

# PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN B2IKA (BELAJAR, BERMAIN, INOVATIF, KREATIF, AKTIF) UNTUK PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR KABUPATEN TULUNGAGUNG

EKA YULIANA SARI

Program Studi PGSD STKIP PGRI Tulungagung  
Jl. Mayor Sujadi Timur Nomor 7 Tulungagung, Telepon/Fax: 0355-321426  
email: [eka.yuliana@stkipgritlungagung.ac.id](mailto:eka.yuliana@stkipgritlungagung.ac.id)

## ABSTRAK

*Penelitian pengembangan model pembelajaran B2IKA (belajar, bermain, inovatif, kreatif, dan aktif) untuk siswa sekolah dasar yang ada di kabupaten Tulungagung, khususnya di SD Islam Al-Gontory, Model B2IKA menjadi lebih efektif, disebabkan karena pada penerapannya terdiri dari beberapa aspek unsur yang mengikat di dalamnya, yaitu " belajar, bermain, inovatif, kreatif, aktif". Pada penerapan model pembelajaran ini akan lebih memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Pada siswa, secara mandiri maupun kelompok siswa sangat mendapatkan manfaatnya seperti siswa dapat belajar sambil bermain, siswa dapat mengungkapkan ide-ide kreatifnya, bersamaan dengan itu keaktifan siswa sangat mendominasi pada penerapan model pembelajaran B2IKA ini. Model pembelajaran ini terpacu pada penilaian proses dan hasil akhir sesuai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Penelitian ini akan menghasilkan produk model pembelajaran B2IKA yang dituangkan pada Strategi Pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan modifikasi 4-D yang dikembangkan oleh Tiagarajan dan Sammel. Secara garis besar langkah-langkah penelitian ini, yaitu (1) analisis awal-akhir, (2) perencanaan, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) ujicoba produk, dan (6) produk akhir. Ujicoba produk terdiri atas ujicoba kelompok kecil, dan ujicoba lapangan. Ujicoba lapangan dilakukan untuk mengetahui keterterapan dan keefektifan produk yang berupa buku ajar model B2IKA yang dilengkapi buku panduan untuk guru.*

**Kata kunci:** Model Pembelajaran, Model B2IKA (belajar, bermain, inovatif, kreatif, aktif)

## ABSTRACT

*Research on the development of B2IKA learning models (learning, playing, innovative, creative, and active) for elementary school students in Tulungagung regency, especially in Al-Gontory Islamic Elementary School, the B2IKA Model became more effective, because the implementation of the model consists of several elements which binds in it, namely "learning, playing, innovative, creative, active". The application of this learning model will make it easier for students and teachers in the learning process. In students, independently and groups of students get the benefits as students can learn while playing, students can express their creative ideas, along with the activeness of students dominates the application of the B2IKA learning model. This learning model is driven by the assessment of the process and the final results according to the learning objectives to be achieved. This research will produce B2IKA learning model products that are included in the Learning Strategy. This study uses a 4-D modification development model developed by Tiagarajan and Sammel. Broadly speaking, the steps of this research are (1) initial analysis, (2) planning, (3) product design, (4) product validation, (5) product testing, and (6) final product. Product trials consist of small group trials, and field trials. Field trials were conducted to determine the effectiveness and effectiveness of products in the form of B2IKA model textbooks that were equipped with a guide book for teachers.*

**Keywords:** Learning Model, B2IKA Model (learning, playing, innovative, creative, active)

## I. PENDAHULUAN

**P**embelajaran (instruction) dapat dipahami sebagai suatu rancangan seperangkat peristiwa eksternal yang diatur secara sengaja untuk mendukung proses belajar internal, peristiwa tersebut dilakukan baik secara individual maupun secara kolektif [1]. Pembelajaran menurut [2] adalah the conduct of activities yang difokuskan pada hal-hal khusus yang dipelajari oleh siswa.

Pada proses pembelajaran, pengenalan terhadap diri sendiri atau kepribadian diri merupakan hal yang sangat penting dalam upaya-upaya pemberdaya diri (self empowering). Pengenalan terhadap diri sendiri berarti mengenal kelebihan-kelebihan atau kekurangan yang dimiliki untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan [3]. Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa setiap orang yang akan merancang, melaksanakan, menilai, ataupun mengamati proses pembelajaran harus mengarah pada terjadinya belajar siswa. Agar dapat belajar dengan mudah maka sebelum pembelajaran guru harus menggunakan bahan ajar yang harus memperhatikan kurikulum, model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan juga bahan ajar yang sesuai.

Ketika menyiapkan kegiatan pembelajaran yang bermutu sebagai seorang guru profesional hendaknya merancang kegiatan pembelajaran dengan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, penentuan dan penggunaan model pembelajaran yang dilakukan ketika pembelajaran kurang memperhatikan karakteristik, kebutuhan dan lingkungan tempat tinggal siswa, hal tersebut tidak menutup kemungkinan akan menyumbangkan sedikit sekali kontribusi dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Pernyataan ini dapat didukung dengan hasil observasi ketika pembelajaran yang sedang berlangsung dilakukan oleh guru. Terlihat guru selalu menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Guru selalu memberikan contoh-contoh setiap materi yang dipelajari tanpa harus memberi kesempatan kepada siswa untuk mengeksplor pemahaman mereka.

Berdasarkan masalah-masalah yang ditemukan dalam kegiatan observasi, peneliti mengusulkan alternatif pemecahan guna terlaksananya pembelajaran untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang sesuai. Adapun dua alternatif yang digunakan penelitian adalah mengembangkan model pembelajaran yang sesesuai dengan teori, karakteristik, kebutuhan serta lingkungan tempat tinggal siswa, dan pengembangan model pembelajaran yang dapat mendukung kompetensi dasar yang harus dicapai siswa pada proses pembelajaran sehingga memberikan variasi penggunaan model pembelajaran bersifat mandiri (self instructional). Model pembelajaran yang dikembangkan adalah model pembelajaran yang berbasis PAIKEM akan tetapi istilahnya dirubah menjadi model pembelajaran B2IKA yakni belajar, bermain, efektif, kreatif, dan aktif. Pada kegiatan pembelajaran model pembelajaran ini belum pernah diterapkan di SD Islam Al-Gontory Tulungagung. Pada penelitian terdahulu yang relevan menyatakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif sangat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap efektifitas pembelajaran dan perolehan hasil pembelajaran. Lase [4] menyatakan bahwa model pembelajaran yang inovatif sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, khususnya pada materi konsep dan menghafal dan pemahaman.

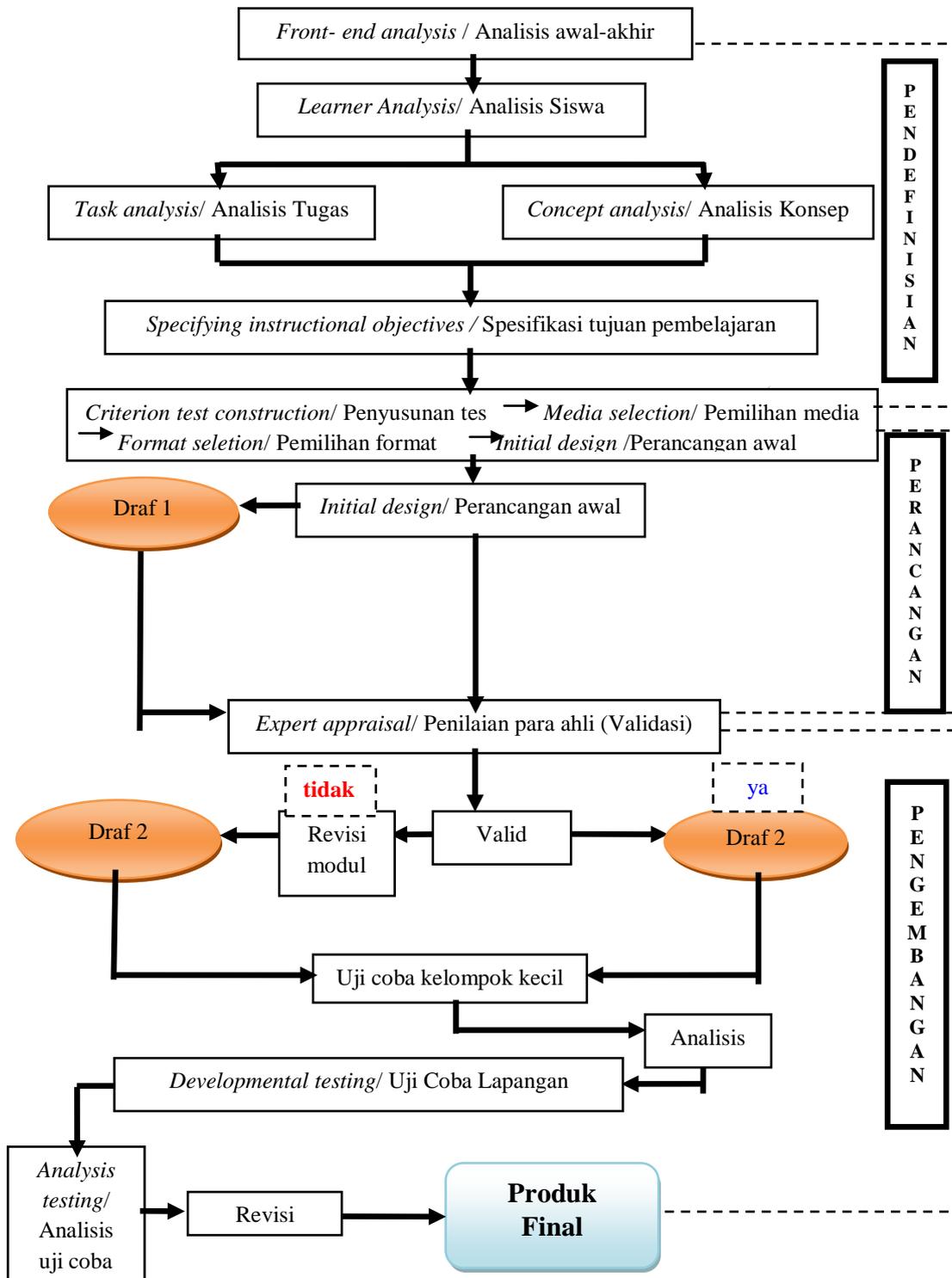
## II. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini metode penelitian yang dipilih adalah metode pengembangan ini akan diuraikan jelas tentang: (a) model penelitian pengembangan; (b) prosedur penelitian pengembangan; dan (c) uji coba produk yang meliputi desain uji coba, subjek coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data.

### **Model Penelitian Pengembangan**

Model rancangan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model 4 D (four D model) oleh Thiagarajan dan Semmel (1974). Pengembangan model ini terdiri dari empat tahap yaitu tahap pendefinisian (define), perencanaan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate). Namun demikian untuk kepentingan penelitian ada beberapa penyesuaian yang perlu dilakukan guna memperlancar jalannya penelitian ini. Hal tersebut dapat mendukung proses pengembangan lebih sesuai dengan fokus penelitian. Penelitian hasil pengembangan ini tidak disebarakan pada sekolah lain, oleh karena itu penggunaan

tahap dalam model pengembangan ini hanya terbatas pada tiga tahap. Pada penelitian ini terbatas pada 3 tahap saja yaitu: (a) pendefinisian, (b) perencanaan, (c) pengembangan. Pada penelitian ini tahap ke-4 penyebaran tidak dilakukan. Adapun bagan yang memaparkan tiga tahap dalam model rancangan pengembangan Thiagarajan adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Bagan Model Pengembangan Thiagarajan yang dimodifikasi melalui Tiga Tahap

## **Prosedur Pengembangan**

### **Tahap pendefinisian (define)**

Tahap pendefinisian adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Tahap awal ini didasarkan pada analisis, adapun langkah-langkah kegiatan dalam tahap ini yaitu analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Beberapa analisis yang telah disebutkan akan diuraikan sebagai berikut.

### **Analisis awal-akhir (front- end analysis)**

Tujuan analisis awal-akhir ini adalah untuk mengetahui masalah-masalah yang dihadapi siswa, keadaan nyata tentang kurang minat pada saat belajar pelajaran tertentu. Analisis awal-akhir juga dilakukan untuk menetapkan masalah dasar yang diperlukan dalam pengembangan bahan ajar.

### **Analisis siswa (learner analysis)**

Analisis siswa memang sangat diperlukan hal tersebut guna mengetahui secara keseluruhan karakteristik siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Peneliti melakukan analisis karakteristik siswa kelas IV SD Islam Al-Gontory Tulungagung. Analisis siswa ini meliputi kegiatan observasi yang dilakukan peneliti dengan melakukan pengamatan pada siswa ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar. Peneliti juga membagikan angket kepada semua siswa, angket ini dipergunakan untuk memperoleh data yang akurat dari setiap siswa tentang pelajaran dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif. Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas untuk menambah penguatan data yang diperoleh dari angket siswa, informasi-informasi dari guru inilah yang dapat menguatkan alasan-alasan siswa yang tertulis pada angket.

### **Analisis konsep (concept analysis)**

Analisis Konsep dilakukan dengan mengidentifikasi dan merinci konsep-konsep utama pada standar kompetensi yang digunakan pada penerapan model pembelajaran yang dikembangkan ini.

### **Spesifikasi tujuan pembelajaran (specifying instructional objectives)**

Langkah berikutnya adalah spesifikasi tujuan pembelajaran, spesifikasi atau perumusan tujuan pembelajaran harus berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sesuai dengan silabus yang digunakan. Silabus yang digunakan adalah silabus untuk sekolah dasar kelas IV semester 2 berdasarkan Kurikulum 2013 (K-13).

### **Tahap Perancangan (Design)**

Tujuan dari tahapan ini adalah merancang model pembelajaran sehingga diperoleh prototype langkah-langkah model pembelajara untuk siswa kelas IV Tahap perancangan terdiri dari empat tahapan sebagai berikut:

### **Tahap Pengembangan (Develop)**

Tahap ini bertujuan menghasilkan perangkat pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan saran dari validator. Tahap ini meliputi tujuh langkah yaitu: 1) Penilaian para ahli (Expert appraisal), validasi perangkat oleh ahli bahan ajar, ahli materi, ahli bahasa dan oleh guru bidang studi, 2) revisi modul, 3) uji coba perorangan, 4) analisis, 5) uji coba lapangan terbatas, 6) revisi, 7) produk berupa bahan ajar.

## **III. HASIL PENELITIAN**

### **Teknik Analisis Data**

Pada teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan analisis data deskriptif dan statistik deskriptif. Analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk memperoleh data yang berupa catatan saran, kritik, atau tanggapan/ komentar berdasarkan hasil penilaian yang terdapat pada lembar validasi, lembar observasi, angket. Pada analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data berupa skor dari hasil validasi, observasi, angket respon siswa, dan tes hasil belajar (THB).

### **Data uji coba kelompok kecil**

Uji coba kelompok kecil dilakukan setelah revisi rancangan produk dari para ahli. Dari uji validasi ahli, diperoleh produk berupa model pembelajaran B2IKA yang valid, maka selanjutnya dapat dilakukan uji kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 6 orang siswa yang memiliki kemampuan akademik yang berbeda. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan untuk mengujicobakan produk pada siswa dari kelas IV SD Islam AL Azar, hal ini bertujuan untuk memperoleh data apakah penerapan model pembelajaran tersebut layak diterapkan dalam pembelajaran. Pada hasil analisis uji coba kelompok kecil menunjukkan aktivitas belajar uji coba kelompok kecil dengan menggunakan model B2IKA. Siswa sedang membaca langkah-langkah tugas yang akan diberikan secara teliti, setelah selesai membaca siswa disajikan dengan masalah yang dikemas dalam kegiatan mandiri dan kelompok 1, 2, dan 3 yang harus dikerjakan siswa. Pada saat uji coba kelompok kecil juga dilakukan kegiatan kelompok sesuai langkah-langkah model PBL.

### Data uji coba lapangan

Uji coba lapangan dapat dilaksanakan jika hasil uji coba kelompok kecil sudah selesai direvisi. Subjek uji coba lapangan adalah seluruh siswa kelas IV SD Islam Al-Gontory Tulungagung. pada kegiatan ini terlihat siswa serius dalam berdiskusi untuk memecahkan masalah serta menemukan jawaban-jawaban yang tepat untuk pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada kegiatan pintar bersama 1. Pada pembagian kelompok, tiap kelompok beranggotakan 6 siswa. Pada pertemuan kedua, guru menggunakan video dalam mendukung penyajian masalah yang ada dalam model pada kegiatan pintar bersama 2. Guru menggunakan tayangan video untuk mendukung penyajian masalah yang terdapat pada model tepatnya pada kegiatan pintar bersama 2. Tujuan ditayangkan video ini adalah agar siswa tahu dan melihat sendiri bagaimana keadaan nyata masalah yang disajikan pada kegiatan pintar bersama 2. Antusias siswa dalam kelompok terlihat pada saat mendiskusikan kegiatan pintar bersama 2.

### Data uji keefektifan Model Pembelajaran B2IKA

Pada bagian selanjutnya adalah data tentang uji keefektifan model pembelajaran. Uji keefektifan dapat dilihat dari beberapa indikator yaitu hasil belajar dan respon siswa.

### Hasil belajar siswa

Data hasil belajar adalah data yang dihasilkan oleh siswa, analisis hasil belajar siswa dilakukan setelah siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan buku ajar. Hasil belajar siswa dibagi menjadi 3 penilaian yaitu: (a) ranah kognitif; (b) afektif; dan (c) psikomotor. Hasil belajar kognitif siswa dibagi secara proporsional dengan persentase nilai kegiatan mandiri 1, 2, dan 3 (30%), nilai kegiatan bersama 1 dan 2 (20%), dan nilai tes formatif (50%). Nilai tes formatif memiliki persentase paling besar dikarenakan soal yang terdapat di dalamnya mencakup semua materi dari modul 1 dan 2.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan penerapan model pembelajaran B2IKA diperoleh tidak hanya melalui hasil belajar kognitif saja, namun juga hasil belajar afektif dan psikomotorik. Adapun hasil belajar kognitif siswa tersaji dalam tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Belajar Kognitif Siswa

Kelas	Nilai Statistik	Frekuensi	Persentase (%)
1	29-30	3	8,33
2	31-32	11	30,56
3	33-34	12	33,33
4	35-36	8	22,22
5	37-38	2	5,56
<b>Jumlah</b>		<b>36</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 4.21 di atas dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai 33-34 memiliki frekuensi terbanyak yaitu 12 siswa atau 33,33%. Nilai 37-38 memiliki frekuensi paling sedikit yaitu sebanyak 2 siswa atau 5,56%.

Berikutnya data hasil belajar afektif siswa juga tersaji dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2. Data Hasil Belajar Afektif Siswa

Kelas	Nilai Statistik	Frekuensi	Persentase (%)
1	28	2	5,56
2	29	4	11,12
3	30	8	22,22
4	31	0	0

5	32	16	44,44
6	33	3	8,33
7	34	3	8,33
<b>Jumlah</b>		<b>36</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai 32 memiliki frekuensi terbanyak yaitu 16 siswa atau 44,44%. Nilai 28 memiliki frekuensi paling sedikit yaitu sebanyak 2 siswa atau 5,56%.

Berikutnya data hasil belajar psikomotorik siswa tersaji dalam tabel 3 berikut:

Tabel 3. Data Hasil Belajar Psikomotorik Siswa

Kelas	Nilai Statistik	Frekuensi	Persentase (%)
1	14	4	11,12
2	15	5	13,88
3	16	25	69,44
4	17	2	5,56
<b>Jumlah</b>		<b>36</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 4.23 di atas dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai 16 memiliki frekuensi terbanyak yaitu 25 siswa atau 69,44%. Nilai 14 memiliki frekuensi paling sedikit yaitu sebanyak 4 siswa atau 11,12%.

Sesuai dengan yang telah diuraikan pada bab III, hasil belajar siswa dibagi menjadi tiga penilaian yaitu: (a) ranah kognitif; (b) afektif; dan (c) psikomotorik. Hasil belajar siswa dibagi secara proporsional dengan persentase hasil belajar kognitif (40%), hasil belajar afektif (40%), dan hasil belajar psikomotorik (20%). Siswa dikatakan tuntas belajar secara klasikal jika 65% siswa mendapat nilai  $\geq 74$ .

Adapun data hasil belajar siswa dengan menggunakan modul tersaji dalam tabel 4 berikut:

Tabel 4 Data Hasil Belajar Siswa

Kelas	Nilai Statistik	Frekuensi	Persentase (%)
1	75-76	5	13,88
2	77-78	3	8,33
3	79-80	10	27,78
4	81-82	7	19,45
5	83-84	7	19,45
6	85-86	4	11,11
<b>Jumlah</b>		<b>36</b>	<b>100</b>

Berdasarkan beberapa tabel di atas menunjukkan hasil belajar siswa pada penerapan model pembelajaran B2IKA tuntas 100%. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan grafik frekuensi ketuntasan hasil belajar yang menunjukkan 10 siswa mendapatkan nilai 79-80. Nilai 81-82 memiliki frekuensi sebanyak 7 siswa, nilai 83-84 memiliki frekuensi sebanyak 7 siswa, nilai 75-76 memiliki frekuensi sebanyak 5 siswa, nilai 85-86 memiliki frekuensi sebanyak 4 siswa sedangkan nilai 77-78 memiliki frekuensi 3 siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- [1] Akcay, B. 2009. *Problem-Based Learning in Science Education*. *Journal of Turkish Science Education*, 6 (1). 26-36.
- [2] Amyana. 2004. *Pendidikan Nilai-Nilai Pancasila Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [3] Lie, A. 2004. *Cooperative Learning: Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- [4] Arends, R. I. 2004. *Learning to Teach*. Seventh edition, McGraw Hill Companies, New York.
- [5] Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- [6] Budimansyah, D. 2010. *Penguatan Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Bangsa*. Bandung: Widya Aksara Press.
- [7] Degeng, I. N. S. 1997. *Strategi Pengembangan Mengorganisasikan Isi dengan Model Elaborasi*. Malang: IKIP Malang.