkan manfaat media video dalam setiap hal, di antaranya media video sebagai arsip semi real suatu kejadian sehingga suatu saat bisa diputar kembali, media video sebagai proyeksi memori otak manusia yang dapat menyimpan sejumlah kejadian, media video bersifat fleksibel karena dapat digunakan pada setiap bidang kehidupan, media video sebagai media menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kelompok kecil, media video lebih mudah menanamkan konsep dan pemikiran kritis dibandingkan media cetak seperti foto (Febriana, 2018, hal. 31).

Sementara itu, video pembelajaran diartikan sebagai salah satu teknologi dalam pendidikan yang dirancang secara sistematis dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip pembelajaran, sangat efektif untuk menyampaikan informasi terkait pembelajaran juga sebagai alternatif bagi guru kepada peserta didik (Susanti & Halimah, 2018, hal. 170).

Manfaat media video pada proses pembelajaran di antaranya dapat memberikan pesan dan informasi dengan mudah serta merata kepada peserta didik, bisa mengatasi keterbatasan waktu dan ruang karena lebih realistis dan dapat diulang-ulang sesuai dengan kebutuhan, serta dapat melengkapi pengalaman-pengalaman bagi peserta didik ketika mereka berdiskusi, membaca atau praktik (Febriana, 2018, hal. 34).

Video pembelajaran saat ini sudah banyak tersedia di platform terbesar di dunia, yakni Youtube. Youtube sendiri diartikan sebagai situs yang menyediakan tontonan video secara gratis serta tempat mengunggah video yang didalamnya menyediakan informasi dan digadang-gadang sebagai media penyiaran paling fenomenal di zaman ini. Banyak sekali manfaat yang bisa dirasakan dengan adanya Youtube terutama untuk dunia pendidikan, diantaranya adalah Sebagai sumber informasi terutama bagi guru dan peserta didik, karena bisa mendapatkan informasi seputar pengetahuan, sebagai tempat mencari video untuk pendinginan suasana dalam kelas (Ice breaking) karena banyak tersedia konten di sana, sebagai alternatif mendapatkan informasi berupa berita yang berkaitan dengan pendidikan dan sebagai sarana mencari tutorial atau praktik bagi guru maupun peserta didik yang hendak menyelesaikan masalahnya (Busyaeri, Udin, & Zaenuddin, 2016, hal. 120).

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik penelitian yang digunakan adalah analisis isi, analisis penyajian, analisis bahasa dan analisis grafika. Berikut merupakan instrumen penelitian analisis isi, analisis penyajian, analisis grafika dan analisis Bahasa tertuang pada Tabel 1-4:

Tabel 1. Instrumen Penelitian Analisis Isi

Analisis Isi		
No	Indikator	Nilai

		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum (Kompetensi Dasar dan Indikator)				
2	Kesesuaian dengan perkembangan anak (materi, contoh dan soal)				
3	Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar				
4	Kebenaran substansi materi pembelajaran				
5	Kesesuaian dengan nilai moral dan nilai sosial (sikap spiritual, rasa ingin tahu dan kreativitas)				
Jumlah					
Jumlah nilai maksimal					
Persentase kelayakan					

Tabel 2. Instrumen Penelitian Analisis Penyajian

Analisis penyajian					
No	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1	Kejelasan tujuan pembelajaran yang harus dicapai				
2	Adanya daya tarik dan interaksi (pemberian stimulus dan respon)				
3	Kesesuaian urutan penyajian				
4	Kelengkapan informasi.				
5	Penyajian suara jelas dan nyaring serta mendukung pemahaman peserta didik				
Jumlah					
Jumlah nilai maksimal					
Persentase kelayakan					

Tabel 3. Instrumen Penelitian Analisis Bahasa

Analisis bahasa					
No	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Ketepatan kosakata				
2.	Keefektifan kalimat				
3.	Kebakuan kata				
4.	Tingkat kemudahan bahasa bagi peserta didik				
Jumlah					
Jumlah nilai maksimal					
Persentase kelayakan					

Tabel 4. Instrumen Analisis Grafika

Analisis Grafika					
No	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1	Kejelasan ilustrasi dengan materi				
2	Kemenarikan desain latar belakang				
3	Tata letak gambar dan ilustrasi				

- 4 Keefektifan ilustrasi dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik

Jumlah
Jumlah nilai maksimal
Persentase kelayakan

Keterangan:

Nilai 1: Kurang

Nilai 2: Cukup baik

Nilai 3: Baik

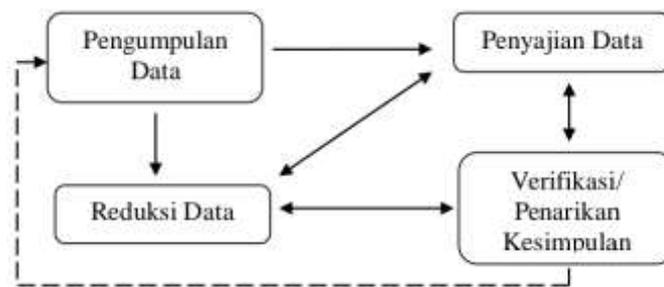
Nilai 4: Sangat Baik

Kategori kelayakan video pembelajaran untuk setiap aspek.

Tabel 5. Tabel Kategori Kelayakan

Persentase	Status Kelayakan
>80%	Sangat layak
60% - 79,9%	Layak
50% - 59,9%	Cukup layak

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi studi dokumentasi dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan model Miles dan Huberman (1994). Pada model ini terdapat tiga jalur analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Ilyas, 2016, hlm.94).



Gambar 1. Langkah-Langkah Analisis Data Model Miles Dan Huberman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Baskoro (2009, hlm. 58), *Youtube* diartikan sebagai situs yang menyediakan tontonan video secara gratis yang didalamnya menyediakan informasi. *Youtube* memiliki manfaat sebagai sumber informasi terutama bagi guru dan peserta didik, karena bisa mendapatkan informasi seputar pengetahuan serta sarana mencari tutorial atau praktik bagi guru maupun peserta didik yang hendak menyelesaikan masalahnya (Busyaeri, Udin, & Zaenudin, 2016, hal. 120).

Secara keseluruhan saluran *Youtube* Ruangguru saat ini sudah memiliki 722 ribu lebih pengikut atau pelanggan dengan jumlah video sampai saat ini berjumlah 655 buah video, baik itu video pembelajaran, video kisi-kisi, vlog dan lain sebagainya. Saluran dengan nama Ruangguru Bimbel Online No. 1 dapat diakses secara gratis. Menyajikan video yang bukan hanya video pembelajaran saja, melainkan banyak sekali jenis video yang semua video tersebut sudah terangkum ke dalam berbagai macam *play list*, diantaranya Beda Itu Keren, #ROGUpdate, Kepoin Kampus, *Skill Academy*, *Life at Ruangguru*, *Brain Academy*, dan masih banyak lagi *play list* lainnya.

Peneliti menemukan sedikitnya 8 video pembelajaran jenjang SD di saluran *Youtube* Ruangguru, namun hanya 5 video saja yang dijadikan sampel. Kelima video tersebut berjudul Ruang Belajar – IPS IV SD – Kenampakan Alam Daratan dan Pemanfaatannya, Ruang Belajar – IPA IV SD – Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan, Ruang Belajar – IPA V SD – Rangka Manusia, Ruang Belajar – Matematika IV SD – Pecahan Senilai serta Beda Suku, Budaya dan Agama. Kelima video tersebut sudah dianalisis (analisis isi, analisis penyajian, analisis bahasa dan analisis grafika) dan untuk setiap analisisnya sudah diketahui kriteria kelayakannya. Berikut adalah hasil analisis untuk setiap judul.

a. Ruang Belajar – IPS IV SD – Kenampakan Alam Daratan dan Pemanfaatannya

Tabel 6. Hasil Analisis Video Pembelajaran Berjudul Ruang Belajar – IPS IV SD – Kenampakan Alam Daratan Dan Pemanfaatannya

Analisis	Analisis isi	Analisis penyajian	Analisis bahasa	Analisis grafika
Persentase	90%	90%	75%	75%
Kategori kelayakan	Sangat layak	Sangat layak	Layak	Layak

b. Ruang Belajar – IPA IV SD – Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan

Tabel 7. Hasil Analisis Video Pembelajaran Berjudul Ruang Belajar – IPA IV SD – Bagian Tubuh Hewan Dan Tumbuhan

Analisis	Analisis isi	Analisis penyajian	Analisis bahasa	Analisis grafika
Persentase	90%	90%	87,5%	100%
Kategori kelayakan	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak

c. Ruang Belajar – IPA V SD – Rangka Manusia

Tabel 8. Hasil analisis video pembelajaran berjudul Ruang Belajar – IPA V SD – Rangka Manusia

Analisis	Analisis isi	Analisis penyajian	Analisis bahasa	Analisis grafika
Persentase	95%	90%	56,25%	100%
Kategori kelayakan	Sangat layak	Sangat layak	Cukup layak	Sangat layak

d. Ruang Belajar – Matematika IV SD – Pecahan Senilai

Tabel 9. Hasil Analisis Video Pembelajaran Berjudul Ruang Belajar – Matematika IV SD – Pecahan Senilai

Analisis	Analisis isi	Analisis penyajian	Analisis bahasa	Analisis grafika
Persentase	95%	85%	87,5%	100%
Kategori kelayakan	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak

e. Beda Suku, Budaya dan Agama

Tabel 10. Hasil analisis video pembelajaran berjudul Beda Suku, Budaya dan Agama

Analisis	Analisis isi	Analisis penyajian	Analisis bahasa	Analisis grafika
Persentase	80%	95%	87,5%	100%
Kategori kelayakan	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak

Kesimpulannya, video pembelajaran dari saluran *Youtube* Ruangguru dari aspek kelayakan isi semua dikategorikan sangat layak, aspek kelayakan penyajian semua dikategorikan sangat layak, aspek kelayakan bahasa tiga video pembelajaran dikategorikan sangat layak

dan dua video pembelajaran masing-masing dikategorikan layak dan cukup layak, untuk aspek kelayakan grafika empat video pembelajaran dikategorikan sangat layak dan satu video pembelajaran dikategorikan layak. Sebagai perbandingannya, peneliti menggunakan video pembelajaran dari saluran *Youtube* Labedu Channel. Labedu Channel merupakan saluran *Youtube* yang dirintis oleh kolaborasi dosen program studi PGSD dengan dosen program studi Bisnis Digital. Kedua perintis tersebut adalah Bapak Muhammad Rijal Wahid Muharram dengan Bapak Adam Hermawan. Peneliti memilih lima video pembelajaran dari Labedu Channel dengan judul diantaranya Rantai Makanan – IPA SD (Labedu), Video Pembelajaran IPA Kelas V SD tentang Perpindahan Kalor, Tata Surya Kelas 6 SD, Kelas 2 SD: Cara Cepat Perkalian 0, 1 dan 10 dan Video Pembelajaran Karya Seni 2 dan 3 Dimensi. Berikut adalah hasil analisis untuk setiap judul.

a. Rantai Makanan – IPA Sekolah Dasar (Labedu)

Tabel 11. Hasil Analisis Video Pembelajaran Berjudul Rantai Makanan – IPA SD

Analisis	Analisis isi	Analisis penyajian	Analisis bahasa	Analisis grafika
Persentase	95%	85%	81,25%	93,75%
Kategori kelayakan	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak

b. Video Pembelajaran IPA Kelas V SD tentang Perpindahan Kalor

Tabel 12. Hasil analisis video pembelajaran berjudul Video Pembelajaran IPA Kelas V SD tentang Perpindahan Kalor

Analisis	Analisis isi	Analisis penyajian	Analisis bahasa	Analisis grafika
Persentase	90%	80%	68,75%	68,75%
Kategori kelayakan	Sangat layak	Sangat layak	Layak	Layak

c. Tata Surya Kelas 6 SD

Tabel 13. Hasil analisis video pembelajaran berjudul Tata Surya Kelas 6 SD

Analisis	Analisis isi	Analisis penyajian	Analisis bahasa	Analisis grafika
Persentase	90%	70%	93,75%	87,5%
Kategori kelayakan	Sangat layak	Layak	Sangat layak	Sangat layak

d. Kelas 2 SD: Cara Cepat Perkalian 0, 1 dan 10

Tabel 14. Hasil analisis video pembelajaran berjudul Kelas 2 SD: Cara Cepat Perkalian 0, 1 dan 10

Analisis	Analisis isi	Analisis penyajian	Analisis bahasa	Analisis grafika
Persentase	90%	85%	93,75%	62,5%
Kategori kelayakan	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Layak

e. Video Pembelajaran Karya Seni 2 dan 3 Dimensi

Tabel 15. Hasil analisis Video Pembelajaran Karya Seni 2 dan 3 Dimensi

Analisis	Analisis isi	Analisis penyajian	Analisis bahasa	Analisis grafika
Persentase	90%	85%	93,75%	68,75%
Kategori kelayakan	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Layak

Jadi dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dari saluran *Youtube* Labedu Channel untuk aspek kelayakan isi semua dikategorikan sangat layak, aspek penyajian empat video

dikategorikan sangat layak dan satu video dikategorikan layak, aspek bahasa terdapat empat video dikategorikan sangat layak dan satu video dikategorikan layak dan terakhir aspek grafika terdapat dua video dikategorikan sangat layak dan dua lainnya dikategorikan layak.

KESIMPULAN

Berdasarkan latar belakang, bahwa perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan saat ini sangatlah cepat. Dengan demikian salah satu ciri perkembangan teknologi di dunia pendidikan adalah sudah banyaknya video-video pembelajaran yang dapat membantu menyeimbangkan kualitas pendidikan. Selain itu sudah banyaknya start up bidang pendidikan seperti Zenius, Ruangguru atau platform penyedia jasa video pembelajaran untuk semua jenjang. Tak jarang platform pendidikan sebesar Ruangguru pun menambah jaringannya ke dunia Youtube. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan teknik penelitiannya adalah analisis isi. Teknik analisis isi di dalamnya meliputi analisis isi, analisis penyajian, analisis bahasa dan analisis grafika. Sampel yang digunakan adalah lima buah video pembelajaran dari saluran Youtube Ruangguru sebagai sumber data primer dan lima buah video pembelajaran dari saluran Youtube Labedu Channel sebagai pembanding atau data sekunder. Kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis lima video pembelajaran khusus jenjang SD pada saluran Youtube Ruangguru. Ruangguru merupakan salah satu platform penyedia video pembelajaran untuk semua jenjang yang pada awalnya berbentuk sebuah aplikasi, kini mulai mengunggah ke Youtube. Peneliti hanya menemukan 8 video pembelajaran khusus jenjang SD, namun peneliti memilih 5 yang cocok. Secara keseluruhan, disimpulkan bahwa video pembelajaran dari saluran Youtube Ruangguru dari aspek kelayakan isi semua dikategorikan sangat layak, aspek kelayakan penyajian semua dikategorikan sangat layak, aspek kelayakan bahasa tiga video pembelajaran dikategorikan sangat layak dan dua video pembelajaran masing-masing dikategorikan layak dan cukup layak, untuk aspek kelayakan grafika empat video pembelajaran dikategorikan sangat layak dan satu video pembelajaran dikategorikan layak. Sebagai perbandingannya, video pembelajaran Ruangguru akan dibandingkan dengan lima video pembelajaran milik Labedu Channel. Secara keseluruhan, disimpulkan bahwa video pembelajaran dari saluran Youtube Labedu Channel untuk aspek kelayakan isi semua dikategorikan sangat layak, aspek penyajian empat video dikategorikan sangat layak dan satu video dikategorikan layak, aspek bahasa terdapat empat video dikategorikan sangat layak dan satu video dikategorikan layak dan terakhir aspek grafika terdapat dua video dikategorikan sangat layak dan dua lainnya dikategorikan layak.

REFERENSI

- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. *Al-Biptida*, 3(1), 116-137.
- Dopo, F. B., & Ismaniati, C. (2016). Persepsi Guru Tentang Digital Natives, Sumber Belajar Digital dan Motivasi Memanfaatkan Sumber Belajar Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(1), 13-24.
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. 3(1), 24-29.
- Febriana, D. (2018). Penggunaan Media Video Dapat Mempengaruhi Kemampuan Menyimak Dongeng Pada Siswa Kelas V SD Negeri Panjatan. *Jurnal Pendidikan Dasar (Jupendas)*, 21(1), 30-39.
- Ilyas. (2016). Pendidikan Karakter Melalui Home Schooling. *Jurnal of Non Formal Education*, 2(1), 91-98.

- Setiadi, E. F., Azmi, A., & Indrawadi, J. (2019). Youtube Sebagai Sumber Belajar Generasi Milenial. *Journal of Civic Education*, 2(4), 313-323.
- Sokhibul, A., Sugiyanta, I. G., & Utami, R. K. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Geografi. 1-9.
- Susanti, E., & Halimah, M. (2018). Desain Video Pembelajaran yang Efektif Pada Pendidikan Jarak Jauh: Studi Di Universitas Terbuka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(2), 167-185.

MENGATASI KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI KOGNITIF

Halimatun Nisa, dan Suyadi

Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Koresponden: halimahtuhnisa@gmail.com

Kata Kunci:

**Kesulitan belajar,
Matematika, Psikologi
kognitif**

ABSTRACT

The purpose of this study is to find out how to overcome the difficulties of learning Math elementary school age children that are caused by several factors. The research method used in this reasoning is the research method of library research by going through a qualitative approach. Learning difficulties are the disorders of learning in children and adolescents characterized by the presence of significant gaps between the level of intelligence and academic ability that should be achieved. There are several factors that cause the difficulty of learning Math elementary school children both internal and external factors. In addressing these problems require solutions and effective means, in addition, the role of teachers and parents are maximally necessary.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara mengatasi kesulitan belajar matematika anak usia sekolah dasar yang disebabkan oleh beberapa faktor. Dalam penelitian ini Metode yang digunakan adalah metode penelitian studi pustaka (library research) dengan melalui pendekatan kualitatif. kesulitan belajar merupakan suatu hambatan atau gangguan belajar yang terjadi pada anak dan remaja, kesulitan belajar tersebut biasanya ditandai oleh adanya kesenjangan yang signifikan antara taraf intelegensi dan kemampuan akademik yang seharusnya dicapai. Penyebab terjadinya kesulitan belajar dapat ditandai oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. dalam mengatasi permasalahan tersebut diperlukannya solusi dan cara yang efektif, selain itu peran dan dukungan dari pendidik dan orang tua secara maksimal juga sangat dibutuhkan.

Email penulis:

halimahtuhnisa@gmail.com

PENDAHULUAN

Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang mempunyai kriteria khusus yaitu, adanya penggunaan lambang matematika baik itu dalam proses belajar mengajar maupun dalam kehidupan sehari-hari dan objek matematika bersifat abstrak serta proses berpikir dalam matematika dibatasi oleh aturan-aturan baku yang ketat. Oleh karena itu pembelajaran matematika harus disajikan dengan menarik sehingga peserta didik mampu untuk memahami disiplin ilmu matematika ini dengan mudah.

Agar terciptanya peserta didik yang memiliki keterampilan dan kemampuan matematika hendaknya kondisi proses pembelajaran matematika lebih diutamakan untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik. Kemampuan dalam matematika tidak hanya tertuju pada satu kemampuan saja misalnya kemampuan matematika tidak hanya diperlukan untuk kepentingan kalkulus saja namun dapat digunakan juga untuk kepentingan perkembangan ilmu lainnya. Seperti halnya yang dijelaskan oleh (NCTM 2000 : 869)The National Council of Teachers of Mathematics peserta didik wajib memiliki 5 kemampuan awal dalam pembelajaran matematika yaitu: yang pertama kemampuan cara memecahkan masalah, yang kedua kemampuan dalam penalaran, yang ketiga kemampuan berkomunikasi, yang keempat kemampuan berkoneksi, dan yang terakhir kemampuan dalam representasi. Kemampuan-kemampuan tersebut harus dimiliki oleh para peserta didik agar mereka dapat lebih mudah untuk memahami pembelajaran matematika.

Pendidikan Dasar merupakan suatu tingkatan Pendidikan secara formal yang berperan penting dalam mencerdaskan anak bangsa dan mengembangkan kemampuan dasar peserta didik. Keberhasilan dari suatu kegiatan pembelajaran dapat dilihat dan diamati melalui hasil pembelajaran yang diperoleh oleh para peserta didik dan berdasarkan proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru terkadang masih ditemukannya peserta didik yang mendapatkan hasil belajar yang rendah dan tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Adapun penyebab dari rendahnya hasil belajar dan prestasi belajar yang didapatkan oleh peserta didik adalah adanya gangguan-gangguan yang terjadi pada peserta didik sehingga mereka tidak mampu untuk belajar secara efektif dan efisien. Peserta didik yang mengalami kondisi tersebut merupakan peserta didik yang mengalami kesulitan belajar.

Berdasarkan Beberapa penelitian yang dilakukan dari beberapa Negara di USA pada siswa Sekolah Dasar dan Menengah yang dijelaskan oleh Depdiknas, Badan Penelitian dan Pengembangan dalam Yuliardi (2017 : 15-16), memberitahukan bahwa jumlah keseluruhan dari peserta didik yang diidentifikasi mengalami hambatan perkembangan belajar adalah lebih kurang 5 %. Sedangkan di Indonesia jumlah kasus anak yang mengalami hambatan perkembangan belajar jumlahnya lebih banyak dibandingkan jumlah kasus yang terdapat di negara USA yaitu kurang lebih 10 – 15 % dari jumlah keseluruhan siswa baik itu siswa SD maupun siswa SMP.

Dalam ilmu matematika peserta didik harus mampu mengombinasikan antara visual dan motoriknya karena kemampuan tersebut sangat diperlukan dalam matematika. Menurut Nari & Musfika (2016 : 313), peserta didik diajarkan bukan hanya mampu untuk menghafal bilangan namun peserta didik juga dituntut untuk mampu mengetahui makna dari bilangan tersebut, hanya saja masih ditemukannya murid yang belum mampu untuk mengerjakan dan memecahkan suatu permasalahan yang diberikan oleh guru dengan menggunakan langkah dan konsep yang benar. Situasi seperti ini pastinya menjelaskan bahwa peserta didik masih kesulitan dalam menghubungkan materi sebelumnya dengan materi berikutnya. Kondisi-kondisi tersebut pada umumnya dapat disebabkan oleh beberapa faktor-faktor tertentu, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri (internal) dan faktor yang berasal dari luar individu atau yang berasal dari lingkungannya (eksternal). Faktor internal biasanya dapat berupa sikap intelegensi, minat, bakat, emosional dan lain sebagainya. Sedangkan faktor eksternal dapat berupa lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, cara belajar peserta didik, media pelajaran yang digunakan serta lingkungan masyarakat. Maka faktor-faktor yang menjadi penyebab terjadinya kondisi kesulitan belajar tersebut dapat berdampak terhadap prestasi belajar peserta didik seperti lambannya dalam mengerjakan tugas, rendahnya hasil belajar, serta tidak peduli dalam pelajaran dan lain sebagainya.

Anak pada fase usia sekolah dasar sudah mampu untuk mengerjakan tugas tugas belajar seperti halnya kegiatan membaca, kegiatan menulis dan kegiatan berhitung yang merupakan kemampuan kognitif. Nida Jarmita (2015 : 2) menjelaskan bahwa Periode ini ditandai oleh tiga hal yaitu peserta didik mampu mengklasifikasikan, menyusun dan menghubungkan bilangan maka dalam periode ini peserta didik sudah mampu untuk melakukan penambahan, pengurangan, pengkalian dan pembagian bilangan selain itu juga peserta didik sudah mampu memecahkan masalah yang sederhana dalam pembelajaran matematika.

Peserta didik perlu menguasai pembelajaran matematika baik itu berupa implementasinya maupun pola pikir. Maka peran dan dukungan dari pihak-pihak sekolah dan dari pihak orang tua sangat dibutuhkan untuk memotivasi anak agar rajin untuk berlatih soal soal matematika, dan menyajikan kegiatan pembelajaran matematika yang menarik sehingga pembelajaran yang diajarkan mudah untuk dimengerti dan kemampuan peserta didik dapat meningkat. Cara tersebut dapat digunakan sebagai solusi untuk meminimalisir kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran matematika agar pembelajaran matematika dapat jauh lebih efektif efisien Dan proses pembelajaran matematika juga akan jauh lebih bermakna. Karena pembelajaran matematika dapat dijadikan suatu solusi atau cara dalam menemukan jawaban dari permasalahan yang dihadapi oleh manusia.

Selain itu hambatan kesulitan belajar peserta didik dapat bersifat sosiologi, psikologi, maupun fisiologis, yang mana hambatan hambatan tersebut dapat menjadi penyebab bagi peserta didik dalam memperoleh hasil belajar yang dan prestasi belajar yang rendah. Maka apabila kesulitan belajar tidak ditangani secara baik akan mengakibatkan gangguan emosional pada peserta didik yang nantinya dapat berpengaruh terhadap kualitas hidupnya. Baiknya peserta didik yang mengalami kesulitan-kesulitan belajar hendaknya mendapatkan bimbingan dan penanganan agar peserta didik mampu dalam mengatasi kesulitan-kesulitan belajar yang dialami dan dihadapinya. Peran dari orang tua, para pendidik dan pihak sekolah menjadi hal yang sangat penting dan dibutuhkan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan belajar peserta didik agar peserta didik dapat memperoleh penanganan yang maksimal dari tenaga profesional.

Fenomena seperti ini menjadikan para peneliti tertarik untuk mencoba menemukan metode-metode apa yang tepat untuk digunakan dalam mengatasi dan membantu para peserta didik dalam menghadapi kesulitan-kesulitan belajar matematika. Dan nantinya metode tersebut dapat menjadi solusi bagi para pendidik dan orang tua untuk meningkatkan prestasi belajar dan hasil belajar matematika peserta didik dan membuat peserta didik mampu untuk mencapai apa yang diharapkan oleh guru dan orang tua

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah untuk memperoleh atau mendapatkan suatu jawaban yang berhubungan dengan pendapat, tanggapan, dan persepsi mengenai cara mengatasi kesulitan pembelajaran matematika. Jenis metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah studi Pustaka (library research). Sebagaimana yang telah dinyatakan oleh (Muhammad Nazir, 2003) Teknik Teknik dalam pengumpulan data secara studi Pustaka yaitu dengan cara penelaahan buku-buku, laporan-laporan, catatan dan literatur-literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dipecahkan terkait cara mengatasi kesulitan belajar matematika. Adapun Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik analisis data menurut Miles dan Huberman yaitu dengan merangkum, menyajikan data dan memberikan kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam mengatasi kesulitan-kesulitan dari pembelajaran matematika ini perlu dukungan penuh dari orang tua dan guru. Sebagai tenaga pengajar, guru tentunya dalam sehari-hari tidak selalu dihadapkan oleh murid yang pintar tetapi guru juga akan dihadapkan oleh murid yang kesulitan dalam menerima pelajaran. Maka seorang guru harus mempunyai cara dan metode yang baik dalam menghadapi murid yang kesulitan dalam belajar sehingga nantinya guru tidak frustrasi dalam menghadapi murid seperti itu.

Menurut Jayanti Putri Purwaningrum (2016 : 2), setiap konsep yang bersifat abstrak dalam matematika sebaiknya guru memberikan suatu penguatan agar konsep yang baru diajarkan dapat lebih lama bertahan dalam ingatan peserta didik, menempel di dalam pikiran dan pola Tindakan anak. Untuk mengembangkan kompetensi dan kemampuan matematis peserta didik hendaklah guru menerapkan pembelajaran yang lebih efektif dan yang sinkron dengan perkembangan kognitif peserta didik.

Menurut Tapilow dalam Jarmita, (2015 : 2) Fungsi dari pembelajaran matematika adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan dari kegiatan menghitung, kegiatan mengukur dan kegiatan menurunkan rumus, selain itu rumus matematika juga sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dalam kehidupan sehari-hari. Maka pengembangan konsep melalui pembelajaran matematika harus diperhatikan betul oleh guru, sehingga kemampuan peserta didik dapat berkembang dan peserta didik mampu untuk melakukan kegiatan menemukan, kegiatan memeriksa dan dapat membuat generalisasi.

Menurut National Institute of Health USA dalam Ridwan idris (2009 : 153) bahwasanya kesenjangan yang signifikan yang terjadi antara taraf intelegensi dan kemampuan akademik yang wajib dicapai merupakan suatu faktor atau penyebab terjadinya kesulitan belajar yang dialami oleh anak dan remaja. Gangguan pada sistem saraf otak pusat otak (gangguan neurobiologi) kemungkinan suatu penyebab dari kesulitan belajar. Gangguan tersebut dapat menyebabkan timbulnya gangguan pada perkembangan seperti halnya gangguan perkembangan bicara, gangguan perkembangan membaca, gangguan perkembangan pemahaman dan gangguan perkembangan menghitung. Selain itu Sudjarat menyatakan bahwa kesulitan-kesulitan belajar peserta didik mencakup pengertian yang cukup luas di antaranya yaitu: (a) *learning disorder*, (b) *learning disfunction*; (c) *underachiever*; (d) *slow learner*, dan (e) *learning disabilities*.

Penyebab dari kesulitan-kesulitan belajar dapat dibedakan menjadi dua bentuk yaitu penyebab pertama kesulitan belajar dapat disebabkan oleh perkembangan kognitif para peserta didik, dan yang kedua kesulitan belajar dapat disebabkan oleh faktor dari luar peserta didik. Menurut Carnine, Jitendra, dan Silbert dalam Steenbrugge et al (2010) menyatakan bahwa kesulitan belajar suatu individu bukan hanya dapat disebabkan oleh gangguan kecerdasan atau intelektual namun kesulitan belajar juga dapat disebabkan oleh Teknik, metode dan desain pembelajaran yang kurang efektif dan efisien.

Menurut Zentall dan Smith dalam Vaughn, Sharon (2013) Peserta didik yang memiliki gangguan perilaku, keterbelakangan mental, ke tidak mampuan belajar, dan masalah fokus dalam belajar biasanya lebih kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika sehingga anak-anak yang mengalami gangguan-gangguan tersebut memperoleh nilai yang jauh kecil dan rendah dibandingkan dengan teman-teman seumurannya dalam pembelajaran matematika. Barnes dalam Vaughn, Sharon (2013) Dalam kasus lain adanya peserta didik yang kurang dalam keterampilan berhitung untuk menyelesaikan suatu masalah. Salah satu penyebab kesulitan dalam masalah matematika dan prosedur penyelesaiannya adalah anak-anak yang memiliki kebutuhan khusus.

Secara umumnya terdapat dua faktor yang menjadi pengaruh dan penyebab dari kesulitan-kesulitan belajar matematika peserta didik, dua faktor tersebut yaitu faktor dari dalam diri anak (internal) dan faktor dari luar diri anak (eksternal). Menurut Yeni & Almuslim (2015 : 10) adapun penyebab-penyebab yang dapat mempengaruhi kesulitan belajar dari pembelajaran matematika pada peserta didik adalah sebagai berikut:

a. Penyebab secara internal

Adapun faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan belajar matematika secara internal yaitu:

1. Pembelajaran yang akan diajarkan tidak memiliki Tujuan yang jelas
2. Peserta didik kurang berminat terhadap bahan pelajaran yang akan diajarkan
3. Kesehatan peserta didik yang sering terganggu
4. Kurangnya kecakapan dari peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
5. Kebiasaan belajar yang dilakukan oleh peserta didik
6. Kurangnya penguasaan Bahasa yang dimiliki oleh peserta didik

b. Penyebab yang berasal dari lingkungan sekolah

Hambatan dan kesulitan-kesulitan yang dialami oleh peserta didik tidak hanya diperoleh melalui faktor internal saja namun lingkungan sekolah juga dapat menjadi salah satu penyebab terjadinya kesulitan belajar bagi anak karena sekolah merupakan suatu tempat dimana anak mengenyam Pendidikan secara formal.

c. Penyebab yang berasal dari lingkungan masyarakat

Penyebab yang berasal dari lingkungan keluarga merupakan suatu faktor yang sangat berpengaruh dalam kesuksesan anak, karena keluarga merupakan faktor lingkungan yang paling dekat. Maka hal itu juga dapat menjadikan keluarga sebagai salah satu penyebab yang sangat berpengaruh dalam menyebabkan kesulitan belajar anak.

d. Penyebab yang berasal dari lingkungan masyarakat.

Lingkungan masyarakat merupakan tempat dimana anak melakukan kegiatan sosialisasi dengan orang lain selain keluarga. Dan lingkungan masyarakat merupakan faktor penting dalam proses perkembangan anak namun lingkungan masyarakat juga dapat membawa dampak negatif terhadap proses pembelajaran anak dan menghambat proses perkembangan anak. Pada umumnya masyarakat sangat membutuhkan anak-anak yang cerdas dan memiliki pendidikan untuk kemajuan dalam lingkungan masyarakat.

Peserta didik yang mengalami kesulitan-kesulitan belajar matematika terkadang akan memiliki sikap atau perilaku-perilaku yang menyimpang. Menyimpang disini bukan dalam artian suatu perilaku yang jahat namun peserta didik yang memiliki kesulitan-kesulitan belajar akan menjadi peserta didik yang kurang percaya diri terhadap kemampuan yang dimilikinya, menjadikan peserta didik menjadi pemalas dan menjadi bahan bully oleh teman temannya.

Syah, (2000 : 173-174) menyatakan bahwa Faktor-faktor lain selain faktor diatas yang dapat menyebabkan kesulitan belajar peserta didik adalah sindrom psikologi yang berupa *learning disability* (ketidakmampuan dalam belajar). Adapun sindrom yang menimbulkan indikator kesulitan belajar peserta didik adalah:

1. Ketidakmampuan dalam belajar membaca disebut dengan disleksia (*dyslexia*).
2. Ketidakmampuan dalam belajar menulis disebut dengan disgrafia (*dysgraphia*)
3. Ketidakmampuan dalam belajar matematika disebut dengan diskalkulia (*dyscalculia*)

Hanya saja peserta didik yang merasakan dan mengalami sindrom-sindrom tersebut secara umum mempunyai potensi IQ yang normal bahkan terdapat peserta didik yang mengalami sindrom tersebut memiliki kecerdasan diatas rata-rata. Oleh sebab itu peserta didik yang menderita dan mengalami sindrom-sindrom tersebut dikarenakan gangguan ringan pada otak.

Menurut Sternberg, (2008 : 28) bahwa organ yang mengontrol secara langsung pikiran, emosi dan motivasi dalam diri manusia adalah otak. Otak merupakan organ tubuh manusia yang sangat penting dalam pemrosesan kognitif peserta didik. Oleh karena itu gangguan sekecil apa pun yang terjadi sistem saraf yang lain akan terganggu dan hal tersebut mungkin akan mengakibatkan tidak termotivasinya peserta didik dalam belajar.

Sutrisno (2010 : 9) menyatakan Solusi untuk mengatasi kesulitan belajar dalam proses pembelajaran matematika yaitu melalui langkah dan cara menerapkan prinsip pembelajaran matematika pada setiap proses pembelajaran matematika. Adapun prinsip pembelajaran menurut Abdurrahman (2003 : 272-275) yaitu dengan cara mempersiapkan peserta didik untuk belajar matematika, belajar matematika dimulai dari yang konkret ke yang abstrak, peserta didik diberikan peluang dan kesempatan seluas luasnya untuk dapat berlatih dan mengulang dalam pelajaran matematika, menggeneralisasikan pembelajaran matematika ke dalam hal yang baru, dalam belajar matematika hendaknya melihat kelebihan dan kekurangan dari peserta didik, memperkuat tentang fondasi konsep dan keterampilan matematika, menyediakan perencanaan pembelajaran matematika secara seimbang, serta penguasaan alat hitung yaitu kalkulator.

Mempersiapkan anak untuk belajar matematika

Kurang siapnya peserta didik dalam mempelajari bidang studi matematika menyebabkan banyak anak kesulitan dalam mempelajari pelajaran matematika. Suatu landasan belajar matematika bagi peserta didik dapat dilakukan melalui kegiatan berikut: melakukan pengelompokan benda-benda berdasarkan sifatnya, mengenal dan mengerti jumlah dari anggota kelompok benda, dapat menghitung benda-benda, memberikan nama angka yang muncul setelah angka tertentu, menulis angka dimulai dari angka 0 sampai 10 dengan urutan yang benar, mengukur dan membelah, mengurutkan benda mulai dari benda yang besar hingga benda yang kecil atau dari benda yang Panjang hingga ke yang pendek, dan menyusun bagian menjadi keseluruhan.

Belajar matematika dimulai dari hal yang konkret ke yang abstrak

Agar peserta didik tidak merasakan dan mengalami kesulitan-kesulitan dalam belajar matematika hal atau yang dapat dilakukan adalah pembelajaran matematika dimulai dari hal konkret ke yang abstrak sehingga konsep-konsep dari matematika dapat dipahami dengan baik dan mudah. Kemudian hendaknya guru merancang pembelajaran matematika menjadi tiga langkah-langkah berikut ini konkret, representasional dan abstrak. pada langkah pertama (konkret) peserta didik dapat memanipulasi berbagai nyata dalam belajar keterampilan. Pada langkah kedua (representasional) obyek nyata dapat diwakilkan oleh suatu gambar. Kemudian pada langkah ketiga (abstrak) pada akhirnya angka akan menggantikan suatu gambar atau simbol grafis. Agar peserta didik dapat mengaplikasikan konsep dalam matematika secara otomatis maka hendaknya para peserta didik diberikan kesempatan dan peluang untuk berlatih dan mengulang. Selain hal tersebut untuk mendukung peserta didik dalam pengaplikasian konsep matematika guru dan orang tua juga dapat mencari dan menggunakan metode-metode yang bervariasi, menyenangkan dan efektif.

Menggeneralisasikan pembelajaran matematika ke dalam situasi yang baru

Dalam belajar matematika hendaknya guru dan orang tua memberikan kesempatan yang cukup kepada peserta didik untuk menggeneralisasikan keterampilan mereka ke dalam banyak keadaan sehingga peserta didik dapat memperoleh suatu keterampilan, mengenal dan dapat mengaplikasikan operasi-operasi komputasional ke dalam suatu situasi yang baru dan berbeda.

Melihat pada kelebihan & kekurangan peserta didik

Hendaknya guru dan orang tua sebelum menentukan cara, Teknik dan metode yang akan digunakan dalam mengajarkan matematika kepada peserta didik, baiknya guru dan orang tua memahami terdahulu kemampuan dan ketidakmampuan peserta didik terhadap matematika, penguasaan matematika peserta didik dan bagaimana cara pengoperasian matematika yang dapat dilakukan oleh peserta didik.

Memperkuat fondasi mengenai konsep dan keterampilan matematik

Dalam pembelajaran matematika yang harus diperkuat adalah konsep dan keterampilan. Agar keterampilan dan konsep tersebut dapat memiliki fondasi yang kokoh hendaknya guru dan orang tua mengutamakan dan menekankan pembelajaran matematika pada pemberian jawaban atau solusi atas berbagai persoalan dan permasalahan dari pada menekankan pada hafalan tanpa memahami. Hal tersebut dapat direalisasikan dengan memberikan kesempatan-kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan generalisasi ke berbagai macam aplikasi dan memberikan solusi dan pemecahan masalah dari segala sesuatu yang dipelajari.

Menyediakan program matematika yang seimbang

Elemen elemen matematika yang wajib diajarkan oleh peserta didik adalah konsep, keterampilan dan pemecahan masalah. Agar pembelajaran matematika dapat berjalan secara seimbang hendaknya dilakukan suatu pengombinasian melalui tiga elemen tersebut dan elemen-elemen tersebut wajib diajarkan secara seimbang dan saling berkaitan kepada peserta didik agar pembelajaran matematika mudah dipahami dan lebih bermakna. Solusi diatas diharapkan dapat mengatasi kesulitan belajar matematika, sehingga peserta didik mampu dan mudah dalam mengerti pembelajaran matematika, dengan demikian agar cara-cara tersebut dapat berjalan dengan baik maka guru dan orang tua sangat dibutuhkan untuk memilih cara yang sesuai dengan situasi dan kondisi yang terjadi.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan-kesulitan belajar matematika bagi anak usia sekolah dasar dapat diatasi dengan beberapa cara yaitu mempersiapkan peserta didik untuk belajar matematika, memulai pembelajaran matematika melalui hal yang konkret ke yang abstrak, menggeneralisasikan pembelajaran matematika ke dalam situasi yang baru, melihat kelebihan & kelemahan dari peserta didik, memperkuat fondasi mengenai konsep dan keterampilan matematika, dan menyediakan perencanaan matematika yang seimbang. Agar cara-cara tersebut dapat berjalan dengan baik dan efektif maka peran, motivasi orang tua dan guru sangat dibutuhkan.

REFERENSI

- Abdurrahman, M. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Jarmita, N. (2015). Kesulitan Pemahaman Konsep Matematis. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 1–16.
- Jayanti Putri Purwaningrum. (2016). Circuit Learning Sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (1st Senatik)*, 2.
- Muhammad Nazir. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.

- Nari, N., & Musfika, A. P. (2016). Analisis kesulitan belajar ditinjau dari kemampuan koneksi matematika peserta didik. *Proceeding International Seminar on Education 2016, 1*, 311–320.
- NCTM. (2000). *Standards and Principles for School Mathematics*. 47(8), 869.
- Nida Jarmita. (2015). Kesulitan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas Awal Sekolah Dasar. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 1–16.
- Ridwan idris. (2009). Mengatasi Kesulitan Belajar Dengan Pendekatan Psikologi Kognitif Oleh: Ridwan Idris. *Lentera Pendidikan*, 12(2), 152–172.
- Steenbrugge, H. Van, Valcke, M., & Desoete, A. (2010). *Mathematics learning difficulties in primary education : Teachers ' professional knowledge and the use of commercially available learning packages*. February. <https://doi.org/10.1080/03055690903148639>
- Sternberg, R. (2008). *Psikologi Kognitif*. Yogyakarta : Pustaka pelajar.
- Sutrisno. (2010). Analisis kesulitan belajar siswa kelas II pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan. *Prodi Pendidikan Matematika*, 3(1), 1–13.
- Syah, Muhibbin. (2000). *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Vaughn, Sharon., dkk. (2013). *Teaching Students Who Are Exceptional, Diverse, and at Risk in the General Education Classroom*. New York: Pearson.
- Yeni, E. M., & Almuslim, U. (2015). Kesulitan Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Jupendas*, 2(2), 1–10.
- Yuliardi, R. (2017). Analisis Terhadap Kesulitan Belajar Matematika Siswa Ditinjau Dari Aspek Psikologi Kognitif. *Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 3(April), 15–16.

PENGEMBANGAN SOAL TES TERTULIS BERBASIS STEM DENGAN PEMODELAN RASCH DI SEKOLAH DASAR

Adinda Aulia Rahmat, Ghullam Hamdu, dan Epon Nur'aeni

Program Studi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Koresponden: adindaar98@student.upi.edu

Kata Kunci:

Soal tes tertulis, pemodelan Rasch, STEM

ABSTRACT

These research aims are to developing written test questions and their analysis using Rasch modeling. The research was carried out through the stages of problem identification and analysis, developing products through a forum group discussion (FGD), and analysis of test results using Rasch modeling assisted by the Winstep (Ministep) Rasch version 4.4.6 application. The results of this research were 10 written test questions developed based on indicators of critical thinking skills based on STEM. The results of the analysis using Rasch modeling explain the quality of each question based on the level of difficulty and appropriateness of the items, as well as the level of student ability and the level of student suitability.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan soal tes tertulis disertai analisisnya menggunakan permodelan Rasch. Penelitian dilakukan melalui tahapan identifikasi dan analisis masalah, mengembangkan produk melalui forum group discussion (FGD), dan analisis hasil tes menggunakan permodelan Rasch berbantuan aplikasi Winstep (Ministep) Rasch versi 4.4.6. Hasil penelitian berupa 10 soal tes tertulis yang dikembangkan berdasarkan indikator keterampilan berpikir kritis berbasis STEM. Hasil analisis menggunakan permodelan Rasch menjelaskan kualitas dari setiap soal berdasarkan tingkat kesulitan dan kesesuaian butir soal, serta tingkat abilitas dan tingkat kesesuaian siswa.

Email penulis:

adindaar98@student.upi.edu,
 ghullamh2012@upi.edu,
 nuraeni@upi.edu

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan Indonesia harus mampu bersaing secara global. Karena pada saat ini, pendidikan dituntut untuk memenuhi tuntutan keterampilan abad 21. Salah satu keterampilan abad 21 yang perlu dimiliki siswa yaitu learning and innovation skill (Trilling & Fadel, 2009). *Learning and innovation skills* menjadi fokus pembicaraan yang diangkat dalam kurikulum 2013. Pada ranah learning and innovation skills didalamnya diuraikan menjadi berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, komunikasi dan kolaborasi. Berdasarkan uraian tersebut maka banyak orang lebih mengenalnya dengan ketrampilan 4C yaitu *critical thinking and problem solving, creativity and innovation, communication, dan collaboration*. Dengan keterampilan tersebut akan mengantarkan siswa untuk dapat bersaing secara global, bahkan mampu bersaing dengan kecerdasan buatan (*artificial intelligent*) (Ariyanti, Dantes, & Marhaeni, 2020; Arseni, Lasmawan, & Suarni, 2020).

Keterampilan abad 21 memiliki keterkaitan dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau HOTS (*High Order Thinking Skills*). Hal tersebut karena keterampilan berpikir tingkat tinggi atau HOTS merupakan proses berpikir pada siswa berada dalam level kognitif yang lebih tinggi karena dikembangkan dari berbagai konsep dan taksonomi berpikir meliputi kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis, kemampuan berargumentasi, dan kemampuan mengambil keputusan (Saputra, 2016). Diantara ke empat keterampilan abad 21 dan yang terkait dengan HOTS tersebut, *critical thinking* atau keterampilan berpikir kritis menjadi dasar dari keempat keterampilan tersebut. Dengan berpikir kritis, maka menjadikan modal awal untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi termasuk mengembangkan keterampilan abad 21 lainnya. Keterampilan berpikir kritis dapat dikembangkan berdasarkan indikator pada "*Assessing 21st Century Skills for Teachers and Students*" meliputi *analyzing arguments, claiming or proving; making conclusion or reasoning; judging or evaluating; making decisions or problem solving* (P21 Partnership for 21st Century Skills: <http://www.p21.org/our-work/p21-framework>). Indikator tersebut dapat dijadikan referensi untuk menilai siswa (Hamdu, Fuadi, Yulianto, & Akhirani, 2020). Sejatinya, keterampilan berpikir kritis sangat diperlukan sebagai keterampilan dasar oleh siswa Indonesia. Namun, keterampilan berpikir kritis siswa di Indonesia terbelah sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan siswa Indonesia dalam menyelesaikan soal-soal pada ajang TIMSS dan PISA yang bersaing secara internasional. Hasil capaian Indonesia pada TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) tahun 2015 mendapat peringkat 44 dari 49 negara (Mullis, Martin, Foy, & Hooper, 2015). Begitupun dengan hasil capaian Indonesia pada ajang PISA pada tahun 2018 hanya mencapai pada level 1 dengan skor rata-rata 396 (OECD, 2019). Dengan demikian, menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat rendah. Hal ini, disebabkan karakteristik soal pada ajang TIMSS dan PISA yang lebih mengeksplorasi keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Bagi siswa, keterampilan berpikir tingkat tinggi perlu dibiasakan dan dilatih. Salah satu bentuk aktivitas yang dapat memberikan pengalaman untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan menunjang untuk mengembangkan keterampilan abad 21 adalah berlatih melalui soal tes tertulis. Soal tes tertulis tersebut dapat dikembangkan dengan berbasis STEM (*Sains, Technology, Engineering dan Mathematic*) sehingga dapat menggali kemampuan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir pada tingkat tinggi. Pendekatan STEM relevan dengan pengembangan keterampilan abad 21, karena keterampilan yang dihasilkan dari pembelajaran STEM tumpang tindih dengan keterampilan yang dibutuhkan dalam pendidikan abad ke-21 (Hamdu et al., 2020; Zulfikar, 2019). Melalui pendekatan STEM, siswa akan memperoleh pengetahuan secara terintegrasi dari sains dan matematika, praktek penyelidikan ilmiah, teknologi dan rekayasa, dan keterampilan abad 21 (Lidinillah, Mulyana, Karlimah, & Hamdu, 2019). Dengan demikian, pendekatan STEM dapat digunakan sebagai alternatif untuk menunjang pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan keterampilan abad 21 melalui soal tes tertulis.

Dalam konteks belajar mengajar, soal tes tertulis erat kaitannya dengan penilaian. Penilaian dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan kemajuan belajar peserta didik berdasarkan kompetensi yang harus dikuasai (Hosnan, 2014). Dalam hal ini, diperlukan soal tes yang berkualitas (Hamdu et al., 2020). Soal tes tersebut harus dapat memungkinkan untuk dianalisis kualitasnya. Salah satu pemodelan pengukuran yang dapat digunakan yaitu pemodelan Rasch. Pemodelan Rasch menyediakan teknik analisis psikometri yang dapat digunakan untuk mengembangkan item tes dan untuk menyajikan informasi yang relevan terkait dengan penilaian belajar siswa (Sumintono, 2018). Dengan menggunakan pemodelan Rasch akan menghasilkan informasi yang lebih tepat (Sumintono

& Widhiarso, 2015). Dikatakan lebih tepat, karena informasi yang diberikan dapat lebih informatif dan relevan.

Merujuk pada informasi terkait dengan rendahnya keterampilan siswa dalam berpikir tingkat tinggi dan perlunya instrument tes yang berkualitas maka timbul kebutuhan berupa instrument penilaian dalam bentuk soal tes tertulis yang berkualitas. Oleh karena itu, peneliti hendak melakukan penelitian dengan tujuan mengembangkan soal tes tertulis berbasis STEM dengan pemodelan Rasch di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan produk dalam bentuk soal tes tertulis sebagai solusi dari masalah yang ditemukan. Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Prosedur penelitian

Tahap pertama, peneliti melakukan identifikasi dan analisis masalah dengan mengkaji literatur, melakukan wawancara kepada guru SD Negeri Mancogeh dan SD Negeri 3 Manonjaya dan studi dokumentasi. Kemudian pada tahap dua, dilakukan pengembangan soal tes tertulis melalui metode focus group discussion (FGD). *Focus group discussion* dilakukan dengan diskusi terstruktur sehingga diperoleh data dari sekelompok orang tertentu mengenai produk yang dikembangkan dalam bentuk soal tes tertulis secara mendalam dan intensif. Hal ini sebagaimana tujuan dari FGD, yaitu mempelajari suatu topik secara mendalam dan intensif (Omar, 2018). FGD dilakukan dengan satu orang moderator yaitu peneliti itu sendiri, enam orang peserta yang telah memenuhi kualifikasi karakteristik yang sama, dan dipandu oleh satu fasilitator. Proses dari FGD dilakukan seperti pada gambar 2 yaitu melalui tahap identifikasi sasaran/tujuan, mengidentifikasi pertanyaan, mengidentifikasi peserta, memilih waktu, tempat/lingkungan, melakukan penelitian, mengevaluasi temuan/data dan penyusunan laporan (Glynn, Shanahan, & Duggan, 2015). Dalam tahap ini diperoleh bentuk akhir soal tes tertulis yang dikembangkan.



Gambar 2. Proses FGD

Pada tahap tiga, dilakukan analisis menggunakan pemodelan rasch dengan berbantuan aplikasi winstep (ministep) rasch versi 4.4.6 setelah diperoleh data hasil pengisian soal dari 15 siswa kelas 5 SD Negeri 7 Ciamis. Data tersebut dianalisis sehingga diketahui kualitas soal berdasarkan tingkat kesulitan soal, kesesuaian soal, abilitas siswa, dan tingkat kesesuaian siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama, dilakukan identifikasi dan analisis masalah. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa soal tes untuk ulangan harian dan penilaian tengah semester (PTS) dibuat oleh guru kelas. Soal tersebut dibuat berdasarkan kompetensi yang telah diajarkan dan disesuaikan dengan kemampuan siswa. Guru juga tidak menganalisis soal atau hasil pengerjaan siswa secara lebih lanjut karena nilai langsung diperoleh berdasarkan jawaban benar siswa. Terkait dengan soal berbasis STEM belum ditemukan, karena pembelajaran dengan berbasis STEM pun belum pernah dilaksanakan. Kemudian, berdasarkan hasil studi dokumentasi diketahui bahwa keberadaan soal HOTS masih jarang ditemukan.

Tahap dua, dilakukan pengembangan soal tes melalui *focus group discussion* (FGD). Pada tahap ini dilakukan Langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis materi pembelajaran
Pada tahap ini ditentukan materi pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar pada tema tokoh dan penemuan. Berdasarkan hasil kajian ditentukan tiga mata pelajaran yang akan digunakan yaitu IPA, Matematika dan Bahasa Indonesia. Kemudian, mata pelajaran terpilih diproyeksikan kedalam matriks STEM.
2. Analisis indikator
Dilakukan analisis indikator berdasarkan pemetaan kompetensi dasar sebelumnya. Indikator tersebut kemudian dikembangkan menjadi indikator soal.
3. Analisis tujuan pembelajaran
Analisis tujuan pembelajaran dilakukan sehingga diperoleh tujuan yang jelas dalam bentuk pernyataan yang menunjukkan keterampilan siswa yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar.
4. Rancangan pengembangan soal tes tertulis berbasis STEM
Rancangan soal tes tertulis terdiri dari soal seperti pada gambar 3 dan kisi-kisinya seperti pada gambar 4. Soal dikembangkan berbasis STEM dengan memperhatikan keterampilan abad 21 dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Pada rancangan awal,

soal terdiri dari 8 soal pilihan ganda dan 3 soal uraian yang dikembangkan berbasis STEM dengan indikator keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator soal	Materi	No. soal	Keterampilan berpikir	Indikator keterampilan berpikir
4.4 Melakukan percobaan rangkaian listrik sederhana secara seri dan paralel	4.4.1 Membuat rancangan rangkaian listrik sederhana secara seri dan paralel	Disajikan gambar dari <i>Electrical Tandem Roller</i> , siswa dapat menentukan rangkaian lampu pada gambar dengan tepat.	Listrik	5	Critical thinking	reasoning

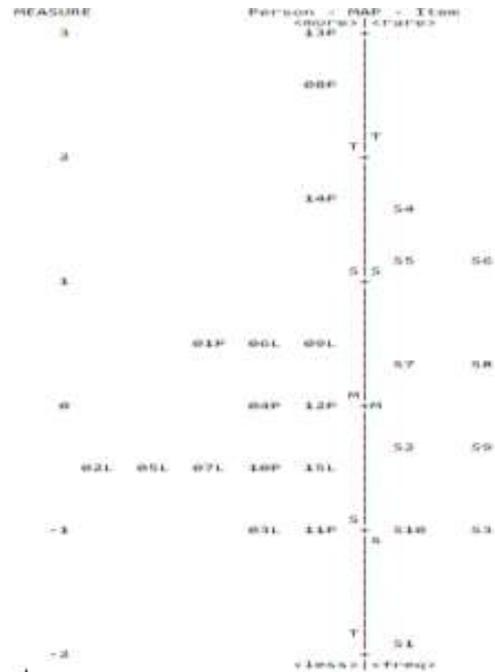
Gambar 3. Kisi-kisi soal

5. Kelompok 2 membuat *Electrical Tandem Roller* dengan lampu yang disusun secara berderet. Seluruh komponen sudah terpasang dengan baik. Namun salah satu lampunya rusak, sehingga menyebabkan seluruh lampu yang terpasang menjadi tidak menyala. Berdasarkan informasi tersebut, apa yang menyebabkan seluruh lampu menjadi tidak menyala sedangkan hanya salah satu lampu saja yang dinyatakan rusak?
- Lampu dirangkai secara seri, sehingga ketika salah satu lampu rusak maka lampu yang lainnya menjadi tidak menyala karena arus yang mengalir harus melewati satu lampu terlebih dahulu sebelum dialirkan pada lampu selanjutnya.
 - Lampu dirangkai secara parallel, sehingga ketika salah satu lampu rusak maka lampu yang lainnya menjadi mati karena arus yang mengalir harus melewati satu lampu terlebih dahulu sebelum dialirkan pada lampu selanjutnya..
 - Lampu dirangkai secara seri, sehingga ketika salah satu lampu rusak maka lampu lainnya menjadi sama-sama rusak karena arus yang dialirkan dibagikan pada setiap lampu yang ada.
 - Lampu dirangkai secara seri, sehingga terjadi korsleting atau arus pendek karena arus listrik yang mengalir menjadi sangat besar dan dalam waktu yang sangat cepat.

Gambar 4. Soal tes

- Forum group discussion* (FGD) ke 1
FGD dilakukan untuk mengkaji dan memvalidasi rancangan soal yang dikembangkan. Diperoleh hasil berupa penambahan soal uraian mengenai rangkaian listrik dan perbaikan pada dua butir soal hitungan yang kurang kontekstual.
- Forum group discussion* (FGD) ke 2
Berdasarkan hasil FGD ke 2, soal pilihan ganda ditambahkan sebanyak 2 butir soal yang dengan kriteria mengandung stimulus berupa gambar. Kemudian, terdapat perbaikan kalimat pada dua butir soal. Perbaikan kalimat tersebut dimaksudkan agar lebih efektif dan lebih mudah dipahami oleh siswa.
- Forum group discussion* (FGD) ke 3
Pada FGD ke 3 masih terdapat perbaikan pada satu soal, dengan harapan dapat lebih menstimulus keterampilan berpikir siswa. Selanjutnya diperoleh keputusan untuk analisis menggunakan pemodelan rasch, yaitu 10 butir soal pilihan ganda dengan keterampilan berpikir kritis yang dikembangkan berdasarkan indikator “*Assessing 21st Century Skills for Teachers and Students*”.

Tahap tiga, dilakukan analisis soal tes menggunakan pemodelan rasch. Analisis tersebut dilakukan untuk mengetahui kualitas soal berdasarkan tingkat kesulitan dan kesesuaian soal. Selain itu dilakukan juga analisis tingkat ablitas dan kesesuaian siswa terhadap soal yang telah dibuat. Diperoleh data berdasarkan analisis peta wright (*person-item map*) seperti pada gambar 5.



Gambar 5. Peta Wright

Peta wright tersebut menggambarkan sebaran kemampuan siswa dalam mengerjakan soal tes tertulis berbasis STEM dan sebaran tingkat kesulitan soal dengan skala yang sama. Pada peta wright bagian kiri menggambarkan abilitas siswa, sehingga dapat diketahui terdapat satu orang siswa yang memiliki abilitas tinggi, yaitu 13P. Nilai *logit* dari siswa 13P adalah +3 *logit*. Selain itu, dapat diketahui juga siswa yang memiliki abilitas paling rendah, yaitu 03L dan 11P. Keduanya memiliki nilai -1 *logit*. Kemudian, pada bagian kanan peta wright menunjukkan distribusi tingkat kesulitan butir soal. Butir S4 memiliki tingkat kesukaran paling tinggi, dengan kata lain probabilitas semua siswa untuk mengerjakan soal dengan benar sangat kecil. Adapun butir S1 adalah soal yang paling mudah, dalam hal ini hampir semua siswa dapat mengerjakan soal tersebut dengan benar. Melalui peta wright dapat diketahui deskripsi secara umum mengenai abilitas siswa dan tingkat kesulitan butir soal. Dari deskripsi umum tersebut dapat memberikan interpretasi yang cukup jelas mengenai tingkat kesulitan butir soal. Analisis lebih lanjut dari peta Wright dapat dijelaskan menggunakan tabel yang lebih analitis didasarkan pada distribusi kesulitan soal tes tertulis dan distribusi kemampuan siswa dari hasil tes tertulis.

Untuk dapat mengetahui tingkat kesulitan butir soal, maka dapat diketui melalui *item measure* menggunakan analisis Rasch. Klasifikasi tingkat kesulitan item didasarkan pada kombinasi dari nilai standar deviasi (SD) dan nilai rata-rata *logit* (Sumintono & Widhiarso, 2015). Sehingga dapat diketui tingkat kesulitan butir soal berdasarkan kelompok butir soal sukar yaitu lebih besar dari 1SD; kelompok butir soal sulit yaitu 0,0+1SD; kelompok butir soal mudah yaitu 0,0-1SD; dan kelompok butir soal sangat mudah yaitu -1SD. Berdasarkan klasifikasi tingkat kesulitan soal, maka dapat dianalisis tingkat kesulitan butir soal yang telah dibuat seperti pada gambar 6.

ENTRY NUMBER	TOTAL SCORE	TOTAL COUNT	TOTAL MEASURE	MODEL S.E.	INFIT		OUTFIT		PTMEASUR-AL		EXACT MATCH		Item
					MNSQ	ZSTD	MNSQ	ZSTD	CORR.	EXP.	OBS%	EXP%	
4	4	15	1.59	.72	1.70	1.48	2.16	1.71	.17	.59	64.3	81.8	S4
5	5	15	1.13	.66	.61	-1.19	.49	-1.31	.79	.55	85.7	77.6	S5
6	5	15	1.13	.66	1.26	.82	1.28	.73	.40	.55	71.4	77.6	S6
7	7	15	.37	.59	.78	-.99	.71	-.97	.63	.48	78.6	68.5	S7
8	7	15	.37	.59	.78	-.99	.71	-.97	.63	.48	78.6	68.5	S8
2	9	15	-.30	.58	.84	-.88	.76	-.60	.51	.41	78.6	65.3	S2
9	9	15	-.30	.58	.83	-.94	.76	-.61	.52	.41	78.6	65.3	S9
3	11	15	-1.01	.62	1.19	.80	1.11	.37	.21	.32	57.1	71.4	S3
10	11	15	-1.01	.62	1.09	.42	1.02	.23	.27	.32	71.4	71.4	S10
1	13	15	-1.96	.78	1.02	.21	1.17	.49	.18	.23	85.7	85.6	S1
MEAN	8.1	15.0	.00	.64	1.01	-.1	1.02	-.1			75.0	73.3	
P.SD	2.8	.0	1.07	.06	.30	.9	.45	.9			8.6	6.6	

Gambar 6. Tingkat kesulitan butir soal

Kelompok butir soal sukar yaitu S4 (1,59 *logit*), S5 dan S6 (1,13 *logit*). Kelompok butir soal sulit yaitu S7, S8 (0,37 *logit*). Kelompok butir soal mudah yaitu S2 dan S9 (-0,30 *logit*). Kelompok butir soal sangat mudah yaitu S3 S10 (-1, 01 *logit*) dan S1(-1,96 *logit*). Dengan demikian dapat diketahui tingkat kesulitan dari masing-masing soal secara nyata. Hal tersebut dikarenakan analisis tingkat kesulitan butir soal menggunakan Rasch menyajikan hasil analisis berdasarkan jawaban siswa terhadap soal, bukan berdasarkan distribusi persentase seperti pada analisis konvensional. Jika dikaitkan dengan indikator berpikir kritis pada setiap soal, maka butir soal yang cenderung sukar yaitu S4, S5 dengan indikator *reasoning*, dan S6 *analyzing*. Butir soal yang memiliki tingkat kesulitan sulit yaitu S7 dengan indikator *reasoning and claims*, dan S8 dengan indikator *judging*. Selanjutnya, butir soal mudah terdapat pada S2 dengan indikator *analyzing and claims*, dan S9 dengan indikator berpikir kritis *evaluating*. Kemudian, butir soal yang memiliki tingkat kesulitan sangat mudah yaitu S10 dengan indikator *claims*, dan S1 dengan indikator *analyzing*. Dengan demikian, meskipun dengan indikator yang sama, setiap soal memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda.

Analisis lebih lanjut, mengenai kesesuaian butir soal dapat diketahui melalui nilai *outfit means-square*, *outfit z-standard*, dan *point measure correlation* (Bond & Fox, 2015; Boone, Yale, & Staver, 2014; Sumintono & Widhiarso, 2015). Kriteria yang digunakan untuk mengetahui kesesuaian butir soal yang tidak sesuai (*outliers* atau *misfit*) adalah nilai *outfit means-square* (MNSQ) yang diterima $0,5 < \text{MNSQ} < 1,5$; Nilai *outfit Z-standard* (ZSTD) yang diterima $-2,0 < \text{ZSTD} < +2,0$; Nilai *point measure correlation* (*Pt-measure Corr*) $0,4 < \text{Pt-Measure Corr} < 0,85$ (Boone et al., 2014; Sumintono & Widhiarso, 2015). Kesesuaian butir soal dari soal yang telah dikembangkan seperti pada gambar 7.

ENTRY NUMBER	TOTAL SCORE	TOTAL COUNT	TOTAL MEASURE	MODEL S.E.	INFIT		OUTFIT		PTMEASUR-AL		EXACT MATCH		Item
					MNSQ	ZSTD	MNSQ	ZSTD	CORR.	EXP.	OBS%	EXP%	
4	4	15	1.59	.72	1.70	1.48	2.16	1.71	A .17	.59	64.3	81.8	S4
6	5	15	1.13	.66	1.26	.82	1.28	.73	B .40	.55	71.4	77.6	S6
3	11	15	-1.01	.62	1.19	.80	1.11	.37	C .21	.32	57.1	71.4	S3
1	13	15	-1.96	.78	1.02	.21	1.17	.49	D .18	.23	85.7	85.6	S1
10	11	15	-1.01	.62	1.09	.42	1.02	.23	E .27	.32	71.4	71.4	S10
2	9	15	-.30	.58	.84	-.88	.76	-.60	e .51	.41	78.6	65.3	S2
9	9	15	-.30	.58	.83	-.94	.76	-.61	d .52	.41	78.6	65.3	S9
7	7	15	.37	.59	.78	-.99	.71	-.97	c .63	.48	78.6	68.5	S7
8	7	15	.37	.59	.78	-.99	.71	-.97	b .63	.48	78.6	68.5	S8
5	5	15	1.13	.66	.61	-1.19	.49	-1.31	a .79	.55	85.7	77.6	S5
MEAN	8.1	15.0	.00	.64	1.01	-.1	1.02	-.1			75.0	73.3	
P.SD	2.8	.0	1.07	.06	.30	.9	.45	.9			8.6	6.6	

Gambar 7. Tingkat kesesuaian butir soal (item fit)

Berdasarkan hasil analisis Rasch diperoleh tingkat kesesuaian butir soal yang merujuk pada kriteria dari nilai *outfit* MNSQ, *outfit* ZSTD dan *Pt-measure corr*. Seluruh soal memenuhi nilai *outfit* ZSTD, namun terdapat satu butir soal yang tidak memenuhi nilai *outfit* MNSQ yaitu S4 (1,70), dan terdapat empat soal yang tidak memenuhi nilai *Pt-measure corr* yaitu S4 (0,17), S3 (0,21), S1 (0,18) dan S10 (0,27). Meskipun demikian, seluruh butir soal dapat dipertahankan dan tidak perlu diubah atau diganti karena seluruh soal masih memenuhi nilai *outfit* ZSTD yang dibolehkan. Dengan demikian, seluruh butir soal dapat berfungsi normal dalam melakukan pengukuran atau dapat dikatakan fit.

Selanjutnya, dapat diketahui juga tingkat abilitas dari masing-masing siswa sehingga diperoleh informasi kemampuan siswa dalam mengerjakan soal tes tertulis berpikir kritis berbasis STEM. Seperti halnya tingkat kesulitan soal, data *logit* individu dapat menjelaskan banyak hal, karena skala yang dihasilkan mempunyai jarak yang sama (Sumintono & Widhiarso, 2015). Nilai *logit* yang tinggi menunjukkan tingkat kemampuan menyelesaikan yang tinggi. Tingkat abilitas 15 orang siswa yang telah mengerjakan soal tes tertulis yaitu seperti pada gambar 8.

ENTRY NUMBER	TOTAL SCORE	TOTAL COUNT	MEASURE	MODEL S. E.	INFIT		OUTFIT		PTMEASUR-AL		EXACT OBS%	MATCH EXP%	Person
					MNSQ	ZSTD	MNSQ	ZSTD	CORR.	EXP.			
13	10	10	3.88	1.83	MAXIMUM MEASURE								13P
8	9	10	2.58	1.09	.74	-.12	.35	-.15	.50	.26	90.0	89.8	08P
14	8	10	1.68	.84	.67	-.71	.44	-.53	.64	.35	80.0	79.7	14P
1	6	10	.52	.72	1.20	.74	1.09	.34	.30	.44	50.0	70.7	01P
6	6	10	.52	.72	1.44	1.41	2.20	2.21	-.05	.44	70.0	70.7	06L
9	6	10	.52	.72	.85	-.44	.89	-.10	.54	.44	90.0	70.7	09L
4	5	10	.02	.71	1.49	1.57	1.43	1.13	.07	.45	40.0	70.2	04P
12	5	10	.02	.71	.50	-2.01	.46	-1.72	.86	.45	100.0	70.2	12P
2	4	10	-.49	.72	1.26	.89	1.54	1.25	.19	.45	70.0	71.2	02L
5	4	10	-.49	.72	1.04	.23	1.07	.31	.41	.45	70.0	71.2	05L
7	4	10	-.49	.72	.72	-.91	.64	-.86	.69	.45	90.0	71.2	07L
10	4	10	-.49	.72	1.04	.23	1.07	.31	.41	.45	70.0	71.2	10P
15	4	10	-.49	.72	.56	-1.63	.48	-1.42	.82	.45	90.0	71.2	15L
3	3	10	-1.03	.77	1.49	1.31	2.16	1.74	-.06	.43	60.0	74.1	03L
11	3	10	-1.03	.77	.53	-1.48	.42	-1.14	.81	.43	80.0	74.1	11P
MEAN	5.4	10.0	.35	.83	.97	-.11	1.02	.11			75.0	73.3	
P. SD	2.1	.0	1.34	.28	.35	1.11	.60	1.11			16.4	5.2	

Gambar 8. Tingkat abilitas siswa (person measure)

Berdasarkan gambar 8 dapat diketahui siswa 13P memiliki abilitas paling tinggi yaitu dengan nilai *logit* 3,88 dengan total skor jawaban benar 10 soal. Kemudian, pada tingkat terendah yaitu siswa 3L dan 11P dengan nilai *logit* -1,03 hal ini menunjukkan kemampuannya yang jauh dari rata-rata person *logit* yaitu 0,35 *logit*. Dengan diketahui nilai dari masing-masing person *logit* maka dapat digunakan untuk memberikan perbandingan abilitas antar siswa. Nilai *logit* masing-masing siswa juga dapat dikategorikan berdasarkan nilai standar deviasi dan rata-rata person *logit* yang diketahui. Abilitas siswa dapat dikategorikan menjadi tiga kategori, yaitu kategori rendah, kategori sedang dan kategori tinggi. Kategori rendah ditentukan apabila siswa memiliki abilitas dengan nilai *logit* dibawah rata-rata person *logit* (0,35). Sehingga dapat diketahui yang berada pada kategori rendah yaitu 04P(0,02), 12P(0,02), 02L(-0,49), 05L(-0,49), 07L(-0,49), 10P(-0,49), 15L(-0,49), 03L(-1,03), dan 11P(-1,03). Kategori sedang yaitu siswa dengan nilai *logit* diatas rata-rata person *logit* (0,35) namun masih dibawah nilai standar deviasi (1,34), siswa tersebut adalah 1P, 6L, 9L (0,52). Dan pada kategori tinggi yaitu siswa yang memiliki nilai *logit* diatas rata-rata person (0,35) dan diatas standar deviasi (1,34) yaitu 13P (3,88), 08P (2,58) dan 14P (1,68). Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui abilitas siswa dalam berpikir kritis masih rendah, karena hanya 3 siswa yang memiliki kemampuan dalam kategori tinggi.

Selain itu, melalui pemodelan Rasch maka dapat dianalisis pula tingkat kesesuaian individu (person fit) dari masing-masing siswa. Tingkat kesesuaian individu ini dapat mendeteksi jika

terdapat individu yang pola responnya tidak sesuai (Sumintono & Widhiarso, 2015). Pola respon dikatakan tidak sesuai jika jawaban yang diberikan oleh siswa tidak sesuai dengan abilitasnya. Tingkat kesesuaian individu menggunakan kriteria tingkat kesesuaian butir soal *outfit* means-square (MNSQ) yang diterima $0,5 < MNSQ < 1,5$; Nilai *outfit* Z-standard (ZSTD) yang diterima $-2.0 < ZSTD < +2.0$; Nilai *point measure correlation* (*Pt-measure Corr*) $0,4 < Pt-Measure Corr < 0,85$ (Boone et al., 2014). Tingkat kesesuaian individu dapat dilihat pada Gambar 9.

ENTRY NUMBER	TOTAL SCORE	TOTAL COUNT	MEASURE	MODEL		INFIT		OUTFIT		PTMEASUR-AL		EXACT MATCH		Person
				S. E.	MNSQ	ZSTD	MNSQ	ZSTD	CORR.	EXP.	OBS%	EXP%		
6	6	10	.52	.72	1.44	1.41	2.20	2.21	A	.05	.44	70.0	70.7	06L
3	3	10	-1.03	.77	1.49	1.31	2.16	1.74	B	-.06	.43	60.0	74.1	03L
2	4	10	-.49	.72	1.26	.89	1.54	1.25	C	.19	.45	70.0	71.2	02L
4	5	10	.02	.71	1.49	1.57	1.43	1.13	D	.07	.45	40.0	70.2	04P
1	6	10	.52	.72	1.20	.74	1.09	.34	E	.30	.44	50.0	70.7	01P
5	4	10	-.49	.72	1.04	.23	1.07	.31	F	.41	.45	70.0	71.2	05L
10	4	10	-.49	.72	1.04	.23	1.07	.31	G	.41	.45	70.0	71.2	10P
9	6	10	.52	.72	.85	-.44	.89	-.10	g	.54	.44	90.0	70.7	09L
8	9	10	2.58	1.09	.74	-.12	.35	-.15	f	.50	.26	90.0	89.8	08P
7	4	10	-.49	.72	.72	-.91	.64	-.86	e	.69	.45	90.0	71.2	07L
14	8	10	1.68	.84	.67	-.71	.44	-.53	d	.64	.35	80.0	79.7	14P
15	4	10	-.49	.72	.56	-1.63	.48	-1.42	c	.82	.45	90.0	71.2	15L
11	3	10	-1.03	.77	.53	-1.48	.42	-1.14	b	.81	.43	80.0	74.1	11P
12	5	10	.02	.71	.50	-2.01	.46	-1.72	a	.86	.45	100.0	70.2	12P
MEAN	5.4	10.0	.35	.83	.97	-.1	1.02	.1				75.0	73.3	
P. SD	2.1	.0	1.34	.28	.35	1.1	.60	1.1				16.4	5.2	

Gambar 9. Tingkat Kesesuaian Individu (Person Fit)

Berdasarkan gambar 9, dapat diketahui terdapat tujuh orang siswa yang tidak memenuhi nilai *outfit mean square* (MNSQ) yaitu 06L (2,20), 03L (2,16), 02L (1,54), 14P(0,44) 15L(0,48), 11P(0,42) dan 12P(0,46). Kemudian, terdapat satu orang siswa yang tidak memenuhi nilai *outfit z-standard* yaitu 06L (2,20). Selain itu, terdapat enam orang siswa yang tidak memenuhi nilai *point measure correlation* yaitu 06L (-0,5), 03L (-0,6), 02L (0,19), 04P (0,7), 01P(0,30), dan 12P(0,86). Dengan demikian, siswa-siswa tersebut dianggap tidak fit terutama siswa 06L yang tidak memenuhi ketiga kriteria tersebut dan memiliki nilai *point measure correlation* negatif yang menunjukkan adanya pola respon diluar kebiasaan. Untuk informasi lebih jauh dapat dilihat melalui skalogram Guttman seperti pada gambar 10.

```

Person | Item
-----|-----
      | 1
      | 1302978564
      | -----
13 +1111111111 13P
 8 +1111111110 08P
14 +1111111100 14P
 1 +1111000101 01P
 6 +0011111100 06L
 9 +1101111000 09L
 4 +1000111010 04P
12 +1111100000 12P
 2 +1100010001 02L
 5 +1010100010 05L
 7 +1110001000 07L
10 +1010100010 10P
15 +1111000000 15L
 3 +0101000001 03L
11 +1110000000 11P
      | -----
      | 1
      | 1302978564
    
```

Gambar 10. Guttman scalogram

Berdasarkan skala guttman tersebut dapat diketahui bahwa siswa 13P, 08P, dan 14P memiliki respon yang sangat baik, karena mampu mengerjakan soal dari butir soal dari yang paling mudah ke soal yang paling sulit secara berurut. Berbeda dengan siswa 01P misalnya, siswa tersebut termasuk kategori siswa yang tidak cermat karena dapat mengerjakan soal yang sulit bahkan paling sulit namun tidak dapat menjawab soal yang tingkat kesulitannya sedang. Selanjutnya siswa 03L, siswa tersebut memberikan pola respon yang kurang baik, karena siswa tersebut mampu mengerjakan soal yang paing sulit namun tidak dapat mengerjakan soal paling mudah dengan benar.

Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda, begitupun butir soal yang dibuat dapat dikembangkan sehingga memiliki tingkat kesulitan yang beragam. Soal dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan sebagaimana tuntutan keterampilan abad 21. Keterampilan tersebut dapat dilatih melalui mengerjakan soal-soal yang memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi. Pengembangan soal tes tertulis berbasis STEM dan memperhatikan keterampilan berpikir siswa menjadi solusi dari permasalahan dan kebutuhan pada saat ini. Hasil dari pengerjaan soal yang dianalisis memberikan informasi mengenai kualitas butir soal dan tingkat abilitas dari siswanya. Soal yang telah dibuat memiliki tingkat kesulitan yang beragam, sehingga dapat dikerjakan oleh berbagai siswa sesuai tingkat abilitasnya. Soal tersebut dapat menunjukkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis berbasis STEM. Hasil analisis Rasch menunjukan tingkat kesulitan yang beragam namun memiliki tingkat kesesuaian yang kurang baik karena terdapat soal yang hanya memenuhi nilai ZSTD yang mengindikasikan terjadi miskonsepsi terhadap soal tersebut, sehingga perlu diperbaiki dalam proses pembelajarannya (Sumintono & Widhiarso, 2015). Hal tersebut yang menjadi kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian ini. Hasil analisis yang diperoleh akan cenderung sama, jika soal diujikan kepada siswa dengan karakteristik cenderung pada level yang sama. Hasil dari analisis Rasch tersebut memberikan informasi untuk mengidentifikasi keterampilan berpikir kritis siswa berbasis STEM.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil identifikasi dan analisis masalah diketahui bahwa tingkat keterampilan berpikir siswa di Indonesia masih ada pada kategori rendah. Hal tersebut diketahui dari hasil capaian Indonesia pada ajang TIMSS dan PISA, yang diperkuat dengan hasil studi lapangan yang dilakukan oleh peneliti. Bertolak pada data tersebut, peneliti mengembangkan soal tes tertulis berbasis STEM yang dikembangkan berdasarkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada ranah berpikir kritis. Indikator yang dikembangkan dari keterampilan berpikir kritis didasarkan pada “*Assessing 21st Century Skills for Teachers and Students*”. Pengembangan soal dilakukan melalui tahapan 1) analisis materi pembelajaran; 2) analisis tujuan pembelajaran 3) mengembangkan indikator pembelajaran 4) membuat rancangan dasar soal tes tertulis 5) FGD ke 1. 6) FGD ke 2. 7) FGD ke 3. Setelah soal tes selesai dibuat, kemudian diujikan kepada 15 siswa kelas 5 sekolah dasar. Hasil dari pengerjaan soal tersebut dianalisis menggunakan permodelan Rasch sehingga dapat diketahui tingkat kesulitan soal (*item measure*), tingkat kesesuaian soal (*item fit*), tingkat abilitas siswa (*person measure*) dan tingkat kesesuaian siswa (*person fit*). Setiap butir soal memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Terdapat tiga butir soal sukar, dua butir soal sulit, dua butir soal mudah dan tiga butir soal sangat mudah. Hasil analisis juga menunjukkan tingkat abilitas dari masing masing siswa sehingga diketahui terdapat sembilan siswa dengan kategori rendah, tiga siswa kategori sedang dan tiga siswa dengan kategori tinggi. Meskipun demikian, hasil analisis dari tingkat kesesuaiannya menunjukkan kecenderungan untuk dipertahankan. Dengan demikian, soal yang telah dibuat

layak untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dengan berbasis STEM. Berdasarkan temuan pada penelitian ini, peneliti menyarankan kepada guru untuk senantiasa lebih mengembangkan keterampilan berpikir siswa, salah satunya dengan memberikan latihan soal yang dikategorikan memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, soal yang dibuat oleh guru harus memungkinkan untuk dianalisis, sehingga kemampuan siswa dapat diketahui secara nyata berdasarkan analisis pemodelan Rasch yang lebih informatif. Saran selanjutnya, bagi peneliti lain agar melakukan penelitian mengenai pengembangan soal tes tertulis dengan terlebih dahulu melaksanakan pembelajaran STEM yang intensif sebelum dilanjutkan pada tahap analisis menggunakan pemodelan Rasch.

REFERENSI

- Ariyanti, P. L., Dantes, N., & Marhaeni, A. A. I. N. (2020). Kelas I Berbasis Kecakapan Belajar Dan Berinovasi Abad 21. 4(1), 147–158.
- Arseni, P. A. E., Lasmawan, W., & Suarni, K. (2020). (RPP) Tema Tugasku Sehari-Hari Kelas Ii Sd Berbasis Kecakapan Belajar Dan Berinovasi Abad 21. 4(1), 1–10.
- Bond, T. G., & Fox, C. M. (2015). *Applying the Rasch Model*. Taylor & Francis. Retrieved from <https://doi.org/10.4324/9781410614575>
- Boone, W. J., Yule, M. S., & Staver, J. (2014). Rasch analysis in the human sciences. *Rasch Analysis in the Human Sciences*. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/978-94-007-6857-4>
- Glynn, P., Shanahan, M., & Duggan, D. (2015). Focus groups. Retrieved from <https://www.slideshare.net/johnglynn940/focus-groups-presentation>
- Hamdu, G., Fuadi, F. N., Yulianto, A., & Akhirani, Y. S. (2020). Items Quality Analysis Using Rasch Model to Measure Elementary School Students' Critical Thinking Skill On Stem Learning. 9(1), 61–74. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i1.20884>
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik Dan Konstektual Dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. bogor: Penerbit Ghalia.
- Lidinillah, D., Mulyana, E., Karlimah, & Hamdu, G. (2019). Integration of STEM learning into the elementary curriculum in Indonesia: An analysis and exploration Integration of STEM learning into the elementary curriculum in Indonesia: An analysis and exploration. *Journal of Physics*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012053>
- Mullis, I. V. S., Martin, M. O., Foy, P., & Hooper, M. (2015). *TIMSS 2015 International Results in Mathematics*.
- OECD. (2019). *PISA 2018 insights and interpretations*. OECD Publishing, 64. Retrieved from https://www.oecd.org/pisa/PISA_2018_Insights_and_Interpretations_FINAL_PDF.pdf
- Omar, D. (2018). Focus group discussion in built environment qualitative research practice. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 117(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/117/1/012050>
- Saputra. (2016). *Pengembangan Mutu Pendidikan Menuju Era Global: Penguatan Mutu Pembelajaran dengan Penerapan HOTS (High Order Thinking Skills)*. Bandung: SMILE's Publishing.

- Sumintono, B. (2018). Pengukuran Model Rasch sebagai Alat Penilaian untuk Belajar. *Kemajuan Dalam Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Penelitian Humaniora*, 173 (Icei. Retrieved from <https://doi.org/10.2991/icei-17.2018.11>
- Sumintono, B., & Widhiarso, W. (2015). *Aplikasi Pemodelan Rasch Pada Assesment Pendidikan*. Cimahi: Penerbit Trim Komunikata.
- Trilling & Fadel. (2009). *21st Century Skills. Learning for Life in Our Times*. Jossey Bass: USA.
- Zulfikar, D. (2019). *Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja Pada Pembelajaran Berbasis Stem Untuk Mencapai Kemampuan 4c Di Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.

LITERASI BENCANA DI SEKOLAH: SEBAGAI EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KEBENCANAAN

Erna Labudasari, dan Eliya Rochmah

Dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Cirebon

Koresponden: erna.labudasari@umc.ac.id

Kata Kunci:

**Literasi bencana
Pemahaman
kebencanaan
Sekolah Dasar**

ABSTRACT

Indonesia is a country prone to natural disasters and many casualties. But along with this potential, it is not balanced with a good understanding of the disaster, especially students at the elementary school level. The purpose of this study is to provide an overview and understanding of the importance of disaster literacy and the specifications of ways of prevention (pre-disaster), coping (post-disaster) and self-evacuation (emergency response) that can be done by elementary school students. This disaster literacy is a disaster mitigation effort so students know information about disasters and have an awareness of the potential for disasters that will occur, so they can prepare themselves and know how to deal with disasters. Through disaster literacy, it is expected to be able to shape the character of responsibility, preparedness, and independence of students in the event of a disaster, as well as reduce disaster risk and minimize casualties from the children's sector.

ABSTRAK

Indonesia merupakan Negara yang rawan bencana alam dan banyak memakan korban jiwa. Namun seiring dengan potensi tersebut, tidak diimbangi dengan pemahaman yang baik mengenai kebencanaan terutama siswa pada tingkatan sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan gambaran dan pemahaman mengenai pentingnya literasi kebencanaan dan spesifikasi cara pencegahan (pra bencana), menanggulangi (pasca bencana) serta evakuasi mandiri (tanggap darurat) yang dapat dilakukan oleh siswa sekolah dasar. Literasi kebencanaan ini merupakan suatu usaha mitigasi bencana agar siswa mengetahui informasi mengenai bencana dan memiliki kesadaran akan potensi bencana yang akan terjadi, sehingga dapat mempersiapkan diri dan mengetahui cara menghadapi bencana. Melalui literasi kebencanaan, diharapkan dapat membentuk karakter tanggung jawab, kesiapsiagaan serta kemandirian siswa ketika terjadi bencana, serta mengurangi risiko bencana dan meminimalisir jatuhnya korban jiwa dari sektor anak-anak.

Email penulis:

erna.labudasari@umc.ac.id

PENDAHULUAN

Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) merupakan wilayah dengan jumlah pulau lebih dari 17.000 buah dan panjang garis pantai lebih dari 80.000 Km. hal ini menjadikan Indonesia sebagai Negara yang memiliki jumlah pulau terbesar dan garis pantai

terpanjang di dunia. Indonesia merupakan wilayah yang pertemuan 3 lempeng tektonik besar, yaitu lempeng Indo-Australia, Eurasia dan lempeng Pasifik. Zona pertemuan antara lempeng Indo Australia dengan lempeng Eurasia di lepas pantai barat Sumatera, selatan Jawa dan Nusa Tenggara, sedangkan dengan lempeng Pasifik di bagian utara pulau Papua dan Halmahera. Kondisi tersebut menjadikan Indonesia sebagai wilayah yang rawan terhadap gempa bumi.

Dari segi kegunungapian merupakan lokasi gunung api yang paling aktif di dunia dan merupakan pertemuan lempeng tektonik di dunia yang berpotensi menimbulkan bencana letusan vulkanik, gempa, dan tsunami. Pada posisi yang demikian, Indonesia merupakan wilayah dengan predikat dilalui sabuk api atau *ring of fire*. Dari predikat tersebut dalam sepuluh tahun terakhir ditandai dengan bencana gempa dan tsunami Aceh (2004), gempa Yogyakarta (2006), Tasikmalaya (2009), Sumatra Barat (2010), gempa dan tsunami Mentawai (2010), tanah longsor Wassior di Papua Barat (2010) dan letusan Gunung Merapi Yogyakarta (2010) yang membawa korban ratusan jiwa dan ratusan triliun rupiah dalam nilai ekonomi. Letusan Gunung Merapi yang tak kunjung reda, makin mempertegas predikat NKRI sebagai negara sabuk api (Suharjo, 2015).

Berdasarkan fakta mengenai posisi geografis Indonesia di atas, maka Indonesia terletak di daerah rawan bencana paling aktif di dunia. Setidaknya ada 12 ancaman bencana yang dikelompokkan dalam bencana geologi (gempa bumi, tsunami, gunung api, gerakan tanah/tanah longsor), bencana hidrometeorologi (banjir, banjir bandang, kekeringan, cuaca ekstrem, gelombang ekstrem, kebakaran hutan dan lahan), dan bencana antropogenik (epidemi wabah penyakit dan gagal teknologi-kecelakaan industri).

Bencana yang terjadi akibat alam paling banyak memakan banyak korban jiwa. Korban yang paling banyak tidak dapat menyelamatkan diri adalah perempuan dan anak-anak. Berdasarkan data yang dirilis oleh BNPB (2019) bahwa bencana alam yang terjadi pada rentang tahun 2000-2019 memakan korban jiwa sebanyak 189.765 orang, luka-luka 373.807 dan korban menderita/mengungsi sebanyak 48.983.644 orang dengan jumlah kejadian bencana alam sebanyak 26.928 kali. Hal ini berarti korban pada setiap bencana lebih banyak dibandingkan jumlah bencananya.

Early Warning System (EWS) atau Sistem Peringatan Dini merupakan suatu cara yang digunakan untuk memperingatkan adanya bencana yang akan terjadi. Sistem peringatan dini ini dikembangkan dengan menggunakan beberapa kemajuan bidang ilmu terkait seperti meteorologi, hidrologi, dan sistem informasi sehingga dapat memprakirakan besarnya bencana yang akan terjadi beberapa waktu ke depan (Sarvina, 2018). Namun, kian marak terjadinya bencana di Indonesia tidak diiringi dengan pembenahan pada sistem atau alat peringatan yang memadai. System ini hanya sebatas alat untuk memberi sinyal tetapi tidak memberi prediksi kapan pastinya bencana itu tiba sehingga masyarakat secara luas belum dapat memastikan harus siaga untuk proses evakuasi. Meskipun sudah ada peringatan, masih terdapat masyarakat yang enggan untuk dievakuasi karena minimnya pengetahuan mengenai bahaya suatu bencana yang terjadi.

Literasi kebencanaan ini didasari oleh pengetahuan masyarakat mengenai bencana masih sebatas pada informasi yang ada pada media cetak dan elektronik. Hal ini menyebabkan kurangnya informasi lebih rinci mengenai cara evakuasi mandiri yang harus dilakukan ketika bencana. Terbatasnya informasi juga dialami oleh anak-anak pada tingkatan sekolah dasar. Siswa di sekolah sangat rentan pada bencana karena mereka menghabiskan sebagian waktunya di luar rumah dan terpisah dengan orang tua sehingga kondisi ini menyebabkan banyak anak-anak yang menjadi korban jiwa.

Selain dari pengetahuan siswa yang kurang memadai mengenai bencana yang mengakibatkan banyak korban jiwa, sarana dan prasarana di sekolah pun disinyalir menjadi penyebab makin parahnya tingkat kerusakan pasca bencana. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007 Tentang Standar Sarana dan Prasarana, gedung sekolah harus memiliki struktur yang stabil dan kukuh sampai dengan kondisi pembebanan maksimum dalam mendukung beban muatan hidup dan beban muatan mati, 3 serta untuk daerah/zona tertentu kemampuan untuk menahan gempa dan kekuatan alam lainnya. Namun pada kenyataannya, masih terdapat gedung sekolah yang tidak kuat untuk menahan guncangan bencana sehingga membahayakan masyarakat sekolah yang dinaunginya.

Dampak terburuk dari sebuah bencana adalah hilangnya nyawa maupun terjadinya cedera parah di sekolah. Selain itu, terdapat banyak konsekuensi lain yang dapat secara permanen mempengaruhi masa depan siswa. Cara agar siswa dapat selamat dari bencana adalah dengan cara memperbaiki sarana dan prasarana yang aman dari bencana di sekolah. Selain dari perbaikan sarana prasarana agar tahan pada bencana, siswa juga perlu untuk dibekali pengetahuan dan pemahaman mengenai kebencanaan serta cara untuk evakuasi secara mandiri.

Literasi kebencanaan yang dimaksud pada penelitian ini merupakan mitigasi bencana yang dilakukan di sekolah. Berdasarkan Fadhli (2019) mitigasi merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk mengurangi atau bahkan menghapus kerugian dan korban akibat terjadinya bencana alam. Sehingga dengan kata lain mitigasi merupakan persiapan sebelum terjadinya bencana.

Pendidikan di sekolah menjadi salah satu sarana yang efektif untuk mengurangi risiko bencana dengan memasukkan materi pelajaran tentang bencana alam sebagai pelajaran wajib bagi setiap siswa di semua tingkatan, terutama di sekolah-sekolah yang berada di wilayah risiko bencana. Tidak hanya melalui pendidikan di kelas yang terintegrasi pada pelajaran, namun sosialisasi di luar kelas juga diperlukan agar siswa mengetahui informasi mengenai kebencanaan secara utuh.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka tujuan dari tulisan ini adalah untuk memberikan pemahaman pentingnya literasi kebencanaan untuk siswa sekolah dasar agar siswa mengerti tentang apa yang seharusnya dilakukan pada saat bencana belum terjadi (prabencana), saat bencana terjadi (tanggap darurat), dan saat pasca bencana. Hal ini diharapkan dapat membentuk karakter tanggung jawab, kesiapsiagaan serta kemandirian siswa ketika terjadi bencana, serta mengurangi risiko bencana dan meminimalisir jatuhnya korban jiwa dari sektor anak-anak.

KAJIAN PUSTAKA

Potensi Bencana di Indonesia

Dilihat dari potensi bencana yang ada, Indonesia merupakan negara dengan potensi bahaya (*hazard potency*) yang sangat tinggi. Beberapa potensi tersebut antara lain adalah gempa bumi, tsunami, banjir, letusan gunung api, tanah longsor, angin ribut, kebakaran hutan dan lahan, letusan gunung api. Potensi bencana yang ada di Indonesia dapat dikelompokkan menjadi 2 kelompok utama, yaitu potensi bahaya utama (*main hazard*) dan potensi bahaya ikutan (*collateral hazard*). Potensi bahaya utama (*main hazard potency*) ini dapat dilihat antara lain pada peta potensi bencana gempa di Indonesia yang menunjukkan bahwa Indonesia adalah wilayah dengan zona-zona gempa yang rawan, peta potensi bencana tanah longsor, peta potensi bencana letusan gunung api, peta potensi bencana tsunami, peta potensi bencana banjir, dan lain-lain. Dari indikator-indikator di atas dapat disimpulkan bahwa

Indonesia memiliki potensi bahaya utama (*main hazard potency*) yang tinggi. Hal ini tentunya sangat tidak menguntungkan bagi negara Indonesia (Permendagri No. 33 Tahun 2006). Adapun bencana alam yang berpotensi terjadi di Indonesia adalah sebagai berikut.

Gempa

Gempa dapat terjadi setiap saat. Bencana gempa banyak menyebabkan kerusakan dan kematian terutama di daerah yang rawan gempa. Getaran gempa dapat terjadi beberapa detik atau menit. Gempa terjadi karena ada pergeseran lempengan di bumi. Pergeseran lempengan dapat dibagi menjadi 3, yaitu *divergent*, *convergent*, dan *lateral*. Pergeseran *divergent* terjadi jika lempengan menyebar dan terpisah. Pergeseran *convergent* terjadi bila lempengan bertabrakan dan merusak satu sama lain.

Gunung meletus

Gunung meletus merupakan aktivitas letusan vulkanik yang berupa awan panas, lontaran lava pijar, hujan abu, tsunami, dan banjir lahar. Berdasarkan data Badan Nasional Penanggulangan Bencana 2014 - 2019 telah terjadi 85 kali letusan gunung api yang mengakibatkan korban meninggal sebanyak 33 orang dan korban luka-luka sebanyak 1.497 orang.

Tsunami

Tsunami adalah serangkaian gelombang ombak laut raksasa yang timbul karena adanya pergeseran lempeng di dasar laut akibat gempa bumi. Adanya gerakan vertikal pada lempengan bumi berupa patahan yang menyebabkan air di dasar laut naik atau turun secara tiba-tiba. Tsunami biasanya terjadi 40 menit setelah gempa bumi besar di bawah laut. Tsunami bisa dideteksi dengan seismometer atau radar tsunami.

Banjir

Banjir adalah meningkatnya volume air di daratan. Banjir dapat diakibatkan oleh perubahan iklim yang meningkatkan peluang curah hujan ekstrem, berkurangnya daerah resapan air, ulah manusia, penggunaan lahan yang tidak tepat, semakin menyempitnya luas sungai, tinggal di bantaran sungai. Banjir terbagi menjadi 3 jenis yakni genangan, banjir bandang, dan banjir rob (Supartini et al, 2017).

Puting beliung

Puting beliung adalah salah satu bencana yang sulit diprediksi. Di Indonesia, puting beliung biasanya terjadi pada peralihan musim sekitar Bulan Maret – Mei atau September – November. Puting beliung berbentuk seperti pusaran angin dan terjadi secara tiba-tiba, mempunyai pusat, bergerak melingkar menyerupai spiral dengan kecepatan 40-50 Km/jam hingga menyentuh permukaan bumi dan akan hilang dalam waktu singkat sekitar 3-5 menit.

Longsor

Tanah longsor adalah gerakan tanah atau bebatuan yang diakibatkan oleh ketidakstabilan material penyusun tanah. Penyebab terjadinya longsor ada 2 yakni faktor material tanah itu sendiri atau faktor pemicu terjadinya longsor. Faktor pemicu terjadinya longsor misalkan adanya erosi, gempa bumi, gunung berapi, getaran mesin, tanah yang tidak mampu menopang berat berlebih.

Literasi Kebencanaan di Sekolah

Pembentukan pengetahuan siswa sangat dipengaruhi berbagai faktor yang mencakup kehidupan manusia. Brofenbrenner dalam Faizah (2008), perkembangan anak dipengaruhi oleh konteks mikro sistem (keluarga, sekolah dan teman sebaya), konteks mesosistem

(hubungan keluarga dan sekolah, sekolah dengan sebaya, dan sebaya dengan individu), konteks ekosistem (latar sosial orang tua dan kebijakan pemerintah), dan konteks makrosistem (pengaruh lingkungan budaya, norma, agama, dan lingkungan sosial di mana anak dibesarkan. Kearifan lokal merupakan konteks makrosistem dalam pembentukan pengetahuan siswa.

Mitigasi bencana merupakan bentuk dalam bersikap menghadapi bencana, baik pada saat pencegahan bencana, saat terjadi bencana, dan setelah terjadi bencana. Menurut Adiyoso dan Kanegae (2013), memberikan pengetahuan mengenai bencana dalam program pendidikan bencana bukanlah tugas yang begitu berat. Tantangannya adalah bagaimana program pendidikan bencana dapat mendorong masyarakat untuk memperbarui informasi, meningkatkan tingkat persepsi risiko, menjaga kesadaran, serta melakukan dan memperbarui persiapan yang tepat terhadap bencana di masa mendatang. Sebagai tindak lanjut, perlu dikembangkan berbagai pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang akan mampu mencapai tujuan utama dari pengurangan risiko bencana: membuat orang memiliki budaya kesiapsiagaan bencana. Metode ceramah dalam pendekatan pembelajaran akan kurang efektif kecuali didukung oleh metode yang berbeda termasuk simulasi permainan, kunjungan lapangan, percobaan dan pelatihan rutin bencana. Peran guru pada tahap ini adalah mengintegrasikan kearifan lokal dalam mitigasi bencana dalam bentuk bahan ajar atau sumber belajar. Mengintegrasikannya kedalam rencana pelaksanaan pembelajaran yang diawali dengan pemetaan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terdapat pada masing-masing tema. Guru tidak lagi berpatokan pada buku ajar tetapi menggunakan sumber belajar lain yaitu kearifan lokal. Dengan kearifan lokal banyak nilai-nilai yang dapat diajarkan kepada siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang mengacu pada langkah pengembangan Borg & Gall. Pada metode penelitian ini hanya sebatas pada studi pendahuluan (konsep) yang meliputi tiga langkah awal, yaitu: (1) pengumpulan data dan informasi awal, (2) perencanaan, dan (3) pengembangan produk awal. Sasaran penelitian adalah Siswa Sekolah Dasar Se-Kota Cirebon. Subyek penelitian ini adalah pengkajian literatur literasi kebencanaan untuk meningkatkan pemahaman kebencanaan di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP) No. 64 tahun 2010 Pasal 1 (4) yang dimaksud Mitigasi Bencana adalah upaya untuk mengurangi risiko bencana, baik secara struktur atau fisik melalui pembangunan fisik alami dan/atau buatan maupun non struktur atau non fisik melalui peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana di wilayah pesisir dan pulau pulau kecil. Dan pada pasal 14 secara jelas disebutkan kegiatan mitigasi bencana selain diorientasikan kepada kegiatan fisik juga non fisik. Maka berdasarkan amanat Pasal 16, kegiatan mitigasi bencana non struktur/non fisik mencakup 7 (tujuh) aspek yakni a. penyusunan peraturan perundang-undangan; b. penyusunan peta rawan bencana; c. penyusunan peta risiko bencana; d. penyusunan analisis mengenai dampak lingkungan (amdal); e. penyusunan tata ruang; f. penyusunan zonasi; dan g. pendidikan, penyuluhan, dan penyadaran masyarakat.

Salah satu usaha mitigasi bencana salah satunya dengan menerapkan literasi kebencanaan, Literasi kebencanaan merupakan salah satu upaya yang dilakukan dalam rangka mengurangi risiko bencana. Lebih lanjut menurut Emily literasi bencana kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, menginterpretasi dan mengkomunikasikan informasi yang

berkaitan dengan bencana (Amin, Geografi, & Muhammadiyah, 2015). Hal ini penting dan harus disosialisasikan pada setiap kalangan masyarakat salah satunya di sekolah. Dalam menerapkan pencegahan bencana menjadi salah satu fokus di sekolah adalah membuat warga sekolah memahami tanda-tanda peringatan bencana dan mengetahui langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mengurangi risiko dan mencegah bencana. Adapun hal yang bentuk yang dapat dilakukan dalam literasi kebencanaan adalah sebagai berikut.

Terintegrasi pada Pelajaran

Literasi kebencanaan dapat diintegrasikan pada pelajaran dengan menganalisis tujuan pembelajaran terlebih dahulu. Tujuannya adalah untuk menentukan mata pelajaran apa yang sesuai untuk diintegrasikan dengan literasi kebencanaan. Setelah didapatkan mata pelajaran yang akan diintegrasikan langkah selanjutnya menyusun perangkat pembelajaran diantaranya silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), modul, dan lembar penilaian. Pada jenjang Sekolah Dasar bisa diintegrasikan kedalam mata pelajaran IPA atau IPS. Tentunya hal ini juga perlu disesuaikan dengan tema yang ada dalam mata pelajaran tersebut.

Selain perangkat pembelajaran yang telah disebutkan di atas, bahan ajarnya pun turut membantu kelangsungan literasi kebencanaan di kelas. Guru perlu menyiapkan bahan ajar yang mendukung seperti buku teks yang terdapat gambar atau ilustrasi yang dapat merangsang imajinasi dan daya pikir siswa dalam mempelajari kebencanaan. Bahasa yang disampaikan pun perlu diperhatikan. Hal ini dilakukan agar siswa paham setiap langkah yang perlu dilakukan dalam menghadapi bencana.

Sosialisasi Sekolah

Ada beberapa poin yang disampaikan mengenai literasi kebencanaan yakni pencegahan bencana, saat terjadi bencana, dan setelah terjadi bencana. Pada tahap pencegahan, siswa diberikan pemahaman agar waspada terhadap bencana. Informasi yang disampaikan salah satunya adalah tidak mudah percaya terhadap berita yang beredar mengenai bencana. Siswa diberikan pemahaman cara memilah informasi yang benar dan tidak benar. Selain itu siswa juga diberikan pemahaman mengenai pemeliharaan alam sekitar agar meminimalisir terjadinya bencana. Siswa juga diberikan informasi mengenai gejala dan ancaman bencana di wilayahnya.

Pada tahap saat terjadi bencana, siswa diberikan pemahaman mengenai evakuasi mandiri untuk melindungi diri sendiri dan keluar dari bencana. Siswa diberikan informasi mengenai tahapan penyelamatan diri dari bencana. Siswa diberikan ilustrasi berupa gambar ataupun poster berisi mengenai evakuasi mandiri yang dapat dipajang di dalam kelas maupun di lingkungan sekolah kemudian mempraktikkannya bersama. Adapun cara evakuasi mandiri yang dapat disosialisasikan pada siswa di sekolah adalah sebagai berikut:

1. Mencari Posisi Aman

Jika terjadi bencana di sekolah cari posisi yang dianggap aman. Jika bencana yang terjadi gempa, tempat yang aman adalah di bawah meja atau jika memungkinkan segera keluar kelas dan mencari tempat terbuka dan hindari benda-benda yang dapat jatuh menimpa badan. Jika bencana banjir dan tsunami, segera hindari pesisir pantai dan menuju ke tempat yang lebih tinggi. Jika bencana kebakaran maka carilah alat pemadam kebakaran, jika tidak ada carilah benda yang bisa memadamkan api (karung goni, kain yang dibasahi air, soda kue). Jika gunung meletus carilah radius aman dari gunung meletus dan tidak berada di sekitar aliran sungai.

2. Carilah Tempat Bertemu

Jika sedang di dalam kelas, siswa sebaiknya mencari titik kumpul bersama. Jika di sekolah, titik kumpul biasanya bertempat di lapangan sekolah.

3. Tenang dan Tidak Panik

Bersikap tenang sangat diperlukan pada saat terjadi bencana. Tidak panik dan jangan membuat kepanikan bagi orang lain. Siswa sekolah dasar cenderung mudah panik ketika terjadi sesuatu. Supaya tetap tenang, lihatlah sekitar terlebih dahulu kemudian cari benda yang bisa melindungi diri sendiri terutama kepala.

4. Mencari Perlindungan

Jika terjadi bencana banjir, gempa bumi, tsunami, kebakaran dan gunung meletus segeralah keluar ruangan dan mencari perlindungan di tempat lain. Jika terjadi angin puting beliung dan sedang di dalam ruangan yang berpondasi tidak kuat segeralah keluar mencari tempat bangunan yang lebih kokoh. Tetap bersabar untuk tetap berlindung sampai bantuan datang.

Pada tahap setelah terjadi bencana, siswa diberikan pemahaman mengenai cara membersihkan puing sisa bencana dan cara membersihkan rumah dengan antiseptik agar penyakit tidak berkembang.

KESIMPULAN

Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) merupakan suatu wilayah yang mempunyai keunikan dan keistimewaan yang khas di dunia. Terletak di pertemuan lempengan tektonik di dunia, Indonesia berpotensi untuk menimbulkan bencana yang dahsyat seperti terjadinya gempa, gunung meletus, tsunami, longsor, banjir, dan angin puting beliung. Permasalahan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia adalah seiring dengan banyaknya terjadi bencana di Indonesia, tidak diiringi dengan pengetahuan yang cukup mengenai cara evakuasi mandiri saat bencana. Padahal pengetahuan mengenai kebencanaan saat penting saat upaya penyelamatan diri. Terlebih lagi banyak korban dari anak-anak dikarenakan kurangnya sosialisasi mengenai kebencanaan baik di masyarakat secara umum maupun di sekolah. Sekolah merupakan tempat yang paling efektif untuk menyebarkan informasi kepada siswa. Salah satunya informasi mengenai kebencanaan. Untuk itu, siswa perlu dibekali informasi mengenai kebencanaan agar terciptanya karakter kesiapsiagaan yang akan bermanfaat ketika menghadapi bencana. Oleh karena itu, sekolah perlu menyiapkan program khusus baik melalui sosialisasi mengenai cara evakuasi mandiri ataupun melalui pendidikan kebencanaan yang terintegrasi pada pelajaran. Literasi kebencanaan ini merupakan suatu usaha mitigasi bencana agar siswa mengetahui informasi mengenai bencana dan memiliki kesadaran akan potensi bencana yang akan terjadi. Sehingga dapat mempersiapkan diri dan mengetahui cara menghadapi bencana. Literasi bukan melulu tentang meningkatkan kemampuan membaca, menulis, berbicara dan mendengarkan. Tapi dalam hal ini kegiatan literasi digunakan untuk mendapatkan pengetahuan mengenai variasi bencana, cara evakuasi mandiri serta cara penanggulangannya. kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan karakter tanggung jawab, kesiapsiagaan dan mandiri siswa, sehingga mengantisipasi jatuhnya korban anak-anak ketika bencana terjadi.

REFERENSI

Adiyoso, W., Kanegae, H. (2013). Efektivitas Dampak Penerapan Pendidikan Kebencanaan di Sekolah terhadap Kesiapsiagaan Siswa Menghadapi Bencana Tsunami Di Aceh. Indonesia. <http://perpustakaan.bappenas.go.id/>. diunduh 29 Juli 2019.

- Amin, C., Geografi, F., & Muhammadiyah, U. (2015). Peran Pendidik Geografi dalam Pengembangan Kurikulum Literasi Bencana. 1-8. Purwokerto.
- Desfandi, M. (2014). Urgensi Kurikulum Pendidikan Kebencanaan Berbasis Kearifan Lokal Di Indonesia. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/SOSIOFITK/article/view/1261>. Diunduh 29 Juli 2019.
- Fadli, A. (2019). Mitigasi Bencana. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Faizah, D.U. (2008). Keindahan Belajar Dalam Perspektif Pedagogi: Memaknai Pengembangan Dan Pergelutan Masa Inisiatif TK dan Masa Industri di Kelas Awal SD. Cindy Grafika
- Sarvina, Y. (2018). Aspek Hidrometeorologi Dalam Menumbuhkan Budaya Sadar Bencana Di Indonesia. <https://www.bnpb.go.id/jurnal-dialog-penanggulangan-bencana-vol9-no1-tahun-2018>. Diunduh 29 Juli 2019.
- Suhadrjo, D. (2011). Arti Penting Pendidikan Mitigasi Bencana Dalam Mengurangi Risiko Bencana. <http://download.portalgaruda.org>. Diunduh 29 Juli 2019.
- Suharwoto, dkk. (2015) Modul 3 Pilar 3 - Pendidikan Pencegahan Dan Pengurangan Risiko Bencana. Jakarta: Kemendikbud
- Supartini et al. (2017). Buku Pedoman Latihan Kesiapsiagaan Bencana. Jakarta: Direktorat Kesiapsiagaan Deputi Bidang Pencegahan dan Kesiapsiagaan Badan Nasional Penanggulangan Bencana.

PENGEMBANGAN KARAKTER SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD TEMA PROKLAMASI KEMERDEKAAN DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN PENANAMAN NILAI

Suhaedah, Kanda Ruskandi, Srie Mulyani, D. Wahyudin, dan Jennyta Caturiasari
Dosen PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

Koresponden: kandaruskandi@upi.edu

Kata Kunci:

**Pengembangan Karakter,
Pendekatan Penanaman
Nilai, Pendidikan IPS**

ABSTRACT

This research is inspired by the need for the importance of social studies learning approaches oriented to the development of student character. The problem in this study is how to develop student character by using an approach to mark grades and whether there is a relationship between student character development and academic achievement. This research is an improvement in learning because it is in the form of classroom action research (CAR). Research data obtained from observations of student activities in playing the role of national hero figures ahead of the seconds of the proclamation of independence and a test of learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan pentingnya pendekatan pembelajaran IPS yang berorientasi kepada pengembangan karakter siswa. Rumusan masalahnya yaitu “Bagaimanakah perkembangan karakter siswa dengan menggunakan pendekatan penanaman nilai dan apakah ada hubungan antara perkembangan karakter siswa dengan prestasi akademik. Penelitian ini bersifat perbaikan pembelajaran, oleh karena berupa penelitian tindakan kelas (PTK). Data Penelitian diperoleh dari hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa dalam memainkan peran tokoh – tokoh pahlawan nasional menjelang detik-detik proklamasi kemerdekaan dan tes hasil belajar.

Email penulis:

kandaruskandi@upi.edu

PENDAHULUAN

Pembangunan karakter bangsa dewasa ini merupakan salah satu pusat perhatian pemerintah yang sangat kuat, oleh karena itu kita semua khususnya dunia pendidikan harus menyambutnya secara sungguh-sungguh dengan melakukan langkah-langkah sistematis dan komprehensif. Penguatan pembangunan karakter bangsa didasarkan adanya keprihatinan semakin merosotnya karakter bangsa terutama di kalangan generasi muda.

Fenomena yang terjadi belakangan ini menunjukkan bahwa bangsa ini telah menorehkan penurunan karakter, budaya korupsi yang semakin merajalela, berbagai tindak kekerasan, seperti : penganiayaan, pemerkosaan, dan tawuran antar pelajar, penggunaan obat-obatan terlarang, perusakan lingkungan (*illegal logging*), dan masih banyak lagi kasus lainnya.

Kondisi tersebut menyiratkan bahwa pendidikan di Indonesia belum berhasil membentuk watak dan karakter warga negara yang baik.

IPS merupakan salah satu bidang studi yang memfokuskan kajiannya pada hal-hal yang berhubungan dengan aktivitas sosial yang ada di lingkungan masyarakat. Aktivitas sosial berhubungan dengan hakikat manusia sebagai makhluk sosial, yang selalu membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab serta cinta damai. IPS merupakan bidang studi yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik (*good citizen*), yakni warga negara mampu hidup di tengah-tengah masyarakat global. Era globalisasi ditandai dengan semakin derasnya masuk budaya luar ke Indonesia yang perlu difilter dengan standar moral yang berlaku di Indonesia, baik moral agama, moral budaya, maupun norma hukum yang berlaku. Kemampuan memfilter setiap budaya asing yang masuk ke Indonesia perlu dipersiapkan manusia berkarakter yakni mengetahui hal yang baik, menginginkan hal yang baik, dan melakukan hal yang baik. Artinya siswa harus mengetahui pengetahuan moral, perasaan moral, dan perilaku moral. Hal tersebut sudah barang tentu harus dipersiapkan sejak mereka duduk di bangku sekolah dasar.

Reorientasi paradigma pembelajaran IPS perlu ada pembaharuan. Pembelajaran IPS tidak lagi bersifat *content oriented*, akan tetapi harus lebih mengutamakan kepada pengembangan nilai, sehingga dapat menghasilkan lulusan yang berkarakter dan mampu menghadapi tantangan jaman yang semakin kompleks. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan adanya perubahan pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada pembentukan karakter yakni pendekatan pembelajaran yang berbasis nilai. Pendekatan penanaman nilai merupakan salah satu pendekatan yang memberi penekanan kepada penanaman nilai-nilai sosial pada diri siswa. Tujuannya agar diterimanya nilai-nilai sosial yang sesuai dengan kepribadian bangsa oleh para siswa dan berubahnya nilai-nilai pada diri siswa dari yang tidak sesuai dengan nilai-nilai sosial yang diinginkan.

Pembatasan dan perumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana perkembangan karakter siswa dalam pembelajaran IPS di SD dengan menggunakan pendekatan penanaman nilai? dan bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan penanaman nilai?

Penelitian ini adalah suatu keniscayaan, mengingat pentingnya pengembangan karakter siswa SD khususnya dalam pembelajaran IPS. Pendidikan IPS merupakan salah satu bidang studi yang bertujuan untuk mengembangkan siswa menjadi warga negara yang baik. Warga negara yang baik adalah warga negara yang berkarakter, yang berperilaku sesuai dan selaras dengan nilai, moral, dan norma yang berlaku dalam lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, pendekatan penanaman nilai diasumsikan mampu mengembangkan karakter siswa. Hasil penelitian ini akan memerikan manfaat sebagai diantaranya pendekatan yang digunakan dapat menginspirasi guru untuk mengembangkan pembelajaran pendidikan karakter, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pemangku kepentingan di sekolah, orang tua, pembimbing/terapis, dan pengelola layanan bagi anak tentang pentingnya pendidikan berbasis karakter, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan pelatihan bagi guru pada kegiatan diklat.

KAJIAN PUSTAKA

Hakikat Karakter

Winnie (Qomari A 2010:2) menyatakan bahwa istilah karakter diambil dari bahasa Yunani yang berarti *to mark* (menandai). Istilah ini lebih fokus pada tindakan atau tingkah laku

seseorang. Apabila seseorang berperilaku tidak jujur, kejam, rakus, tentulah orang tersebut memanasifestasikan perilaku buruk, dan apabila tingkah lakunya sesuai dengan kaidah moral, maka orang tersebut berkarakter baik.

Koesoema (2010) mengemukakan bahwa ‘karakter sama dengan kepribadian, artinya: ciri, atau karakteristik, atau gaya, atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan, misalnya lingkungan keluarga pada masa kecil dan juga bawaan seseorang sejak lahir’.

Sementara Hill (2005) menyatakan bahwa ‘karakter adalah suatu aspek yang mencirikan pemikiran dan perilaku seseorang’. Lebih lanjut Hill mengatakan bahwa karakter itu dapat dikatakan baik apabila pemikiran dan perilaku seseorang dilakukan karena motivasi yang baik, berdasarkan standar perilaku tertinggi yang berlaku dan dilakukan pada setiap situasi..

Indikator Pengembangan Karakter

Indikator karakter berdasarkan *The Six Pillars of Character* yang dirumuskan oleh *Character Counts! Coalition (a Project of the Joseph Institute of Ethics)* (Chrisiana 2010) yaitu sebagai berikut: *Trustworthiness*, bentuk karakter yang membuat seseorang menjadi berintegritas, jujur, dan loyal. *Fairness*, bentuk karakter yang membuat seseorang menjadi pemikiran terbuka serta tidak suka memanfaatkan orang lain. *Caring*, yaitu sikap peduli dan perhatian terhadap orang lain maupun kondisi lingkungan sekitar. *Respect*, sikap selalu menghargai dan menghormati orang lain. *Citizenship*, yaitu sikap sadar hukum dan peraturan serta peduli terhadap lingkungan alam. *Responsibility*, yaitu sikap bertanggung jawab, disiplin, dan selalu melakukan sesuatu dengan sebaik mungkin.

Upaya Pengembangan Karakter Siswa di Sekolah

Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional (dalam Samani dan Hariyanto, 2011, hlm. 145-146) menyarankan empat hal upaya pengembangan pendidikan karakter dalam kaitannya pengembangan diri, yaitu:

1. Kegiatan rutin merupakan kegiatan yang dilaksanakan peserta didik secara terus menerus dan konsisten setiap saat, misalnya upacara bendera setiap hari Senin, piket kelas, Shalat berjamaah, berdoa sebelum dan setelah pelajaran, dan sebagainya;
2. Kegiatan spontan bersifat spontan, saat itu juga, pada waktu keadaan tertentu, misalnya mengumpulkan sumbangan bagi korban bencana alam, mengunjungi teman sakit atau sedang yang tertimpa musibah, dan lain-lain;
3. Keteladanan adalah timbulnya sikap dan perilaku peserta didik karena meniru perilaku dan sikap guru dan tenaga kependidikan sekolah, misalnya kerapian pakaian yang dikenakan, kedisiplinan, tertib dan teratur, saling peduli dan kasih sayang, dan sebagainya;
4. Pengondisian, menciptakan kondisi yang mendukung keterlaksanaan pendidikan karakter, misalnya kondisi tata ruang yang rapi, kondisi toilet yang bersih, disediakan tempat sampah, halaman sekolah yang rindang”.

Pendidikan IPS

Menurut Chapin, dan Messick, (1992:5). Secara khusus tujuan pengajaran IPS di sekolah dapat dikelompokkan ke dalam empat komponen, yakni memberikan kepada siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang, menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah/memproses informasi, menolong siswa untuk

mengembangkan nilai/sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian/berperan serta dalam kehidupan sosial. Tujuan yang berhubungan dengan nilai (*value*), diharapkan dapat mengembangkan pribadi siswa yang mampu menghayati dan menghargai nilai-nilai dasar masyarakat dan bangsanya. Menurut Fenton (Wiyono, 1995:8) ada tiga jenis nilai yang berhubungan pengajaran IPS, yakni nilai perilaku atau nilai yang berhubungan perilaku siswa di dalam kelas, misalnya hak siswa untuk didengar pendapatnya, harapan guru bahwa siswa akan mengikuti pembelajaran dengan baik, siswa harus mengikuti tata tertib peraturan kelas, keterampilan yang berhubungan dengan pengorganisasian dan penggunaan informasi, yang meliputi: keterampilan intelektual, dan pengambilan keputusan, keterampilan yang berhubungan dengan interpersonal (antar pribadi), dan partisipasi sosial, yang meliputi keterampilan sosial, keterampilan interaksi kelompok, dan keterampilan partisipasi sosial dan politis.

Pembelajaran tidak dapat diartikan secara sederhana sebagai alih informasi pengetahuan dan keterampilan ke dalam benak siswa. Pembelajaran yang efektif seyogyanya membantu siswa menempatkan diri dalam situasi dimana mereka mampu melakukan konstruksi-konstruksi pemikirannya dalam situasi wajar, alami, dan mampu mengekspresikan dirinya secara tepat berdasarkan apa yang mereka rasakan dan mampu melaksanakannya Resnik (Shaver, 1991).

Kenyataan di lapangan menunjukkan hal yang berbeda dengan konsep di atas, sehingga (Sunal, 1990 : 5), menyimpulkan bahwa di buku-buku IPS yang telah ditulis oleh para ahli, proses pembelajaran IPS tidak ada kesesuaian antara apa yang dilakukan guru dengan apa yang diinginkan siswa. Selanjutnya beliau mengemukakan bahwa siswa menghendaki pembelajaran yang bersifat *group projects, field trips, independent works, less reading, discussions, clear example, students planning, challenging, learnings experiences, class activities, role playing, and simulation*.

Proses pembelajaran IPS di SD selama ini lebih ditekankan kepada penguasaan bahan/materi pelajaran sebanyak mungkin, sehingga suasana belajar bersifat kaku, dan terpusat pada satu arah serta tidak memberikan kepada siswa untuk mengembangkan semua potensi yang dimilikinya. Menurut Somantri (1993), ada beberapa hambatan untuk mengembangkan inovasi dalam pembelajaran IPS, yakni : 1) hambatan keahlian dan akademis, 2) fasilitas pendidikan, 3) mutu buku pelajaran, 4) administrasi dan manajemen. Oleh karena itu model-model pembelajaran yang berbasis inkuiri dan menekankan kepada aspek sikap dan moral dipandang sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran IPS dan banyak memberikan keuntungan terutama untuk siswa, akan tetapi guru belum dapat melaksanakannya secara optimal.

Penerapan pendekatan penanaman nilai dalam proses pembelajaran IPS, guru dapat mengembangkan inovasi dalam sistem penilaian. Inovasi sistem penilaian tersebut dalam kurikulum PGSD disebut asesmen, yang dalam literatur barat dikenal dengan istilah asesmen alternatif (*alternative asesmen*), yang salah satu bentuknya adalah *performance asesmen*.

Penggunaan *performance asesmen* dalam pembelajaran IPS dianggap mampu mengakses informasi yang lebih komprehensif tentang variabel proses pembelajaran serta lebih banyak menggunakan perangkat non tes sebagai instrumennya (Herman et al., 1992:6 dan Marzano, et al., 1993:13). Sedangkan Webb (1996) berpendapat bahwa *Performance asesmen* dapat digunakan untuk mengukur kerja sama siswa dan produktifitas kelompok

Pendekatan Pendidikan Karakter

Menurut Elias (Muslich, 2011) mengklasifikasikan berdasarkan teori yang berkembang menjadi tiga macam pendekatan pendidikan karakter, yakni pendekatan kognitif, pendekatan afektif, dan pendekatan perilaku. Berdasarkan kajian di lingkungan para pendidik dengan

alasan-alasan praktis penggunaannya di lapangan, Superka,at.al (Muslich, 2011:106) menyimpulkan menjadi lima tipologi pendekatan pendidikan karakter, yakni pendekatan penanaman nilai (*inculcation approach*), pendekatan perkembangan moral kognitif (*cognitive moral development approach*), pendekatan analisis nilai (*value analysis approach*), pendekatan klarifikasi nilai (*value clarification approach*), dan pendekatan pembelajaran berbuat (*action learning approach*).

Menurut Muslich (2011: 108), mengatakan bahwa pendekatan penanaman nilai adalah suatu pendekatan yang memberi penekanan kepada penanaman nilai-nilai sosial pada diri siswa. Menurut pendekatan ini, tujuan pendidikan nilai adalah diterimanya nilai-nilai sosial tertentu oleh siswa dan berubahnya nilai-nilai siswa yang tidak sesuai dengan nilai-nilai sosial yang diinginkan.

Pendekatan penanaman nilai (*inculcation approach*) merupakan pendekatan yang paling tepat digunakan dalam pelaksanaan pendidikan karakter di Indonesia. Muslich (2011 : 120-123) memberikan alasannya yakni sebagai berikut ; 1)sesuai tujuan pendidikan karakter adalah menanam nilai-nilai tertentu pada diri siswa, 2) menurut nilai-nilai luhur budaya bangsa Indonesia dan pandangan hidup bangsa Indonesia, setiap individu mempunyai berbagai hak dan kewajiban dalam hidupnya, 3)Menurut konsep luhur bangsa Indonesia, hakikat manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan, makhluk sosial, dan makhluk individu, dan 4) Dalam pelaksanaan pembelajaran di Indonesia faktor isi atau nilai merupakan hal yang amat penting.

Implementasi Pendekatan Penanaman Nilai Melalui Model Role Playing

Menurut Sanjaya (2006), *role playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan mendatang. Hal senada disampaikan oleh Wahab (2006, hlm. 109) *role playing* adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis, seperti perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang memungkinkan yang akan datang, misalnya saja keadaan yang memungkinkan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi dimana dan kapan saja.

Menurut Sanjaya (2006, langkah-langkah dalam bermain peran: 1) Pesiapan Bermain Peran, meliputi : a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai; b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan dimainkan; c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam bermain peran, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan; d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam bermain peran; 2) Pelaksanaan Bermain Peran, meliputi : a) Bermain peran mulai dimainkan oleh kelompok pemeran; b) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian; c) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan; d) Bermain peran hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berfikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan; 3) Penutup, meliputi: a) Melakukan diskusi baik tentang jalannya bermain peran maupun materi cerita yang disimulasikan; Guru harus mendorong agar siswa memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan bermain peran; b) Merumuskan Kesimpulan

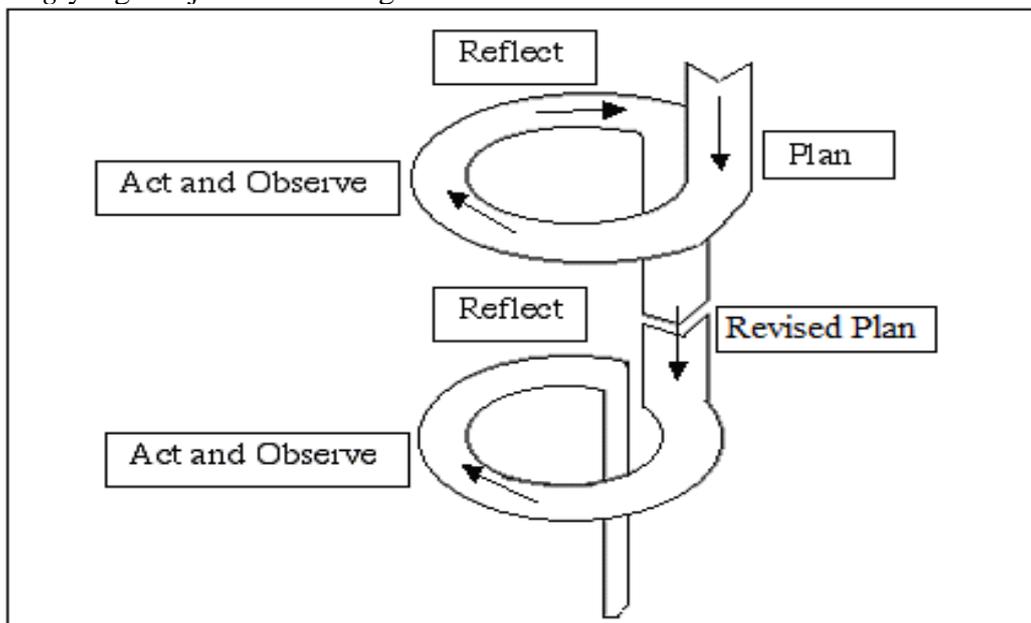
METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran di dalam kelas. McTaggart (Arikunto, dkk, 2016, hlm. 195-196) berpendapat bahwa: a) PTK adalah suatu pendekatan untuk meningkatkan mutu proses belajar-mengajar dengan melakukan perubahan ke arah perbaikan pendekatan, metode dan strategi pembelajaran sehingga dapat memperbaiki proses dan hasil pendidikan pembelajaran, b) PTK adalah kolaboratif, melibatkan partisipan bersama-sama bergabung untuk mengkaji praktik pembelajaran dan mengembangkan pemahaman tentang makna tindakan, c) PTK adalah proses belajar yang sistematis, dalam proses tersebut menggunakan kecerdasan kritis membangun komitmen melakukan tindakan.

Desain Penelitian

Desain Penelitian yang dipilih adalah model Kemmis & Mc. Taggart yang dilaksanakan melalui proses pengkajian yang terdiri dari 4 tahap, yakni: *Planning, acting, observing, reflecting* yang disajikan dalam bagan berikut:



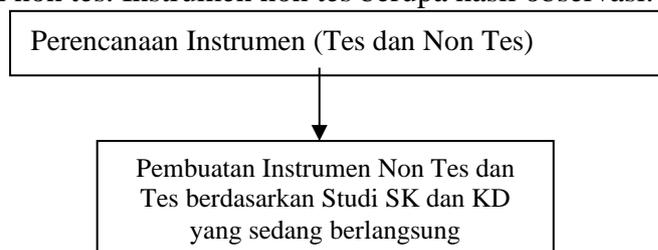
Gambar 1. Desain PTK model Kemmis dan Mc. Taggart (Uno dan Koni, 2012)

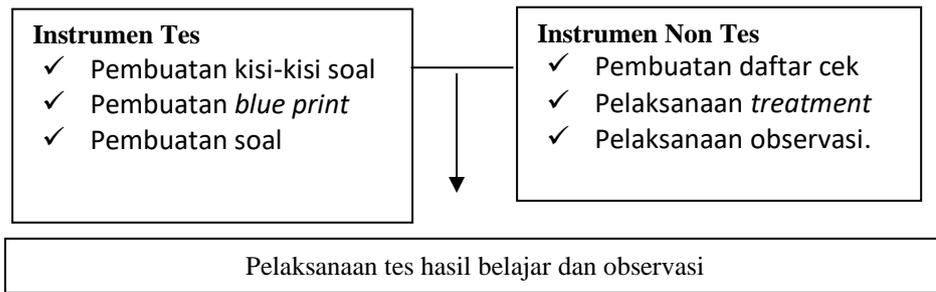
Desain Penelitian

Penelitian dilakukan di salah satu SD kabupaten Karawang. Sampel diambil di salah SD di Kecamatan Cikampek Kabupaten Karawang Jawa Barat.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan data. Data yang dijarah pada penelitian ini adalah data dari proses dan hasil belajar. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes, dan non tes. Instrumen non tes berupa hasil observasi.





Gambar 2 (Bagan Alur Pembuatan Instrmen)

Teknik Analisis Data

Analisis Data Non Tes

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui perkembangan karakter siswa.

Tabel 1. Pedoman Observasi Karakter Siswa

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	<i>Fairness</i> : Terbuka				
2.	<i>Caring</i> : Peduli				
3.	<i>Respect</i> : Menghormati orang lain				
4.	<i>Citizenship</i> : Taat aturan				
5.	<i>Responsibility</i> : Bertanggungjawab				
Skor Total					
NILAI = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$					

Keterangan:

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup
- 3 = Baik.
- 4 = Baik Sekali

Analisis Data Tes

Analisis data kuantitatif yang didapatkan dari hasil tes individu, serta hasil tes secara klasikal terhadap peserta didik kelas IV SD X, kecamatan Purwasari kabupaten Karawang, dari setiap siklus diolah dengan cara menghitung nilai ketuntasan individu, rata-rata kelas, dan menentukan daya serap klasikal peserta didik. Ketuntasan belajar individu dapat menggunakan perumusan yang dikemukakan oleh Trianto (2009, hlm. 241) sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100$$

Keterangan:

- KB = Ketuntasan Belajar
- T = Jumlah skor yang diperoleh peserta didik
- Tt = Jumlah skor total

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan selama tiga siklus, dapat diuraikan sebagai berikut:

Peningkatan Karakter Siswa Siklus I

Pembelajaran IPS pada tema peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan dengan menggunakan pendekatan penanaman nilai model role playing belum dapat meningkatkan karakter siswa secara signifikan, karena terdapat 18 orang siswa (72 %) menunjukkan kurang baik, sedangkan sisanya sebesar 7 orang siswa (28 %) masih kurang. Dilihat dari rata-rata kelas sebesar 32%.

Peningkatan Karakter Siswa Siklus II

Data pada tabel di atas menunjukkan perkembangan karakter siswa penggunaan pendekatan penanaman nilai melalui model role playing meningkat secara signifikan. Hal ini terbukti dari 25 orang siswa hanya 2 orang siswa (8 %) yang masih kategori cukup dengan jumlah skor sebesar 50 %, 1 orang siswa (4%) berada kategori kurang, sedangkan sisanya sebanyak 22 orang siswa (88%) menunjukkan kategori baik, dengan rata-rata skor sebesar 71 %.

Peningkatan Karakter Siswa Siklus III

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa perkembangan karakter siswa dengan menggunakan pendekatan penanaman nilai melalui metode *role playing* telah berkembang secara maksimal, yakni berada pada kategori baik sekali. Sebanyak 23 orang siswa (92 %) berada pada kategori baik sekali, sedangkan 2 orang siswa (8%) berada pada kategori baik. Dilihat dari skor rata-rata kelasnya sebesar 89 %.

Dilihat dari ketuntasan hasil belajarnya dapat diuraikan sebagai berikut:

Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Nilai Ketuntasan Belajar yang ditetapkan di sekolah tersebut sebesar 7.0. Pada siklus pertama sebanyak 14 siswa (56 %) yang sudah menunjukkan di atas KKM, sedangkan sisanya sebanyak 11 orang siswa (44 %) dinyatakan belum mencapai KKM. Dilihat dari rata kelasnya sebesar 70,40%.

Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Siswa yang telah mencapai ketuntasan hasil belajarnya sebanyak 21 (84%), sedangkan sisanya sebanyak 4 orang siswa (16%) belum mencapai KKM, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 79,20%.

Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus III

Pada siklus ketiga menunjukkan dilihat hasil belajarnya telah menunjukkan peningkatan yang signifikan, yakni bahwa semua siswa sebanyak 25 orang siswa nilainya telah mencapai KKM, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 92,80%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan penanaman nilai melalui model role playing dalam pembelajaran IPS di SD dapat disimpulkan bahwa perkembangan karakter siswa pada aspek *fairness* (terbuka), *caring* (peduli), *respect* (menghormati orang lain), *citizenship* (taat aturan), dan *responsibility* (bertanggungjawab) dalam pembelajaran IPS di SD dilihat dari rata-rata kelas meningkat secara optimal yakni sebesar 57 %. Peningkatan hasil belajar siswa dilihat KKM nya meningkat 44 % yakni dari 14 orang siswa (56 %) menjadi 25 orang siswa (100%). Sedangkan di lihat dari rata-rata kelasnya meningkat sebesar 22,40%. Penerapan pendekatan penanaman nilai perlu dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada bidang studi IPS, karena IPS merupakan bidang studi yang bertujuan agar siswa menjadi warga negara yang baik dan mampu hidup di tengah-tengah masyarakat yang bersifat heterogen. Pendekatan penanaman nilai perlu disosialisasikan kepada praktisi pendidikan agar proses pembelajaran tidak hanya berorientasi kepada penguasaan materi semata (content oriented).

REFERENSI

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chapin J.R., dan Messick (1992), *Elementary Social Studies A Practical Guide*, 2 an ed, New York Longman.
- Chrisiana, W (2010). *Upaya Penerapan Pendidikan Karakter bagi Mahasiswa*. Tersedia Online di: [http://Printpu.org/read/Upaya Penerapan Pendidikan Karakter Bagi Mahasiswa-2d5a.html](http://Printpu.org/read/Upaya_Penerapan_Pendidikan_Karakter_Bagi_Mahasiswa-2d5a.html).
- Depdikbud (2016), *Kajian IPS Kelas Tinggi, Pedagogik Komunikasi Efektif*. Jakarta :Dirjen GTK.
- Djamarah dan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Elfindri dkk, (2012), *Pendidikan Karakter Cetakan Ketiga, Kerangka, Metode, dan Aplikasi untuk Pendidikan dan Profesional*, Jakarta: Baduose Media.
- Hill.T.A.(2005). *Character First* Kimray. Inc., Tersedia Online: <http://www.Charactercities.org/downloads/publication/Whati.Scharacter.pdf>.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Konstektual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indah.
- Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Martorella, Peter, H. (1994), *Social Studies for Elementary School Children's Developing Young Citizen*, New York: Mc Milan College Publishing Company.
- Moedjiono, D. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta, hlm. PT Rineka Cipta.
- Muslich, M. (2010), *Pendidikan Karakter, Menjawab tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fathurrohman. P. (2013), *Pengembangan Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Raths, at.al (1997), *Values and Teaching: Working with Values in The Classroom*, Second Edition. Columbus: Charles E. Merrill Publishing Company.
- Samani, M. dan Hariyanto (2011). *Konsep dan Model pembelajaran Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. (2006). *Pendidikan IPS*. Bandung, hlm. PT Remaja Rosdakarya.
- Sapriya dkk, (2009). *Pembelajaran Kewarganegaraan*. Bandung: UPI Press.
- Somantri, N (2001), *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Superka, at.al. (1976), *Values Education Sourcebook*. Colorado: Social Sciences Education Consortium, Inc.
- Supriatna, dkk, (2007). *Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Bandung: UPI PRESS. Thomas Lickona (2012), *Mendidik untuk Membentuk Karakter*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Wahab, A. A. (2006). *Metode dan Model-model Mengajar*. Bandung, hlm. Alfabeta.
- Wijono, (1995), *Hakikat Karakteristik Bidang Studi IPS*, Makalah, Jakarta: Depdikbud Diejen Dikti- PPPMTK BP3 GSD.
- Wibowo, A. (2013). *Manajemen Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

MEDIA PENGELOLAAN UANG UNTUK MENINGKATKAN FINANCIAL LITERACY PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Budi Mulyati dan Fitri Nurlaili

Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Banten Jaya/Sekolah

Koresponden: budimulyati@unbaja.ac.id

Kata Kunci:

**Media pembelajaran,
Role-playing,
Financial Literacy**

ABSTRACT

This research was a class action research. The research aims to determine the increase in the financial literacy of elementary school students through money management media. The subjects of the study were grade 4 students at SDN Ciruas 3 and SDN Sempu 2 Serang. Data collection was done by tests and observations. Data analysis used quantitative descriptive analysis. The results of the study found an increase in learning activities in SDN Sempu 2 Serang the learning activities of the first meeting were 62.5% and the second meeting increased to 86.53%. At SDN Ciruas 3, the first meeting activity was 70.83% and the second meeting increased to 94.23%. Based on the results of the financial literacy evaluation, the number of students who exceeded the minimum grades in SDN Sempu 2 Serang and SDN Ciruas 3 reached 90.90% and 84.37% respectively. Barriers encountered include any students who were not fluent in reading and writing, student absence, and reduced student focus at the end of learning.

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Bertujuan untuk mengetahui peningkatan Financial literacy siswa SD melalui media pengelolaan uang. Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 di SDN Ciruas 3 dan SDN Sempu 2 Serang. Pengumpulan data dilakukan dengan tes dan observasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian diketahui terjadi peningkatan aktivitas pembelajaran di SDN Sempu 2 Serang aktivitas pembelajaran pertemuan pertama 62,5% dan pertemuan kedua meningkat menjadi 86,53%. Di SDN Ciruas 3, aktivitas pertemuan pertama adalah 70,83% dan pertemuan kedua meningkat menjadi 94,23%. Berdasarkan hasil evaluasi Financial literacy, jumlah siswa yang melampaui nilai minimal di SDN Sempu 2 Serang dan di SDN Ciruas 3 masing-masing mencapai 90,90% dan 84,37%. Hambatan yang ditemui diantaranya beberapa siswa belum lancar membaca dan menulis, ketidakhadiran siswa, serta berkurangnya fokus siswa di akhir pembelajaran.

Email penulis:

budimulyati@unbaja.ac.id

PENDAHULUAN

Literasi merupakan suatu sifat yang menunjukkan pada kemampuan membaca sesuatu, tidak hanya kemampuan baca tulis namun lebih luas dari itu yakni pemahaman yang baik terhadap

berbagai aspek dalam kehidupan. *Financial literacy* merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki semua orang untuk dapat mengelola keuangan secara tepat.

Otoritas Jasa keuangan dalam Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 76/POJK.07/2016 tentang Peningkatan Literasi dan Inklusi Keuangan di Sektor Jasa Keuangan Bagi Konsumen dan/atau Masyarakat menyatakan bahwa *Financial literacy* adalah “pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan, yang mempengaruhi sikap dan perilaku untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan pengelolaan keuangan dalam rangka mencapai kesejahteraan”. Senada dengan Fianto dkk. (2017) menyatakan bahwa, “*Financial literacy* atau literasi finansial merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk mengaplikasikan pemahaman tentang konsep dan risiko, keterampilan agar dapat membuat keputusan yang efektif dalam konteks finansial untuk meningkatkan kesejahteraan finansial, baik individu maupun sosial, dan dapat berpartisipasi dalam lingkungan masyarakat”.

Pengetahuan masyarakat tentang pengelolaan keuangan harus mulai diberikan sejak dini. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar ketika dewasa nanti akan menjadi suatu kebiasaan bahwa uang harus dikelola dengan baik. Mereka akan selalu melakukan pertimbangan terlebih dahulu sebelum menggunakan uangnya. Hal ini tentu akan berdampak baik terutama untuk mendukung tingkat kesejahteraan seseorang, karena dengan pengelolaan keuangan yang baik maka perilaku konsumsi seseorang dapat terkontrol. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ardyanti dan Kardoyo (2018: 30) disebutkan bahwa “...*there was influence of peer group, parents' role, religiosity and financial literacy towards consumption behavior...*”. Bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perilaku konsumsi seseorang diantaranya teman sebaya, peran orang tua, agama dan literasi keuangan.

Namun demikian, hasil survei OJK tahun 2013-2016 menunjukkan bahwa indeks *Financial literacy* masyarakat Indonesia secara umum masih berada pada angka 29,7% OJK (2016). Dan apabila dibandingkan dengan beberapa negara lain di kawasan Asia Tenggara, tingkat *Financial literacy* di Indonesia berada pada posisi terendah. Di Indonesia, pendidikan tentang *Financial literacy* masih jarang dilakukan, baik di lingkup keluarga ataupun sekolah, karena pada budaya Indonesia masih tabu untuk membicarakan keuangan di hadapan anak. Hal ini mendorong pemerintah melalui Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mengadakan kurikulum tentang uang mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi.

Beverly & Clancy dalam Sina (2014) menyatakan bahwa pendidikan keuangan dalam keluarga signifikan dibutuhkan untuk mempersiapkan anak menjadi cerdas mengelola uang saku, menabung dan tidak boros. Lebih lanjut Sina (2014) menjelaskan bahwa dalam keluarga, anak-anak sering kali tidak dipersiapkan dengan pendidikan keuangan yang baik sehingga meningkatkan peluang anak tumbuh menjadi dewasa tanpa pengetahuan dan kemampuan mengatur uang dengan tepat.

Hasil penelitian Nurjanah., dkk. (2018) menunjukkan kurangnya pengetahuan ekonomi membuat anak-anak memiliki sikap yang boros, ditambah dengan adanya pengaruh pergaulan teman sebaya yang juga memiliki sedikit pengetahuan mengenai literasi ekonomi akan semakin membuat anak untuk lebih konsumtif. Anak-anak menjadi lebih cenderung akan menghabiskan uangnya untuk sesuatu yang mereka inginkan dibanding dengan yang mereka butuhkan.

Financial literacy masyarakat Banten pada tahun 2016 berada pada angka 38,18%, OJK (2016). Survei dilakukan pada masyarakat dengan range usia 15-50 tahun dengan hasil indeks *Financial literacy* komposit 38,2%, konvensional 38,2% dan syariah 7,3 %. Rendahnya tingkat literasi ini sangat berkorelasi dengan kemiskinan, baik dalam arti ekonomi maupun dalam arti yang lebih luas Fianto, dkk. (2017). Indikator *Financial literacy*

berbasis budaya sekolah salah satunya diketahui dengan jumlah dan variasi buku dan alat peraga berbasis *Financial literacy*.

Saat tepat seseorang belajar mengenai sesuatu adalah pada usia sekolah dasar, 7 – 12 tahun. Pada tahap perkembangan usia ini, seorang anak sudah siap menerima pelajaran dan dapat berdisiplin dalam mengerjakan sesuatu. Pada tahap ini anak sudah dapat mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki. Dalam aspek kognitif kebutuhan anak usia sekolah dasar adalah 1) Anak SD senang bermain, 2) Anak SD senang bergerak. 3) Anak usia SD senang bekerja dalam kelompok. 4) Anak SD senang merasakan atau melakukan/ memperagakan sesuatu secara langsung. Sugiyanto (2008) pada tahap ini anak- anak sudah dapat berpikir secara logis dan pada tahap ini pengaruh teman sebaya memiliki pengaruh yang besar dalam perkembangannya.

Kesiapan anak usia sekolah dasar untuk menerima sesuatu dapat dioptimalkan jika dimediasi dengan alat bantu yang dapat meningkatkan semangat untuk menerima pelajaran. Dengan media yang menarik anak akan semakin tertarik dan senang, seolah mereka sedang bermain, namun pesan materinya dapat tersampaikan.

Hal ini menyebabkan diperlukannya penelitian lebih lanjut mengenai media pengelola keuangan yang tepat untuk anak- anak di usia sekolah dasar. Dalam penelitian ini digunakan media pembelajaran yang diberi nama “Dompot Uangku” yang dikombinasikan dengan model pembelajaran role playing. Pembuatan dompet uangku mengadaptasi dari tiga komponen pengelolaan uang yakni consumption, saving dan sharing.

Menurut sanaky (2009) penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu sarana pendidikan dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media pembelajaran adalah untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran akan terlihat dari kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran dan dapat mengaplikasikan hasil belajar secara tepat. Media pembelajaran yang tepat adalah ketika dapat merangsang dan melibatkan peserta didik agar aktif, kreatif dan tercipta pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran dapat berbentuk visual, audio maupun audio visual. Masing-masing media memiliki kelebihan masing-masing. Dan untuk tahap perkembangan anak usia sekolah dasar, maka media visual dapat digunakan karena secara konkret peserta didik dapat melihat dan menyentuh secara langsung media yang digunakan.

Model pembelajaran role playing akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat praktik, menempatkan diri dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Jill Hadfield (1996) dalam Hamdayama, (2014: 189) menyatakan bahwa “Model role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa”. Penempatan diri dalam peran- peran dan situasi- situasi cocok untuk anak usia sekolah dasar karena anak usia sekolah dasar senang merasakan atau melakukan/ memperagakan sesuatu secara langsung.

Secara umum tahapan penggunaan model pembelajaran *role playing* yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Tahapan Penggunaan *Role Playing*.

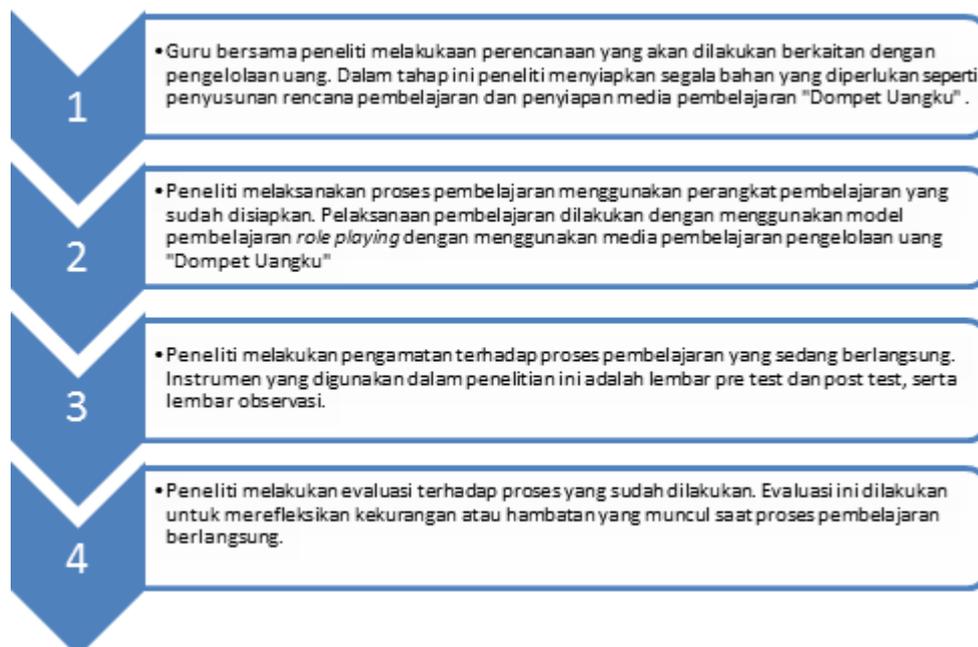
-
- Peserta didik mampu membagi pendapatan ke dalam tiga kantong (*consuming, saving, dan sharing*)
 - Peserta didik melakukan tindakan konsumsi berdasarkan kebutuhan
 - Peserta didik melakukan tindakan konsumsi berdasarkan keinginan
 - Peserta didik membuat catatan konsumsi
 - Peserta didik melakukan tindakan menyimpan uang
 - Peserta didik mencatat simpanan yang dimiliki
-

Sumber: Penelitian (2019)

Dengan penyediaan media pembelajaran “dompet uangku” yang dikombinasikan dengan model pembelajaran *role playing* diharapkan dapat meningkatkan *financial literacy* bagi anak- anak di usia sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan di bulan April – September tahun 2019. Penelitian ini dilakukan di dua sekolah dasar, yakni di Kabupaten Serang (SD Negeri Ciruas 3) dan Kota Serang (SD Negeri Sempu 2 Serang). Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan memanfaatkan media pembelajaran yang diberi nama “Dompet Uangku”. Penelitian ini dilakukan dengan mengikuti bagan alir penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Seperti terlihat pada bagan berikut ini.



Gambar 1. Bagan Alir Penelitian

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan lembar soal serta lembar observasi. Lembar soal terdiri dari soal pilihan ganda yang berisi pertanyaan untuk mengetahui pemahaman dan

kemampuan *financial literacy* peserta didik. Untuk mengolah data hasil penelitian digunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang berkaitan dengan tujuan. Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan tabel, grafik (gambar), dan/atau bagan. Bagian pembahasan memaparkan hasil pengolahan data, menginterpretasikan penemuan secara logis, mengaitkan dengan sumber rujukan yang relevan, baik yang konsistens dengan hasil maupun yang kontra. Kemungkinan tindak lanjut kegiatan dapat juga disampaikan pada bagian ini. Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang berkaitan dengan tujuan. Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan tabel, grafik (gambar), dan/atau bagan. Bagian pembahasan memaparkan hasil pengolahan data, menginterpretasikan penemuan secara logis, mengaitkan dengan sumber rujukan yang relevan, baik yang konsistens dengan hasil maupun yang kontra. Kemungkinan tindak lanjut kegiatan dapat juga disampaikan pada bagian ini. Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang berkaitan dengan tujuan. Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan tabel, grafik (gambar), dan/atau bagan. Bagian pembahasan memaparkan hasil pengolahan data, menginterpretasikan penemuan secara logis, mengaitkan dengan sumber rujukan yang relevan, baik yang konsistens dengan hasil maupun yang kontra. Kemungkinan tindak lanjut kegiatan dapat juga disampaikan pada bagian ini.

Penelitian dilakukan di dua sekolah yakni di SDN Ciruas 3 dan SDN Sempu 2 Serang. Secara umum, prosedur penelitian yang dilakukan diawali dengan proses perijinan dan dilanjutkan dengan perencanaan antara peneliti dan guru. Perencanaan yang dilakukan bertujuan agar dihasilkan input bagi peneliti untuk merancang model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi di masing- masing kelas. Salah satu di dalamnya termasuk melakukan pengukuran awal berupa pemberian pertanyaan yang diberikan kepada para peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik secara umum terutama yang berkaitan tentang uang. Kegiatan penelitian dilanjutkan dengan proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat yang sudah disiapkan sebelumnya saat perencanaan, yakni berupa rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) disertai dengan lembar observasi, dan soal. Adapun kegiatan observasi dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung, dan diakhiri dengan proses evaluasi dan refleksi. Adapun data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yakni berupa hasil evaluasi dan observasi. Kegiatan dilanjutkan dengan proses pembelajaran di kelas menggunakan medel pembelajaran role playing. Pemilihan model role playing dianggap relevan untuk digunakan karena dapat mendukung penyampaian materi tentang *financial literacy*. Pada tahap ini peserta didik diberikan pengalaman langsung untuk terlibat dalam kegiatan menerima, menghitung dan membagi uang sesuai dengan kebutuhannya. Kegiatan ini dilengkapi dengan lembar observasi, yang digunakan untuk merekam hal- hal apa saja yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik diberikan soal sebagai bahan evaluasi atas proses pembelajaran yang sudah berlangsung. Tujuan pemberian soal yakni selain sebagai bahan refleksi juga bertujuan untuk mengetahui sampai sejauh apakah pemahaman dan kemampuan *financial literacy* peserta didik

Perencanaan

Pada tahap perencanaan, beberapa hal yang dilakukan meliputi kegiatan untuk menyiapkan perangkat pembelajaran. Beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini diantaranya:

- a. Peneliti melakukan diskusi bersama dengan guru kelas dan kepala sekolah baik di SDN Ciruas 3 maupun di SDN Sempu 2. Kegiatan ini bertujuan untuk menggali informasi

tentang kondisi sekolah dan kelas yang akan peneliti tuju di masing- masing sekolah. Pada tahap ini dapat diketahui informasi tentang jumlah rombel terutama di kelas 4. Di SDN Ciruas 3 memiliki 2 rombel untuk kelas 4, dan berdasarkan pertimbangan kepala sekolah, Bu Nurhayati, S.Pd., kelas yang dapat peneliti teliti yakni di kelas 4B yang memiliki jumlah peserta didik sebanyak 35 orang. Di SDN Sempu 2, jumlah rombel kelas 4 juga memiliki 2 rombel, dan berdasarkan pertimbangan kepala sekolah Bapak Syafei, S.Pd., peneliti dapat melakukan penelitian di kelas 4B yang memiliki jumlah peserta didik sebanyak 25 orang.

- b. Pada tahap perencanaan, peneliti juga mulai menyiapkan perangkat pembelajaran, yang didalamnya meliputi media serta bahan evaluasi yang sesuai dengan tujuan penelitian yang disesuaikan dengan hasil diskusi dengan pihak sekolah. Perangkat pembelajaran yang diberikan menggunakan model role playing. Model ini dipilih karena dianggap relevan oleh guru dan peneliti terutama untuk materi yang disampaikan. Model ini memungkinkan peserta didik untuk memainkan peran tertentu dalam hal ini peran sebagai orang yang harus dapat mengelola uangnya agar kebutuhan yang meliputi konsumsi, menabung dan berbagi bisa tetap terpenuhi.
- c. Pada tahap ini peneliti juga menyiapkan media pembelajaran yang diberi nama “Dompet Uangku” dan uang rupiah mainan yang disertai dengan beragam alat tulis yang digunakan sebagai barang yang diperjualbelikan. Masing- masing peserta didik menerima tiga buah dompet dengan warna yang berbeda serta sejumlah uang rupiah mainan dengan jumlah tertentu. Pemberian dompet dengan warna berbeda ini dilakukan dengan maksud agar peserta didik dapat menentukan berapa jumlah uang yang digunakan untuk konsumsi, untuk ditabung dan berapa yang akan digunakan untuk sedekah.
- d. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan data mengenai pemahaman awal siswa mengenai konsep financial literacy. Adapun pertanyaan yang diajukan dapat dilihat di tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Butir Pertanyaan

No	Butir Pertanyaan
1	Uang adalah
2	Uang terbuat dari bahan apa saja
3	Manakah yang harus dipenuhi lebih dulu, apakah: <ul style="list-style-type: none"> a. Membeli mainan atau b. Membeli pakaian
4	Jika kamu diberi uang jajan, maka apa yang biasanya kamu lakukan terhadap uang tersebut
5	Tujuan manusia bekerja adalah

Tabel 2 berisi daftar pertanyaan yang diberikan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik tentang uang, dari mana mendapatkan uang dan bagaimana pemanfaatannya. Berdasarkan hasil respon peserta didik, berikut disajikan tabel yang menunjukkan respon dari peserta didik yang terdapat di SDN Ciruas 3 maupun di SDN Sempu 2.

Adapun jumlah peserta didik yang hadir pada kegiatan ini adalah sebanyak 32 peserta didik yang terdapat di SDN Ciruas 3, sedangkan jumlah peserta didik di SDN Sempu 2 sebanyak 19 peserta didik. Adapun berbagai respon yang muncul untuk pertanyaan nomor 1 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Respon Pertanyaan No 1

SDN Ciruas 3	SDN Sempu 2
--------------	-------------

Jenis Respon	F	Jenis Respon	F
Alat pembayaran	13	Harta	5
Untuk memenuhi kebutuhan sehari- hari	10	Beli kebutuhan	3
Untuk berguna apa saja	2	Untuk jajan	1
Bahan yang dijajarkan	2	Kertas	3
Sesuatu untuk kebutuhan pokok	1	Buat Nabung	3
Untuk membeli sesuatu	1	Mencari Makanan	1
Untuk belanja	1	<i>Duit</i>	2
Untuk membeli makanan dan minuman	2		
Jumlah	32	Jumlah	18

Berdasarkan tabel 3, terdapat beragam respon yang diberikan oleh para peserta didik tentang uang. Namun berdasarkan respon yang diberikan peneliti dapat mengambil satu kesimpulan bahwa sebagian besar peserta didik sudah mengetahui tentang fungsi dari uang, hanya saja secara umum respon tersebut lebih banyak tentang uang sebagai alat yang digunakan untuk konsumsi. Hanya tiga peserta didik yang merespon untuk menabung, dan tidak ada respon tentang uang yang dapat juga digunakan untuk berbagi.

Tabel 4. Respon pertanyaan No. 2

Jenis Respon	Frekuensi	
	SDN Ciruas 3	SDN Sempu 2
Logam & kertas	30	11
Kertas	2	8
Jumlah	32	19

Tabel 4 memberikan informasi bahwa sebagian besar peserta didik sudah mengetahui bahan pembuatan untuk uang, yakni terbuat dari kertas dan logam. Hanya saja masih terdapat respon dari peserta didik di SDN Sempu 2 Serang yakni sebesar 42% yang mengetahui bahwa uang hanya terbuat dari kertas saja.

Tabel 5. Respon pertanyaan No. 3

Respon	Frekuensi	
	SDN Ciruas 3	SDN Sempu 2
Membeli mainan	0	0
Membeli pakaian	32	18
Total	32	18

Berdasarkan tabel 5, respon dari seluruh peserta didik sudah dapat memilih bahwa antara membeli mainan dan pakaian, yang harus didahulukan adalah memenuhi kebutuhan pokok yakni membeli pakaian.

Tabel 6. Respon pertanyaan No. 4

SDN Ciruas 3		SDN Sempu 2	
Respon	F	Respon	F
Dijajani	23	Dijajarkan	13
Digunakan sehari- hari	3	Ditabung	1
Membeli mainan/pakaian	2	Membeli makanan	4
Disimpan	3	Dihemat	1
Diberikan kepada orang tua	1	Hemat dan jajan	1
Jumlah	32	Jumlah	19

Berdasarkan hasil respon peserta didik pada tabel 6, sebagian besar menjawab uang jajan digunakan untuk membeli sesuatu. Hanya sebagian kecil yang menggunakan uang jajan untuk disimpan atau ditabung (SDN Ciruas 3, 12,5%; SDN Sempu 2, 10%).

Tabel 7. Respon pertanyaan No. 5

SDN Ciruas 3		SDN Sempu 2	
Respon	F	Respon	F
Memenuhi kebutuhan	8	Mendapatkan uang	13
Untuk mendapatkan uang	18	Menafkahi keluarga	6
Mencari nafkah	3		
Jajan	1		
Mengumpulkan tabungan	1		
Untuk makan	1		
Jumlah	32		19

Berdasarkan tabel 7, respon peserta didik memiliki makna yang serupa, bahwa tujuan manusia bekerja adalah untuk mendapatkan uang yang dapat digunakan untuk memberi nafkah atau memenuhi kebutuhan sehari-hari. Berdasarkan hasil respon peserta didik di kedua sekolah, peneliti melakukan diskusi kembali bersama masing-masing guru kelas di kedua sekolah mengenai kriteria nilai minimal yang harus diperoleh peserta didik untuk materi yang disampaikan oleh peneliti. Dan disepakati bahwa minimal 80% dari total peserta didik di kedua sekolah minimal memperoleh nilai sebesar 75.

Pelaksanaan

Kegiatan pada tahap pelaksanaan meliputi kegiatan penyelenggaraan proses pembelajaran di kelas. Pelaksanaan pembelajaran di siklus satu dilakukan dalam dua kali pertemuan pada setiap sekolah. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan berdasarkan RPP yang telah disusun bersama antara peneliti dan guru kelas 4. Setiap pertemuan terbagi menjadi 3 kegiatan yaitu pendahuluan, inti dan penutup. Pada kegiatan inti menerapkan model pembelajaran *role playing* yang disertai dengan media pembelajaran dompet uangku.

Pertemuan pertama dihadiri oleh 24 peserta didik dari SDN Sempu 2, sedangkan di SDN Ciruas 3 dihadiri oleh 31 peserta didik. Kegiatan inti untuk pertemuan pertama diawali dengan peneliti menjelaskan konsep dasar *financial literacy*. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami. Setelah selesai memberikan penjelasan, peneliti menjelaskan bahwa model pembelajaran yang akan digunakan adalah *role playing*. Peneliti menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran yang digunakan dan peserta didik dapat memilih peran yang akan dipraktikkan. Pada pertemuan pertama, penerapan model *role playing* belum terlaksana dengan baik karena sebagian besar peserta didik masih bingung sehingga kegiatan memperoleh pendapatan, mencatat besarnya pendapatan, membagi uang dengan media pembelajaran dompet uangku, melakukan konsumsi berdasar kebutuhan dan keinginan, mencatat besaran konsumsi, tindakan menyimpan dan mencatat uang belum terlaksana dengan baik.

Pada kedua sekolah pertemuan pertama model pembelajaran *role playing* belum dapat terlaksana dengan baik, demikian juga dengan penyerapan peserta didik mengenai informasi yang diberikan peneliti mengenai konsep *financial literacy*, peserta didik bermain peran tanpa melakukan pencatatan keuangan. Untuk mempersiapkan pelaksanaan pertemuan

kedua yang dilakukan di kedua sekolah, peneliti berdiskusi kembali dengan guru mengenai beberapa kekurangan yang terjadi pada pertemuan pertama. Kekurangan yang muncul selama pertemuan pertama dijadikan bahan refleksi bagi peneliti dan guru agar kekurangan yang muncul dipertemuan pertama tidak muncul kembali dipertemuan kedua. Pada pertemuan kedua jumlah peserta didik yang hadir di SDN Sempu 2 dan SDN Ciruas 3 masing-masing sebanyak 22 dan 32 peserta didik. Pada pertemuan kedua ini peneliti memulai kegiatan dengan menjelaskan kembali mengenai model pembelajaran *role playing*, peserta didik sudah dapat memahami langkah-langkah model pembelajaran *role playing*. Pada pertemuan kedua, kegiatan inti pembelajaran sudah terlaksana dengan lancar. Peserta didik mampu melaksanakan tindakan memperoleh keuangan, kemudian mencatatnya. Pada pertemuan ini siswa mampu membagi pendapatan yang diperoleh ke dalam tiga dompet uang. Peserta didik mampu berperan dalam tindakan konsumsi berdasarkan kebutuhan dan keinginan kemudian melakukan tindakan pencatatan. Di akhir kegiatan inti, peserta didik menyimpan uang ke dalam dompet uang kemudian mencatatnya.

Pada kegiatan penutup dilakukan evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan, evaluasi diawali dengan diberikannya kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk dapat membagikan pengalaman mereka mengenai peran yang telah dijalani serta menyimpulkan hasil pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar peneliti mengetahui sampai sejauh mana peserta didik mampu menangkap konsep yang telah disajikan oleh peneliti. Kegiatan akhir pada pertemuan ini dilanjutkan dengan diberikannya evaluasi secara tertulis. Evaluasi diberikan dalam bentuk pemberian soal pilihan ganda yang memiliki satu jawaban benar. Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran yang terdapat di SDN Sempu 2, menunjukkan bahwa siswa telah memahami konsep dasar *financial literacy*. Hal ini ditunjukkan dengan nilai dari jawaban yang mampu dijawab dengan benar oleh peserta didik. Seperti terlihat pada tabel berikut ini;

Tabel. 8 Hasil Test SDN Sempu 2

No	Nama Siswa	Hasil Evaluasi
1	AZ	86,67
2	G	80,00
3	RF	93,33
4	DD	93,33
5	SN	86,67
6	AB	93,33
7	MH	86,67
8	A	93,33
9	MF	73,33
10	F	93,33
11	FH	100,0
12	U	80,00
13	IY	86,67
14	G	86,67
15	DA	93,33
16	V	100,0
17	B	86,67
18	MR	93,33
19	Z	86,67
20	GI	93,33
21	AL	86,67
22	R	66,67

Jumlah Rata-rata	1940 88.18
-----------------------------	-----------------------

Sumber: Penelitian (2019)

Tabel 9. Kriteria keberhasilan siswa

Nilai	:	81-100	=	Sangat Baik
		71-80	=	Baik
		61-70	=	Cukup
		51-60	=	Sedang
		41-50	=	kurang
		-40	=	Sangat Kurang

Ketuntasan Belajar

$$= \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Jumlah siswa

$$= \frac{20}{22} \times 100\% = 90,90\%$$

22

Berdasarkan hasil perhitungan dari tabel 8, diketahui bahwa jumlah peserta didik yang memperoleh nilai diatas 75 sebanyak 20 peserta didik. Sehingga dapat dikatakan bahwa pada pertemuan kedua di siklus pertama ini memenuhi kriteria nilai minimal. Adapun hasil evaluasi yang dilakukan di SDN Ciruas 3 dapat dilihat pada tabel berikut ini;

Tabel. 10 Hasil Test SDN Ciruas 3

No	Nama Siswa	Hasil Evaluasi
1	DL	80,00
2	AP	86,67
3	AR	80,00
4	HP	86,67
5	K	80,00
6	U	100,0
7	AW	93,33
8	DM	100,0
9	AF	93,33
10	F	86,67
11	FD	80,00
12	AS	80,00
13	AI	86,67
14	DW	93,33
15	AL	86,67
16	HM	80,00
17	AZ	86,67
18	AA	80,00
19	AW	93,33
20	FR	73,33
21	CZ	73,33
22	BK	80,00
23	FS	93,33
24	ALP	80,00
25	DS	86,67

26	LS	80,00
27	FR	73,33
28	ASS	80,00
29	V	73,33
30	ALD	80,00
31	ARY	80,00
32	ANW	73,33
	Jumlah	2680
	Rata-rata	83,75

Sumber: Data Diolah (2019)

Tabel 11. Kriteria keberhasilan siswa

Nilai	:	81-100	=	Sangat Baik
		71-80	=	Baik
		61-70	=	Cukup
		51-60	=	Sedang
		41-50	=	kurang
		-40	=	Sangat Kurang

Ketuntasan Belajar

$$= \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{27}{32} \times 100\% = 84,37\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan dari tabel 10, diketahui bahwa sebanyak 27 peserta didik atau 84,37% dapat memperoleh nilai diatas 75.

Pengamatan

Pada tahap observasi, instrumen yang digunakan adalah lembar observasi peserta didik, lembar observasi dijadikan bahan evaluasi dalam melakukan tindakan pada pertemuan selanjutnya. Pada tahap ini peneliti mengamati aktivitas siswa ketika dilakukan kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role playing* dengan media pembelajaran dompet uangku. Observasi dilakukan pada setiap pertemuan. Berikut ini hasil observasi pertemuan pertama;

Tabel 12. Lembar Observasi Peserta Didik Pertemuan 1

No	Unsur yang Diobservasi	SDN Sempu 2	SDN Ciruas 3
1	Siswa menyimak guru membuka pelajaran	4	4
2	Siswa menyimak apersepsi yang diberikan guru.	4	4
3	Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran	3	3
4	Peserta didik menyimak penjelasan guru.	3	3
5	Siswa menyimak langkah-langkah <i>role play</i> .	2	3
6	Siswa memilih peran dan menganalisis peran	2	2
7	Peserta didik berdiskusi mengenali langkah-langkah <i>role play</i> yang akan dilaksanakan.	2	2
8	Siswa melakukan <i>role play</i> (memainkan peran)	1	1
9	Siswa mendiskusikan dan mengevaluasi peran yang dilakukan.	3	3

10	Siswa berbagi pengalaman mengenai peran yang dilakukan.	2	3
11	Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran	2	3
12	Siswa menyimak refleksi yang diberikan guru.	2	3
Total		30	34

Kriteria penilaian:

81%-100% Sangat Baik

71%-80% Baik

61%-70% Cukup

51%-60% kurang

Penilaian : $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Tertinggi}} \times 100\%$

SD Sempu 2: $\frac{30}{48} \times 100\% = 62,5\%$

SD Ciruas 3 : $\frac{34}{48} \times 100\% = 70,83\%$

Berdasarkan hasil observasi peserta didik pada kegiatan pembelajaran di kedua sekolah, kegiatan pembelajaran di SDN sempu 2 masih berada dalam kategori yang cukup yaitu 62,5%. Sama halnya dengan yang terdapat di SDN Ciruas 3, dimana kegiatan pembelajaran berada pada kategori cukup yaitu 70,83%. Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan pertama, sebagian besar peserta didik masih belum mampu menerapkan konsep dasar *financial literacy* secara optimal. Jika ditelaah, hal ini dikarenakan peserta didik belum terbiasa menerima pembelajaran dengan penggunaan media yang disertai dengan model *role playing*. Berdasarkan hasil analisis pada pertemuan pertama, maka pada pertemuan selanjutnya peneliti akan menjelaskan kembali mengenai langkah-langkah *role playing* kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan konsep dasar *financial literacy*. Tujuannya agar pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*, peran peserta didik dapat terinternalisasi dengan baik dan penerapan konsep dasar *financial literacy* dapat terlaksana dengan baik. Untuk hasil observasi pada pertemuan ke-2 di kedua sekolah dapat dilihat pada tabel 13 berikut ini:

Tabel 13. Lembar Observasi Peserta Didik Pertemuan 2

No	Unsur yang Diobservasi	SDN Sempu 2	SDN Ciruas 3
1	Siswa menyimak guru membuka pelajaran	4	4
2	Siswa menyimak apersepsi yang diberikan guru.	4	4
3	Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran	4	4
4	Peserta didik menyimak penjelasan guru.	3	3
5	Siswa menyimak langkah-langkah <i>role play</i> .	4	4
6	Siswa memilih peran dan menganalisis peran	3	3
7	Peserta didik berdiskusi mengenali langkah-langkah <i>role play</i> yang akan dilaksanakan.	3	3
8	Siswa melakukan <i>role play</i> (memainkan peran)	4	4
9	Siswa mendiskusikan dan mengevaluasi peran yang dilakukan.	4	4

10	Siswa berbagi pengalaman mengenai peran yang dilakukan.	3	4
11	Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran	3	4
12	Siswa mengerjakan penilaian hasil belajar.	3	4
	Siswa menyimak refleksi yang diberikan guru.	3	4
	Total	45	49

Penilaian : $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Tertinggi}} \times 100\%$

$$\text{SDN Sempu 2: } \frac{45}{52} \times 100\% = 86,53\%$$

$$\text{SD Ciruas 3 : } \frac{49}{52} \times 100\% = 94,23\%$$

Berdasarkan hasil observasi peserta didik pada tabel 13, secara umum aktivitas peserta didik di pertemuan kedua sudah sangat baik. Di SDN Sempu 2, aktivitas siswa mencapai 86,53%. Di SDN Ciruas 3 Serang aktivitas siswa bahkan mencapai 94,23%. Hasil observasi pada pertemuan pertama dijadikan bahan evaluasi bagi peneliti sehingga proses pembelajaran di pertemuan kedua mengalami peningkatan aktivitas. Hasil refleksi tersebut dijadikan *input* bagi peneliti untuk memperbaiki dan menjelaskan kembali mengenai model pembelajaran *role playing* serta memberikan penekanan kepada mengenai konsep dasar *financial literacy* sehingga aktivitas peserta didik dapat meningkat menjadi sangat baik

Refleksi/ Evaluasi

Berdasarkan data observasi dan hasil belajar siswa diketahui aktivitas belajar siswa kedua sekolah mengalami peningkatan. Di SD Sempu 2 aktivitas belajar siswa pada pertemuan pertama sebesar 62,5% meningkat 24,03% pada pertemuan kedua menjadi 86,53% dan di SD Ciruas 3 aktivitas belajar 70,83% pada pertemuan pertama dan meningkat 23,4% menjadi 94,23%. Hasil belajar siswa di SD Sempu 2 menunjukkan rata-rata hasil belajar adalah 88,18 dengan 90,90% siswa melampaui kriteria nilai minimal. Dan untuk hasil belajar SD Ciruas 3 rata-rata 83,75 dengan 84,37% peserta didik dapat memperoleh nilai kriteria minimal. Berdasarkan hasil analisis, maka penelitian tidak dilanjutkan ke siklus selanjutnya

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas pembelajaran saat pertemuan pertama di SDN Sempu 2 Serang sebesar 62,5% sedangkan di SDN Ciruas 3 sebesar 70,83%. Pada pertemuan kedua, aktivitas di SDN Sempu 2 Serang mencapai 86,53% sedangkan di SDN Ciruas 3 sebesar 94,23%. Financial literacy peserta didik dalam penelitian ini diukur menggunakan lembar test. Nilai rata-rata dari hasil evaluasi di SDN Sempu 2 sebesar 88,18 dan sebagian besar yakni 90,90% peserta didik memiliki nilai kriteria minimal. Adapun nilai rata-rata di SDN Ciruas 3 sebesar 83,75 dan sebagian besar 84,37% mendapatkan nilai kriteria minimal. Beberapa hambatan yang ditemui diantaranya masih terdapat peserta didik yang belum lancar membaca dan menulis. Terdapat beberapa peserta didik yang hadir pada pertemuan pertama namun tidak hadir pada pertemuan kedua. Menjelang akhir waktu saat pertemuan pertama, peserta didik menjadi tidak fokus karena jam pelajaran menjelang waktu kepulangan).

REFERENSI

- Ardyanti, Novica & Kardoyo. 2018. Determinants of Consumption Behavior Among Students. *Dinamika Pendidikan*, 13(1), 30-41.
- Fianto, Farinia dkk. 2017. Materi Pendukung Literasi Finansial Gerakan Literasi Nasional. TIM GLN Kemendikbud. (Edisi Online, diunduh pada 16 Februari 2018).
- Hamdayana, Jumanta. 2014. Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Materi Pendukung Literasi Keuangan. Gln. Kemdikbud.go.id. Diunduh 18 Februari 2018.
- Nurjanah, S., Ilma, R. Z., & Suparno. 2018. Effect of Economic Literacy and Conformity on Student Consumptive Behaviour. *Dinamika Pendidikan*, 13(2), 198-207.
- Otoritas Jasa Keuangan. (2016). Salinan Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 76 /POJK.07/2016 Tentang Peningkatan Literasi Dan Inklusi Keuangan Di Sektor Jasa Keuangan Bagi Konsumen Dan/Atau Masyarakat. 1–29.
- Sanaky, Hujair Ah.2009. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Safiria Insani Press.
- Sina, Peter Garlans. 2014. Peran Orangtua dalam Mendidik Keuangan pada Anak (Kajian Pustaka).*Ragam*, 14(1), 74-86
- Sugiyanto. 2008. Karakteristik Anak Usia SD. *Staffnew.uny.ac.id* (diunduh 18 Februari 2018).
- Survey Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2016.2016).*sikapuangmu.ojk.go.id* Diunduh pada 14 Februari 2018.