

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN EMOSI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nur Yani Widyaningrum

Budhi Rahayu Sri Wulan

Titik Rohmatin

Email: nuryaniwidya96@gmail.com

STKIP PGRI Sidoarjo

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media EMOSI (engklek modifikasi) pada tema 6 Cita-Citaku subtema 3 Giat Meraih Cita-Cita. Penelitian ini didasari oleh proses pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan hanya buku tema yang ditampilkan pada proyektor tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi sehingga beberapa siswa merasa cepat bosan dan tidak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi pembelajaran dan untuk mengetahui kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dengan media pembelajaran EMOSI. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dan desain yang digunakan adalah *quasi eksperimen design*, bentuk desain *quasi eksperimen* yang dipilih adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI dengan jumlah subjek berjumlah 11 orang dikarenakan keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian di era pandemi COVID-19 sebagai kelas eksperimen yaitu kelas VI A sebanyak 6 siswa dan siswa kelas VI B dengan jumlah 5 siswa sebagai kelas kontrol. Data hasil belajar siswa diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang berbentuk pilihan uraian. Hasil penelitian ini menunjukkan perbedaan hasil belajar sebesar 85,7 untuk kelas eksperimen, dan 61,7 untuk kelas kontrol untuk mengetahui pengaruh terhadap media EMOSI. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media EMOSI terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas VI.

Kata Kunci : Pengaruh Media, Pembelajaran Tematik, EMOSI (engklek modifikasi)

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of EMOTIONAL media (modified cranks) on the theme of 6 Cita-Citaku Future goals sub-theme of 3 Enterprising Achieving Goals. This research is based on the learning process which still uses the lecture method and the media used is only the theme book which is displayed on the projector without any varied learning media so that some students feel bored quickly and do not pay attention when the teacher delivers learning material and to find out higher-order thinking skills. students with learning media EMOTION. The method used in this research is the experimental method and the design used is a quasi-experimental design, the quasi-experimental design form

chosen is Nonequivalent Control Group Design, which is the object of this research is class VI students with 11 subjects due to the limitations of the researcher in conducted research in the era of the COVID-19 pandemic as an experimental class, namely 6 students in class VI A and 5 students in class VI B as the control class. Student learning outcomes data obtained from the results of the pretest and posttest in the form of choice descriptions. The results of this study indicate a difference in learning outcomes of 85.7 for the experimental class, and 61.7 for the control class to determine the effect of the EMOSI media. So it can be concluded that there is an effect of EMOTION media on the high order thinking skills of grade VI students.

Keywords: Media Influence, Thematic Learning, EMOTION (modified crank)

A. PENDAHULUAN

Pada abad ke-21 dikenal sebagai masa pengetahuan karena di era ini semua alternatif upaya pemenuhan kebutuhan hidup berbagai konteks yang lebih berbasis ilmu pengetahuan. Menurut Wijaya, dkk (2016: 264) pendidikan menjadi semakin penting untuk menjamin siswa memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*life skills*). Melalui penjelasan tersebut maka dapat dikatakan bahwa pendidikan pada era ini memiliki perkembangan yang cukup pesat dengan adanya teknologi yang semakin berkembang, informasi dan media yang ada, berbagai ilmu pengetahuan informasi dan teknologi

harus diseleksi dan dipilah secara cerdas. Guru sebagai pendidik pada jenjang satuan pendidikan anak usia dini, dasar, dan menengah memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan siswa di dalam kelas sehingga dapat menjadi peningkatan kualitas pendidikan di sekolah. Kualitas pendidikan di sekolah dapat ditinjau dari proses pembelajaran yang baik.

Menurut Afifatul dalam Supardi (2013) pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku siswa yang lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran efektif

merupakan salah satu standart mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi (Miarso, 2004). Belajar akan lebih efektif jika dibantu dengan media pengajaran, dari pada siswa belajar tanpa dibantu dengan media pengajaran menurut Ainul dalam Usman, (2000: 31). Melalui penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif yaitu dengan secara nyata, memberikan rasa nyaman, dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan unsur permainan.

Permainan anak-anak melalui pengalaman sehari-hari menurut Ainul dalam Einon, (2005: 20), permainan terbagi menjadi dua yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional merupakan permainan asli Indonesia dan merupakan kekayaan dan budaya bangsa Indonesia. Akan tetapi kenyataan saat ini permainan tradisional kurang diminati karena muncul permainan modern yang jauh lebih menarik bagi anak anak. Permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif

tertentu, dibentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta memiliki banyak variasi (Danandjaja dalam Achroni, 2012: 45). Permainan tradisional memiliki banyak macam seperti patel lele, gobak sodor, bentengan, engklek, dan lain-lain (Mulyani, 2013: 1)

Engklek modifikasi (EMOSI) adalah suatu teknik pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional yang bernama engklek. Permainan engklek yang digunakan dalam proses pembelajaran ini tidak jauh berbeda dengan permainan engklek yang lazim digunakan dalam permainan tradisional. Hanya saja engklek ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang menunjang materi pembelajaran. Sebelum melakukan permainan, terlebih dahulu harus digambar bidang atau area yang digunakan untuk permainan ini. Jumlah permainan ini tidak dibatasi, setiap pemain harus memiliki *gancuk* atau pecahan ubin/ genteng, yang nantinya dilemparkan ke salah satu bidang yang telah dibuat. Menurut Arnikko (2011), manfaat yang diperoleh dari permainan engklek yaitu kemampuan fisik anak menjadi kuat, mengasah kemampuan bersosialisasi, mengembangkan

kecerdasan logika dan anak menjadi kreatif. Engklek adalah permainan yang dapat mengembangkan kecerdasan logika anak (Suratiningsih dalam Widodo, 2019: 17). Dari uraian di atas dapat disimpulkan permainan engkek ini bermanfaat bagi anak, diantaranya: mengembangkan logika berpikir, melatih bersosialisasi dan mengembangkan kecerdasan serta kreatif anak dengan menghitung dan menentukan langkah yang harus dilewati.

Melalui media EMOSI (engklek modifikasi) diharapkan penerapan keterampilan ini juga dapat membiasakan siswa untuk tidak memandang sebuah pendidikan menjadi tempat untuk mencari nilai saja tetapi menjadi tempat untuk mencari keterampilan dalam menjalani hidup kedepannya sehingga mampu menjadi SDM (sumber daya manusia) yang berkualitas. Penerapan keterampilan berpikir tingkat tinggi di Indonesia masih memiliki beberapa permasalahan walaupun pemerintah sendiri sudah melakukan banyak perubahan dalam kurikulum 2013 yang digunakan sebagai media perubahan pendidikan saat ini mulai dari merubah kesesuaian antara

kompetensi inti dan kompetensi dasar hingga tidak membatasi penggunaan tingkatan taksonomi pada jenjang pendidikan dasar, hal tersebut dibuktikan pada penjelasan Kemdikbud 2016 yang mengungkapkan bahwa kompetensi dasar pada Kurikulum 2013 yang telah direvisi tidak dibatasi oleh tingkatan taksonomi pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Penyusunan kompetensi dasar yang tidak dibatasi tingkatan taksonomi tersebut terlihat bahwa pada jenjang SD siswa juga dapat membangun kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan berbagai kategori pengetahuan. Menurut Effendi (2016: 73) Taksonomi Bloom merupakan struktur hierarki atau bertingkat yang mengidentifikasi keterampilan berpikir mulai dari jenjang yang rendah sampai yang tinggi. Taksonomi Bloom diklasifikasikan berdasarkan urutan keterampilan yang semakin lama tingkat keterampilan berpikir yang digunakan akan semakin tinggi yang terdiri atas kemampuan mengetahui (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mengkreasi (C6).

Berdasarkan hasil observasi, guru belum mengajarkan kemampuan berpikir tingkat tinggi terutama dengan menggunakan media EMOSI (engklek modifikasi) sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media EMOSI. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Widodo tentang pengaruh media EMOSI bahwa siswa dinyatakan tuntas apabila telah memperoleh nilai sesuai dengan KKM yang telah ditentukan lebih dari 70, sedangkan ketuntasan belajar klasikal tercapai apabila paling sedikit 80% siswa dalam kelas tersebut mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Emosi (Engklek Modifikasi) Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi pada Pelajaran Tema 6 Cita-Citaku Subtema 3 Giat Meraih Prestasi Kelas IV SD Negeri Grabagan - Tulangan”.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana penerapan media pembelajaran EMOSI (engklek modifikasi) pada pembelajaran tema 6 Cita-citaku subtema 3 Giat

Meraih Cita-cita di kelas IV Sekolah Dasar? 2) Bagaimana pengaruh media pembelajaran EMOSI (engklek modifikasi) terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran tema 6 (enam) Cita-Citaku subtema 3 Giat Meraih Cita-Cita di kelas IV Sekolah Dasar? 3) Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran tema 6 (enam) Cita-Citaku subtema 3 Giat Meraih Cita-Cita dengan menggunakan media EMOSI (engklek modifikasi) untuk mengetahui kemampuan berpikir tingkat tinggi di kelas IV Sekolah Dasar?

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang mempelajari pengaruh media pembelajaran EMOSI (engklek modifikasi) terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas IV dengan mengacu kepada hasil tes tertulis yang dikerjakan oleh siswa. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas IV SD Negeri Grabagan. Prosedur penelitian yang dilakukan meliputi observasi, penyusunan instrumen, validasi instrumen, pemberian tes tertulis, analisis hasil tes tertulis, dan analisis data penelitian.

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data awal mengenai kondisi siswa. Data tersebut akan memberikan keterangan atau informasi apakah terdapat masalah dalam lingkungan siswa sehingga dapat diadakan penelitian. Observasi yang dilakukan menghasilkan temuan bahwa dalam lingkungan kelas IV tersebut siswa belum dikenalkan dengan tes atau persoalan yang berkaitan dengan pengaruh media EMOSI terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Instrumen yang telah divalidasi diujikan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Instrumen tes tertulis akan diujikan terlebih dahulu kepada siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil tes tertulis akan dipilih beberapa siswa untuk dilakukan wawancara mengenai pola pikir siswa dalam menyelesaikan soal tes yang diberikan. Kegiatan terakhir dalam penelitian ini adalah melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan pada data penelitian yang diperoleh untuk menjawab perumusan masalah yang ada.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari proses penelitian adalah untuk mendapatkan data yang selanjutnya akan dianalisis untuk menjawab permasalahan yang ada. Teknik pengumpulan data yang digunakan di lapangan adalah sebagai berikut:

1. Validasi ahli

Validasi ahli yang terdiri dari 2 tim ahli yaitu satu orang dosen dan satu orang guru. Dosen sebagai validator media pembelajaran EMOSI (engklek modifikasi), beserta penilaian dan saran dalam pengaruh media yang ditinjau dari segi fisik maupun fungsi dan penggunaan pada pembelajaran di dalam kelas. Guru sebagai validator yang menilai akan kelayakan dari materi yang akan yang diterapkan di dalam kelas

2. Observasi

Observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan awal secara langsung terhadap lokasi penelitian. Pada observasi ini dilakukan untuk mengamati secara langsung mengenai permasalahan pengaruh media pembelajaran EMOSI (engklek

modifikasi). Hal ini dilakukan dengan memperhatikan langsung proses pembelajaran siswa, perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung dan mengamati guru saat mengajar.

3. Angket (Kuesioner)

Angket merupakan salah satu cara yang digunakan dalam pengumpulan data dengan cara menyebarkan daftar yang berisi pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada responden. Teknik angket merupakan teknik utama yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data pada penelitian ini. Adapun jumlah responden yang akan mengisi angket pada penelitian ini yaitu sebanyak 26 siswa. Siswa memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia untuk setiap pernyataan yang diajukan. Data yang diperoleh berupa tanggapan siswa terhadap media pembelajaran EMOSI (engklek modifikasi) dan pelaksanaan pembelajaran. Pengkategorian respons siswa terdiri dari 2 skala penilaian, yaitu Ya dan Tidak.

4. Tes Hasil Belajar

Tes adalah sejumlah pertanyaan yang harus diberikan tanggapan dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkap aspek tertentu dari orang yang dikenai tes

(Widokoyo, 2009: 45). Tes dalam penelitian ini berbentuk *pretest* dan *posttest*. *Pretest* merupakan tes yang diberikan kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai sedangkan *posttest* merupakan kegiatan menguji tingkat pengetahuan siswa terhadap materi yang telah disampaikan, hasil belajar yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas IV dalam pembelajaran tematik pada tema 6 Cita-citaku subtema 3 Giat Meraih Cita-cita menggunakan media EMOSI (engklek modifikasi).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan penelitian ini memaparkan tentang pengaruh media terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi. Media pembelajaran EMOSI dengan pemahaman materi dan pendidikan karakter anak memiliki hubungan yang kuat dan berkaitan.

1. Kelayakan Media EMOSI (engklek modifikasi)

Berdasarkan hasil penilaian media EMOSI telah melalui tahap validasi ahli materi dan ahli media. Tahap validasi ahli materi, media mendapatkan jumlah nilai 72 dengan persentase 96%. Apabila persentase tersebut dikonversikan

dengan tabel kualifikasi kelayakan, maka dapat disimpulkan bahwa media EMOSI dalam kategori sangat valid. Saran yang diberikan validator yaitu untuk keseluruhan media EMOSI sudah bagus, hanya saja lebih perhatikan kesesuaian materi dengan indikator. Validasi ahli media mendapatkan jumlah nilai 63 dengan persentase 96,9%. Apabila persentase tersebut dikonversikan dengan tabel kriteria pengkatagorian, maka dapat disimpulkan bahwa media EMOSI dalam kategori sangat valid dan beberapa bagian yang harus diperbaiki, yaitu kecerahan gambar pada media EMOSI dan lebih memperbesar kartu soal pada media. Pada tahap ini ahli media menyatakan bahwa media EMOSI sudah layak digunakan dan dapat diujicobakan kepada siswa.

2. Kemampuan berpikir tingkat tinggi

Dalam mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi peneliti menggunakan *pretes* dan *posttes* yang kemudian hasilnya digunakan sebagai acuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pada penelitian ini diketahui bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik kelas yang

menggunakan media pembelajaran meningkat. Hal ini disertai dengan teori belajar Piaget yang mengungkapkan bahwa anak usia sekolah (7-11 tahun) masih tahap oprasional konkret, dimana anak sudah mampu berpikir rasional seperti penalaran untuk menyelesaikan suatu masalah yang konkret sehingga dengan penggunaan media EMOSI (engklek modifikasi siswa akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Selain itu menurut Nurhasan (2005), bahwa anak usia sekolah (usia 7-8 tahun) berada pada tahap gerak dasar dan gerak khusus, pada tahap ini anak masih perlu stimulasi gerak untuk mengasah keterampilan dasar dengan tujuan umum untuk lari, lompat, dan melempar. Motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh. Perkembangan motorik kasar adalah perkembangan gerak gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri (Sukamti dalam Rohmatin, 2019: 173). Seseorang yang memiliki kemampuan

motorik yang tinggi diduga akan lebih baik dan berhasil dalam melakukan berbagai tugas keterampilan dibandingkan seseorang yang memiliki kemampuan motorik rendah.

D. KESIMPULAN

Kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik dikelompokkan dalam tiga tingkatan, yaitu kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Setelah dilakukan penelitian maka, didapatkan dari hasil analisis data dan uji hipotesis dapat diambil kesimpulan berikut: 1) Pada penerapan media pembelajaran EMOSI terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi menunjukkan bahwa proses pembelajaran peserta didik antara kelas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat perbedaan. 2) Terdapat pengaruh kemampuan berpikir tingkat tinggi penggunaan media EMOSI (engklek modifikasi) terhadap peserta kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen terdapat peningkatan rata-rata nilai sehingga dapat dinyatakan bahwa media EMOSI (engklek modifikasi) dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. 3) Berdasarkan hasil respon siswa, respon yang digunakan mendapatkan jumlah nilai 50 dengan persentase 83,88%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran EMOSI dalam kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan disarankan pendidik dapat menggunakan media EMOSI pada pembelajaran tema 6 (enam) Cita-Citaku subtema 3 Giat Meraih Cita-Cita agar dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir tingkat tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2013. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: javalitera
- Effendi, M. Arif. 2016. *The Power Of Good Coporate Govremance Teori dan Imlementasi*. Jakarta: Salema Empat
- Einon, Dorothy. 2005. *Permainan Cerdas Untuk Anak*. Jakarta: Erlangga
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Beni Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media

- Mulyani, S. 2013. *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Legendaris
- Nurhasan. 2005. *Aktifitas Kebugaran*. Jakarta : Depdiknas
- Rohmatin, Budhi Rahayu Sri Wulan. 2019. *Kemampuan Motorik Kasar Anak Sekolah Dasar Berdasarkan Perbedaan Status Ekonomi Keluarga*. Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran Vol. 9. Madiun: Universitas PGRI Madiun. Diakses pada tanggal 31 Agustus 2020 <http://e-journal.umipma.ac.id/index.php/PE/article/view/5024>
- Supardi. 2013. *Aplikasi Statitika dalam Penelitian Konsep Statitika yang Lebih Komperhensif*. Jakarta: Change Publication
- Usman. 2000. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Wijaya, dkk. 2016. *Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Globalisasi*. Jurnal Ilmia Volume I. Malang: Universitas Negeri Malang

