

PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TEMA BERMAIN DENGAN BENDA-BENDA DI SEKITAR

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran yang umumnya masih dilakukan secara konvensional. Pembelajaran yang dilakukan menjadi kurang bermakna sehingga siswa kurang mampu berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan pengolahan konsep secara maksimal. Hal tersebut salah satunya disebabkan oleh kurang maksimalnya desain pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) yang menggunakan model 4-D dipilih untuk menghasilkan produk berupa desain pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Data dikumpulkan dengan cara wawancara, kuesioner, observasi dan studi dokumentasi. Sumber penelitian adalah siswa kelas V SDN Sindangpalay 1, SDN Sindangpalay 4, dan dua orang praktikan. Tahap uji coba dilakukan sebanyak dua kali. Uji coba 1 diikuti oleh 25 siswa dari SDN Sindangpalay 1 dan uji coba 2 diikuti oleh 25 siswa dari SDN Sindangpalay 4. Hasil menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang dikembangkan valid, praktis dan dapat digunakan. Kevalidan ditunjukkan oleh hasil validasi ahli, sedangkan keterpakaian dari tahap uji coba. Uji coba 1, respon siswa dalam kategori positif sebesar 88% sedangkan uji coba 2 respon siswa dalam kategori positif sebesar 96%. Desain pembelajaran berbasis masalah ini dapat dijadikan guru sebagai alternatif desain pembelajaran yang membuat proses pembelajaran lebih bermakna dan membangun cara berpikir kritis siswa.

Kata kunci: pengembangan, desain pembelajaran, pembelajaran berbasis masalah, bermain dengan benda-benda di sekitar.

THE DEVELOPMENT OF PROBLEM-BASED LEARNING DESIGN ON THE THEME PLAYING WITH OBJECTS AROUND

ABSTRACT

This research is based by learning process is generally still use conventionally. Learning becomes less meaningful, so student disable to think critically and develop the concept of processing capabilities to the maximal. This is one of them caused by learning design that not maximal. The method of research and development (R & D) that uses 4-D models is choosen that produces products in the form of learning design that uses problem-based learning model . Data were collected interview, questionnaire , observation and documentation studies . Sources of data in this study were fifth grade students of SDN Sindangpalay 1 , SDN Sindangpalay 4, and two teachers. The trials were twice. The first trial with 25 student of SDN Sindangpalay 1 and the second trial with 25 students of SDN Sindangpalay 4. Results showed that development of learning design was valid, practical and can use. Validity is indicated by the results of the validators, practical and can use of the trials. In first trial, student responses in the positive category with 88% and the second trial, student responses positive in the category of 96%. This problem -based learning design can be used as an alternative learning design for teachers that make learning more meaningful and build students critical thinking.

Keywords : *development, learning design, problem-based learning, playing with objects around.*