KEEFEKTIFAN MEDIA PETA DARA PADA TEMA KEPEMIMPINAN KELAS VI SEKOLAH DASAR

Ainun Rosidah[1], Iin Purnamasari[2], Harto Nuroso[3], , Suwarni[4]
[123]Universitas PGRI Semarang, [4]SD Negeri Sarirejo
1ainun0799@gmail.com, 2iinpurnamasari@upgris.ac.id,
3hartonuroso@upgris.ac.id, 4suwarniasti15@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to know the effectiveness of using PETA DARA media to improve student learning outcomes. PETA DARA media is a learning media that uses games as a medium to improve learning outcomes. Learning outcomes is a measure or level of one's success in learning. This study used a quasi-experimental design with one group pre-test and post-test. The subjects in this study is students of class VI SDN Sarirejo Semarang. PETA DARA media is used on the theme of leadership on the material values of justice and characteristics of puberty in class VI who experience incompleteness in cognitive learning outcomes. The results of the study show that the use of PETA DARA media can increase the effectiveness of learning on the material values of justice and the characteristics of puberty. The calculation results show that the Sig Paired Samples Statistics is 0.020 and the correlation value is 0.377. While the results of the Paired Samples Test Sig 2-tailed = 0.000. So this shows that the use of PETA DARA media has a significant effect on the learning process.

Keywords: PETA DARA media, leadership, learning outcomes

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media PETA DARA untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media PETA DARA merupakan media pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar adalah ukuran atau tingkatan keberhasilan seseorang dalam mempelajari sesuatu. Penelitian ini menggunakan *quasi experiment* dengan desain *one group pre-test dan post-test*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SDN Sarirejo Semarang. Media PETA DARA digunakan pada tema kepemimpinan pada materi nilai-nilai keadilan dan ciri-ciri pubertas di kelas VI yang mengalami ketidak tuntasan pada hasil belajar kognitif. Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan media PETA DARA dapat meningkatkan keefektivitasan pembelajaran pada materi nilai-nilai keadilan dan ciri-ciri pubertas. Hasil perhitungan menunjukan bahwa *Sig Paired Samples Statistics* 0,020 dan nilai korelasi 0,377. Sedangkan hasil *Paired Samples Test Sig 2-tailed* = 0,000. Maka ini menunjukkan bahwa penggunaan media PETA DARA berpengaruhsecara signifikan terhadap proses pembelajaran.

Kata kunci: media PETA DARA, hasil belajar, kepemimpinan

A. Pendahuluan

Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dapat dilakukan melalui pendidikan. Harlen (2021:28) menyatakan pendidikan merupakan hal penting bagi sebuah bangsa. Mutu pendidikan yang baik akan mencetak generasi baru yang berkualitas ssehingga dapat menjadi kunci guna membangun dan memperbaiki bangsanya. Peningkatan kualitas pendidikan adalah usaha yang diupayakan secara terus menerus agar dapat mencapai pendidikan yang berkualitas dan relevan. Hadis dan Nurhayati (2010:3) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi mutu pendidikan, diantaranya faktor kurikulum, kebijakan pendidikan, fasilitas pendidikan, aplikasi teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam kegiatan proses belajar mengajar, aplikasi metode, strategi dan pendekatan, evaluasi, biaya pendidikan, manajement pendidikan, sumberdaya manusia para pelaku Pendidikan yang terlatih, berpengetahuan, berpengalaman dan professional. Menurut Undang- undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahaan pelajaran serta cara yang digunakan pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Di Indonesia saat ini telah menggunakan kurikulum 2013 sebagai rancangan kurikulum dalam sistem Pendidikan. Kurikulum 2013 dikembangkan untuk memperkuat pola pembelajaran aktif mencari berdasarkan pengetahuan, keterampilan yang dimilikinya, serta penguatan pola pembelajaran kritis yang menekankan pada tiga ranah penilaian yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Permendikbud, (2013:59) berisi bahwa dalam proses pendidikan guru berperan penting dalam membimbing pesserta didik kearah kedewasaan, kematangan dan kemandirian, oleh karena itu guru adalah ujung tombak pendidikan. Pendidikan sangat berkaitan dengan kegiatan belajar. Manusia selalu belajar dan berfikir guna mengembangkan dirinya, dan memecahkan masalah-masalahdalam kehidupan.

Susanto (2016: 4) mengungkapkan belajar merupakan aktivitas yang dilakukan manusia dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk mendapatkan konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga dapat membentuk seseorang dalam perubahan perilaku yang relatif tetap baik ketika berpikir, merasa, ataupun bertindak. Melalui proses belajar maka akan menghasilkan perubahan dalam diri seseorang, baik itu perubahan tingkah laku yang merupakan hasil dari proses pendidikan. Proses belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berasal dari dalam maupun luar peserta didik. Edi (2023:14) mengungkapkan hasil belajar merupakan prestasi atau pencapaian peserta didik yang diperoleh dari evaluasi dan dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai. Hasil belajar peserta didik terkait dengan kecerdasan, bakat, minat, motivasi, emosi dan kemampuan pengetahuan. Selain itu lingkungan yaitu lingkungan alami (keluarga) dan lingkungan sosial (teman sebaya, masyarakat dan lain sebagainya).

Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan menggunakan berbagai cara. Salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik bersemangat dan aktif mengikuti pembelajaran. Sehingga peserta didik semangat selama pembelajaran berlangsung maka akan membuat peserta didik mudah memahami apa yang telah dijelaskan oleh guru akibatnya hasil belajar peserta didik akan meningkat.

Daryanto (2015:4) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pelantara dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Secara umum jenis media pembelajaran dibagi kedalam tiga kelompok yaitu, media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual merupakan media pembelajaran yang dapat dilihat melalui mata seperti gambar, grafis, model dan

benda-benda kongkrit. Media audio berkaitan erat dengan pendengaran. Berisi pesan yang diterima, media audio menyampaikan pesan melalui lisan atau kata-kata, bunyi-bunyian dan vokalisasi. Media audio visual adalah jenis media pembelajaran yang mengandung unsur suara dan unsur gambar yang dapat dilihat dan didengar, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film dan lain sebagainya. Media pembelajaran mempunyai pesan auditif sehingga dapat meransang pikiran, persaan, perhatian, dan kreativitas peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh pada tujuan pembelajaran, karena digunakan guru sebagai sarana perantara dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

Maka dari itu penggunaan media pembelajaran mendorong peserta didik untuk dapat berpikir kritis dan demokratis selama pembelajaran berlangsung, Suasana pembelajaran yang menyenangkan akan mudah menarik minat peserta didik pada materi pelajaran, maka peserta didik tidak akan mudah bosan, antusias dan aktif selama pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik akan menunjukan peningkatan.

Hasil belajar merupakan salah satu tujuan yang ingin dicapai ketika seseorang dalam kegiatan pembelajaran. Harlen (2021: 6) mengukapkan bahwa hasil belajar peserta didik menjadi hal yang sangat penting di sekolah, salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah melalui motivasi belajar. Motivasi belajar yang tinggi berhubbungan dengan hasil belajar yang baik pula, maka banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah. Apabila motivasi belajar dapat ditingkatkan, maka prestasi belajar peserta didik juga akan meningkat. Hasil belajar adalah ukuran atau tingkatan keberhasilan seseorang dalam mempelajari sesuatu. Hasil belajar ini meliputi 3 aspek, yaitu pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Kegiatan pembelajaran akan selalu mengharapkan hasil pembelajaran

yang maksimal. Hasil belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan belajar merupakan hasil dari proses belajar. Hasil belajar siswa merupakan proses yang dihasilkan dalam kegiatan proses pembelajaran di sekolah, hasil belajar siswa menjadi tolak ukur kualitas proses pembelajaran yang dilaksanakan guru di sekolah, guru yang berkualitas akan menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas. Untuk itu dalam menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas seorang guru membekali diri dalam kemampuan dan profesionalisme yang tinggi, salahsatu kemampuan yang dimiliki seorang guru adalah kemampuan mengajar guru. Meningkatakan kualitas pendidikan dapat dipengaruhioleh berbagai hal, salah satunya adalah penyempurnaan seluruh komponen pendidikan. Guru merupakan komponen paling menentukan dalam upaya penyempurnaan komponen pendidikan. Guru sebagai tenaga pendidikan secara subtantif memegang peranan penting dalam kegiatan pengajaran atau transfer ilmu pengetahuan dan pemberikan bimbingan dan pelatihan. Usman (2002: 9) mengungkapkan bahwa guru yng kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat secaraoptimal.

Berdasarkan hasil obervasi di SDN Sarirejo ditemukan berbagai masalah yaitu hasil belajar peserta didik yang rendah selama mengikuti pembelajaran khususnya pada tema 7 subtema 3 pada materi nilai-nilai keadilan dan ciri-ciri pubertas. Hasil observasi menyebutkan bahwa hal tersebut disebabkan dari cara guru dalam menggelola dalam pembelajaran masih kurang efektif mulai dari penyampaian yang masih kontekstual dan tidak adanya media pembelajaran yang menarik, dan mendukung proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik bosan dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran. Guru sebagai fasilitator berperan untuk menciptakan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik. Peran guru di SDN Sarirejo sebagai fasilitator sudah hampir sesuai dengan tujuan pebelajaran, guru memberikan pertanyaan-

pertanyaan pemancing agar peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Namun ketika penyampaian materi pembelajaran hanya dilakukan dengan melalui bahasa tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga peserta didik tidak mampu berfikir secara kritis. Arsyad (2011:15) berpendapat bahwa dalam penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan serta minat peserta didik sehingga dapat menimbulkan rangsangan untuk belajar. Melalui media permainan akan memberi peluang kepada peserta didik untuk mengekspresikan dirinya dan bereksplorasi dengan bebas. Melalui bermain akan membentuk pengalaman yang berarti bagi perkembangan diri anak sekaligus sebagai dasar dalam belajar.

Penelitian ini memilih media permainan PETA DARA (Perjalanan Penuh Tantangan dan Gembira) yang disusun seperti permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dengan tujuan anak merasa senang dan tidak merasa bosan saat kegiatan pembelajaran. Perencanaan dan persiapan lingkungan belajar peserta didik harus dirancang dengan maksimal agar menciptakan kesempatan belajar yang sangat menyenangkan. Media pembelajaran PETA DARA adalah media pembelajaran yang bertujuan untuk mendorong untuk meningkatkan pengetahuan anak. Cara penggunaan media PETA DARA adalah dengan menggunakan papan sebagai media untuk bermain dan belajar. Media permainan PETA DARA merupakan salinan dari permainan ular tangga yang biasanya dimainkan oleh anak- anak diluar jam sekolah. Tetapi media PETA DARA berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya. Media ini digunakan sebagai sarana bermain namun tetap mengandung unsur-unsur materi belajar yang dikemas melalui media ini. Media PETA DARA mengandung materi pada tema 7 subtema 3 pada materi nilai-nilai keadilan dan ciri-ciri pubertas kelas VI SDN Sarirejo. Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini adalah “Apakah media PETA DARA efektif dalam meningkatkan hasil belajar anak?”

B. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Sarirejo pada kelas VI C. Pemilihan lokasi ini dikarenakan berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik rendah pada tema 7 subtema 3 pada materi nilai- nilai keadilan dan ciri-ciri pubertas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilakukan melalui pengumpulan data secara kuantitatif untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Kemudian dilakukan proses pembelajarana menggunakan media PETA DARA untuk memperoleh hasil kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil tes akhir (*post test)* peserta didik. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI. Teknik dan instrument pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Teknik observasi, dokumentasi dan tes. Pada sesi awal pengukuran dilakukan sebelum subjek diberi perlakuan berupa media PETA DARA. Kemudian, sesi terakhir dilakukan pengukuran berupa *post-test* setelah subjek diberi perlakuan berupa media permainan PETA DARA. Penelitian initermasuk dalam penelitian *quasi experiment* dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest.* Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SDN Sarirejo Semarang dengan jumlah 38 siswa.

Subjek penelitian siswa kelas IV SD. Media permainan yang digunakan ialah media PETA DARA yang mengandung materi pada tema 7 subtema 3 pada materi nilai-nilai keadilan dan ciri-ciri pubertas. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi tes bentuk pilihan ganda tentang materi nilai-nilai keadilan dan ciri-ciri pubertas. Instrument pada penelitian ini berupa lembar observasi digunakan sebagai data pendukung yang digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran yang diterapkan dengan memberikan soal *pre-test* dan *post-test.* Analisis data menggunakan uji statistik yaitu uji beda. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya perubahan hasil belajar peserta didik yang setelah penggunaan media PETA DARA. Kemudian dilakukan uji t untuk menentukan ada atau tidaknya

perubahan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik. Pengujian dilakukan dengan t-tes untuk sampel *dependent.*

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bekerja sama dengan guru kelas VI di SDN Sarirejo Semarang. Peneliti melakukan wawancara dan observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas untuk mengumpulkan informasi mengenai kesulitan belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa peserta didik mengalami kendala kurangnya ketertarikan mengikuti pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang dilakukan guru mengharuskan peserta didik mengikuti pembelajaran yang sifatnya pengetahuan sedangkan pada observasi yang telah dilakukan peserta didik lebih senang dan ada Tabel 2 menunjukan hasil uji semangat mengikuti pembelajaran yang praktik. Maka dari itu untuk mendorong peserta didik aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peneliti melakukan penelitian menggunakan media tambahan dalam pembelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu PETA DARA (Perjalanan Penuh Tantangan dan Gembira) yang kemudian digunakan guru sebagai media pembelajaran pada materi tema 7 subtema 3 pada materi nilai-nilai keadilan dan ciri-ciri pubertas. Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS diperoleh data Tabel 1 menunjukan nilai *pre-Test* dan *post-test* dengan parameter : rata-rata, jumlah sampel, standar deviasi, dan standar rata-rata error sebagai berikut.

Tabel 1. *Paired Samples Statistics*

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE_TEST	71,76	38	6,042	,980
	POST_TEST	88,24	38	3,989	,647

Korelasi nilai *pre-test* dan *post-test* dengan Nilai Sig (0,000) < α (0,05), maka Ho ditolak. Jadi ada hubungan antara hasil belajar *pre-test* dan *post- test* maka pembelajaran menggunakan media PETA DARA dengan tingkat hubungan/ korelasi cukup besar, yaitu 0,377.

Tabel 2. *Paired Samples Correlations*

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE_TEST & POST_TEST	38	,377	,020

Pada table 3 menunjukan uji beda nilai *pre-test* dan *post-test* sesudah perlakuan/ penggunaan media PETA DARA dengan nilai Sig (2-tailed =0,000) < ½ α (0,025), maka Ho Tidak ada perbedaan antara *pre- test* dan *post-test* dengan penggunaan media PETA DARA ditolak.

Tabel 3. *Paired Samples Test*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE_TEST – POST_TEST	-16,474	5,853	,949	-18,397	-14,550	-17,351	37	,000

Dari table diatas ditemukan adanya perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* sesudah perlakuan/ penggunaan media PETA DARA. Jadi penggunaan media PETA DARA berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan antaralain:1.

Penggunaan media PETA DARA dapat meningkatkan keefektivitasan pembelajaran pada tema kepemimpinan, 2. Peserta didik menunjukan sikap penuh semangat dalam belajar dikarenakan pembelajaran menggunakan media permainan yang melibatkan peserta didik secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaraan.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Hadis, A. dan Nurhayati, B. (2010). *Manajemen Mutu Pendidikan.* Bandung: Alfa Beta.

Pranoto, Edi. 2023. *Model Discovery Learning Dan Problematika Hasil Belajar.* Lombok: Pusat Pengembangan dan Penelitian Indonesia.

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Grup.

Simanjuntak, Harlen. 2021. *Mutu Pendidikan Untuk Jenjang Sekolah Dasar.* Pasuruan: Qiara Media.

Usman, Moh. Uzer. 2002. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.