



JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail:
jpgsd@upi.edu website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

Pengembangan *Fun Thinkers Book* Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Kerja Sama Kelas III SD

Zul Hazmi Ikram¹, Arie Rakhmat Riyadi², Faisal Sadam Murrone³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: zulhazmi@upi.edu; arie.riyadi@upi.edu; faisalsadam21@upi.edu.

Abstract: *Character education is one of the basics of important education, there are at least two subjects that are given to foster the character and character of students, namely Religious Education and Civics. Teachers, students and parents are related to the importance of buiding character education, especially in the subject of Citizenship Education. In the 2013 curriculum, learning media greatly facilitates students in understanding the material presented. One of the media that can be developed to support Civics learning, especially in the 3rd grades elementary school cooperation material, is Fun Thinkers Book. This media will provide a different atmosphere that can change students to know the types of cooperation with the form of a book in which there is a game of matching pictures that match the cooperation material. This learning media is developed through scientific stages so that it can become a quality development product. The model used in this study is the Design and Development (DnD) model through the PPE (Planning, Production, and Evaluation) stages. The design of the Fun Thinkers Book learning media consists of 8 pages that contain the notion of cooperation, the benefits of cooperation and examples of working together in the school, home and community environment.*

Keywords: *Learning media, Fun Thinkers Book, Cooperations materials*

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional pasal 17 tentang pendidikan dasar menerangkan bahwa pendidikan dasar berawal dari sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan sekolah yang paling awal bisa membentuk karakter siswa

dimana siswa bisa mengetahui pentingnya pendidikan untuk dirinya sendiri.

Lebih lanjut pasal 3 menyatakan bahwa: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi

peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Peningkatan kualitas suatu bangsa sangat tergantung kepada peningkatan kualitas pendidikan yang ada pada bangsa tersebut. Kualitas pendidikan tentu bukan menjadi sesuatu hal yang mudah untuk diwujudkan. Kualitas pendidikan bergantung kepada bagaimana pembelajaran yang dijalankan pada sebuah sistem pendidikan itu sendiri. Begitu pun dalam mewujudkan mutu pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh mutu guru dan bagaimana praktek pembelajarannya diimplementasikan (Wahyuningsih, 2012).

Sehubungan dengan hal tersebut, salah satu program utama Kementerian Pendidikan Nasional dalam rangka meningkatkan mutu proses dan output pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah pengembangan pendidikan karakter.

Sebenarnya pendidikan karakter bukan hal yang baru dalam sistem pendidikan nasional Indonesia. Pada saat ini, setidaknya sudah ada dua mata pelajaran yang diberikan untuk membina akhlak dan budi pekerti peserta didik, yaitu Pendidikan Agama dan PKN. Namun demikian, pembinaan watak melalui kedua mata pelajaran tersebut belum membuahkan hasil yang memuaskan karena beberapa hal. Pertama, kedua mata pelajaran tersebut cenderung baru membekali pengetahuan mengenai nilai-nilai melalui materi/substansi mata pelajaran. Kedua, kegiatan pembelajaran pada kedua mata pelajaran tersebut pada umumnya belum secara memadai mendorong terinternalisasinya nilai-nilai oleh masing-masing siswa sehingga siswa berperilaku dengan karakter yang tangguh. Ketiga, menggantungkan pembentukan watak siswa melalui kedua

mata pelajaran itu saja tidak cukup. Pengembangan karakter peserta didik perlu melibatkan lebih banyak lagi mata pelajaran, bahkan semua mata pelajaran. Selain itu, kegiatan pembinaan kesiswaan dan pengelolaan sekolah dari hari ke hari perlu juga dirancang dan dilaksanakan untuk mendukung pendidikan karakter.

Gotong royong merupakan suatu bentuk kerja sama baik itu individu, individu dengan kelompok untuk melakukan kerja sama dalam menangani permasalahan yang menjadi kepentingan bersama. sesuai dengan tujuan permendikbud gotong royong merupakan salah satu upaya peningkatan pendidikan karakter di sekolah. Agar siswa lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan gotong royong atau kerja sama di lingkungan sekolah guru bisa melakukan contoh langsung kepada siswa, memberikan reward berupa pujian-pujian sehingga semangat gotong royong siswa sejalan dengan tujuan pendidikan di sekolah.

Di Indonesia, salah satunya cara pelaksanaan pendidikan yang berorientasi pada pendidikan berbangsa dan bernegara adalah dengan adanya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn). Pembentukan pribadi siswa sebagai warga negara melalui mata pelajaran PPKn dimulai dari jenjang sekolah dasar. Melalui adanya materi PPKn yang ditanamkan sedini mungkin, diharapkan siswa dapat terbentuk untuk menentukan sikap dalam memecahkan masalah melalui pemahaman dan pengetahuannya dalam kehidupan bersosial.

Perlunya perhatian dari pihak guru, siswa dan orang tua siswa berkaitan dengan pentingnya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pembelajaran PPKn haruslah sesuai dengan tujuan utamanya, yaitu membentuk warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai. Begitu pula dengan rangkaian kegiatan yang disusun dan dilakukan. Kegiatan

pembelajaran PPKn hendaknya dapat mencerminkan dan mewujudkan pembelajaran yang dapat mengembangkan seluruh kemampuan siswa, baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Namun nampaknya pembelajaran PPKn di sekolah dasar saat ini masih cenderung mengutamakan ketercapaian aspek kognitif saja. Para guru masih menggunakan metode konvensional yang dianggap paling efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran. Kurangnya mengembangkan media pembelajaran menjadi pekerjaan rumah setiap guru, oleh karena itu pengembangan media pembelajaran harus sangat diperhatikan demi tercapainya tujuan pembelajaran dari mata pelajaran PPKn.

METODE

Metode penelitian yang digunakan ialah metode *Design and Development* (D&D). Menurut Richey dan Klien (2007, hlm.142) menjelaskan bahwa metode penelitian *design and development* atau desain dan pengembangan memiliki tiga komponen utama diantaranya desain, pengembangan dan evaluasi. Dalam prosesnya, model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan produk meliputi perencanaan, produksi, dan evaluasi (PPE). Berdasarkan tujuan penelitiannya, D&D terdapat dua kategori umum, yaitu penelitian produk dan alat serta penelitian model (Halimah, 2020, hlm.32).

Penelitian Penelitian D&D memiliki beberapa variasi prosedur penelitian menurut ahli. Dalam penelitian D&D ini mengambil teori dari Richey dan Kleiy (dalam Sugiono 2019, hlm.39) dalam bukunya memaparkan, "*the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-*

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* di desain untuk pembelajaran PPKn materi kerja sama yang akan memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah peserta didik mengenal jenis-jenis kerjasama. Media *Fun Thinkers Book* di desain dengan bentuk sebuah buku yang mana didalam media tersebut terdapat sebuah permainan mencocokkan gambar yang sesuai dengan materi kerja sama. Media *Fun Thinkers Book* akan membawa dampak baik bagi peserta didik, karena dengan adanya media ini akan mengembangkan sebuah pembelajaran yang lebih menyenangkan karena belajar sambil mempraktekan sebuah media. Media *Fun Thinkers Book* bagi peserta didik diharapkan mempermudah dalam menyerap materi pelajaran secara cepat dan efisien.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini diperoleh beberapa tahapan seperti desain media pembelajaran, produk desain media pembelajaran, hasil validasi media pembelajaran, dan produk akhir media pembelajaran. Pada tahap desain media pembelajaran diperoleh beberapa tahapan dan temuan seperti pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Tabel Perencanaan Pengembangan *Fun Thinkers Book*

No	Tahapan	Temuan
1	Studi Literatur	Materi Literasi Finansial
2	Tahap Perencanaan	Desain media
3	Produksi	Membuat Media <i>Fun Thinkers Book</i>

Media pembelajaran yang dibuat dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran materi tentang

kerja sama. Dengan adanya media ini bisa membantu proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Hasil dari validasi media pembelajaran menunjukkan penilaian rata-rata sebesar 94% dengan kategori "Sangat Baik". Menurut Arikunto (dalam Mayangsari, 2012), nilai ini termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian bahan ajar ini menggunakan teknik pengumpulan data kuantitatif melalui instrumen validasi *expert judgement*. Tahap validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran (wali kelas). Ahli yang bersangkutan merupakan dosen di kampus Universitas Pendidikan Indonesia.

Terakhir ada tahapan produksi akhir media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti memasukkan desain hasil revisi para ahli dan sebelum revisi. Masukan dari para ahli membuat beberapa bentuk serta materi desain media *Fun Thinkers Book* mengalami perubahan. Perubahan dilakukan berdasarkan angket validasi para ahli sebelumnya. Terkait perubahan yang dilakukan, hal ini didukung juga oleh pendapat menurut Sadjati (2012, hlm. 37) bahwa dalam mengembangkan media pembelajaran yang baik ada lima langkah yang sebaiknya diikuti, salah satunya tahap evaluasi. Tahap evaluasi Berdasarkan komentar yang diperoleh pada tahap evaluasi, revisi dilakukan terhadap bagian yang perlu diperbaiki agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi utuh dan terpadu.

SIMPULAN

Bagian Hasil media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dibuat dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat didalam kelas dengan melibatkan siswa. Konten materi yang dimuat pada media pembelajaran ini diambil dari mata pelajaran PPKn Kelas III SD.

DAFTAR RUJUKAN

- Fitroh, A. (2020). *Pengembangan Media Fun Thinkers Book (FTB) pada Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Kelas IV SD* (Doctoral dissertation, STKIP PGRI Sidoarjo).
- Halimah, (2020). *Pengembangan Buku Harian Interaktif Bumiku Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Lingkungan Hidup Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V*. (Skripsi). Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
- Kemendikbud. (2017). *Materi Pendukung Literasi Nasional*. Jakarta: Tim GLN Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Laila, Hadi, Subanji. (2019). Pelaksanaan Pendidikan Literasi Finansial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(11), 1491-1492.
- Ministry of Education. (2002). *Taking Part in Economic Communities*. Wellington : Learning Media Limited
- Mustikawati, E. (2020). Pentingnya Literasi Keuangan Anak Sekolah Dasar Melalui Program Market Day Di SDIT LHI. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 4(3), 431-436.
doi:
http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i3.247

- Richey, R., & Klein, J. (2007). *Design and Development Research*. New Jersey: Routledge.
- Sadjati, I.M. (2012). Pengembangan bahan ajar.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.