

**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL
KOOPERATIF TIPE *NUMBER HEADS TOGETHER* BERBASIS CD
PEMBELAJARAN**

Oleh : Ferry Aristya.

Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan PGRI Pacitan.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan model kooperatif tipe NHT berbasis CD Pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn pada kelas III di SDN Jetiskarangpung 1 Sragen. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan 3 siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini terdiri dari guru dan siswa SDN Jetiskarangpung 1 Sragen. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi, dokumentasi, dan angket. Teknis analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah keterampilan guru pada siklus 1 mendapatkan skor 23 dengan kriteria cukup, siklus 2 mendapatkan skor 26 dengan kriteria baik, dan siklus 3 mendapatkan skor 30 dengan kriteria baik. Aktivitas siswa pada siklus 1 mendapatkan skor 19 dengan kriteria cukup, siklus 2 mendapatkan skor 24 dengan kriteria cukup, pada siklus ke 3 mendapat skor 28 dengan kriteria baik, dan hasil belajar siswa siklus 1 mendapatkan nilai rata-rata 68 dengan ketuntasan klasikal 52 %, siklus 2 sebesar 71 dengan kriteria ketuntasan klasikal 68 %, dan siklus 3 mendapatkan rata-rata sebesar 76 dengan kriteria ketuntasan 88 %. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran NHT berbasis CD Pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas III SDN Jetiskarangpung 1 Sragen.

Kata kunci : Kualitas Pembelajaran PKn, NHT, CD pembelajaran.

A. PENDAHULUAN

Mengacu dari beberapa pendapat yang telah disampaikan mengenai pembelajaran PKn dapat disimpulkan bahwa pelajaran PKn merupakan wahana untuk menanamkan nilai-nilai pancasila pada anak. Penerapannya pelajaran PKn diupayakan mencapai hasil yang maksimal, jadi diperlukan strategi guru dalam mengajar. Pada umumnya peningkatan prestasi belajar siswa merupakan tujuan yang diikuti upaya peningkatan kualitas pembelajaran.

Pembelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang mencakup materi yang sangat luas. Materi yang sangat luas tersebut cenderung bersifat hafalan dan materi yang diberikan kurang sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir anak. Berdasarkan beberapa pendapat tentang pelajaran PKn tersebut guru dituntut untuk dapat menggunakan strategi dan metode yang inovatif demi mencapai target ketuntasan.

Kualitas belajar yang menurun tersebut mengakibatkan banyak siswa yang tidak

tuntas KKM 62. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, permasalahan yang dihadapi juga didukung dari hasil analisis terhadap beberapa nilai ulangan harian dan nilai UTS siswa kelas III SDN Jetiskarangpung 1 Sragen pada mata pelajaran PKn belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 62. Hasil rata-rata nilai ulangan harian siswa kelas III SDN Jetiskarangpung 1 Sragen, pada mata pelajaran PKn diperoleh nilai terendah 32, nilai tertinggi 90 dan nilai rata-rata 68. Dari 25 siswa yang mencapai KKM hanya 13 siswa. Demikian pula dari hasil observasi awal yang dilaksanakan pada siswa kelas III diperoleh data bahwa masih banyak siswa yang belum memiliki motivasi untuk belajar mata pelajaran PKn terutama pada pemahaman tentang konsep-konsep dalam mata pelajaran PKn.

Selain pengalaman mengajar yang dijadikan sebagai alasan penggunaan model tersebut, peneliti juga mengkaji beberapa teori sebagai dasar pemikiran yang mendukung model tersebut seperti teori belajar konstruktivistik dan teori perkembangan kognitif. Teori belajar konstruktivis ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan

mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan dalam benaknya (Suprijono, 2009: 29). Menurut teori ini permasalahan dimunculkan dari pancingan internal, permasalahan muncul dibangun dari pengetahuan yang direkonstruksi sendiri oleh siswa. Menurut Nur dalam Trianto (2007: 14) bahwa guru tidak sekedar member pengetahuan kepada siswa, tetapi guru juga membangun motivasi siswa agar dapat membangun sendiri pengetahuan dalam benaknya. Dari penjelasan diatas teori belajar Konstruktivistik dapat mendasari model pembelajaran kooperatif tipe NHT, karena dalam NHT siswa berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Hal ini sejalan dengan teori tersebut, dimana permasalahan dimunculkan dari pancingan internal kemudian siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi (pertanyaan) kompleks tersebut.

Teori perkembangan belajar kognitif juga menjadi dasar pemikiran yang

mendukung pelaksanaan model NHT tersebut dikarenakan pada dasarnya teori perkembangan belajar kognitif menekankan pada cara-cara dalam menggunakan pikiran untuk belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan kemudian disimpan didalam pikiran secara efektif (Anni, 2007: 48). Perkembangan kognitif pada dasarnya bergantung dari seberapa jauh anak berfikir dan aktif berinteraksi dengan lingkungan. Perkembangan kognitif menekankan pada perubahan tujuan kooperatif mengubah intensif bagi siswa untuk melakukan tugas dan menekankan pada pengaruh kerjasama itu sendiri (Slavin, 2005: 36). Penerapannya model NHT tersebut mencoba membangun interaksi siswa dalam belajar dan meningkatkan aktivitas positif siswa sehingga kualitas pembelajaran PKn meningkat.

Berdasarkan hasil diskusi dengan tim kolaborasi guru kelas III SDN Jetiskarangpung 1 Sragen, untuk memecahkan masalah kurangnya minat dan motivasi belajar yang berakibat pada menurunnya hasil belajar siswa. Alternatif pemecahan masalah menggunakan model kooperatif tipe

Number Heads Together (NHT) dengan menggunakan CD pembelajaran. Pendapat tersebut juga didukung oleh Lie dalam Suprijono (2009: 56) yang berpendapat bahwa model kooperatif merupakan model pembelajaran berbasis sosial. Pendapat tersebut didasari oleh falsafah *Homo homini socius*.

Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut.

1. Sejauh mana model kooperatif tipe NHT berbasis CD pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn di kelas III SDN Jetiskarangpung 1 Sragen?
2. Sejauh mana model kooperatif tipe NHT berbasis CD pembelajaran dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn di III SDN Jetiskarangpung 1 Sragen?
3. Sejauh mana model kooperatif tipe NHT berbasis CD pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar pembelajaran PKn di kelas III SDN Jetiskarangpung 1 Sragen?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka alternatif tindakan yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan model kooperatif tipe NHT berbasis CD Pembelajaran. Peneliti dalam melaksanakan alternatif tindakan tersebut

dapat dilihat dari langkah-langkah model kooperatif tipe NHT yang dikolaborasikan dengan media CD pembelajaran.

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan terdahulu, maka dalam penelitian yang dilakukan menggunakan metode “Penelitian Tindakan Kelas” (*Class Room Research*). Penggunaan istilah tindakan kelas dalam metode penelitian untuk lebih menekankan kelas sebagai setting dari penelitian. Penelitian tindakan kelas sendiri menekankan pada bagaimana ketrampilan dan teknik yang dimiliki oleh guru dalam menggali informasi dari siswa untuk memperbaiki masalah dalam pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jetiskarangpung 1 Sragen. Merujuk dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mencoba menggunakan beberapa data dan teknik pada pengolahan data untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian yang telah dilaksanakan. Data kuantitatif diwujudkan dengan hasil belajar mata pelajaran PKn yang diperoleh dengan melalui tes oleh siswa

kelas III SDN Jetiskarangpung 1 Sragen dan data kualitatif diperoleh dari lembar pengamatan pada aktivitas siswa, keterampilan guru, wawancara dan catatan lapangan yang dilakukan dengan menerapkan model NHT berbasis CD Pembelajaran pada siswa kelas III SDN Jetiskarangpung 1 Sragen. Sumber Data yaitu siswa, guru, data dokumen dan berupa catatan lapangan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, metode tes, dokumentasi, kuesioner (angket), dan catatan lapangan. Teknik analisis data sebagai berikut.

a. Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (Sugiyono, 2007: 24). Jika penilaian menggunakan skor tertinggi (maksimal) 100, maka dapat diketahui rumus untuk menentukan skor pada siswa. Untuk skala 100 berangkat dari persentase yang mengatikan skor prestasi sebagai proporsi penguasaan peserta didik pada suatu perangkat tes dengan batas minimal angka 0 sampai 100 persen (%). Adapun langkah-langkah PAP sebagai berikut:

1) Menentukan skor berdasar proporsi

Skor = $\frac{B}{S_t} \times 100\%$ (rumus bila menggunakan skala-100%)

Dimana:

B = banyaknya butir yang dijawab benar (dalam bentuk pilihan ganda) atau jumlah skor jawaban benar pada tiap butir/ item soal pada tes bentuk penguraian).

S_t = skor teoritis

2) Menentukan ketuntasan minimal

Beberapa sekolah biasanya telah menentukan batas minimal siswa dikatakan tuntas mengenai kompetensi yang dilaksanakan. Nilai ketuntasan adalah nilai yang menggambarkan proporsi dan kualifikasi penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah dikontrakan dalam pembelajaran (Sugiyono, 2007: 108).

Untuk menentukan batas minimal nilai ketuntasan peserta tes dapat menggunakan pedoman yang ada. Hasil perhitungan dibandingkan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan ke dalam kategori tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kualifikasi Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa

Kriteria Ketuntasan Minimal	Kualifikasi
≥ 62	Tuntas
< 62	Tidak Tuntas

62 = KKM mata pelajaran PKN

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai kriteria ketuntasan minimal siswa, maka dapat ditentukan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas. Mengetahui persentase ketuntasan belajar klasikal, menggunakan rumus sebagai berikut.

% ketuntasan belajar

$$= \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

b. Kualitatif

Menurut Maleong (dalam Arikunto 2010: 22) data kualitatif adalah data berupa tampilan kata-kata yang tertulis yang dicermati oleh peneliti dengan detail agar dapat ditangkap makna secara tersirat dalam dokumennya.

Tabel 3.2
Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Nilai
$39,2 \leq \text{skor} \leq 48$	Sangat baik	A
$30 \leq \text{skor} < 39,2$	Baik	B
$20,7 \leq \text{skor} < 30$	Cukup	C
$12 \leq \text{skor} < 20,7$	Kurang	D

Tabel 3.3
Kategori Penilaian Ketrampilan Guru

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian	Kualifikasi
$Q3 \leq \text{skor} \leq T$	Sangat Baik	Tuntas
$Q2 \leq \text{skor} < Q3$	Baik	Tuntas
$Q1 \leq \text{skor} < Q2$	Cukup	Tidak Tuntas
$R \leq \text{skor} < Q1$	Kurang	Tidak Tuntas

Tabel 3.4
Kategori Penilaian Aktivitas Belajar Siswa

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Nilai
$32,7 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat baik	A
$25 \leq \text{skor} < 32,7$	Baik	B
$17,2 \leq \text{skor} < 25$	Cukup	C
$10 \leq \text{skor} < 17,2$	Kurang	D

Setelah pengumpulan data dan analisis data selesai, maka peneliti mempunyai indikator keberhasilan yang menentukan hasil penelitian.

Indikator Keberhasilan

Penerapan model pembelajaran NHT berbasis CD Pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PKn terhadap materi sistem pemerintahan pusat pada siswa kelas III SDN Jetiskarangpung 1 Sragen dengan indikator sebagai berikut.

- a. Ketrampilan guru dalam pembelajaran PKN menggunakan model pembelajaran NHT berbasis CD Pembelajaran meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik dengan indikator minimal 80%
- b. Aktifitas siswa dalam pembelajaran PKN menggunakan model pembelajaran NHT berbasis CD Pembelajaran meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik dengan indicator minimal 80%
- c. 80% siswa kelas III SDN Jetiskarangpung 1 Sragen mengalami ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 62 dalam pembelajaran PKN.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus, dimana siklus 1 dan 2 dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan pada masing-masing siklus dan untuk siklus ke 3 hanya menggunakan 1 pertemuan. Berikut ini tahapan dalam pelaksanaan penelitian.

1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini meliputi sebagai berikut :

- a. Menelaah materi pembelajaran PKn pada kelas III serta menelaah indikator yang perlu dicapai
- b. Menyusun sebuah RPP sesuai indikator yang telah ditetapkan sesuai dengan model pembelajaran yang akan kita lakukan
- c. Menyiapkan alat peraga dan media pembelajaran yang dibutuhkan sesuai model pembelajaran yang akan dilakukan
- d. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis, dan lembar kerja siswa
- e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa, guru dan angket

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada dasarnya dilakukan oleh guru dalam kurun waktu yang dibutuhkan sesuai dengan siklus yang telah direncanakan (Arikunto, 2009: 72). Dalam melaksanakan tindakan ini direncanakan dalam 3 kali siklus. Dengan siklus I dan II yaitu penerapan model pembelajaran NHT berbasis CD Pembelajaran pada kelas III SD dan siklus III yang akan dilakukan adalah mengevaluasi dan memperbaiki

kekurangan yang masih terjadi pada penerapan siklus I dan siklus II. Namun pada dasarnya pelaksanaan siklus tersebut bersifat fleksibel, apabila pada siklus II sudah mencapai hasil yang baik maka pada siklus III digunakan sebagai refleksi.

3. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan lembar pengamatan sebagai instrumen pengamatan (Arikunto, 2010: 272). Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan tim kolaborasi untuk mengamati aktivitas siswa dan kinerja guru didalam kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran NHT berbasis CD Pembelajaran.

4. Refleksi

Refleksi merupakan merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi dan sudah dilakukan (Arikunto, 2009:80). Setelah mengevaluasi hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran PKn dan hasil pengamatan aktivitas guru, serta melihat indikator yang akan dicapai maka peneliti melakukan perbaikan pada siklus dua agar pelaksanaannya lebih efektif. Peneliti melakukan evaluasi pada siklus

pertama apakah indikator pembelajaran yang sudah tercapai atau belum. Bila belum tercapai maka peneliti melanjutkan siklus berikut sampai mencapai sesuai dengan indikator yang telah dikembangkan.

Gambar 4.12 Diagram observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa pada siklus 1, 2, dan 3

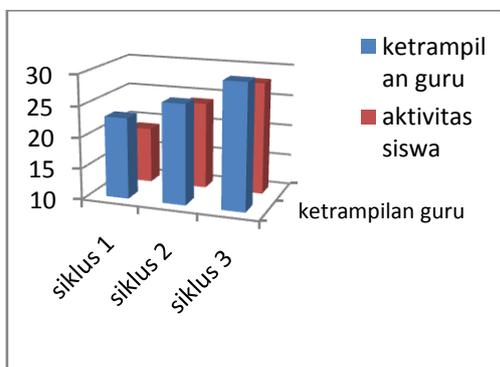


Diagram di atas menunjukkan perolehan skor pada keterampilan guru dan aktivitas siswa. Keterampilan guru pada siklus 1 mendapatkan skor 23 meningkat pada siklus 2 dengan skor 26 dan mendapatkan skor 30 dengan kriteria baik. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus 1 mendapatkan skor 19 meningkat pada siklus 2 dengan skor 24 dan pada siklus 3 mendapatkan skor 28 dengan kriteria baik.

Penyajian keterampilan guru dan aktivitas siswa pada siklus 1, 2, dan 3 yang ditampilkan dalam bentuk diagram. Prosentase ketuntasan klasikal siswa pada

siklus 1, 2, dan 3 adalah sebagai berikut.

Gambar 4.12 Diagram prosentase ketuntasan pada siklus 1, 2, dan 3



Diagram di atas menunjukkan perbandingan ketuntasan klasikal belajar siswa. Pada siklus 1 sebesar 52 %, siklus 2 sebesar 68 % dan pada siklus 3 meningkat menjadi 88 %. Peningkatan ketuntasan klasikal sudah sesuai target dan meningkat secara signifikan.

C. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas terhadap keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar pada pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe NHT berbasis CD Pembelajaran pada siswa kelas III SDN Jetiskarangpung 1 Sragen, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe NHT berbasis CD Pembelajaran dapat ditingkatkan, hal ini dibuktikan dengan hasil observasi siklus 1 menunjukkan bahwa guru mendapat skor 23 dengan

kriteria cukup. Kriteria cukup didapat dari 1 indikator sangat baik, 3 indikator baik, 5 indikator sedang dan 1 indikator kurang. Pada siklus 2 guru mendapat skor 24 dengan kriteria baik dengan 1 indikator sangat baik, 6 indikator baik, dan 3 indikator cukup. Sedangkan pada siklus 3 mendapatkan skor 30 dengan kriteria baik dengan 2 indikator sangat baik, 5 indikator baik, dan 3 indikator cukup.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe NHT berbasis CD Pembelajaran dapat ditingkatkan. Hasil observasi aktivitas siswa siklus 1 menunjukkan bahwa aktifitas siswa mendapat skor 19 dengan kriteria cukup dengan 1 indikator baik, 7 indikator cukup, dan 2 indikator kurang. Meningkat pada siklus 2 siswa mendapat skor 24 dengan kriteria cukup dengan 4 indikator baik dan 6 indikator cukup. Sedangkan pada siklus 3 siswa mendapatkan skor 28 dengan kriteria baik. Indikator yang muncul 6 indikator baik dan 4 indikator cukup.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe NHT berbasis CD Pembelajaran dapat meningkat, dapat dilihat pada siklus 1 mendapatkan rata-rata 68 dengan

ketuntasan klasikal 52 %, siklus 2 sebesar 71 dengan kriteria ketuntasan klasikal 68 %, dan siklus 3 mendapatkan rata-rata sebesar 76 dengan kriteria ketuntasan 88 %. Peningkatan hasil belajar siswa sudah meningkat secara signifikan dan sesuai target.

Berdasarkan kesimpulan yang disampaikan maka hipotesis penelitian yaitu model kooperatif tipe NHT berbasis CD Pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan guru, aktifitas, siswa dan hasil belajar pada siswa kelas III SDN Jetiskarangpung 1 Sragen dinyatakan diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Catharina Tri, dkk. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang : UPT MKK UNNES
- Ariani, Niken Dkk. 2010. *Pembelajaran Multi Media Di Sekolah*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Anonim. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aryani, Ine Kusuma, dkk. 2011. *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Nilai*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta
- Depdiknas. 2006. *Standar isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan*

- Pendidikan Dasar SD/MI*. Jakarta: BP. Cipta Jaya
- Depdiknas. No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah. Jakarta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta
- Gulo, W. 2007. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT Grasindo
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Putaka Setia
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning metode, teknik, struktur, dan model penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kurnia, Ingridwati, dkk. 2007. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Lie, Anita. 2005. *Cooperative Learning*. Jakarta : Grasindo
- Muslich, Mansur. 2009. *Melaksanakan PTK*. Jakarta : Bumi Aksara
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : DIVA Press
- Poniyatun. (2010). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn Kelas IIISDN 02 Dopleng Karangpandan Tahun Pelajaran 2009 / 2010 (SKRIPSI). Tersedia dalam <http://digilib.uns.ac.id/upload/dokumen/150291808201010541.pdf> [diakses pada tanggal 5 Januari 2015]
- Rahayu, Yayuk Sri. (2011). Peningkatan Hasil Belajar PKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) pada Siswa Kelas IIISDN Jimbe 03 Kabupaten Blitar (SKRIPSI). Tersedia dalam <http://digilib.uns.ac.id/upload/dokumen/150291808201548.pdf> [diakses pada tanggal 7 Januari 2015]
- Renni. 2010. Pelaksanaan Model Pembelajaran NHT pada Mata Pelajaran PKn SD N Godong 1 Grobogan. Prodi PKn jurusan HKn. Fakultas Ilmu Pendidikan. UNNES
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Suwandi, Sarwiji. 2011. *Model-model Asesmen dalam Pembelajaran*. Surakarta : Yuma Pustaka
- Taufiq, Agus dkk. 2010. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi pustaka.
- Uno, Hamzah B, Dkk. 2011. *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta : Bumi Aksara
- Wardani, Igak dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Wena, Weda. 2008. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta : Bumi Aksara

**MENDESKRIPSIKAN DAUR HIDUP ORGANISME
DENGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR ASPEK
KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA**

Oleh : Jupriyanto

PGSD FIKP Universitas Islam Sultan Agung

ABSTRAK

Pendidikan program khusus merupakan suatu pendekatan pendidikan yang inovatif dan strategis untuk memperluas akses pendidikan bagi semua anak berkebutuhan khusus termasuk anak penyandang cacat. Adanya sekolah dasar program khusus dapat menjadikan siswa berkebutuhan khusus menjadi terisolir dan merasa didiskriminasikan di dalam pembelajaran di sekolah, karena setiap anak mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan. Pembelajaran mendeskripsikan daur hidup dengan media kartu bergambar dilihat dari kemandirian belajar siswa SD program khusus diharapkan dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam pembelajaran IPA berdasarkan aspek kebahasaan melalui materi daur hidup dan mendeskripsikannya.

***Kata Kunci:** Daur Hidup Organisme, Media Kartu, Kemandirian*

A. PENDAHULUAN

Layanan pendidikan bagi anak luar biasa (anak berkelainan) mengalami banyak perubahan. Perubahan-perubahan dalam pendidikan bagi anak berkelainan ini termasuk perubahan dalam kesadaran dan sikap. Layanan pendidikan bagi anak berkelainan ini terus berkembang dan diperjuangkan agar mereka mendapatkan hak yang sama dengan anak pada umumnya. Munculah sistem pendidikan program khusus, yaitu anak dilayani di sekolah umum yang terdekat dengan anak, program pengajarannya juga

disesuaikan dengan kebutuhan anak, sehingga anak dapat belajar bersama dengan anak-anak pada umumnya, dalam hal-hal tertentu dengan dibantu oleh teman-temannya dan guru untuk mencapai kebutuhannya. Oleh karena itu, anak berkelainan perlu diberikan kesempatan dan peluang yang sama dengan anak normal untuk mendapatkan pelayanan pendidikan di sekolah SD terdekat. Tentu saja SD tersebut harus dipersiapkan segala sesuatunya untuk menunjang pendidikan program khusus. Pendidikan program khusus diharapkan

dapat memecahkan salah satu persoalan dalam penanganan pendidikan bagi anak berkelainan selama ini.

Beberapa prinsip program khusus menurut Foreman diantaranya: keadilan sosial dan hak asasi manusia, normalisasi, kepantasan usia, serta tidak membatasi lingkungan. Prinsip pelaksanaan program khusus disekolah dasar mengandung maksud bahwa siswa diberi kesempatan setara dengan teman-temannya, bukan hanya dari kecacatan fisik akan tetapi mengakomodir kebutuhan belajar siswa lainnya yang memiliki perbedaan dalam bidang kecerdasan ganda (*multiple intelligence*), perbedaan latar belakang budaya, perbedaan etnis yang memiliki kebiasaan berbeda.

Pembelajaran IPA secara konseptual merupakan proses yang berkesinambungan dan berkelanjutan. Menurut Bundu (2006) IPA atau Sains merupakan sejumlah proses kegiatan mengumpulkan informasi secara sistematis tentang dunia sekitar yang dicirikan dengan nilai-nilai dan sikap para ilmuwan menggunakan proses ilmiah dalam memperoleh pengetahuan. IPA pada hakikatnya merupakan sebuah produk, proses, aplikasi dan sikap ilmiah

Jurnal Ilmiah [Pendidikan Dasar](#)

(Puskur 2007). Produk IPA meliputi fakta, konsep, prinsip, teori dan hukum. Sedangkan proses IPA meliputi cara-cara memperoleh, mengembangkan dan menerapkan pengetahuan yang mencakup cara kerja, cara berfikir, cara memecahkan masalah, dan cara bersikap. Oleh karena itu, IPA dirumuskan secara sistematis dan lebih didasarkan atas pengamatan eksperimen dan induksi.

Salah satu media yang dipandang menarik adalah media kartu bergambar. Pemilihan media kartu diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami kompetensi tentang daur hidup organisme. Pemilihan media yang tepat diperlukan untuk menghubungkan pengalaman yang telah siswa peroleh dengan konsep yang akan dipelajari menjadi lebih konkrit dan mudah untuk dipahami siswa.

Penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran IPA kompetensi daur hidup organisme dalam proses belajar mengajar dapat menarik perhatian siswa dan dalam pembelajaran ini secara tidak langsung tersisipi oleh kompetensi Bahasa Indonesia yaitu tentang membuat dan menyusun kalimat. Pembelajaran seperti ini diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan

lingkungannya, serta penerapan lebih lanjut dalam kehidupan sehari-hari.

Kemandirian menunjukkan adanya kepercayaan akan kemampuan diri untuk menyelesaikan masalahnya tanpa bantuan khusus dari orang lain dan keengganan untuk dikontrol orang lain. Individu yang mandiri sebagai individu yang dapat berdiri sendiri, dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya dan mampu mengambil keputusan sendiri, sehingga mampu mencapai hasil belajar yang optimal.

B. KAJIAN PUSTAKA

Pendidikan program khusus merupakan suatu pendekatan pendidikan yang inovatif dan strategis untuk memperluas akses pendidikan bagi semua anak berkebutuhan khusus termasuk anak penyandang cacat. Dalam konteks yang lebih luas, pendidikan program khusus juga dapat dimaknai sebagai satu bentuk reformasi pendidikan yang menekankan sikap anti diskriminasi, perjuangan persamaan hak dan kesempatan, keadilan, dan perluasan akses pendidikan untuk peningkatan mutu pendidikan, upaya strategis dalam menuntaskan wajib belajar 9 tahun, serta

upaya mengubah sikap masyarakat terhadap anak berkebutuhan khusus.

Menurut Mumpuniarti (2012) paradigma program khusus merupakan sebuah kecenderungan (trend) dalam pendidikan. Kecenderungan untuk menegakkan hak asasi manusia dan memenuhi tuntutan pendidikan yang multikultur, berkeadilan serta kesetaraan yang mampu mengakomodir belajar siswa dengan variasi level maupun kondisinya.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan program khusus merupakan suatu sistem layanan khusus yang dikhususkan untuk melayani anak yang berkebutuhan khusus dapat dilayani di sekolah terdekat. Untuk itu, perlu adanya sarana dan fasilitas pendukung untuk tercapainya pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus bagi setiap anak. Selain itu, pendidikan program khusus juga harus melibatkan peran serta orang tua untuk mendukung berbagai kegiatan positif terutama dalam pembelajaran.

Media kartu bergambar termasuk dalam media visual yang dapat membantu siswa dalam memahami maupun menuliskan ide sekaligus merupakan media yang menarik bagi siswa.

Menurut Sadiman (2007) menyatakan bahwa media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan informasi dalam proses komunikasi kegiatan belajar mengajar. Edgar Dale (Sanjaya, 2007) menggambarkan peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan kerucut pengalaman (*cone of experience*). Kerucut pengalaman yang dikemukakan Edgar Dale itu memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa.

Penggunaan media kartu bergambar sebagai alat bantu pengajaran harus terpusat pada siswa. Saptono (2003) mengemukakan pendapat bahwa kartu adalah kertas tebal yang berisi gambar-gambar atau tulisan tertentu yang dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan pembelajaran IPA dan membantu pemahaman siswa tentang konsep tertentu. Guru dalam pengelolaan kelas juga akan lebih mudah, selain lebih menekankan hasil individu siswa juga diarahkan untuk belajar secara berkelompok.

Kartu bergambar yang digunakan adalah kartu yang terbuat dari kertas tebal yang berukuran 12 x 10 cm berisi gambar tentang daur hidup organisme. Kartu ini membantu siswa dalam mendeskripsikan kompetensi daur hidup organisme baik secara berkelompok maupun individu, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa akan lebih baik sesuai dengan pengalaman dan kemandirian belajar mereka masing-masing. Menurut Wasilah (2012) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar sangat baik untuk membangkitkan semangat belajar siswa, melatih kepekaan siswa terhadap suatu objek dan merangsang daya imajinasi sehingga mudah mengenali objek-objek yang ada disekitarnya.

Menurut Haris Mujimin (2007) “Kemandirian belajar dapat diartikan sebagai sifat serta kemampuan yang dimiliki siswa untuk melakukan kegiatan belajar aktif, yang didorong oleh motif untuk menguasai sesuatu kompetensi yang telah dimiliki.” Penetapan kompetensi sebagai tujuan belajardan cara pencapaiannya baik penetapan waktu belajar, tempat belajar, irama belajar, cara belajar,tempo belajar, cara belajar,cara belajar, sumber

belajar,maupun evaluasi hasil belajar dilakukan sendiri oleh siswa.

Menurut Umar Tirtaraharja dan La Sulo (2005) kemandirian belajar diartikan sebagai aktivitas belajar yang berlangsungnyalebih didorong oleh kemauan sendiri, pilihan sendiri, dan disertai rasa tanggungjawab dari diri pembelajar. Siswa dikatakan telah mampu belajar secara mandiri apabila telah mampu melakukan tugas belajar tanpa ketergantungan dengan orang lain. Pada dasarnya kemandirian merupakan perilaku individu yang mampu berinisiatif, mampu mengatasi hambatan/masalah, mempunyai rasa percaya diri dan tidak memerlukan pengarahan dari orang lain untuk melakukan kegiatan belajar. Menurut pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar adalah suatu aktivitas/kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa atas kemauannya sendiri dan mempunyai rasa percaya diri tinggi dalam menyelesaikan tugasnya.

Setiap siswa memiliki gaya dan tipe belajar yang berbeda dengan teman-temannya, hal ini disebabkan karena siswa memiliki potensi yang berbeda dengan orang lain. Menurut Hendra Surya (2003), belajar mandiri adalah proses menggerakkan kekuatan atau dorongan

Jurnal Ilmiah [Pendidikan Dasar](#)

dari dalam diri individu yang belajar untuk menggerakkan potensi dirinya mempelajari objek belajar tanpa ada tekanan atau pengaruh asing di luar dirinya. Dengan demikian belajar mandiri lebih mengarah pada pembentukan kemandirian dalam cara-cara belajar. Dari pengertian tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar adalah aktivitas belajar yang di dorong oleh kemauan sendiri, pilihan sendiri dan tanggung jawab sendiri tanpa bantuan orang lain serta mampu mempertanggung jawabkan tindakannya.

Siswa dikatakan telah mampu belajar secara mandiri apabila ia telah mampu melakukan tugas belajar tanpa ketergantungan dengan orang lain. Ciri-ciri pokok siswa mampu mandiri dalam belajar dapat dilihat dari cara siswa memulai belajarnya, mengatur waktu dalam belajar sendiri melakukan belajar, dan teknik sesuai dengan kemampuan sendiri serta mampu mengetahui kekurangan diri sendiri. Sebagai syarat agar siswa dapat belajar mandiri, siswa tersebut harus memiliki dan melatih metode belajar yang baik, sehingga sejak awal dari pemberian tugas belajar, harus sudah timbul dalam jiwa

dan pikiran anak untuk menata kegiatan belajar sendiri berdasarkan metodologi belajar yang baik sehingga siswa mengetahui arah tujuan serta langkah yang harus diperbuatnya dalam menyelesaikan tugasnya.

Menurut Chabib Thoha (1996) membagi ciri kemandirian belajar dalam delapan jenis, yaitu (a) mampu berfikir secara kritis, kreatif dan inovatif, (b) tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain, (c) tidak lari atau menghindari masalah, (d) memecahkan masalah dengan berfikir yang mendalam, (e) apabila menjumpai masalah dipecahkan sendiri tanpa meminta bantuan orang lain (e) tidak merasa rendah diri apabila harus berbeda dengan orang lain, (g) berusaha bekerja dengan penuh ketekunan dan kedisiplinan, (h) bertanggung jawab atas tindakannya sendiri.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kemandirian belajar pada setiap siswa akan tampak jika siswa telah menunjukkan perubahan dalam belajar. Siswa belajar untuk bertanggung jawab terhadap tugas yang dibebankan padanya secara mandiri dan tidak bergantung pada orang lain.

Kompetensi Daur Hidup Organisme mencakup daur hidup tanpa metamorfosis dan dengan metamorfosis. Materi ini diberikan dikelas IV semester 1. Kompetensi inti yang diinginkan adalah memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain. Sedangkan kompetensi dasar yang ingin dicapai adalah mendeskripsikan daur hidup beberapa jenis makhluk hidup (Kemendikbud, 2013).

C. PEMBAHASAN

Paradigma program khusus saat ini merupakan sebuah kecenderungan (*trend*) dalam bidang pendidikan. Kecenderungan itu didorong oleh fenomena untuk menegakkan hak asasi manusia dan demokrasi. Demikian juga tuntutan untuk memenuhi pendidikan yang multikultur, berkeadilan (*equity*), serta kesetaraan (*equality*).

Semua tuntutan tersebut urgensinya pendidikan sekolah harus mampu mengakomodir belajar siswa dengan variasi level maupun kondisinya. Berns (2004) mengemukakan *“Inclusion is the educational philosophy of being of part of the whole-that children are entitled to fully participate in their school and community”*. Pernyataan tersebut menandakan bahwa program khusus sebuah filosofi pendidikan yang sudah mendunia, dan anak-anak berpartisipasi penuh di sekolah dan masyarakat yang merupakan sebuah kenyataan. Untuk itu, paradigma program khusus sebuah filosofi yang perlu dilaksanakan di pendidikan sekolah, dan program khusus sebuah kenyataan dunia tentang pendidikan yang sebenarnya.

Konsep yang dikemukakan oleh Wolfensberger (1980) dan Nirje (1985) (Foreman, 2005) bahwa normalisasi mencakup keyakinan bahwa orang yang hidup normal jika mendapat kesempatan di masyarakat mereka dengan gaya hidupnya. Normal dalam konteks ini bahwa orang itu bermakna terhadap orang lain dalam kegiatan budayanya. Untuk itu, siswa yang dipandang cacat perlu diberi kesempatan seluasnya bersekolah dengan teman sebayanya yang tidak cacat. Pada Jurnal Ilmiah [Pendidikan Dasar](#)

dasarnya bahwa *“it is important that student with a disability are given roles that are valued by the school community”* (Foreman, 2005). Kebutuhan dinilai itu ditunjukkan mampu berpartisipasi sehari-hari di sekolah dengan teman-temannya yang tidak cacat. Selanjutnya, mereka jangan ditempatkan di lingkungan yang terbatas dalam institusi. Hal itu juga didasari bahwa orang-orang yang hidup secara terbatas di lingkungan sebuah institusi akan terbatas dalam pilihan-pilihan kebutuhan hidup sehari-hari.

Prinsip pelaksanaan program khusus di sekolah mengandung maksud memberi kesempatan setara bagi orang-orang yang dipandang cacat berpartisipasi penuh dengan teman-temannya yang tidak cacat. Pelaksanaan program khusus di sekolah bukan semata-mata untuk mengakomodir kebutuhan belajar siswa-siswa lainnya yang memiliki perbedaan dalam bidang kecerdasan ganda, perbedaan etnis yang memiliki kebiasaan bervariasi. Program khusus adalah sebuah kenyataan menghadapi dunia yang penuh keberagaman. Keberagaman sebagai sebuah fakta menuntut guru menjawabnya dengan berusaha menyikapi keberagaman itu. Untuk itu, sekolah sebagai agen sosialisasi dari siswa perlu mengondisikan

agar tumbuhnya nilai keberagaman di antara siswa-siswa.

Keberhasilan guru dalam proses belajar, khususnya mendeskripsikan daur hidup organisme tidak hanya ditentukan oleh ketepatan guru dalam memilih media yang digunakan, akan tetapi tingkat kemandirian belajar siswa dalam proses belajar juga memiliki peranan yang sangat besar. Belajar mandiri bukanlah berarti belajar secara sendiri melainkan belajar yang bertumpu pada kegiatan dan tanggung jawab siswa itu sendiri untuk mencapai keberhasilan belajarnya. Sehingga pembelajaran yang terjadi dalam kelas dapat membantu mengakomodir kebutuhan dan cara belajar siswa baik yang berkebutuhan khusus maupun normal. Dengan media kartu bergambar, diharapkan siswa mampu menemukan fakta baru yang mereka perlukan dalam belajar mandiri.

Pelaksanaan program khusus di sekolah bukan semata-mata untuk mengakomodir kebutuhan belajar siswa-siswa yang cacat dengan teman-temannya yang tidak cacat, tetapi juga mengakomodir kebutuhan belajar siswa-siswa lainnya yang memiliki perbedaan dalam bidang kecerdasan ganda, perbedaan latar belakang budaya,

perbedaan etnis yang memiliki kebiasaan bervariasi. Dalam pembelajaran mengenai kemampuan mendeskripsikan daur hidup organisme dengan media kartu bergambar dapat mempengaruhi kemampuan siswa saat menyerap materi yang diberikan. Melalui pembelajaran pada kompetensi mendeskripsikan siklus daur hidup organisme dengan menggunakan media kartu bergambar diharapkan dapat memberikan pengaruh yang positif untuk meningkatkan kemandirian siswa dalam mendeskripsikan daur hidup organisme pada siswa di SD program khusus.

D. SIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran dengan cara mendeskripsikan daur hidup dengan media kartu bergambar dilihat dari kemandirian belajar siswa SD program khusus diharapkan dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam pembelajaran IPA berdasarkan aspek kebahasaan melalui materi daur hidup dan mendeskripsikannya. Pembelajaran tersebut adalah dasar untuk penanaman konsep pada anak untuk mendukung perkembangan tahap selanjutnya agar siswa program khusus menjadi lebih mandiri dalam pembelajaran di sekolah.

Peran serta orang tua juga menjadi factor pendukung agar siswa program khusus menjadi lebih mandiri dalam berperilaku baik di sekolah maupun di lingkungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Penelitian dan Pengembangan.
Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
2011. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Berns, Roberta M. 2004. *Child, Family, School, Community*. Australia: Thomson Learning.
- Bundu, Patta. 2006. *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah Dalam Pembelajaran Sains SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Foreman, P. 2005. *Inclusive in Action*. Thomson: Nelson Australia Pty limited. Gramedia.
- Haris, Mujiman. 2009. *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri*. Yogyakarta: Mitra Cendikia.
- Mumpuniarti. 2012. Pembelajaran Nilai Keberagaman Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Program khusus. *Jurnal Pendidikan Karakter* 2 (3) : 248-257.
- Sadiman A. Raharjo, A Haryono & Raharjito. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Saptono. 2003. *Pengembangan Model Conceptual Change pada Pembelajaran IPA*. *Buletin Fasilitator* edisi 3, hal 56-58. Jakarta: SEQIP Depdiknas.
- Wasilah. 2012. *Peningkatan Kemampuan Menyimpulkan Hasil Praktikum IPA Melalui Penggunaan Media Kartu*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. edisi 1 (1), hal 82-90.

PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI BAHAN AJAR SUPLEMEN DALAM PENINGKATAN MINAT BELAJAR

Oleh : Agus Supardi

Kepala SD Negeri 2 Gedangan Cepogo, Boyolali

ABSTRAK

Pendidikan merupakan usaha pengembangan diri yang berkaitan dengan keterampilan, kecerdasan, dan kepribadian. Kebiasaan membaca merupakan ketrampilan yang diperoleh setelah seseorang dilahirkan, bukan ketrampilan bawaan. Indeks baca di Indonesia hanya 0,001 dengan artian bahwa dari 1000 warga hanya satu yang berminat untuk membaca.

Tingkat ketersediaan buku yang minim sebagai bahan ajar utama menjadi alasan utama indeks baca Indonesia menjadi sangat rendah. Penggunaan buku sebagai bahan ajar utama dalam pembelajaran dengan tanpa adanya bahan ajar suplemen menjadikan proses pembelajaran di Indonesia terasa hambar dan kurang menarik alias *garing*. Inovasi dalam pemenuhan kebutuhan bahan ajar suplemen diharapkan mampu mengurangi rendahnya minat baca *masyarakat pendidik*.

Multimedia interaktif salah satu inovasi yang dapat digunakan dalam pemenuhan kebutuhan bahan ajar suplemen. Penggunaan bahan ajar multimedia interaktif dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa.

Kata Kunci : multimedia interaktif, bahan ajar, minat belajar

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran siswa secara aktif. Pendidikan mampu mengembangkan potensi diri siswa untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia. Pendidikan juga mampu mengembangkan

keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, seperti yang tertulis dalam Undang–Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Soeharto (2003) mengemukakan bahwa pendidikan adalah hasil peradaban suatu bangsa yang dikembangkan atas dasar turun temurun kepada generasi selanjutnya.

Tantangan dunia pendidikan di Indonesia salah satunya berkaitan dengan ketersediaan buku bacaan dan minat baca siswa di sekolah. Survei yang dilakukan oleh *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) yang dikutip dari Republika (2013), pada tahun 2012 menyebutkan bahwa di Indonesia 1 buku bacaan diperebutkan untuk dibaca oleh 1000 orang atau indeks baca di Indonesia 0,001. Bandingkan dengan negara Singapura 550 buku bacaan dibaca untuk 110 orang. Pada tahun 2012 juga, Indonesia masuk dalam urutan 124 dari 187 negara dalam hal Indeks Pembangunan Manusia (IPM) khususnya dalam pemenuhan kebutuhan pendidikan.

Pembelajaran yang seharusnya menekankan keaktifan siswa seakan hilang karena hanya terpaku pada materi guru yang disajikan secara konvensional. Proses pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan bahan ajar cetak yang bersifat konvensional dengan memanfaatkan satu buku sebagai sumber belajar utama tanpa buku pendamping sebagai suplemen pembelajaran

Pembaharuan dalam dunia pendidikan dapat dilakukan dengan pemanfaatan

teknologi dalam sektor penunjang proses pembelajaran sebagai inovasi dalam pendidikan. Beberapa negara maju dan berkembang memanfaatkan teknologi multimedia sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran. Inovasi pendidikan yang dilakukan di Kanada sebagai contoh pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Riyanto (2005) menuliskan SD River Oaks di Kanada dibangun dengan visi khusus yaitu sekolah harus bisa membuat siswa memasuki era informasi instan dengan penuh keyakinan. Setiap siswa di setiap kelas berkesempatan untuk terkoneksi.

Ketersediaan bahan ajar merupakan tanggung jawab setiap pendidik dalam mempersiapkan proses pembelajaran yang baik. Bahan ajar suplemen dengan bantuan multimedia diterapkan dalam pembelajaran sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran jika metode pembelajaran yang diterapkan dirasa kurang efektif.

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Bahan Ajar

Mbulu (2004) memberikan pengertian tentang bahan ajar sebagai bagian integral dari pengembangan kurikulum dan pengembangan sistem pembelajaran.

Adapun yang dimaksud dengan pengembangan bahan ajar adalah pendekatan sistematis dalam merancang, mengevaluasi, memanfaatkan keterhubungan fakta, konsep, prinsip, atau teori yang terkandung dalam mata pelajaran atau pokok bahasan dengan mengacu pada tujuan.

Jenis-jenis bahan ajar dapat dijabarkan sebagai berikut (Depdiknas, 2007):

1. Bahan cetak (*printed*) seperti antara lain handout, buku, , lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, *foto/gambar*, *model/maket*.
2. Bahan ajar *dengar (audio)* seperti kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio.
3. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti *video compact disk*, *film*.
4. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), compact disk (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbentuk web (*web based learning materials*).

Berdasarkan uraian tersebut penggunaan bahan ajar merupakan usaha untuk menciptakan (merancang, mengevaluasi

dan menghubungkan) sumber belajar mandiri yang ditata secara sistematis sesuai dengan kurikulum, yang berisi fakta, konsep, dan prinsip atau teori sebuah mata pelajaran yang dapat dipelajari secara mandiri.

Pengembangan bahan ajar sebagai sebuah proses kerja untuk mencapai sebuah target tertentu yang direncanakan tentu saja memiliki tujuan tertentu. Adapun tujuan-tujuan pengembangan bahan ajar menurut Mbulu (2004) meliputi hal-hal berikut ini.

1. Diperolehnya bahan ajar yang sesuai dengan tujuan instruksional, tujuan kurikuler dan tujuan pembelajaran.
2. Tersusunnya bahan ajar sesuai struktur isi mata pelajaran dengan karakteristiknya masing-masing.
3. Tersintesakan dan terurutkannya topik-topik mata pelajaran secara sistematis dan logis.
4. Terbukanya peluang pengembangan bahan ajar secara kontinyu mengacu pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Depdiknas (2007) menyebutkan tujuan pengembangan bahan ajar adalah memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal, mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik siswa atau peserta diklat maupun guru/instruktur serta dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Bahan ajar suplemen merupakan bahan ajar pendamping yang dipergunakan sebagai pendukung bahan ajar utama. Konteks suplemen diartikan bahan ajar tersebut disajikan sebagai pengayaan pengetahuan yang belum ditampilkan pada bahan ajar utama.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia secara umum diartikan sebagai gabungan data, suara, video, audio, animasi, grafik, teks dan suara dimana gabungan elemen-elemen tersebut mampu dipaparkan melalui komputer. Implementasi multimedia sehari-hari telah banyak digunakan, diantaranya televisi, film layar lebar, video, handphone, dan masih banyak media-media lainnya.

Unsur-unsur pendukung multimedia antara lain:

1. Teks, bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks.
2. Grafik, alasan untuk menggunakan gambar dalam presentasi atau publikasi multimedia adalah karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks..
3. Bunyi atau sound, bunyi atau sound dalam komputer multimedia, khususnya pada aplikasi bidang bisnis dan game sangat bermanfaat.
4. Video adalah rekaman gambar hidup atau gambar bergerak yang saling berurutan.
5. Animasi dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar

Pembelajaran dengan multimedia sebagai *dual code* atau *dual channel learning*, karena dalam pembelajaran multimedia menggunakan dua materi utama yaitu kata dan gambar. Penggunaan kata materi disajikan dalam *verbal form* seperti naskah teks atau pun yang diucapkan secara lisan. Penggunaan gambar, materi disajikan dalam *pictorial form*, seperti grafik statistik, ilustrasi, foto, peta, animasi dan video.

Teknologi multimedia adalah teknologi yang menggabungkan sepenuhnya teknologi computer, sistem video dan sistem audio untuk mendapat kombinasi yang lebih baik dan meningkatkan interaksi diantara pengguna dengan komputer. Frey (2010) menyatakan multimedia dalam pembelajaran diintegrasikan dalam pembelajaran ketika pembelajaran tidak belajar secara efektif. Secara harfiah multimedia berarti bermacam-macam media. Multimedia sebagai suatu komputer yang mempunyai alat output seperti biasanya, yaitu alat *display* dan *hardcopy*, dengan rekaman audio berkualitas tinggi, image berkualitas tinggi, animasi, dan rekaman video.

Pengertian interaktif didasarkan pada pemikiran bahwa media presentasi pada umumnya tidak dilengkapi alat untuk mengontrol yang dilakukan oleh *user*. Presentasi berjalan sekuensial sebagai garis lurus (linear multimedia/multimedia linear). Karena kebutuhan dan cara belajar setiap siswa itu berbeda, adakalanya siswa (*user*) menginginkan untuk bisa mengontrol atau menentukan alur informasi yang ingin dipelajarinya. Kondisinya inilah yang memunculkan

interaksi dua arah antara media dan siswa (*user*).

Tujuan-tujuan penggunaan bahan ajar multimedia interaktif secara garis besar dapat dipahami sebagai usaha untuk menyajikan materi yang akan dibelajarkan ke dalam format yang lebih efektif dan efisien untuk digunakan dan dimengerti. Pengembangan bahan ajar dilakukan dalam rangka memudahkan siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar sehingga penyerapan materi dapat dilakukan dengan sempurna.

Pemanfaatan teknologi di Indonesia akan merubah paradigma proses pembelajaran yang ada. Fakta bahwa perubahan paradigma pembelajaran diungkapkan oleh Arnita (2005) yaitu

1. *Distributed knowledge* (pengetahuan yang terdistribusi) dapat diartikan bahwa pengetahuan tersebar secara jangka panjang untuk mengaksesnya.
2. *Resource sharing* (berbagi sumber) dapat diartikan kemampuan menghimpun informasi berdasarkan kemampuan dalam penggunaan teknologi dari berbagai sumber.
3. *Collective wisdom* (kebijaksanaan kolektif) dapat diartikan teknologi

mempengaruhi perubahan pola pengajaran menjadi pembelajaran.

3. Minat Belajar

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya (Djaali, 2007). Adanya hubungan seseorang dengan sesuatu diluar dirinya, dapat menimbulkan rasa ketertarikan, sehingga tercipta adanya penerimaan. Dekat maupun tidak hubungan tersebut akan mempengaruhi besar kecilnya minat yang ada.

Minat belajar adalah suatu dorongan atau kegairahan yang tinggi dalam hal pemusatan perhatian terhadap kegiatan belajar melalui interaksi dengan lingkungannya dan akan menimbulkan perubahan perilaku. Motivasi yang lebih atau nilai hasil belajar yang baik merupakan dampak positif yang dihasilkan dari minat belajar yang tinggi.

Penggunaan bahan ajar multimedia interaktif yang mempengaruhi minat belajar siswa lebih pada interaktif yang diharapkan mampu memberikan keleluasaan kepada siswa untuk menentukan ketertarikannya terhadap pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Minat belajar yang ditunjukkan dengan penggunaan multimedia interaktif adalah kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kesiapan yang dimaksudkan baik dari intern maupun ekstern siswa. Kesiapan yang baik ketika pembelajaran di awal diharapkan akan berdampak positif dalam hal motivasi dan nilai hasil belajar yang meningkat.

C. SIMPULAN

Penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan mendorong manusia dalam beralih dari pembelajaran yang dianggap konvensional ke arah pendidikan modern. Penggunaan teknologi memberi dampak perubahan penggunaan model pembelajaran konvensional dengan tatap muka menuju pembelajaran yang berbasis komputer. Multimedia interaktif dalam penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Pemanfaatan teknologi multimedia juga bisa dilakukan dalam pengembangan bahan ajar yang dapat meningkatkan minat siswa terhadap suatu materi ajar

yang disampaikan oleh guru. Penggunaan bahan ajar multimedia interaktif diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang secara tidak langsung akan meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran.

Penggunaan bahan ajar multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Motivasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan kesiapan siswa dalam pembelajaran. Motivasi adalah kunci dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arnita. 2005. *Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan*. Padang : Universitas Bung Hatta
Depdiknas. 2007. *Pengembangan Bahan Ajar; sosialisasi KTSP*.

www.depdiknas.go.id. diakses pada 15 Desember 2013.
Djaali, Pudji Muljono. 2007. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Gramedia Indonesia
Frey, Barbara.. 2010. A Model for Developing Multimedia Learning Projects. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*. Vol. 6, No. 2. Halaman 3-4
Mbulu, Josep & Suhartono. 2004. *Pengembangan Bahan Ajar*. Malang: Elang
Republika. 2013. Perpusnas : Minat Baca Masyarakat Indonesia Masih Rendah. www.republika.com. Diakses pada tanggal 12 Januari 2014
Riyanto, Geger. 2005. *Teknologi Informasi, Inovasi bagi Dunia Pendidikan*. www.e-majalah.com.art05-92.html diakses pada tanggal 12 Januari 2014
Soeharto. 2003. *Desain Instruksional: Sebuah Pendekatan Praktis untuk Pendidikan Teknologi & Kejuruan*. Jakarta: P2LPTK