

PENGEMBANGAN BUKU TEKS KELAS V SEKOLAH DASAR BERBASIS TEMATIK DENGAN MODEL *MULTIPLE GAMES*

**Rosyidah Umami Octavia
STKIP PGRI SIDOARJO**

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk membantu guru membuat siswa aktif dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD dan menghasilkan produk berupa buku teks dengan model multiple games agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Pucang IV Sidoarjo. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut: (1) aktivitas guru sangat baik dan optimal; (2) respons guru menunjukkan sangat baik dan antusias dalam menerapkan pembelajaran; (3) aktivitas siswa menunjukkan bahwa secara klasikal sangat aktif; (4) respons siswa menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat baik dan siswa antusias; (5) hasil belajar siswa secara klasikal siswa telah mencapai ketuntasan belajar berdasarkan KKM yang telah ditetapkan; (6) hambatan yang ditemukan adalah kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu konsentrasi siswa, akan tetapi hambatan yang ditemukan dapat segera diatasi agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penelitian ini sebagai sumbangan ilmiah dalam bidang pendidikan tentang pengembangan model pembelajaran inovatif yang menghasilkan produk berupa buku teks dengan model multiple games sehingga dapat diterapkan di SD untuk memotivasi guru dan membuat siswa aktif.

Kata Kunci: Buku Teks dan Model Multiple Games

Abstract

This research is a development research that aims to help teachers make students active and improve student learning outcomes of grade V SD and produce text book products with multiple games model so that the learning process becomes fun for students. This research was conducted in class V SDN Pucang IV Sidoarjo. This research is conducted in three stages, namely definition, design, and development. The results obtained as follows: (1) teacher activity is very good and optimal; (2) teacher responses show excellent and enthusiastic in applying learning; (3) student activity indicates that it is very actively classical; (4) student responses show that students respond very well and students are enthusiastic; (5) student learning outcomes in the classical students have achieved learning mastery based on KKM that has been determined; (6) the obstacles found is the class becomes rowdy so that it can disrupt the concentration of students, but the barriers found can be overcome so that the learning process can run smoothly. Based on the research result, it is concluded that this research as a scientific contribution in the field of education about the development of innovative learning model that produces text book products with multiple games model so that it can be applied in SD to motivate teachers and make students active.

Keywords: Text Book and Multiple Games Model

A. PENDAHULUAN

Pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kualitas generasi muda dalam berbagai aspek yang dapat mengurangi penyebab berbagai masalah budaya dan karakter bangsa. Keinginan masyarakat dan kepedulian pemerintah mengenai pendidikan budaya dan karakter bangsa akhirnya berakumulasi pada kebijakan pemerintah mengenai pendidikan budaya dan karakter bangsa dan menjadi salah satu program unggulan pemerintah.

Salah satu upaya pemerintah adalah dengan mengimplementasikan kurikulum 2013 yang lebih menekankan pada perkembangan afektif peserta didik. Model pembelajaran yang dikembangkan pada kurikulum 2013 adalah model pembelajaran tematik. Dengan model pembelajaran ini, anak tingkat SD akan belajar sesuai dengan tema yang dipilih oleh guru secara teratur tiap minggu.

Sejalan dengan diberlakukannya kurikulum 2013, maka perlu adanya upaya persiapan yang baik. Sesuai dengan Undang-undang nomor 14 tahun 2005 pasal 20 tentang guru dan dosen, bahwa guru melaksanakan tugas keprofesionalan berkewajiban untuk merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Berpedoman dengan undang-undang

tersebut, peneliti menganggap perlu untuk mengembangkan komponen kurikulum berupa buku teks. Hal tersebut dikarenakan setiap daerah memiliki kebutuhan yang berbeda-beda dalam mempersiapkan pembelajaran di kelas.

Namun pada kenyataannya dalam implementasi kurikulum 2013 terdapat beberapa masalah. Salah satu masalah yang sering dihadapi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran adalah guru kurang leluasa selama proses pembelajaran karena guru harus melakukan kegiatan pembelajaran seperti apa yang telah dituliskan dalam buku guru tersebut. Guru terfokus pada kegiatan pembelajaran yang dirancang pemerintah tanpa melihat situasi dan kondisi serta karakter peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hal ini sangat bertolak belakang dengan PP nomor 19 tahun 2005 Pasal 20 yang menyatakan bahwa guru diharapkan dapat mengembangkan materi pembelajaran sendiri yang kemudian dipertegas melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Salah satu elemen dalam RPP adalah sumber belajar. Dengan

demikian guru diharapkan untuk mengembangkan bahan pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar, yaitu berupa buku teks.

Dalam menentukan buku teks, sudah menjadi tugas guru untuk memilih dan mengembangkan materi pokok yang terdapat dalam buku siswa kurikulum 2013 yang sudah ada sehingga menjadi buku teks yang lengkap. Selain itu, bagaimana cara memanfaatkan buku teks juga merupakan hal yang harus diperhatikan. Pemanfaatan yang dimaksud adalah bagaimana cara mengajarkannya ditinjau dari pihak guru dan cara mempelajarinya ditinjau dari pihak siswa.

Buku teks atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri atas pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri atas pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai. Buku teks merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang memegang peranan penting dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan menerapkan buku teks yang telah dikembangkan tersebut, diharapkan diperoleh alternatif bagi guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran sehingga proses belajar

mengajar akan berjalan lebih optimal dan bervariasi yang pada akhirnya hasil belajar maupun aktivitas peserta didik diharapkan juga meningkat.

Selain mengembangkan buku teks siswa berbasis tematik sesuai dengan kurikulum 2013, peneliti juga berupaya untuk mencari alternatif pelaksanaan pembelajaran yang dapat mengakomodasi karakteristik siswa. Maka dari itu untuk memenuhi kebutuhan tersebut, perlu menerapkan model pembelajaran *multiple games*.

Salah satu upaya untuk membuat siswa memahami materi serta belajar dengan menyenangkan, maka perlu dikembangkan buku teks kurikulum 2013 dengan menggunakan model *multiple games*.

Berdasarkan kenyataan dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2013, anak dituntut untuk memahami materi dalam waktu yang sudah ditentukan. Hal ini seolah-olah memaksa anak untuk menghafal tanpa diimbangi dengan pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak dapat merasa nyaman ketika belajar. Proses pembelajaran yang seperti ini akan membuat anak menjadi jenuh ketika belajar di dalam kelas.

Berkaitan dengan penjelasan diatas, maka perlu ada sebuah model pembelajaran inovatif yang dapat membuat anak dapat belajar sambil bermain sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang masih

dalam tahap bermain, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Buku Teks Kelas V Sekolah Dasar Berbasis Tematik dengan Model *Multiple Games* ”.

B. METODE PENELITIAN

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah pengembangan buku teks kelas V Sekolah Dasar berbasis tematik dengan model *multiple games*. Pengembangan buku teks bahasa Indonesia untuk kelas V SD mencakup 3 subtema. Setiap subtema terdiri atas enam pembelajaran yang memuat beberapa mata pelajaran diantaranya bahasa Indonesia, matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya dan Prakarya, dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Berbasis tematik dalam pengembangan buku teks yaitu selalu memunculkan tema dalam setiap pembelajaran.

Proses pembelajaran yang baik adalah yang berpusat pada siswa dengan menyenangkan. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan melakukan beberapa permainan selama proses pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar anak tidak merasa jenuh belajar di kelas. *Multiple Games* adalah pengkolaborasi beberapa permainan yang dapat dilakukan bersama anak-anak sebagai

variasi dalam pembelajaran. Setiap permainan yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan buku teks berbasis tematik dengan model *multiple games* di kelas V sekolah dasar. Buku teks hasil pengembangan ini akan di uji cobakan dan hasil uji coba ini akan dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menjawab rumusan masalah. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas V dan siswa kelas V SDN Pucang IV Sidoarjo. Jumlah siswa yang ikut terlibat dalam penelitian ini sebanyak 37 siswa.

Desain penelitian ini mengikuti teori *Four-D Models* yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Sammel (dalam Trianto, 2007:65). Model pengembangan ini terdiri atas empat tahap, yaitu tahap *define*, *design*, *develop*, dan *desseminate* atau diadaptasi menjadi 4-P yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Peneliti menggunakan rancangan pengembangan ini karena lebih terperinci dan sistematis sehingga memudahkan untuk melakukan proses pengembangan buku teks. Dalam penelitian ini pengembangan buku teks disederhanakan hanya sampai pada tahap *develop* tanpa tahap *desseminate*, sehingga buku teks yang telah dikembangkan hanya digunakan pada

sekolah uji coba saja, tanpa disebarikan pada sekolah lain.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Data untuk proses pengembangan buku teks diambil menggunakan teknik pemetaan KI, KD, indikator, buku teks, dan tema. Teknik validasi dilakukan oleh tim validator. Masukan dan saran dari tim validator digunakan sebagai salah satu rujukan untuk merevisi buku teks.
- b. Data untuk kualitas produk buku teks dikumpulkan menggunakan teknik analisis deskriptif berdasarkan hasil validasi kedua.

Data untuk implementasi penggunaan buku teks dikumpulkan menggunakan teknik observasi yang dilakukan pada saat guru dan siswa menggunakan buku teks itu selama proses pembelajaran untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa. Teknik angket digunakan untuk mengetahui respons guru dan siswa setelah menggunakan buku teks. Teknik tes hasil belajar untuk mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran siswa setelah menggunakan buku teks

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada proses pengembangan ini akan disajikan informasi yang diawali dari proses perencanaan hingga berupa buku teks yang siap digunakan untuk proses pembelajaran.

Sebelum mengembangkan buku teks dengan model *multiple games*, ada empat tahapan sebagaimana pengembangan menurut Thiagarajan dalam Ibrahim (2001) yaitu tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Namun, dalam penelitian ini pengembangan buku teks disederhanakan hanya sampai pada tahap pengembangan, sehingga buku teks yang telah dikembangkan hanya digunakan pada sekolah uji coba saja, tanpa disebarikan pada sekolah lain karena mengingat batasan waktu dan biaya.

Pada tahap pendefinisian peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis konsep analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap pendefinisian dilakukan pada bulan september 2014. Berdasarkan hasil pada tahap pendefinisian, menjadikan pelaksanaan pada tahap perancangan yang menghasilkan desain awal dari buku teks dengan model *multiple games*. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perancangan yaitu kriteria tes, pemilihan media, penyusunan format buku ajar, dan desain awal buku teks.

Tahap perancangan dilakukan pada bulan Nopember 2014. Penyusunan desain awal buku teks menjadi akhir tahap perancangan dan menjadi dasar pelaksanaan tahap selanjutnya yaitu pengembangan. Pada tahap pengembangan terdiri atas serangkaian kegiatan yaitu validasi, revisi hasil validasi,

dan uji coba. Pelaksanaan uji coba pada tahap pengembangan meliputi uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil tahap pengembangan yaitu penilaian ahli, uji coba terbatas, dan uji coba luas. Tahap pengembangan dilakukan pada bulan Februari 2015.

Hasil kualitas buku teks yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi dari tim validator terdapat pada tabel 3.1 berikut

Tabel 3.1 Hasil Validasi Tim Validator Keseluruhan

No	Komponen penilaian	Skor total	Skor perolehan	Rata-rata
1	Isi	36	33	3,6
2	Penyajian	40	37	3,7
3	Kebahasaan	36	32	3,5
4	Kegrafikaan	48	44	3,6
$\Sigma = 4$		$\Sigma = 160$	$\Sigma = 141$	$\Sigma = 3,6$

Berdasarkan hasil validasi para tim validator terhadap buku teks yang dikembangkan ini termasuk dalam kriteria layak untuk digunakan pada pembelajaran di kelas V SD.

Tabel 3.2 Rekapitulasi Hasil Persentase Aktivitas Guru Selama Pembelajaran

No	Pelaksanaan Penelitian	Skor Pengamat		Persentase Pengamat %		Rata-rata Persentase %
		P1	P2	P1	P2	
1	Uji coba terbatas	111	112	95,6	96,5	96

2	Uji coba luas	112	113	96,5	97,4	96,9
Persentase Keseluruhan %						96,4

Dari tabel 3.2 diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran pada uji coba terbatas skor pada pengamat 1 sebesar 111 dengan persentase 95,%, sedangkan skor pada pengamat 2 sebesar 112 dengan persentase 96,5%. Persentase rata-rata pada uji coba terbatas sebesar 96%. Pada uji coba luas skor pada pengamat 1 sebesar 112 dengan persentase 96,5%, sedangkan skor pada pengamat 2 sebesar 113 dengan persentase 97,4%. Persentase rata-rata pada uji coba luas sebesar 96,9%.

Dengan demikian persentase aktivitas guru selama proses pembelajaran pada uji coba terbatas dan uji coba luas sebesar 96,4% sehingga dinyatakan seluruhnya memenuhi kriteria yang ditentukan sehingga penggunaan buku teks dengan model *multiple games* yang diterapkan di dalam kelas dapat terlaksana secara optimal dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sangat aktif.

Tabel 3.2 Rekapitulasi Hasil Persentase Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Secara Klasikal

No	Pelaksanaan Penelitian	Skor Pengamat		Persentase Pengamat %		Rata-rata Persentase %
		P1	P2	P1	P2	
1	Uji coba terbatas	82	81	97,6	96,4	97

2	Uji coba luas	83	83	98,8	98,8	98,8
Persentase Keseluruhan %						97,9

Dari tabel 3.2 diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada uji coba terbatas skor pada pengamat 1 pada dinyatakan seluruhnya memenuhi kriteria yang ditentukan sehingga penggunaan buku teks dengan model *multiple games* yang diterapkan di dalam kelas dapat terlaksana secara optimal dan siswa sangat aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

D. KESIMPULAN

Pada proses pengembangan buku teks terdapat tiga tahap dalam pengembangan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Kualitas pengembangan buku teks berdasarkan hasil validasi yang terdiri atas unsur ketepatan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikaan. Hasil implementasi buku teks dengan menggunakan model *multiple games* pada siswa kelas V SDN Pucang IV Sidoarjo menyatakan bahwa berdasarkan analisa aktivitas siswa dapat dikatakan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran telah mencerminkan aktivitas yang sesuai dengan tahap-tahap pembelajaran. Berdasarkan hasil respons siswa terhadap buku teks yang dikembangkan dengan model *multiple games* menyatakan bahwa respons yang diberikan siswa sangat baik dan siswa antusias selama

proses pembelajaran berlangsung, sedangkan respons guru terhadap buku teks yang dikembangkan dengan model *multiple games* menyatakan bahwa respons yang diberikan guru sangat baik sehingga guru merasa antusias dalam menerapkan model pembelajaran tersebut.

Bagi guru hendaknya menggunakan buku teks dengan model *multiple games* dalam pembelajaran karena buku teks tersebut memiliki beberapa karakteristik yang terdapat pada anak usia sekolah dasar yaitu bermain dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Bagi siswa kelas V, khususnya menggunakan buku teks dengan model *multiple games* dapat memotivasi dan mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Bagi peneliti lain yang tertarik dengan penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi untuk dijadikan penelitian lanjutan dengan kelas yang berbeda atau pada materi yang lain

E. DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. (2003) *Standar Penilaian Buku Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Pusat Perbukuan
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008) *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2013) *Draf Kurikulum 2013 untuk Sekolah Dasar SD/MI*. Jakarta: Balitbang.
- Dimiyati dan Mujiono. (2002) *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Notodiputro, Khairil Anwar. (2013).
Kompetensi Dasar Kurikulum 2013.
- Prastowo, Andi. (2013) *Pengembangan
Bahan Ajar Tematik.* Jogjakarta: Diva
Press.
- Purwanto M. N., (2001) *Prinsip-prinsip dan
Teknik Evaluasi Pengajaran.* Bandung:
PT Remaja Rosdakarya.
- Pusat Bahasa Kemdiknas. (2008) *Kamus
Besar Bahasa Indonesia (online).*
<http://pusatbahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/>