

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HTS (*HANG OF THE SCRAMBLE*) PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS III SDN 03 SAMBELIA

Aswasulasikin, Husni Zuhriati Nur
yayan_asri@ymail.com husnizuhriati8@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran HTS (*Hang of The Scramble*) yang valid dan efektif pada mata pelajaran IPA siswa kelas III SDN 03 Sambelia tahun pelajaran 2017/2018. Dalam penelitian ini metode yang digunakan mengacu pada prosedur pengembangan dari *Borg and Gall* dengan lima tahap yang disederhanakan yaitu analisis, desain, produksi, uji coba produk, dan revisi. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN 03 Sambelia sebanyak 25 siswa. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Instrument pengumpulan data meliputi validasi tim ahli, angket respon siswa, dan tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah rumus skala lima untuk validasi media pembelajaran. Berdasarkan hasil perhitungan data akhir validasi tim ahli menunjukkan bahwa “produk layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran” Dengan perolehan nilai rata-rata dari ahli media 3,17 dan ahli materi 3,85. Respon siswa terhadap media pembelajaran HTS (*Hang of The Scramble*) mencapai 95% dengan kategori sangat merespon. Sementara hasil penelitian uji coba lapangan diiproleh nilai rata-rata siswa 75 dengan persentase ketuntasan 72%. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran HTS (*Hang of The Scramble*) dapat dikatakan valid dan efektif digunakan pada mata pelajaran IPA siswa kelas III SDN 03 Sambelia tahun pelajaran 2017/2018.

Kata Kunci: metode pembelajaran *scramble*, media pembelajaran HTS (*Hang of The Scramble*).

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang mengatur kesejahteraan rakyatnya secara merata dan adil untuk semua warga negara dalam undang-undang yang jelas, baik dari kedudukan, bidang ekonomi, hukum dan politik, pendidikan dan lain-lain. Seluruh warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Menurut SA. Bratanata (Abu Ahmadi, 2001: 69), pendidikan adalah usaha yang sengaja diadakan baik langsung maupun tidak langsung untuk membantu anak dalam perkembangannya mencapai kedewasaan. Jalur pendidikan yang bisa ditempuh anak agar mengalami perubahan pengetahuan, sikap maupun keterampilan atau mencapai kedewasaan seperti yang diharapkan terdiri dari pendidikan formal, non-formal, dan informal. Masyarakat dapat dengan bebas memilih jalur pendidikan yang sesuai dengan keinginan, karakter, dan gaya belajar anak. Sebagian besar orang memilih jalur formal dikarenakan sistem pendidikan yang digunakan jelas dan terstruktur seperti sekolah dasar, sekolah menengah sampai sekolah tinggi. Walaupun jalur yang dipilih berbeda, keberhasilan dari proses pendidikan pasti merupakan harapan semua pihak.

Keberhasilan dari hasil pendidikan di sekolah akan maksimal jika tripusat pendidikan yang terdiri dari keluarga, sekolah, dan masyarakat bekerja sama. Komponen-komponen yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya proses pendidikan yaitu tujuan pendidikan, siswa, guru, bahan atau materi pelajaran, pendekatan dan metode, media pembelajaran, sumber belajar, dan evaluasi. Semua komponen tersebut saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses belajar mengajar dapat berjalan lancar, efisien, dan efektif jika interaksi antar komponen sejalan.

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan siswa menuju perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial (Nana Sudjana, 2011: 1). Sebagai komponen yang berinteraksi langsung dengan siswa, guru diharapkan memiliki kualitas baik dan bisa memantau perkembangan siswa dalam proses belajar mengajar. Ada beberapa keterampilan dasar mengajar yang harus

dimiliki guru agar dikatakan sebagai guru profesional dan menciptakan pembelajaran menjadi lebih efektif. Keterampilan-keterampilan dasar mengajar yang dimaksudkan antara lain: keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan memberikan penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menyajikan materi pelajaran, keterampilan mengelola kelas, keterampilan membimbing diskusi kelompok, keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan. Ibarat pepatah tak ada gading yang tak retak, sebaik-baik guru pasti memiliki kekurangan. Banyak guru yang masih tidak melihat kebutuhan siswa dalam belajar dan mengakibatkan siswa hanya mengikuti pembelajaran tanpa ikut aktif menyusun pemahamannya sendiri.

Pola komunikasi yang digunakan guru biasanya komunikasi satu arah. Pembelajaran yang menggunakan pola komunikasi satu arah cenderung hanya menyentuh aspek kognitif siswa saja, padahal aspek afektif dan psikomotorik juga membutuhkan pengembangan. Menurut Vygotsky (Ridwan Abdullah Sani, 2015: 11) dalam teori konstruktivisme pengetahuan dan perkembangan kognitif terbentuk melalui internalisasi. Tingkat perkembangan kemampuan aktual terjadi secara mandiri dan kemampuan potensial melalui bimbingan orang dewasa. Proses konstruksi pengetahuan dilakukan secara bersama-sama dengan bantuan, misalnya dengan memberikan petunjuk, pedoman, bagan/gambar atau prosedur (Miftahul Huda, 2015: 19). Sehingga guru harus memikirkan dan merencanakan pembelajaran secara seksama untuk mengurangi permasalahan dalam proses pembelajaran. Untuk memperbaiki kualitas mengajar sehingga terciptanya generasi yang berkualitas tentunya guru harus menyiapkan perencanaan yang memuat semua kebutuhan dalam proses belajar mengajar (Slameto, 2010: 97).

Dalam proses pembelajaran setiap siswa memiliki gaya belajar berbeda, ada siswa yang memiliki gaya belajar visual, gaya belajar auditori, dan ada juga yang kinestetik (Mastur & Triyono, 2014: 27). Dengan adanya perbedaan gaya belajar tersebut, guru perlu mengadakan variasi dalam setiap pembelajaran agar kebutuhan siswa terpenuhi. Variasi-variasi yang dapat dilakukan bisa dengan mengganti metode, bahan ajar ataupun media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa (Singgih Prihadi, 2013: 47). Pemilihan salah satu media pembelajaran tertentu akan mempengaruhi keefektifan pembelajaran, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Sehingga guru perlu memilih media yang tepat dan mengetahui ciri-ciri media agar tidak salah dalam memilih atau mengembangkan media tersebut. Semua pelajaran atau materi membutuhkan media yang berbeda untuk memudahkan siswa memahaminya. Begitu juga dengan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangan ini tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah (Trianto 2010: 136). Oleh sebab itu sebelum menerapkan metode ataupun media guru harus melihat kebutuhan siswa serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya sehingga kemampuan dan pemikiran siswa bisa terealisasikan dengan baik dan proses pembelajaran bisa terlaksana sesuai harapan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 03 Sambelia bahwa siswa masih banyak mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPA. Ketika guru menginstruksikan untuk menyelesaikan tugas terkait materi yang diajarkan masih banyak siswa yang hasil belajarnya kurang dari standar minimal yang ditetapkan. Siswa kurang percaya diri mengerjakan tugas di depan kelas dan kurang memahami materi yang diajarkan. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya siswa kelas III SDN 03 Sambelia yang minat belajarnya rendah khususnya pada pelajaran IPA. Dengan minat belajar yang rendah mengakibatkan keaktifan siswa pada saat proses belajar mengajar berkurang dan banyak siswa yang tidak tertarik mengikuti pelajaran apalagi memperhatikan penjelasan dari guru.

Selain itu, hasil observasi di SDN 03 Sambelia juga menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih kurang dalam menggunakan dan mengembangkan media

pembelajaran terutama pada pembelajaran IPA pada kelas rendah. Guru biasanya menggunakan media pembelajaran pada pelajaran IPS, matematika, dan IPA kelas tinggi seperti globe, peta, miniatur bangun datar, dan rangkaian listrik. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat memperjelas penyampaian guru sehingga cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa, di samping itu juga untuk menarik minat belajar siswa (Daryanto, 2013: 5). Hal ini dapat dilihat dari respon siswa, yaitu siswa kurang berani mengemukakan pendapat ataupun bertanya kepada guru.

Penentuan media pembelajaran yang tepat haruslah sejalan dengan metode yang akan diterapkan. Metode yang jarang digunakan dalam pembelajaran IPA adalah *scramble*. *Scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa (Miftahul Huda, 2016: 303). Metode ini mengharuskan siswa untuk menyeimbangkan kerja otak kanan dan otak kiri. Dalam metode ini mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menebak dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir siswa dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan metode pembelajaran *scramble*. Skor siswa ditentukan oleh seberapa banyak soal yang benar dan seberapa cepat soal-soal tersebut dikerjakan.

Metode ini membutuhkan media berupa kertas yang berisi soal dengan jawaban yang diacak. Pembelajaran akan lebih menarik jika media kertas tersebut dikembangkan menjadi media yang dapat dimanipulasi siswa berupa media berbasis metode *scramble*. Media ini dapat dimainkan secara berkelompok yang terdiri dari papan *scramble*, keping huruf beraneka bentuk dan warna dengan skor yang berbeda, dan dua kantong yang masing-masing berisi soal dan keping huruf. Media ini tidak hanya dapat digunakan untuk pelajaran IPA saja tetapi semua pelajaran.

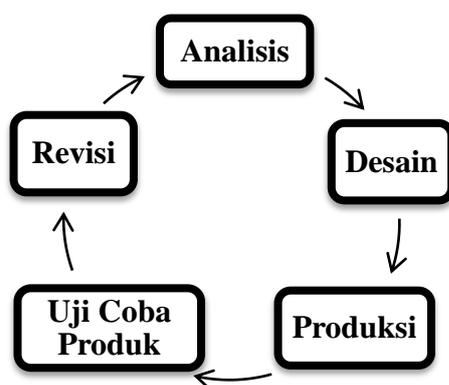
Peningkatan kualitas pembelajaran IPA di kelas dapat ditingkatkan dengan adanya upaya pengembangan media pembelajaran yang bersifat konkret. Penggunaan media dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar memang diperlukan, karena sesuai dengan tahap berpikir anak. Namun kenyataan yang terjadi di SDN 03 Sambelia menunjukkan bahwa pembelajaran IPA khususnya kelas rendah jarang menggunakan media pembelajaran. Salah satu penyebab yang terdeteksi adalah guru kurang bisa mengembangkan diri dalam pemanfaatan dan pengembangan media

pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu Pengembangan Media Pembelajaran HTS (*Hang of The Scramble*) pada pelajaran IPA siswa kelas III SDN 03 Sambelia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau *Research and Depelovment (R & D)*. Penelitian dan pengembangan dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk baru yang teruji secara empiris. Penelitian dilakukan secara bertahap, mulai dari menganalisis kebutuhan pengembangan, merancang, membuat, mengimplementasikan sampai pada mengevaluasi kelayakan produk yang dikembangkan. Selama proses pengembangan selalu dilakukan pengujian dan revisi sehingga produk yang dikembangkan benar-benar teruji secara empiris.

Penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan dari Borg & Gall. Model pengembangan hasil penyederhanaan ini mempunyai lima tahap, yaitu: analisis, desain, produksi, uji coba dan revisi. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 03 Sambelia pada tahun pelajaran 2017/2018 dengan jumlah siswa 27 orang. Instrumen pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli, lembar tes hasil belajar, dan angket respon siswa. Prosedur penelitian pengembangan yang akan diterapkan dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1
Prosedur Pengembangan

HASIL PENELITIAN

Data yang diperoleh bersumber dari validasi media pembelajaran oleh tim ahli, data hasil angket respon siswa kemudian dianalisis, dan data hasil tes siswa setelah dilakukan uji coba lapangan. Berikut hasil analisis data yang sudah dikumpulkan:

- a. Data validasi ahli media terhadap produk berupa media pembelajaran HTS (*Hang of The Scramble*) yang dianalisis menggunakan data kualitatif skala lima menunjukkan bahwa dari 18 aspek penilaian mendapatkan skor rata-rata 3,17.
- b. Data validasi ahli isi/materi terhadap produk media pembelajaran HTS (*Hang of The Scramble*) yang dianalisis menggunakan data kualitatif skala lima menunjukkan bahwa dari 13 aspek penilaian mendapatkan skor rata-rata 3,85.
- c. Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa diperoleh persentase siswa mencapai 95%. Dengan demikian hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa “siswa sangat merespon media pembelajaran HTS (*Hang of The Scramble*).
- d. Berdasarkan hasil uji coba lapangan secara klasikal diperoleh skor rata-rata siswa adalah 75. Sedangkan persentase ketuntasan siswa mencapai 72%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran HTS (*Hang of The Scramble*) dapat dikatakan berhasil karena melampaui hasil belajar siswa yang sudah didapatkan sebelumnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran HTS (*Hang of The Scramble*), dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran HTS (*Hang of The Scramble*) yang telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan meliputi tahap analisis kebutuhan, desain, produksi media pembelajaran, uji coba lapangan, dan revisi sudah valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPA. Respon siswa terhadap media pembelajaran HTS (*Hang of The Scramble*) dikatakan sangat tinggi yaitu dengan rata-rata persentase keseluruhan komponen 95% yang berada pada rentang 84%-100% dengan kategori sangat merespon. Kelayakan media pembelajaran HTS (*Hang of The Scramble*) ini ditinjau setelah pembelajaran dilakukan menggunakan media pembelajaran. Hasil belajar siswa meningkat dibandingkan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran HTS (*Hang of The Scramble*) dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil belajar siswa pada uji coba lapangan yang dilaksanakan di SDN 03 Sambelia diperoleh rata-rata nilai siswa 74,92 yang dibulatkan menjadi 75, dengan persentase ketuntasan 72%.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disarankan hal-hal berikut:

1. Tujuan pengembangan media pembelajaran HTS (*Hang of The Scramble*) adalah untuk menciptakan lingkungan sekolah sebagai pengembang ilmu pengetahuan dengan berorientasi pada pengembangan kompetensi, sikap serta keterampilan siswa memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar lingkungan sekolah dalam proses pembelajaran.
2. Mengingat bahwa produk hasil studi pengembangan dapat memberikan dampak yang baik bagi proses dan hasil belajar siswa, kiranya guru-guru dapat mengembangkan studi pengembangan yang lebih luas, pada kompetensi-kompetensi dasar yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi & Nur Uhbiyati. (2001). *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Daryanto . (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mastur & Triyono. (2014). *Materi Layanan Klasikal Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Miftahul Huda. (2016). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.