ARTIKEL

PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KUSIRAMA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI SIMBIOSIS DAN RANTAI MAKANAN SISWA KELAS IV SD NEGERI BAKUNG 1 KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Oleh:

NAPIK SAHID WIBOWO

14.1.01.10.0031

Di bimbing oleh :

1. **Dr. SURYO WIDODO, M.Pd.**
2. **WAHID IBNU ZAMAN, M.Pd**

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2019

Artikel Skripsi
Universitas Nusantara PGRI Kediri

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2019

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Napik Sahid Wibowo
NPM	: 14.1.01.10.0031
Telepun/HP	: 085855575117
Alamat Surel (Email)	: sahidwibowo1@gmail.com
Judul Artikel	: Pengembangan Desain Pembelajaran Menggunakan Media Kusirama Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Simbiosis Dan Rantai Makanan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Bakung 1 Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2017/2018.
Fakultas – Program Studi	: FKIP - PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jalan. K.H. Achmad Dahlan 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa:

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui,		Kediri, 16 Juli 2018
Pembimbing I,	Pembimbing II,	Penulis,
Dr. Suryo Widodo, M.Pd. NIDN. 0002026403	Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. NIDN. 0713078602	Napik Sahid Wibowo NPM. 14.1.01.10.0031

PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KUSIRAMA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI SIMBIOSIS DAN RANTAI MAKANAN SISWA KELAS IV SD NEGERI BAKUNG 1 KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Napik Sahid Wibowo
14.1.01.10.0031
FKIP - PGSD
sahidwibowo1@gmail.com
Dr. Suryo Widodo, M.Pd. dan Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri Bakung 1 Kabupaten Blitar khususnya materi mengidentifikasi simbiosis dan rantai makanan, siswa yang terlihat bosan, ramai, tidak memperhatikan guru saat pembelajaran dan guru tidak menggunakan media saat mengajar pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam. Akibatnya, suasana kelas menjadi membosankan dan pasif. Hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa kurang baik.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Apakah pengembangan desain pembelajaran dengan menggunakan media kusirama berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi simbiosis dan rantai makanan pada siswa kelas IV SD Negeri Bakung 1 Kabupaten Blitar?

Pendekatan ini menggunakan pendekatan kuantitatif, teknik penelitian menggunakan eksperimen dengan desain penelitian *One Groups pretest-posttest* dengan subjek penelitian kelas O_1 pretest sebelum penelitian O_2 posttest sesudah penelitian sebanyak 20 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah t-test.

Bedasarkan Hail analisis data dapat disumpulkan bahwa: Penggunaan pengembangan desain pembelajara menggunakan media kusirama berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi simbiosis dan rantai makanan pada siswa kelas IV SD Negeri Bakung 1 Kabupaten Blitar Terbukti $t_h = 8{,}994 > t_t$ 1% 2,539.

Kata Kunci: *Pengembangan Desain Pembelajaran Menggunakan Media Kusirama*.

I. LATAR BELAKANG

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, ilmu, wawasan kemauan serta ketrampilan manusia guna mengembangkan potensi diri serta kepribadian mereka. Menurut (cater V. Good (1997) pendidikan sebagai suatu proses perkembangan kecakapan seseorang dalam bentuk sikap dan perilaku yang berlaku dalam masyarakat. Proses pendidikan seseorang dipengaruhi oleh lingkungan yang terpimpin khususnya dalam lingkungan sekolah sehingga dapat mencapai kecakapan social dan dapat membangun kepribadiannya. Oleh karena itu, pendidikan yang berkualitas sangatlah penting guna menunjang ketercapaian dari tujuan pendidikan tersebut.

Guna tujuan pendidikan yang optimal pendidik atau guru diharuskan untuk memiliki kompetensi yang unggul serta inovasi yang berbeda. Kompetensi yang unggul inovasi pembelajaran sangat diperlukan untuk mewujudkan proses pendidikan dan pembelajaran yang baik dan menyenangkan. Hal ini akan menjadi ciptaan anak-anak didik yang berkualitas sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Untuk menciptakan anak-anak didik yang berkualitas tentunya diperlukan pembelajaran yang menarik sehingga konten pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Proses pengembangan pembelajaran tersebut tentunya berbeda-beda untuk setiap mata pembelajaran, disesuaikan dengan sifat atau konsep suatu pembelajaran maka akan semakin sulit untuk guru menyampaikan atau mengajarkan konsep kepada siswa, begitu juga dengan sebaliknya siswa juga akan sulit untuk memahami konsep pembelajaran tersebut. Salah satu mata pelajaran yang mengajarkan banyak teori dan konsep adalah mata pelajaran Ilmu P Salah satu mata pelajaran yang mengajarkan banyak teori dan konsep adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam disekolah dasar merupakan proses pembelajaran yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penugasan kumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep, maupun prinsip saja tetapi juga merupakan proses penemuan yang akhirnya mendapat sebuah kesimpulan. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2013: 167) yang mengungkapkan bahwa IPA merupakan usaha manusia dalam

memahami alam semesta melalui pengamatan manusia yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur dan dijelaskan pelajaran sehingga mendapatkan kesimpulan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu pengetahuan yang dilakukan pengamatan langsung pada objek yang menggunakan prosedur yang tepat. Pada mata pembelajaran IPA guru berkewajiban memberikan sebuah contoh-contoh yang konstektual sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa agar mudah diingat dan dipahami bagi peserta didik. Selain memberikan contoh-contoh guru juga harus bisa menggunakan media yang tepat untuk melakukan proses pembelelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Selain itu mata pembelajaran IPA, peserta didik harus aktif secara penuh dan memberikan kesempatan bagi perserta didik untuk melakukan ketrampilan proses melalui dengan cara mencari, menemukan, menyimpulkan, menyimpulkan cara, dan mengkomunikasikan sendiri. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam disekolah dasardiarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam atau alam sekitar.

Tujuan pembelajaran IPA disekolah dasar menurut (Depdiknas, 2003:27). Diharapkan peserta didik memiliki 1) menanamkan pengetahuan dan konsep-konsep sains dalam kehidupan sehari-hari. 2) Menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap teknologi sains dan teknologi. 3) Mengembangkan ketrampilan proses untuk penyelidik alam sekitar memecahkan masalah dan membuat keputusan. Dengan demikian bvanyak sekali manfaat yang kita peroleh setelah mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam.

Mengacu pada hasil observasi di SD Negeri Bakung 1 dapat diketahui bahwa guru yang mengajar materi mengidentifikasi simbiosis dan rantai makanan masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Dimana proses pembelajaran masih didominasi oleh guru dengan metode cerama dan tanya jawab. Hal ini berdampak pada interaksi guru dan siswa siswa hanya sebatas pendengar penjelasan dari guru mencatat materi, menghafalkan materi, dan mengerjakan LKS. Siswa kurang diberi kesempatan secara bebas untuk mengkreasikan ide gagasan atau gagasan mereka miliki. Kegiatan pembelajaran yang didomonasi oleh guru menyebabkan siswa menjadi pasif, pembelajaran terkesan monoton dan siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Keterbatasan guru mengembangkan media berdampak pada materi yang

disampaikan oleh guru tidak bisa diterima oleh siswa secara maksimal, karena siswa belum bisa berfikir abstrak. Kegitan pembelajaran yang konvensional serta kurang mampu mengembangkan media pembelajaran menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Hal ini ditunjukan dengan 5 siswa dari 20 siswa kelas IV SD Negeri Bakung 1 belum mencapai KKM, sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai sesuai yang diharapkan.

Dari permasalahan diatas, perlu adanya upaya untuk memperbaiki mutu dan kualitas proses pembelajaran yang merupakan tanggung jawab guru. Guru harus bisa mengelola kelas secara kreatif agar proses pembelajaran tidak membosankan. Dalam pembelajaran, guru dituntut untuk mengetahui, memahami, dan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan topik permasalahan.

Penggunaan media pembelajaran untuk membantu guru lebih efektif merancang pengajaran dan memudahkan siswa untuk mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada giliranya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya, (sudjana 2010:2). Dengan demikian guru dapat mengelola kelas dengan baik dan diharapkan dapat membangun motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Sehingga tujuan adanya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Salah satu upaya mengatasi masalah yang diatas peneliti akan mengembangkan produk sebuah media pembelajaran yaitu mengembangkan kubus dan konsep rantai makanan. Menjadi kubus simbiosis rantai makanan yang disingkat menjadi media kusirama. Media baru tergolong media tiga dimensi bisa dilihat dari sisi mana saja, berwujud benda asli, mempunyai daya tarik yang tinggi, terbuat dari bahan triplek. Daryanto (2016 :29) mengatakan bahawa media 3D memiliki karateristik antara lain, 1) Dapat berwujud sebagai benda asli, 2) Berwujud sebagai benda tiruan yang mewakili aslinya, 3) Dapat diproduksi dengan mudah, 4) Tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatanya.

Pengunaan media efektif akan membantu siswa dalam memahami materi simbiosis dan rantai makanan. Sehingga siswa menemukan dan membangun sendiri pengetahuan yang diperolehnya sesuai dengan tahap perkembangan intelektual dan pengalamannya.

Dari uraian diatas mendorong untuk membahasnya dalam sebuah judul: **"Pengembangan Desain Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Kusirama Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Simbiosis**

dan Rantai Makanan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Bakung 1 Kabupaten Blitar.

II. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Groups prestest-posttest.* Jenis rancangan tersebut dapat digambarkan.

O_1 ——— X ——— O_2

One Groups pretest-postest.

Menurut suharsimi (2010: 27)

Keterangan :

O_1 : Hasil Pretest

X : Perlakuan

O_2 : Hasil Postest

Pendekatan ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data penelitian cenderung berbentuk angka, analisisnya menggunakan statistik. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2015:15) ”Karena penelitian kuanti-tatif data-data variabel penelitian berupa angka dan analisis menggunakan statistik”.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. HASIL

Penelitian ini dilakuakan di SD Negeri Bakung 1 Kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar. Dalam penelitian ini memberikan perlakuan Pengembangan Desain Media Pembelajaran Menggunakan Media Kusirama pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi Mengidentifikas Simbiosis dan Rantai Makanan Dengan 20 Siswa. Uji persyaratan melalui uji Normalitas dan Homogenitas. Setelah melakukan 2 uji prasyarat dilakukan uji t untung pengujian hipotesis menggunakan program *SPSS for Windows 21*. Dari data hasil pengujian normalitas di-ketahui bahwa Asymp.Sig. (2-tailed) dari data pretest 0,389 dan posttest 0,554. Ketentuan apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 maka dapat diartikan bahwa populasi berdistribusi normal. Dari perhitungan uji homogenitas diperoleh hasil signifikan yaitu pre-test 0,746 > 0, 05 (pedoman taraf signifikan) dan post-test 0,386 > 0,05 dan hasil signifikan maka data tersebut homogenitas karena mempunyai varians yang sama. Bedasarkan hipotesis dengan taraf signifikan 1%. Dari data tersebut maka sig 0,000 < 0,01 sehingga H_O ditolak dan H_a diterima. Dari pengujian dapat disimpulkan bahwa **“Ada pengaruh penggunaan pengembangan media kusirama terhadap kemampuan mengidentifikasi simbiosis dan rantai makanan siswa kelas IV SD Negeri Bakung 1 Kabupaten Blitar.**

B. KESIMPULAN

Pengembangan desain pembelajaran menggunakan media kusirama sangat signifikan terhadap kemampuan mengidentifikasi simbiosis dan rantai makanan pada siswa kelas IV SD Negeri

Bakung 1 Kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar.

IV. PENUTUP

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan masukan terhadap dunia pendidikan tentang tingkat keefektifan pengembangan desain pembelajaran menggunakan media kusirama dalam proses kegiatan belajar mengajar disekolah. Guru berperan dalam penentu model pembelajaran yang sesuai diterapkan untuk siswa. Tentunya yang dapat memotivasi, menarik, dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satunya menggunakan pengembangan desain pembelajaran menggunakan media kusirama, karena dengan menggunakan model dan media yang menarik maka guru akan membuat suasana kelas menjadi tidak membosankan. Dengan guru menggunakan pengembangan desain pembelajaran menggunakan media kusirama dapat menumbuhkan minat serta keaktifan siswa pada mata pelajaran khususnya IPA. Sehingga siswa tertarik mengikuti proses belajar mengajar.

V. DAFTAR PUSTAKA

Good, Cater V. 1997. *Proses Perkembang Kecakapan.* Prestasi Pustakarya : Rineka Cipta.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran Disekolah Dasar.* Jakarta : Prenada Media Groub.

Daryanto. 2016. *Karakteristik Meedia 3D.* Jakarta : Kata Pena.

Sudjana, Nana. 2010 *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan. Praktik.* Jakarta : Rineka Cipta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendididiikan. (Pendekatan Kuantitatif,- Kualitatif dan R&D).* Bandung : - Alfabeta,cv.

Undang-Undang. Depdiknas No. 27 Tahun 2003. tentang *Sistem Pendidikan – Nasional Jaringan Dokumentasi – dan Informasi Hukum Badan Pem – eriksaan Keuangan Republik Indon esia (onln).* http//ww.jdih.bpk.go.id (diunduh 12 Juni 2017).

.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Status "Terakreditasi B" Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Telp: (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

Serfitikat Uji Kesamaan Artikel Ilmiah

Nomor : 0076/PGSD.UKAI/I/2019

Hasil Uji kesamaan terhadap artikel ilmiah dengan identitas berikut.

Nama	:	Napik Sahid
NPM	:	14.1.01.10.0031
Judul Artikel	:	PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KUSIRAMA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI SIMBIOSIS DAN RANTAI MAKANAN SISWA KELAS IV SD NEGERI BAKUNG 1 KABUPATEN BLITAR TAHUN AJARAN 2017/2018
Diperoleh hasil dengan keunikan	:	91% (*Software* uji kesamaan Plagiarisma.Net versi premium. Metode pengecekan: *online* / daring).
Link hasil uji kesamaan	:	https://plagiarisma.net/users/n3IeqJthLJ5xpzyNqJ5jn2IxnKWcYzSwYzyx/JOBmz0o6g.html

Kediri, 08 Februari 2019
Ka. Prodi PGSD,

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN. 0725076201