



Pengembangan Alat Peraga Papan Simetri Putar berbasis Direct Intruction pada Anak di SDN 2 BATU NYALA Praya Lombok Tengah TAHUN 2022

Andritun wahyuni S.Pd,¹

SDN 5 Praya Lombok Tengah, Mataram, Indonesia;
andriantunwahyu1109@gmail.com

Andrian firdaus M.Pd,²

STAI AL-Amin Gersik Kediri Lombok Barat, Mataram, Indonesia,
andrianfirdaus664@gmail.com

Abstrak: Pengembangan Alat Peragapapan simetri putar ini adalah memperbaiki atau mengubah produk awal menjadi lebih baik, sempurna, menarik dan dapat digunakan untuk jangka waktu yang lama, sehingga pengembangan alat peraga ini dapat membantu guru dalam mengetahui hasil belajar siswa, dan siswa dapat lebih mengerti dan memahami materi yang disampaikan. Yang dimana produk awalnya dibuat dengan menggunakan strofon dan kertas manila sedangkan produk yang saya kembangkan adalah dengan menggunakan papan tripleks menggunakan kain flanel.

Kata Kunci: Pengembangan Alat Peraga, Papan Simetri Putar, Direct Intruction.

Abstract: The development of this rotating symmetrical teaching aid is to improve or change the initial product to be better, perfect, interesting and can be used for a long period of time, so that the development of this teaching aid can assist teachers in knowing student learning outcomes, and students can better understand and understand the material. delivered. The first product was made using a strophone and manila paper, while the product I developed was using a plywood board using flannel.

Keywords: Props Development, Rotary Symmetry Board, Direct Instruction.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses sepanjang hayat (Life Long Education) yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Herman, 2007:47). Kualitas sumber daya manusia yang dimaksud adalah pengembangan potensi diri. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia No 20 tahun 2003 yang mengatakan pendidikan adalah usaha untuk mewujudkan suasana belajar agar siswa dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, dan akhlak mulia.

Proses peningkatan SDM dilakukan lebih serius agar upaya pembelajaran di kelas dapat bermutu. Peningkatan mutu pendidikan dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran di kelas (Hamdu, 2011:82). Pembelajaran yang mampu meningkatkan mutu pendidikan salah satunya adalah pembelajaran berhitung permulaan. Melalui implementasi pembelajaran berhitung permulaan dapat melatih siswa untuk berfikir rasional, logis, cermat, jujur, dan sistematis (Maryam, 2012:199).

Pembelajaran berhitung permulaan memberikan makna pengalaman belajar bagi siswa. Siswa belajar berhitung permulaan dari pengalaman yang kontekstual dan melalui ilmu teoritik yang ada dalam materi berhitung permulaan (Kurniawan, 2013:89). Pembelajaran berhitung permulaan yang kontekstual di sekolah ternyata mampu meningkatkan kreatifitas dan membentuk pola pikir siswa.

Menurut (Piaget, 2000:33) dalam Gunawan (2013:65) mengatakan “Bahwa tahap berfikir anak sekolah adalah tahap operasi konkret, yaitu tahap usia anak-anak yang belum dapat memahami operasi logis dalam konsep berhitung permulaan.” Oleh karena itu implementasi pembelajaran berhitung permulaan harus disajikan dalam bentuk yang konkret, agar konsep berhitung permulaan dapat dipahami dengan baik oleh siswa sekolah (Indaryati, 2015:85).

Pemanfaatan alat peraga pembelajaran pada proses pembelajaran membantu guru menyampaikan materi. Selain itu pemanfaatan media pembelajaran mampu meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar, membantu siswa untuk memahami materi, dan memberikan pengalaman baru dalam belajar selain dari mendengarkan penjelasan guru. Pemanfaatan media pembelajaran memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran (Arifin, 2019: 43).

Hasil observasi di lapangan penggunaan alat peraga pembelajaran masih sangat minim digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di di SDN 2 BATU NYALA Praya Lombok Tengah, diperoleh fakta penggunaan alat peraga masih jarang dilibatkan, hal ini disebabkan karena terbentur dengan masalah waktu dalam menyediakan

atau membuat alat peraga. Selain itu, keterbatasan dana menjadi kendala utama dalam membuat dan menyediakan alat peraga. Pembelajaran juga masih berpusat pada guru sehingga respon dan antusiasme siswa masih kurang dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berhitung permulaan hanya menjelaskan dengan ceramah, yang mengakibatkan siswa kesulitan dalam menyerap dan memahami konsep pembelajaran berhitung permulaan.

Alasan selanjutnya yaitu keterampilan dalam berhitung permulaan adalah keterampilan berjenjang, dimana keterampilan prasyarat harus benar-benar dikuasai terlebih dahulu untuk menuju keterampilan selanjutnya. Hal ini karena berhitung permulaan berorientasi pada kinerja (performance), seperti menalar, berhitung, memecahkan masalah, dan mengkomunikasikan gagasan dengan simbol (Aqib, 2013: 65). Dalam pembelajaran berhitung permulaan yang abstrak, siswa memerlukan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Pemilihan alat peraga ini benar-benar perlu mendapat perhatian karena fungsi alat peraga sangat strategis dalam pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran akan menarik dan mudah dipahami oleh siswa bila guru merancang alat peraga secara cermat dan dapat menggunakan sesuai dengan fungsinya. Alat peraga sangat banyak jenisnya, dan memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu, guru perlu memahami karakteristik dari masing-masing alat peraga tersebut sehingga dapat memilih alat peraga yang sesuai untuk suatu pembelajaran tertentu. Contoh jenis alat peraga yang dibuat oleh tangan manusia sendiri yang dapat membantu siswa untuk memahami materi atau pesan yang disampaikan dalam proses pembelajaran, salah satunya alat peraga Papan Simetri Putar.

Dari permasalahan yang sudah dipaparkan, pengembangan alat peraga pembelajaran berbasis direct instruction, sangat penting sebagai sarana penyampaian materi yang dapat membantu siswa untuk memahami dan menumbuhkan rasa senang pada siswa dalam belajar, salah satunya pada materi simetri putar. Pemilihan materi ini didasarkan pada materi simetri putar membutuhkan kemampuan nalar dan visual yang relatif tinggi untuk

mempelajarinya, sehingga dengan adanya sebuah media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Dari penelitian terdahulu Gunawan (2013:89) dengan judul Penggunaan Alat Peraga Papan Simetri Putar dalam Pembelajaran Remedial pada Materi Simetri Putar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Siyono III Gunung kidul. Hasil penelitian Gunawan menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga papan simetri putar dalam pembelajaran remedial pada materi simetri putar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N Siyono III Gunungkidul. Sebanyak 6 siswa (50%) mengalami peningkatan hasil belajar dan tuntas. Sedangkan sebanyak 5 siswa (41,67%) mengalami peningkatan hasil belajar namun tidak tuntas. Rata-rata persentase peningkatan hasil belajar siswa adalah 65,63%. Perbedaan alat peraga yang dikembangkan peneliti dengan peneliti sebelumnya adalah pada desain dalam bentuk papan yang terbuat dari papan dan menggunakan triplek tebal sebagai media untuk memutar bangun datar yang ada di papan tersebut. Pada dasar papan agar lebih terlihat indah maka di tempel menggunakan kain flanel dengan warna yang menarik perhatian siswa.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Alat Peraga Papan Simetri Putar berbasis Direct Intruction pada Anak di SDN 2 BATU NYALA Praya Lombok Tengah"

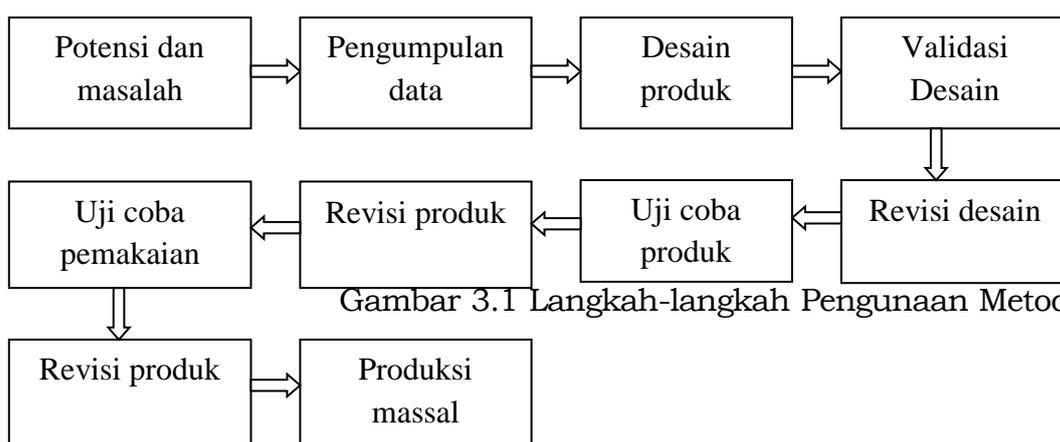
B. METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur pengembangan menurut *Borg & Gall* dan dikombinasikan dengan model pengembangan menurut Nieveen. Model ini juga sesuai dengan karakteristik jenis penelitian *Research and Development (RND)* yaitu untuk menghasilkan produk. Berikut ini adalah langkah-langkah prosedur penelitian *Research & Development (R&D)* menurut *Borg & Gall* langkah-langkah tersebut adalah (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produk masal

sedangkan menurut Nieveen adalah sebagai berikut: (1) validitas (2) kepratisan (3) keefektifan. Rochmad (2012:68).

Sugiyono (2018: 297) berpendapat bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggris *Research & Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa alat peraga papan simetri putar untuk siswa kelas Vsekolah.

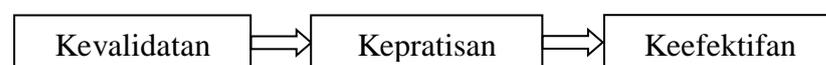
Borg & Gall dalam Sugiyono (2018: 298) menggambarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode (R &

Menurut Borg and Gall. (Sumber: Sugiyono, 2018)

Nieveen dalam Rochmad (2012:10) langkah-langkah penelitian pengembangan sebagai berikut:



Gambar 3.2 Langkah-langkah teori Nieveen. (Sumber: Rochmad 2012:10)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan alat peraga papan simetri putar berbasis direct instruction pada anak SDN 2 BATU NYALA Praya Lombok Tengah. Potensi pengembangan produk tersebut berguna untuk meminimalisir permasalahan di kelas bahwa kurangnya media pembelajaran, berupa alat peraga, sehingga siswa kurang termotivasi dan cepat merasa bosan, selain itu belum ada

alat peraga papan simetri putar. Pada tahap ini yang terpenting dilakukan adalah analisis kebutuhan terhadap produk yang akan dikembangkan melalui wawancara tidak terstruktur terhadap guru SDN 2 BATU NYALA Praya Lombok Tengah bahwa di kelas guru hanya menggunakan buku sebagai alat peraga papan simetri putar berbasis *direct instruction*, sehingga siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa, bagaimana menghasilkan alat peraga papan simetri putar berbasis *direct instruction* pada anak SDN 2 BATU NYALA Praya Lombok Tengah yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis.

2. Saran

- a. Wawancara untuk analisis kebutuhan sebaiknya juga melibatkan siswanya. dengan tujuan untuk mengetahui keinginan mereka dalam mengatasi permasalahan yang dimilikinya.
- b. Diharapkan agar produk yang dikembangkan bisa mencakupi semua materi tentang simetri putar sehingga bisa diatasi dengan alat peraga yang dikembangkan.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Z Aqib, 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- P. E. AINI 2018. *Handout Berhitung permulaan berbantuan Etnoberhitung permulaan Berbasis Budaya Lokal. Desimal: Jurnal Berhitung permulaan, 1 (1), 2018, hal: 73-79.*
- R. A. ARIFIN . 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berhitung permulaan Pada Materi Bangun Datar Bercirikan Etnoberhitung permulaan Kelas V DI SD/ MI Arsyad. *Jurnal: Sarwahita, 11 (1), hal: 38-43.*
- M. Badriyah, . 2015. *Manajemen Sumber Daya Manusia, Cetakan 1.* Bandung: CV Pustaka Setia

- Borg, W dan Gall, M, D. 1983. *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Depdiknas . 2006. *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Emzir.2014.*Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Gunawan. 2013. Fustinus Fany Penggunaan Alat Peraga Papan Simetri Putar dalam Pembelajaran Remedial pada Materi Simetri Putar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Sinoyo III Gunungkidul. *Skripsi Disertasi tidak diterbitkan*. Yogyakarta: FKIP USD.
- Hamalik, O. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdu, G, A. 2011. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah. *Jurnal Penelitian Pendidikan: Vol 12. No 1, April 2011*.
- Hanafiah dan Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sutarto, Hastuti. 2018. *Bahan Manipulatif dalam Pembelajaran Berhitung permulaan SD*. Mataram: LPP Mandala.
- Herman, T. 2007. Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematis Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Educationist, 1 (1)*.
- Idiran, Z. 2008. Pola Pelaksanaan Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup.
<http://zulkarnainidiran.wordpress.com/2008/11/28/polapelaksanaan-pondidikan-berorientasi-kecakapan-hidup-life-skill-education>.
- Indaryati, J. 2015. Pengembangan Medi Komik Pembelajaran Berhitung permulaan Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia. Vol.3, (No.1) & 1-13*.
- Khoiri. 2013. "Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Model Kooperatif Team Assisted Individualization (Bidak) Berbantuan Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) pada Siswa Kelas V Sd Negeri5 Mayong Lor Kabupaten Jepara". *Skripsi. Dipublikasikan. Program Sarjana. Universitas Negeri Semarang*.
- Kurniawan. 2013. *Pengaruh Kompetensi Pedagogik, dan Kompetensi Professional Guru*. Universitas Pendidikan Indonesia: Pustaka Belajar.
- Maryam. 2012. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Numbered Head Together (NHT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Berhitung permulaan Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pinrang. *Journal UNM, II, (2), hal. 1-12*.
- Marhadi, H. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN 184