

## **PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN PENDEKATAN *JOYFUL LEARNING* TEMA MENYAYANGI TUMBUHAN DAN HEWAN SUB TEMA MANFAAT TUMBUHAN BAGI KEHIDUPAN MANUSIA PEMBELAJARAN PERTAMA PADA KELAS III**

Diah Puji Astuti<sup>1\*</sup>, Djoko Apriono<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

\*email: diahpuji469@gmail.com

### **ABSTRAK**

Pembelajaran yang menyenangkan merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang dibutuhkan saat ini. Pada kurikulum 2013 menyatakan bahwa pembelajaran berpusat pada siswa (*student center*) sehingga siswa membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan serta memotivasi agar lebih giat dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan perangkat pembelajaran pendekatan *joyful learning* yang valid, praktis dan efektif. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa (LKS), dan penilaian. Pengembangan perangkat pembelajaran ini menggunakan model 4D yang terdiri atas empat tahap, yaitu *define, design, develop, dan disseminate*, namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *develop*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah validasi ahli untuk mengetahui keterlaksanaan perangkat pembelajaran yang menunjang pendidikan karakter. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dengan rata-rata skor 3,87; Komponen dari RPP memperoleh skor rata-rata 3,90 dengan kategori sangat layak. Komponen dari LKS memperoleh skor rata-rata 3,85 dengan kategori sangat layak, dan komponen evaluasi / penilaian memperoleh skor rata-rata 3,86 dengan kategori sangat layak.

**Kata Kunci** : Pengembangan, perangkat pembelajaran, *Joyful Learning*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang mempunyai peranan besar dalam suatu Negara. Pada Negara Indonesia sendiri sistem pendidikan sudah mulai diperbaiki dan diwujudkan oleh pemerintah. Menurut Firmansyah [1] Usaha yang dilakukan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan yaitu dengan mengeluarkan berbagai kebijakan dan mengambil langkah-langkah perbaikan seperti perbaikan kurikulum, pemerataan tenaga pendidikan, sertifikasi guru, pemberian dana bantuan operasional sekolah serta penerapan ide-ide baru untuk peningkatan mutu pendidikan termasuk mutu guru.

Guru memberikan peranan penting didalam pendidikan terutama didalam kegiatan belajar mengajar, agar kegiatan belajar mengajar berhasil maka guru dituntut untuk menguasai dan memahami berbagai keterampilan yang dapat mendukung efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar mengajar. Guru adalah salah satu komponen pendidikan yang sangat berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial di bidang pembangunan. Oleh karena itu, guru merupakan salah satu unsur

kependidikan yang harus berperan serta secara aktif dalam menempatkan kedudukannya sebagai tenaga profesional. Pada diri guru terletak tanggung jawab untuk membawa siswa pada suatu kedewasaan atau taraf kematangan tertentu. Guru tidak semata mata sebagai “pengajar” yang melakukan transfer of knowledge, tetapi juga sebagai “pendidik” yang melakukan transfer of values dan “pembimbing” yang memberikan pengarahan dan menuntun siswa dalam belajar”[1]

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Aktif dimaksudkan bahwa proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan. Kreatif artinya memiliki daya cipta, dan memiliki kemampuan berkreasi. Peran aktif siswa dalam proses pembelajaran akan menghasilkan generasi yang kreatif, artinya generasi yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Inovatif artinya kemampuan guru dalam menggunakan dan memiliki metode, pendekatan, sumber belajar dalam proses pembelajaran [2,3].

Unsur menyenangkan adalah suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh terhadap proses belajar. Kondisi yang menyenangkan, aman, dan nyaman akan mengaktifkan bagian neo cortex (otak berpikir) dan mengoptimalkan proses belajar, serta mengungkapkan tingkat kepercayaan diri anak [4].

Joyful Learning merupakan metode pembelajaran yang melibatkan rasa senang, bahagia, dan nyaman dari pihak-pihak yang sedang berada dalam proses belajar mengajar. Di sini terdapat keterikatan cinta dan kasih sayang antara guru dan peserta didik maupun antar peserta didik. Keterikatan hati di dalam proses belajar mengajar akan membuat masing-masing pihak berusaha memberikan yang terbaik untuk menyenangkan pihak lain. Guru dengan semangat menggebu-gebu akan berusaha optimal memimpin kelas dengan cara yang paling menarik, sedangkan peserta dengan antusias dan berlomba-lomba ikut aktif ambil bagian dalam setiap kegiatan. Dengan demikian, Joyful Learning menjadi sarana yang membuat guru maupun peserta didik menjadi betah menjalani sesi demi sesi pelajaran sehingga hasilnya akan maksimal [5-8].

Joyful learning sebenarnya merupakan strategi, konsep dan praktik pembelajaran yang merupakan sinergi dari pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual, teori konstruktivisme, pembelajaran aktif (active learning) dan psikologi perkembangan anak. Dengan demikian walaupun esensinya sama, bahkan metodologi pembelajaran yang dipilih juga sama, tetap ada spesifikasi yang berbeda terkait dengan penekanan konseptualnya yang relevan dengan perkembangan moral dan kejiwaan anak. Anak akan bersemangat dan gembira dalam belajar karena mereka tahu apa makna dan gunanya belajar. Belajar yang sesuai dengan minat dan hobinya (meaningful learning) karena mereka dapat memadukan konsep pembelajaran yang sedang dipelajarinya dengan kehidupan sehari-hari, bahkan dengan berbagai topik yang sedang "in" berkembang di masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mencoba untuk mengembangkan suatu perangkat pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan keterampilan proses yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sebagaimana dikehendaki kurikulum. Agar pola pembelajaran seperti

dikehendaki kurikulum tersebut benar-benar terjadi dikelas, maka kiranya diperlukan contoh perangkat pembelajaran joyful learning yang berorientasi pendekatan keterampilan proses sehingga diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam mengoperasionalkannya sesuai tujuan kurikulum yang digariskan atau diharapkan.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengembangkan perangkat pembelajaran pendekatan joyful learning pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan, sub tema manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia pembelajaran pertama untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas III.

## METODE PENELITIAN

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini diadaptasi dari model pengembangan menurut Thiagarajan, Semmel & Semmel yang dikenal sebagai model 4-D yang telah di modifikasi menjadi 3-D. Penelitian pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi tiga tahap yaitu tahap define (pendefinisian), tahap design (perancangan), dan tahap development (pengembangan).

Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis validitas (hasil validasi pakar). Data hasil validasi terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Analisis hasil validasi perangkat pembelajaran yang dikembangkan dilakukan dengan menghitung skor sesuai dengan kriteria skor pada lembar validasi. Kriteria skor penilaian perangkat pembelajaran yang dikembangkan terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Kriteria penilaian

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Skor yang didapatkan lalu dirata-rata dan diinterpretasikan berdasarkan pada kriteria yang disajikan pada Tabel 2.

berdasarkan skala Likert

$$\text{Skor rata-rata kriteria} = \frac{\sum \text{skor tiap kriteria dari semua validator}}{\sum \text{validator}}$$

Tabel 2. Kriteria interpretasi skor validitas

Skor	Kriteria Interpretasi
1,00-1,75	Kurang Layak
1,76-2,50	Cukup Layak
2,51-3,25	Layak
3,26-4,00	Sangat Layak

Berdasarkan interpretasi tersebut, perangkat pembelajaran yang dikembangkan dikatakan valid dan dapat digunakan, jika mendapatkan skor penilaian  $\geq 2,51$ .

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam analisis data hasil validasi produk ini terdapat 3 perangkat yang dikembangkan yaitu RPP, LKS dan Penilaian. Hasil validasi dari ahli sebagai berikut :

Tabel 3. Rekap Hasil Validasi Ahli

Perangkat	Ahli I	Ahli II
RPP	4,00	3,81
LKS	4,00	3,7
Penilaian	4,00	3,7

Berdasarkan Tabel 3. dapat diketahui bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata keseluruhan 3,87 dengan kategori **sangat layak**. Skor rata-rata dengan kategori sangat layak diperoleh pada tiap aspek dari semua komponen yang meliputi komponen dari RPP, LKS, dan evaluasi/ penilaian. Komponen dari RPP memperoleh skor rata-rata 3,90 dengan kategori sangat layak. Komponen dari LKS memperoleh skor rata-rata 3,85 dengan kategori sangat layak, dan komponen evaluasi / penilaian memperoleh skor rata-rata 3,86 dengan kategori sangat layak sehingga perangkat pembelajaran pendekatan joyful learning pada materi tema menyayangi tumbuhan dan hewan sub tema manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia yang dikembangkan ini termasuk dalam kategori **sangat layak**.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan perangkat pembelajaran joyful learning pada materi tema menyayangi tumbuhan dan hewan sub tema manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia untuk pembelajaran kelas III SD dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pada penelitian ini telah dihasilkan Perangkat Pembelajaran Joyful Learning pada materi tema menyayangi tumbuhan dan hewan sub tema manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia bagi siswa SD/MI yang valid.
2. Perangkat Pembelajaran Joyful Learning pada materi tema menyayangi tumbuhan dan hewan sub tema manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia bagi siswa SD/MI telah dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi perangkat pembelajaran ditinjau dari RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran), LKS (Lembar Kerja Siswa), dan Penilaian dengan kategori sangat layak.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Firmansyah, Dani. 2015. Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JURNAL PENDIDIKAN UNSIKA*. Volume 3 Nomor 1.
- [2] Dewi, D A P dan Wibawa, S C, 2017. Pengembangan Game Edukasi “KRISHNA ADVENTURE” dengan Metode Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning). *Jurnal IT-EDU*. Volume 01 Nomor 02.
- [3] Anggoro, Subuh. 2014. Pendekatan Joyful Learning Pada Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Kajian Teoritis Dan Neurosains) *Disertai tidak diterbitkan*. Purwokerto. program Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- [4] Astuti, Made Sri Yuli 2009. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Realistik Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Rendang. *Disertai tidak diterbitkan*

- [5] Rahayu, Arum Putri. 2015. Menumbuhkan Bahasa Indonesia Yang Baik dan Benar dalam Pendidikan dan Pengajaran. *JURNAL PARADIGMA* Volume 2, Nomor 1.
- [6] Setiawan, Aris. 2015. Penerapan Belajar Kelompok Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Edisi 7 Tahun ke IV.
- [7] Fauziah, Layin dan Jailani. 2014. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika yang Menunjang Pendidikan Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, Volume 2 - Nomor 2.
- [8] Prasetyo, I dan Winarko, R. 2018. Pengaruh Diklat dan Motivasi Terhadap Kemampuan Guru Menyusun RPP Inovatif Di Gugus 06 Kecamatan Bojonegoro. *Jurnal Manejerial Bisnis* Vol. 2 No. 1