**Pengembangan Perangkat Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Motivasi Belajar Peserta Didik**

Lailatul Fitria

Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah dan Muamalah

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Jl. Mojopahit No. 666B Sidoarjo

e.mail : [lailatulfitriel@gmail.com](mailto:lailatulfitriel@gmail.com)

***Abstrak***

Salah satu kemampuan yang harus di miliki seorang guru agar mampu melaksanakan pembelajaran yang efektif adalah memahami bagaimana siswa belajar. Perangkat Pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh peserta didik untuk bermain sambil belajar. Artinya alat peraga tersebut salah satu sarana belajar yang menyenangkan. Dengan menggunakan perangkat tersebut, peserta didik akan lebih mudah memahaminya. Anak-anak SD/MI kelas 1-6 (usia 7-12 tahun) senang bermain karena dunia anak usia ini adalah dunia bermain. Oleh karena itu guru SD/MI harus dapat memfasilitasi anak dengan berbagai alat permainan yang baru, aman dan menyenangkan. Alat permainan tersebut tidak harus didapat dengan cara membeli namun kita dapat membuatnya sendiri dengan menggunakan bahan bekas yang ada disekitar rumah kita.

**Kata kunci : Perangkat Pembelajaran, Motivasi Belajar**

1. **Introduction**

Pengembangan perangkat pembelajaran pada saat ini sangat berpngaruh pada saat proses pembelajaran berlangsung. Karena dengan menggunakan perakangkat pengembangan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas akan lebih mudah tersampaikan pada peserta didik. Pengembangan perangkat pembelajaran dapat membantu pada proses belajar supaya lebih efektif dan efisien. Dengan adanya perangkat pembelajaran pendidik dapat merencanakan proses pembelajaran yang akan disampaikan.[[1]](#footnote-1)

Perangkat pembelajaran sendiri bertujuan untuk mempermudah seorang pendidik mentransfer ilmu pada saat proses belajar. Perangkat pembelajaran harus disiapkan oleh pendidik sebelum melaksanakan pembelajaran. Terdapat beberapa perangkat pembelajaran, seperti: Silabus, RPP, Prota, Promes, Media Pembelajaran dan lain sebagainya. Semua perangkat pembelajaran tersebuat bermanfaat sebagai arahan atau acuan untuk seorang pendidik. Seorang pendidik yang profesional diharuskan mengevalusi setiap hasil pembelajaran. Selain itu, pendidik juga harus mengevaluasi dirinya sendiri sejauh mana perangkat yang digunakan teraplikasi di dalam kelas pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.[[2]](#footnote-2)

Pembelajaran berbasis inkuiri tentu sudah tidak asing lagi bagi seorang pendidik yang profesional. Pembelajaran inkuiri merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk mencari sendiri tentang pelajaran yang akan di sampaikan oleh pendidik. Jadi materi pembelajaran tidak diberikan secara langsung kepada peserta didik. Peran peserta didik dalam pembelajaran inkuiri ini ialah menemukan sendiri materi pembelajaran, sedangkaran peran pendidik ialah sebagai pembimbing sekaligus fasititator peserta didik pada saat belajar mengajar.[[3]](#footnote-3)

Dunia pendidikan saat ini dituntut untuk dikembangkanya pendekatan pembelajaran sesuai dengan dinamika pendidikan Negara kita, yang berakar pada UUD 45 dan UU no. 20 Tahun 2003 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan zaman dan sesuai dengan perkembangan IPTEK.

Meningkatkan kualitas seornag pendidik saat ini masih sangat dibutuhkan, dengan menyeimbangkan antara ilmu-ilmu bidang umum dengan ilmu-ilmu bidang agama. Bentuk yang diharapkan dari pengembangan ini ialah adanya sebuah perangkat pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SD/MI. Pengembangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan untuk perencanaan pembelajaran serta untuk sumber pembelajaran dan kelayakan perangkat pembelajaran. Pengembangan perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan harus disesuaikan dengan standart kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) sesuai tingkat kemampuannya.

Menurut Sivan, dkk (2001), pembelajaran terjadi dikarenakan pendidik dan peserta didik yang sama-sama aktif. Peserta didik diajarkan tentang kemandirian tanpa melibatkan pendidik. Pendidik hanya memfasilitasi yang dibutuhkan oleh peserta didik.[[4]](#footnote-4) Jadi, pembelajaran tersebut peserta didik didorong untuk bertanggung jawab dalam mencari bukti tentang pelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik. Sebelum pembelajaran, peserta didik harus sudah memahami tentang materi yang akan disamapikan.

Menurut Hudoyono, meningkatkan motivasi belajar peserta didik ialah suatu kegiatan untuk berusaha mencari cara penyelesaian masalah yang akan dihapadi dengan menggunakan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki.[[5]](#footnote-5) Jadi, meningkatkan motivasi belajar sangat membutuhkan kemampuan-kemampuan yang mendasar agar terpecahnya masalah tersebut. Pada dasarnya masalah yang ada dapat terpecahkan dari pemikiran yang logis. Tidak hanya mengira-ngira tetapi harus dianalisis juga agar terpecahnya masalah yang ada.

1. **Tujuan Penulisan**

Berdasarkan uraian diatas, tujuan penulisan diatas adalah:

1. Untuk menganalisis kelayakan pengembangan perangkat pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SD/MI.
2. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan perangkat pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SD/MI.
3. **Metode Penelitian**
4. **Jenis Penelitian**

Jenis dari penelitian ini merupakan penelitian Reseach and Development (R&D). Kegunaan dari penelitian R&D yaitu untuk mengembangkan suatu penelitian. Saya menggunakan penelitian ini dikarenakan saya akan meneliti tentang pengembangan perangkat pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SD/MI. Terdapat tiga siklus dalam jenis penelitian ini, seperti:

1. **Model Penelitian dan Pengembangan**

Macam-macam dari model penelitian dan pengembangan terdiri dari dua jenis, yaitu: produk yang berupa kurikulum dan produk yang berupa media. Tahapan pengembangan untuk menhasilkan sebuah produk alat sebagai beriku:[[6]](#footnote-6)

Pengembangan Produk

Perencanaan

Media

Analisis Kebutuhan

Uji coba perseorangan

Memperbaiki (revisi)

Uji coba

lapangan

1. **Jenis Data**

Pada dasarnya data dalam penelitian pengembangan ini bersifat kualitatif. Data kualitataif merupakan data yang berupa saran, kritik, dan tanggapan seseorang yang dituliskam didalam sebuah data. Terdapat perkembangan yang terjadi pada penggunaan perangkat belajar.

1. **Pengumpulan Data**

Pada instrumen pengumpulan datanya menggunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman angket. Semua pedoman diperoleh dari analisis data yang ada. Berikut tabel mengenai perangkat belajar dan meningkatnya motivasi belajar:

****

1. **Analisis Data**

Ada beberapa teknik analisis data untuk penelitian pengembangan, seperti:

1. Observasi

Pada teknik analisis ini dilakukannya pengamatan di sebuah tempat yang terdapat permasalahan. Observasi sendiri ialah kegiatan yang dilakukan untuk memahami serta mersakan secara langsung bagaimana terjadinya permasalahan terebut.[[7]](#footnote-7)

1. Interview

Selain observasi, ada pula kegiatan interview. Interview merupakan salah satu tahap ketika mewawancarai orang-orang yang mengetahui seluk beluk terjadinya masalah yang akan ditangani.[[8]](#footnote-8)

1. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan yang dilaksanakan guna untuk mempersiapkan dokumen-dokumen yang telah terjadi. Supaya terdapat pembuktian atas terjadinya sebuah kegiatan tanpa harus mengarang.[[9]](#footnote-9)

1. **Pembahasan**
2. **Pengembangan Perangkat Pembelajaran**

Pengembangan Perangkat Pembelajaran merupakan suatu peralatan yang digunakan pada saat proses belajar mengajar di dalam kelas. Sebelum proses pembelajaran berlangsung, pendidik merencanakan dan menyiapkan sebuah perangkat pembelajaran yang akan digunakannya. Perangkat pembelajaran tersebut digunakan untuk mempermudah terjadinya interaksi antara pendidik dengan peserta didik.[[10]](#footnote-10)

Prinsip untuk menjadikan pembelajaran supaya efektif di dalam kelas ialah interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam proses belajar mengajar. Jika tidak ada sumber belajar, maka tidak bisa dikatakan sebagai pembelajaran yang efektif. Sumber belajar dapat berupa rencana perencanaan pembelajaran (RPP), buku ajar atau biasa dikatakan sebagai LKS, alat peraga edukatif (APE), aplikasi pembelajaran dan lain sebagainya.[[11]](#footnote-11) Pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari peran pendidik. Terdapat tiga faktor yang mempengaruhi pembelajaran yang efektif, misalnya:[[12]](#footnote-12) tujuan untuk belajar, motivasi untuk belajar, dan keseimbangan dalam belajar.

Selain itu, juga dibutuhkan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik. Dengan cara menggunakan pembelajaran berbasis inkuiri. Pembelajaran inkuiri merupakan sebuah cara yang mengharuskan seorang peserta didik untuk mencari dan menemukan materi terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai. Dengan adanya upaya seperti itu akan melatih sedikit demi sekidit untu peserta didik berfikir secara kreatif.[[13]](#footnote-13)

Perangkat pembelajaran untuk SD/MI pada saat ini sangat dibutuhkan. Sebagai seorang pendidik atau calon pendidik salah satu tugas utama dalam melaksanakan tugas di sekolah ialah mengembangkan perangkat pembelajaran, seperti: silabus, rencana pelaksanaan perencanaan (RPP), media atau alat peraga, bahan ajar, dan sebagainya. Perangkat pembelajaran disusun oleh pendidik untuk memfasilitasi ketika proses pembelajaran di dalam kelas telah berlangsung. Salah satu perencanaan pembelajaran ialah sebuah bentuk dari perangkat pembelajaran. Karena dengan adanya perangkat pembelajaran tersebut dapat digunakans ebagai suatu pedoman oleh pendidik.[[14]](#footnote-14)

Kegiatan yang paling penting dalam menerapkan strategi belajar ialah pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya pada pendidik terlebih dahulu, setelah itu melakukan pencarian atau mengobservasi, dan yang terakhir membuat rangkuman beradasarkan pada observasi yang telah dilakukan. Pada pembelajaran ini, sebagai pendidik harus mampu untuk membuat peserta didik supaya mengajukan pertanyaan-pertanyaan sebelum pembelajaran dimulai. Pembelajaran ini lebih muda disampaikan kepada peserta didik yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Karena mereka akan bertanya tanpa harus dipancing terlebih dahulu oleeh pendidik.[[15]](#footnote-15)

Pengajuan pertanyaan merupakan kegiatan yang sangat penting dalam setiap proses pembelajaran. Tanpa adanya proses bertanya, akan mengakibatkan proses belajar tidak menarik dan membuat peserta didik lebih bersikap pasif. Sebagai pendidik harus memahami terlebih dahulu bagaimana cara untuk membuat peserta didiknya untuk bertanya. Ada pendidik yang membuat sebuah situasi untuk memancing terlebih dulu supaya peserta didik mengajukan sebuah pertanyaan. Memang sangat diperlukannya sebuah pancingan yang diberi oleh pendidik, karena itu membuat peserta didik untuk lebih berfikir terlebih dahulu sebelum mengajukan pertanyaan.[[16]](#footnote-16)

Jadi, pengembangan perangkat pembelajaran digunakan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik supaya berfikir lebih tinggi lagi. Proses mengajarnya berpusat pada peserta didik, sedangkan pendidik hanya sebagai pembimbing (fasilitator). Peserta didik diharapkan untuk menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran. Supaya tujuan pembelajaran inkuirir dapat terlaksanakan dengan baik.

1. **Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik**

Meningkatkan motivasi belajar merupakan upaya yang ditujukan kepada peserta didik dalam suatu pembelajaran untuk berfikir dan bertindak yang lebih baik. Dibutuhkan sebuah motivasi belajar ketika suatu kondisi yang diamati apabila terdapat sebuah masalah, kemudian cara penyelesaiannya yang pertama memahami masalah terlebih dahulu, yang kedua memikirkan dan merencanakan pemecahan yang akan digunakan, dan yang terakhir melaksanakan rencana yang telah direncakanan.[[17]](#footnote-17)

Tahapan yang pertama memahami masalah, sebagai pendidik diharuskan memahami masalah yang sedang terjadi. Baik dari segi strategi saat belajar mengajarnya, metode yang digunakannya, ataupun model yang diterapkannya. Seorang pendidik harus memahminya terlebih dahulu. Setelah itu tahapan yang kedua merencakan pemecahan. Apabila sudah menemukan masalah yang ada di dalam kelas, sebagai pendidik atau calon pendidik harus mampu memikirkan dan merencakan dengan baik pemecahan yang tepat yang akan dirubah. Setelah merencakan, tahapan yang terakhir ialah melaksanakan rencana. Jadi, pada tahap ini termasuk tahap-tahap menuju terpecahnya permasalahan yang dituju.[[18]](#footnote-18)

Pada saat ini sangat banyak permasalahan mengenai perangkat pembelajaran di SD/MI. Salah satunya pada penggunaan media pembelajaran. Kebanyakan pada pembelajaran tingkat SD/MI, pendidik hanya menggunakan buku bacaan (bahan ajar) untuk menyampaikan materi. Padahal terdapat banyak cara untuk menyampaikan sebuah materi pelajaran. Alangkah baiknya untuk pelajaran sains, pendidik menggunakan media belajar berupa alat peraga edukatif. Alat perga tersebut dapat bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran yang telah tersampaikan. Selain itu, pada usia peserta didik jenjang SD/MI sangat menyukai permainan. Di dalam alat peraga yang telah dibuat dapat digunakan sebagai permaian. Hanya saja berbeda dengan permainan-permainan yang ada pada umumnya. Karena alat peraga tersebut digunakan untuk belajar.[[19]](#footnote-19)

Walaupun saat ini prangkat pembelajaran tidak terlalu banyak yang minat dan kurang diperhatikan. Hal tersebut mungkin dikarenakan pada saat proses pembelajaran yang terjadi suasana di kelas sangat monoton dengan cara penyampaian pendidik. Maka sebagai pendidik yang bermutu, seharusnya mampu memotivasi peserta lewat penggunaan media yang telah dirancang. Melalui itu keterampilan peserta didik akan lebih berkembang. Selain itu juga mengembangkan kreatifitas pendidik sendiri.[[20]](#footnote-20)

Jadi, untuk meningkatkan motivasi blajar peserta didik di SD/MI pendidik diharuskan untuk lebih berfikir kreatif. Tetapi tidak hanya pendidik saja, peserta didik pun juga melakukan hal tersebut. Pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar pada tingkat SD/MI sebaiknya perlu diberikan bimbingan oleh pendidik terlebih dahulu. Supaya peserta didik juga mengetahui, guna untuk mecapai tujuan dari pembelajaran.

**REFERENCES**

Prastowo, A. (2017). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Kencana.

Arifin, Z. (2011). pengembangan Kurikulum.

*Rachmawati*, Y. (2012). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Prenada Media.

Al-Qur’an Surah Al-Qashash Ayat 77.

Abdullah, R. (2012). Pembelajaran berbasis pemanfaatan sumber belajar. *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, *12*(2).

*Muhson*, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *8*(2).

*Imtihana*, M., HB, F. P. M., & Priyono, B. (2014). Pengembangan Buklet Berbasis Penelitian Sebagai Sumber Belajar Materi Pencemaran Lingkingan Di SMA. *Journal of Biology Education*, *3*(2).

Gipayana, M. (2004). Pengajaran literasi dan penilaian portofolio dalam konteks pembelajaran menulis di SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, *11*(1).

Suryanto, A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran* di SD.

Pujiyono, A. (2006). *Teori Konsumsi Islami.* Jurnal Dinamika Pembangunan (JDP), 3(No 2).

Ali, M. (2009). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah medan elektromagnetik. *Jurnal Edukasi Elektro*, *5*(1).

Fathurrohman, M. (2015). Model-Model Pembelajaran. *Universitas Negeri Yogyakarta. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. Retrieved from*.

Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.

Situmorang, M. (2014). Efektivitas Modul Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pengajaran Laju Reaksi. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, *20*(2), 139-147.

Aritonang, K. T. (2008). Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan penabur*, *7*(10), 11-21.

Rumini, S., Purwanto, E., Purwandari, M. S., Suharmini, T., Si, M., & Ayriza, Y. (2003). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.

Muhaimin. *Arah Baru Pengembangan Pendidikan Islam*. Cet I. Jakarta: Ar Ruzz Media, 2011.

Ahmad Faizuddin. 2017. *“Komodifikasi Dunia Pendidikan”.* Harian Umum Kompas.

Syaiful Djamarah Bahri. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis.* Cet III. Jakarta: Rineka Cipta.

Paul Ekman. 2008*. Membaca Emosi Orang*. Cet X. Jakarta: Think.

Samsul Al-Rasyidin Nizar. 2005. Filsafat Pendidikan Islam. Cet I. Jakarta: Ciputat Press.

Zaghlul Najjar. 2006. Pembuktian Sains dalam Sunnah. Cet I. Jakarta: Amzah.

Prastowo, A. (2017). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Kencana.

Imtihana, M., HB, F. P. M., & Priyono, B. (2014). Pengembangan Buklet Berbasis Penelitian Sebagai Sumber Belajar Materi Pencemaran Lingkingan Di SMA. *Journal of Biology Education*, *3*(2).

1. Arifin, Z. (2011). pengembangan Kurikulum. [↑](#footnote-ref-1)
2. Prastowo, A. (2017). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Kencana. [↑](#footnote-ref-2)
3. Ibid., [↑](#footnote-ref-3)
4. Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *8*(2). [↑](#footnote-ref-4)
5. Imtihana, M., HB, F. P. M., & Priyono, B. (2014). Pengembangan Buklet Berbasis Penelitian Sebagai Sumber Belajar Materi Pencemaran Lingkingan Di SMA. *Journal of Biology Education*, *3*(2). [↑](#footnote-ref-5)
6. Imtihana, M., HB, F. P. M., & Priyono, B. (2014). Pengembangan Buklet Berbasis Penelitian Sebagai Sumber Belajar Materi Pencemaran Lingkingan Di SMA. *Journal of Biology Education*, *3*(2). [↑](#footnote-ref-6)
7. Gipayana, M. (2004). Pengajaran literasi dan penilaian portofolio dalam konteks pembelajaran menulis di SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, *11*(1). [↑](#footnote-ref-7)
8. Ibid., [↑](#footnote-ref-8)
9. Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*. [↑](#footnote-ref-9)
10. Ali, M. (2009). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah medan elektromagnetik. *Jurnal Edukasi Elektro*, *5*(1). [↑](#footnote-ref-10)
11. Fathurrohman, M. (2015). Model-Model Pembelajaran. *Universitas Negeri Yogyakarta. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. Retrieved from*. [↑](#footnote-ref-11)
12. Ibid., [↑](#footnote-ref-12)
13. Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*. [↑](#footnote-ref-13)
14. Aritonang, K. T. (2008). Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan penabur*, *7*(10), 11-21. [↑](#footnote-ref-14)
15. Muhaimin. *Arah Baru Pengembangan Pendidikan Islam*. Cet I. Jakarta: Ar Ruzz Media, 2011. [↑](#footnote-ref-15)
16. Ahmad Faizuddin. 2017. *“Komodifikasi Dunia Pendidikan”.* Harian Umum Kompas. [↑](#footnote-ref-16)
17. Paul Ekman. 2008*. Membaca Emosi Orang*. Cet X. Jakarta: Think. [↑](#footnote-ref-17)
18. Samsul Al-Rasyidin Nizar. 2005. Filsafat Pendidikan Islam. Cet I. Jakarta: Ciputat Press. [↑](#footnote-ref-18)
19. Zaghlul Najjar. 2006. Pembuktian Sains dalam Sunnah. Cet I. Jakarta: Amzah. [↑](#footnote-ref-19)
20. Ibid., [↑](#footnote-ref-20)