



PENGEMBANGAN MODEL PENINGKATAN KOMPETENSI PEDAGOGIK TENTANG LITERASI MELALUI SUPERVISI KLINIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA GURU SDN PANDANREJO 02 BATU

**Dewi Nugraheny
SDN Pandanrejo 02 Batu**

Email : dewinugraheny@gmail.com

(Naskah Masuk: 12 April -2023, Diterima Untuk Diterbitkan: 20 Juni 2023)

ABSTRAK

Literasi numerasi adalah kompetensi dasar yang dibutuhkan oleh anak untuk anak yang dinilai berperan penting guna meningkatkan intelektual seseorang. Literasi bukan hanya kemampuan membaca, tetapi juga kemampuan menganalisis bacaan dan memahami konsep di balik sebuah tulisan. Peneliti tertarik untuk memberi kontribusi dalam memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan pengembangan implementasi literasi numerasi dengan PBL guna meningkatkan kompetensi guru. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menganalisis efektivitas Pengembangan Implementasi Literasi Numerasi dengan PBL guna Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru melalui Supervisi Klinis di SDN Pandanrejo 02". Penelitian ini telah berupaya mengembangkan model PBL dengan media pembelajaran Monopoli Waktu pada SDN Pandanrejo 02. Batu. Model konseptual pengembangan yang sebagian besar mengacu pada teori Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983) untuk diaplikasikan dalam penelitian ini. Produk pengembangan pada penelitian ini terdiri dari : Rencana PBL, Rencana Media Pembelajaran Monopoli Waktu, Produk Media Pembelajaran Monopoli, Evaluasi PBL dengan Media Pembelajaran Monopoli Waktu. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini telah mengalami validasi ahli, revisi, selanjutnya diuji cobakan melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Berdasarkan analisis dari hasil uji coba perorangan, kelompok kecil, kelompok besar dan uji coba, diperoleh rata-rata skor dari penilaian responden sebesar 83,34 Hal ini berarti kualitas produk pengembangan model PBL dengan media pembelajaran Monopoli Waktu termasuk kategori baik. Produk pengembangan model PBL dengan media pembelajaran Monopoli Waktu pada SDN Pandanrejo 02 bisa dianggap efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di SDN Pandanrejo 02 Batu.

Kata Kunci : Kompetensi Pedagogic, Literasi Numerasi, Supervisi Klinis, *Problem Based Learning*

ABSTRACT

Numerical literacy is a basic competency needed by children for children who are considered to play an important role in improving one's intellectual development. Literacy is not only the ability to read, but also the ability to analyze readings and understand the concepts behind writing. Researchers are interested in contributing to solving problems related to the development of the implementation of numeracy literacy with PBL in order to increase teacher competence. The purpose of this development research is to analyze the effectiveness of the Development of Numeracy Literacy Implementation with PBL to

Improve Teacher Pedagogic Competence through Clinical Supervision at SDN Pandanrejo 02. This research has attempted to develop a PBL model with Time Monopile learning media at SDN Pandanrejo 02. Batu. The development conceptual model mostly refers to the theory of Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983) to be applied in this study. The product development in this study consisted of: PBL Plan, Time Monopoly Learning Media Plan, Monopoly Learning Media Product, PBL Evaluation with Time Monopoly Learning Media. individual, small group trials and large group trials. Based on the analysis of the results of individual trials, small groups, large groups and trials, the average score obtained from respondents' assessments was 83.34. This means the quality of the PBL model development product with media Monopoly Time learning is included in the good category. The product of developing the PBL model with the Monopile Time learning media at SDN Pandanrejo 02 can be considered effective for implementation in learning at SDN Pandanrejo 02 Batu.

Keywords: *Pedagogic Competence, Numerical Literacy, Clinical Supervision, Problem Based Learning*

PENDAHULUAN

Menjalani kehidupan di era industri 4.0 mengharuskan setiap individu untuk memiliki keterampilan beradaptasi dengan perkembangan jaman. Kompetensi yang bisa digunakan untuk beradaptasi tersebut merupakan kemampuan membaca agar bisa memahami akan sesuatu suatu hal yang harus dipelajari. Salah satu keterampilan pertama yang perlu dikuasai yaitu literasi dasar (Patriana et al, 2021). Peserta didik di Indonesia pada umumnya memiliki kemampuan literasi numerasi yang masih tergolong rendah. Salah satu dasar penyebab kemampuan literasi numerasi peserta didik di Indonesia rendah adalah kurangnya pengenalan latihan soal berbasis literasi numerasi untuk peserta didik dengan tujuan melatih kemampuannya, sehingga peserta didik merasa kesulitan dalam menyelesaikannya (Fiangga, 2019).

Literasi numerasi adalah kompetensi dasar yang dibutuhkan oleh anak untuk anak yang dinilai berperan penting guna meningkatkan intelektual seseorang. Literasi numerasi adalah pengetahuan dan keterampilan untuk; (a) menggunakan angka dan simbol matematika dasar untuk memecahkan berbagai macam konteks masalah dalam kehidupan sehari-hari, (b) menganalisis informasi dalam berbagai bentuk (tabel, grafik, diagram, dan lain-lain), (c) menginterpretasi hasil analisis untuk memprediksi, dan (d) mengambil kesimpulan (kemendibud, 2017). Literasi bukan hanya kemampuan membaca, tetapi juga kemampuan menganalisis bacaan dan memahami konsep di balik sebuah tulisan. Namun, kekuatan numerasi terletak pada kemampuan untuk menganalisis dalam penggunaan angka. Literasi numerasi pastinya bermanfaat bagi peserta didik di masa depan yang nantinya akan diaplikasikan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Jadi hal ini adalah tanggung jawab dari seorang guru untuk memberikan bekal anak didiknya dengan ilmu yang akan selalu diperlukan di masa depan.

Menurut Sadirman (2016:47) “Mengajar adalah suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk

berlangsungnya proses belajar”. Tetapi realitanya guru masih berpikiran bahwa yang terpenting adalah guru sudah memberikan materi yang memang harus diselesaikan sesuai waktu yang telah ditentukan dalam program semester tanpa memikirkan kondisi peserta didik. Sehingga yang terjadi adalah materi yang telah disampaikan guru berlalu begitu saja tanpa ada pengalaman belajar yang dirasakan oleh peserta didik. Materi yang dirasa berat oleh peserta didik harus dicarikan solusinya agar mereka mampu memahami materi tersebut sesuai dengan kondisi masing-masing peserta didik.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Tentang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005 pada pasal 1 ayat (10) menjelaskan tentang pengertian kompetensi yaitu: “Seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dikuasai, dan diaktualisasikan oleh Guru dalam melaksanakan tugas keprofesionalan.” Selanjutnya pada bab IV pasal 10 (ayat 91), dinyatakan bahwa “kompetensi guru meliputi : Kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Kompetensi Pedagogik Kompetensi pedagogik meliputi pemahaman guru terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikiny.

Dalam hal ini terkadang guru kurang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, terlebih materi yang terkait dengan literasi numerasi yang memang harus menggunakan kerampilan membaca yang telaten dalam menterjemahkan angka-angka dan kemudian harus memecahkan masalah dalam sebuah materi pembelajaran tersebut sehingga peserta didik kurang tertarik dan akhirnya menyerah sehingga tidak mencapai kompetensi yang diharapkan.

Model *Problem Based Learning* atau PBL ini merupakan pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar (Barrel, Baron, dan Grant dalam Bender 2012). Dalam PBL memiliki beberapa prinsip antara lain, a) pembelajaran berpusat pada peserta didik yang melibatkan tugas-tugas pada kehidupan nyata b) tugas proyek menekankan pada kegiatan penelitian berdasarkan suatu tema atau topik yang telah ditentukan dalam pembelajaran , c) penyelidikan atau eksperimen dilakukan secara otentik dan menghasilkan produk nyata , dan d) produk, laporan atau hasil karya tersebut selanjutnya dikomunikasikan untuk mendapat tanggapan dan umpan balik untuk perbaikan proyek berikutnya.

Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Sanjaya (2011 : 13) yang menyatakan bahwa bagaimanapun bagus dan idealnya kurikulum pendidikan, bagaimanapun lengkapnya sarana dan prasarana pendidikan, tanpa diimbangi dengan kemampuan mengajar guru dalam mengimplementasikannya, maka semuanya akan kurang bermakna. Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka dilaksanakan Supervisi Klinis pembinaan dan pengarahan yang objektif terhadap peningkatan kemampuan mengevaluasi hasil belajar mata pelajaran/kelas melalui konsepsi metode oleh supervisor sekaligus peneliti untuk menemukan pola guru mengajar yang inovatif. Lebih lanjut, Makawimbang (2013) menjelaskan supervisi klinis merupakan suatu bentuk bantuan profesional yang diberikan

secara sistematis kepada guru/calon guru berdasarkan kebutuhan yang bersangkutan dengan tujuan membina keterampilan mengajar mereka.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk memberi kontribusi dalam memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan pengembangan implementasi literasi numerasi dengan PBL guna meningkatkan kompetensi guru, maka pada penelitian ini akan dilakukan penelitian “Pengembangan Implementasi Literasi Numerasi dengan PBL guna Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru melalui Supervisi Klinis di SDN Pandanrejo 02”. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis efektivitas pengembangan model peningkatan kompetensi pedagogik tentang literasi melalui supervisi klinis *problem based learning* pada guru SDN Pandanrejo 02 Batu. Produk pengembangan pada penelitian ini terdiri dari : Rencana PBL, Rencana Media Pembelajaran Monopoli Waktu, Produk Media Pembelajaran Monopoli, Evaluasi PBL dengan Media Pembelajaran Monopoli Waktu

KAJIAN PUSTAKA

Dalam pembahasan masalah ini penulis berusaha sedikit kreatif untuk menggunakan teori yang dipadukan dengan contoh-contoh singkat.

1. Literasi Numerasi

Pernyataan Ekowati dan Suwandayani (2019:139) mengemukakan bahwa literasi numerasi adalah kemampuan dan pengetahuan untuk menggunakan berbagai jenis angka dan simbol yang berkaitan dengan matematika dasar. Bentuk kemampuan ini digunakan untuk menganalisis data informasi berupa tabel, grafik, bagan dan hasil interpretasi data analisis sehingga data tersebut dapat digunakan sebagai estimasi dalam mengambil keputusan. Jadi Literasi numerasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengaplikasikan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung di kehidupan sehari-hari seperti di rumah, pekerjaan, dan partisipasi dalam kehidupan masyarakat sebagai warga negara dan kemampuan untuk menginterpretasikan informasi kuantitatif yang terdapat di sekeliling. Kemampuan tersebut terlihat dari pemahaman informasi yang disampaikan secara matematis seperti grafik, bagan dan tabel.

Pelajaran matematika adalah suatu pelajaran yang berhubungan dengan banyak konsep. Literasi numerasi dalam pembelajaran matematika sangat penting karena dapat membantu seseorang untuk memahami peran atau kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Putra dkk, 2016:10). Pendapat lain menyebutkan bahwa literasi numerasi adalah kemampuan untuk mengaplikasikan konsep bilangan dalam kehidupan sehari-hari melalui kolaborasi interaksi sosial yang menyenangkan (Yulianti dkk, 2019). Pentingnya kemampuan literasi numerasi dapat dicermati melalui contoh berikut, seorang peserta didik belajar konsep perkalian bilangan bulat dengan bilangan bulat. Dua kali tiga adalah enam. Hasil tersebut tetap sama walaupun soal diganti dengan tiga kali dua. Namun, akan berbeda ketika diberikan dalam situasi pemberian obat. Aturan pemberian obat dua kali tiga dengan tiga kali dua akan memberikan efek penyerapan dan penyembuhan yang berbeda.

Dengan penguasaan konsep perkalian bilangan bulat dan kemampuan numerasi yang baik peserta didik akan mampu menjelaskan alasan mengapa efek penyerapan obat itu berbeda. Sementara itu, Literasi numerasi adalah kecakapan dan pengetahuan dalam

menggunakan berbagai jenis simbol dan angka yang berkaitan dengan matematika dasar untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan dalam konteks sehari-hari, serta menganalisis berbagai data atau informasi yang ditampilkan melalui bentuk tabel, grafik dan bagan sebagai acuan peserta didik dalam menentukan jawaban dari permasalahan yang diberikan. (Kemendikbud, 2017:3). Literasi numerasi sangatlah penting dalam kehidupan sehari-hari, maka siapa pun harus mampu menguasai hal tersebut. Guna membekali peserta didik di masa depannya maka literasi numerasi wajib dipahami karena banyak manfaat yang akan diperoleh khususnya untuk peserta didik, yaitu literasi numerasi penting sebagai pengetahuan dan kecakapan dalam melakukan perencanaan dan pengelolaan kegiatan dengan baik.

2. *Problem Based Learning*

Model PBL berkembang menjadi sebuah model pembelajaran yang berbasiskan masalah sebagai hal yang muncul pertama kali pada saat proses pembelajaran. Masalah tersebut disajikan sealamiah mungkin dan selanjutnya peserta didik bekerja dengan masalah yang menuntut peserta didik mengaplikasikan pengetahuan dan kemampuannya sesuai dengan tingkat kematangan psikologis dan kemampuan belajarnya. Konsep pembelajaran ini selanjutnya dipandang sebagai konsep pembelajaran yang sangat sesuai 18 dengan tuntutan belajar pada abad ke-21 yang mengharuskan peserta didik senantiasa mengembangkan kemampuan berfikir, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan melaksanakan penelitian sebagai kemampuan yang diperlukan dalam konteks dunia yang cepat berubah.

Model *Problem Based Learning* (PBL) berakar dari keyakinan Jhon Dewey dalam Abidin (2014: 158) bahwa guru harus mengajar dengan menarik naluri alami peserta didik untuk menyelidiki dan menciptakan. Dewey menulis bahwa pendekatan utama yang seyogyanya digunakan untuk setiap mata pelajaran di sekolah adalah pendekatan yang mampu merangsang pikiran peserta didik untuk memperoleh segala keterampilan belajar yang bersifat nonskolastik. Berdasarkan keyakinan ini, pembelajaran hendaknya senantiasa dikaitkan pada kehidupan sehari-hari peserta didik karena konteks alamiah ini memberikan sesuatu yang dapat dilakukan peserta didik, bukan sesuatu yang harus dipelajari, sehingga hal ini akan secara alamiah menuntut peserta didik berpikir dan mendapatkan hasil belajar yang alamiah pula.

Menurut Abidin (2014: 161) model PBL memiliki karakteristik sebagai berikut: a) masalah menjadi titik awal pembelajaran, b) masalah yang digunakan dalam masalah yang bersifat kontekstual dan otentik, c) masalah mendorong lahirnya kemampuan peserta didik berpendapat secara multiperspektif, d) masalah yang digunakan dapat mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan serta kompetensi peserta didik, e) model PBL berorientasi pada pengembangan belajar mandiri, f) model PBL memanfaatkan berbagai sumber belajar, g) model PBL dilakukan melalui pembelajaran yang menekankan aktivitas kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif, h) model PBL menekankan pentingnya pemerolehan keterampilan meneliti, memecahkan masalah, dan penguasaan pengetahuan, i) model PBL mendorong peserta didik agar mampu berfikir tingkat tinggi; analisis, sintesis,

dan evaluatif, j) model PBL diakhiri dengan evaluasi, kajian pengalaman belajar, dan kajian proses pembelajaran.

3. Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik merupakan suatu performansi (kemampuan) seseorang dalam bidang ilmu pendidikan. Untuk menjadi guru yang profesional haruslah memiliki kompetensi pedagogik. Dalam Standar Nasional Pendidikan, penjelasan Pasal 28 ayat (3) butir a mengemukakan bahwa kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Senada dengan hal tersebut Susilo (2011, hlm. 115), menjelaskan bahwa Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik, meliputi: menyiapkan perangkat pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Menurut Fahrudin (2012) Kompetensi guru adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang seharusnya dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru dalam melaksanakan tugas keprofesionalan. Kompetensi guru juga diartikan sebagai kemampuan seorang guru dalam melaksanakan kewajiban-kewajiban secara bertanggung jawab. Dengan gambaran pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kompetensi guru adalah kemampuan dan kewenangan guru dalam melaksanakan profesi keguruannya.⁴ Kompetensi keguruan menunjuk kuantitas serta kualitas layanan pendidikan yang dilaksanakan oleh guru yang bersangkutan secara terstandart.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru adapun macam Kompetensi yang harus dimiliki oleh tenaga guru antara lain: Kompetensi Pedagogik, kepribadian, profesional dan sosial yang diperoleh melalui pendidikan Profesi. Keempat kompetensi tersebut terintegrasi dalam kinerja guru 1) Kemudian secara kiasan, pedagogik ialah seorang ahli, yang membimbing anak ke arah tujuan hidup tertentu. Menurut Prof. Dr. J. Hoogveld (Belanda) pedagogik adalah ilmu yang mempelajari masalah membimbing anak ke arah tujuan tertentu, yaitu supaya kelak ia “mampu secara mandiri menyelesaikan tugas hidupnya”. Pedagogik merupakan ilmu yang membahas pendidikan, yaitu ilmu pendidikan anak.

Pedagogik berupaya menjelaskan tentang seluk-beluk pendidikan anak, pedagogik merupakan teori pendidikan anak. Pedagogik sebagai ilmu sangat dibutuhkan oleh guru khususnya guru Taman Kanak-kanak 13 dan guru sekolah dasar karena mereka akan berhadapan dengan anak yang belum dewasa (Sadulloh, 2010: 1). Pedagogik merupakan suatu teori dan kajian yang secara teliti, kritis dan objektif mengembangkan konsep-konsepnya mengenai hakikat manusia, hakikat. Anak, hakikat tujuan pendidikan serta hakikat proses pendidikan. Walaupun demikian, masih banyak daerah yang gelap sebagai” *terraincegnita*”(daerah tak dikenal) dalam lapangan pendidikan, karena masalah hakikat hidup dan akhirat manusia masih banyak diliputi oleh kabut misteri.

4. Supervisi Klinis

Supervisi klinis adalah proses tatap muka supervisor dengan guru yang membicarakan dalam hal mengajar dan ada hubungannya dengan hal itu. Pembicaraan ini bertujuan untuk membantu pengembangan profesional guru dan sekaligus untuk perbaikan proses pengajaran itu sendiri. Pembicaraan ini biasanya dipusatkan kepada penampilan keterampilan mengajarkan guru berdasarkan hasil observasi. Wiles dalam Sismiati (2011 :100) menjelaskan, supervisi adalah bantuan dalam perkembangan dan proses belajar mengajar yang baik serta menjelaskan supervisi adalah teknik pelayanan yang tujuan utamanya mempelajari dan memperbaiki secara bersama-sama faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan pengembangan.

Sedangkan Richrad Waller dalam Eed Nur (2003 :234) menjelaskan, definisi supervisi klinis adalah supervisi yang difokuskan pada perbaikan pengajaran melalui siklus yang sistematis dari tahap perencanaan, pengamatan, dan analisis intelektual yang intensif terhadap penampilan mengajar sebenarnya dengan tujuan untuk mengadakan modifikasi yang rasional. Wiles dalam Sismiati (2011 :100) menjelaskan, supervisi adalah bantuan dalam perkembangan dan proses belajar mengajar yang baik serta menjelaskan supervisi adalah teknik pelayanan yang tujuan utamanya mempelajari dan memperbaiki secara bersama-sama faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan pengembangan. Supervisi klinis pada dasarnya merupakan pembinaan kinerja atau performan guru dalam mengelola proses pembelajaran. Pelaksanaannya didesain dengan praktis serta rasional. Baik desainnya maupun pelaksanaannya dilakukan atas dasar analisis data mengenai kegiatan-kegiatan di kelas. Data dan hubungan antara guru dan supervisor merupakan dasar program, prosedur, dan strategi pembinaan perilaku mengajar guru dalam mengembangkan pembelajaran para peserta didik.

Karakteristik Supevisi Klinis dapat dilihat pada proses pembelajaran yang merupakan tugas utama seorang guru dikelas berupa kegiatan edukatif yang mengarah pada peningkatan kualitas pembelajaran peserta didik, yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, serta kemampuan ketrampilan. Pelayanan yang dilakukan supervisor inilah yang disebut dengan supervisi klinis. Supervisi klinis dalam prosedur pelaksanaannya ditekankan kepada mencari sebab-sebab atau kelemahan yang terjadi dalam proses pembelajaran dan kemudian langsung diusahakan perbaikan kekurangan dan kelemahan tersebut, hal ini dikemukakan oleh Rahmat Abdul (2013 :122). Kepala sekolah sebagai supervisor melakukan pengawasan, pengarahan, pembinaan, dan penilaian kegiatan yang dilaksanakan di sekolah. Semua aktivitas dan proses belajar mengajar serta tertib tidaknya administrasi sekolah dinilai, sehingga para guru dan karyawan sekolah termasuk *partner* kepala sekolah dapat mengembangkan dan memajukan sekolahnya, karena supervisor bertugas memberi bimbingan untuk kemajuan sekolah.

Tujuan dari supervisi klinis adalah membantu guru mengembangkan dan meningkatkan profesionalitasnya melalui perencanaan bersama (guru dan supervisor), observasi dan umpan balik. Model supervisi Klinis dikembangkan oleh Baltacy dkk. Konsep yang dikembangkan diadopsi dari Acheson & Gall (2007), yaitu mengembangkan lima tahap supervisi klinis, "*The CS Mcycle includes pre-conference, observation and data collection, data analysis, post-conference, and reflection stages*. Ada lima langkah supervisi klinis menurut Glickman dkk, yaitu: 1) Prakonferensi dengan guru, 2) Observasi

kelas, 3) Analisis interpretasi observasi dan menetapkan pendekatan konferensi, 4) Pertemuan yang dilakukan setelah melakukan observasi
. dan 5) Melakukan kritik empat langkah sebelumnya

PENELITIAN TERKAIT

- 1) Samsul Hadi, Alpi Zaidah. 2022. Peningkatan Kompetensi Profesionalisme Guru SD Dalam Pengembangan Desain Skenario Pembelajaran Berbasis Literasi Numerasi. Penelitian dilaksanakan di salah satu SD Swasta di Lombok Timur dengan partisipan 21 guru kelas yang terdiri dari 12 guru laki- laki dan 9 guru perempuan. Teknik pengambilan partisipan dengan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan tes da non tes. Tes dilakukan untuk mengukur kemampuan guru dalam menyelesaikan pengembangan desain skenario (RPP) pembelajaran berbasis literasi numerasi dan non tes dilakukan dalam mengetahui tingkat kompetensi guru dalam pembuatan RPP literasi numerasi. Data yang diperoleh kemudian akan dianalisis baik dari data tes maupun non tes. Tujuan adalah untuk memperoleh gambaran kompetensi guru SD dalam pengembangan desain skenario pembelajaran berbasis literasi numerasi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kompetensi guru SD dalam pengembangan desain skenario pembelajaran berbasis literasi numerasi masih kategori rendah. Adapun rekomendasi dalam penelitian ini yaitu guru dapat mengembangkan kemampuan pengembangan desain skenario pembelajaran berbasis literasi numerasi dengan banyak mengikuti kegiatan workshop atau pelatihan pengembangan diri dalam akademik maupun non akademik yang berkaitan dengan kompetensi pedagogik dan pembelajaran literasi dan terintegrasi multi disiplin ilmu.
- 2) Sukamsinah, Rahmat Mulyono. 2022. Peningkatan Kompetensi Guru Melaksanakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Melalui Supervisi Klinis. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru melaksanakan model pembelajaran *Problem Based Learning* melalui supervisi klinis di kelas III SD Negeri Percobaan 4 tahun 2020. Penelitian dilakukan pada bulan Januari sampai dengan April 2020 dengan subjek penelitian 2 guru sasaran. Pendampingan yang dilakukan menggunakan disain model siklus ke siklus Kemmis Tagart. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus melalui empat tahapan kegiatan yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui supervisi klinis kompetensi guru menyusun RPP yang memuat model pembelajaran *problembased learning* dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* mengalami peningkatan prosentase pada tiap tahapannya, dari pra-siklus kategori kurang (62,5), siklus I kategori cukup (74), siklus II kategori baik (90). Dengan demikian hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan supervisi klinis dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun RPP dan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* di SD Negeri Percobaan 4 Kapanewon Wates Kabupaten Kulon Progo.

- 3) Helmina Maulidiyah. 2022. Supervisi Klinis Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru SDN Songgokerto 03 Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Sekolah (PTS), yakni peneliti melakukan tindakan bersamaan dengan pelaksanaan tugasnya sebagai kepala sekolah. Hasil PTS ini supervisi klinis dapat meningkatkan kompetensi pedagogik guru SDN Songgokerto 03 dalam melakukan pembelajaran diferensiasi. Supervisi tersebut dilakukan secara terencana dan terbuka, serta SMART yaitu, Spesifik, Masurable, Achievebale, Realistic Dan Time Bound, sehingga mampu meningkatkan kemampuan guru. Kompetensi Pedagogik Guru SDN Songgokerto 03 meningkat dalam melaksanakan pembelajaran diferensiasi. Guru terbukti mengalami peningkatan pelaksanaan pembelajaran dari pra observasi, Siklus I dan Siklus II, sebesar; 58,5, siklus I 71,18, dan siklus II 83,31. Dari kategori kurang, meningkat menjadi baik dan menjadi amat baik setelah dilakukan supervisi klinis. Penelitian ini dapat dikembangkan pada subyek yang lebih luas.
- 4) Nyamat. 2022. Peningkatan Kemampuan Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Project Based Learning melalui Supervisi Klinis di SD Negeri 4 Sumberbendo Pucanglaban Tulungagung Semester Genap Tahun Pelajaran. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (action research) berupa metode pembelajaran kooperatif Project Based Learning sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu : rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik Kelas 7A dan Kelas 8C SD Negeri 4 Sumberbendo Pucanglaban Semester 2 tahun pelajaran 2019/2020. Data yang diperoleh berupa hasil tes formatif, lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Supervisi Klinis Evaluasi Hasil Belajar untuk Guru Kelas memiliki dampak positif dalam meningkatkan kualitas Guru Kelas dalam membuat Evaluasi Hasil Belajar dalam setiap siklus, yaitu siklus I naik 21,0%, siklus II naik 23,6%. Simpulan dari penelitian ini adalah metode pembelajaran model Project Based Learning dapat berpengaruh positif terhadap prestasi dan motivasi belajar peserta didik SD Negeri 4 Sumberbendo Pucanglaban, serta model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternative pembelajaran Mata Pelajaran/Kelas.
- 5) Burhanudin. 2022. : Pengembangan Pjbl Dengan Media Lkis Melalui Supervisi Kolegial Di Sdn Kropak 1 Kabupaten Probolinggo. Pendidikan Islam bertugas di samping menginternalisasikan atau menanamkan dalam pribadi nilai-nilai Islam. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk :Mendeskripsikandan menganalisis efektivitas model prosedural dan konseptual dari pengembangan Project Based Learning (PjBL) media LKIS di SD Negeri Kropak 1 Kabupaten Probolinggo . Spesifikasi Produk yang diharapkan dari penelitian ini mencakup: Program PjBL.,Rencana penyusunan Lembar Kegiatan Ibadah Peserta didik (LKIS)., Strategi PjBL, Instrumen Ujicoba LKIS, dan Alat evaluasi pengembangan PjBL. Dalam penelitian ini, kami mengadaptasi sebagian besar langkah-langkah yang diajukan oleh Borg,W.R. & Gall,M.D. (1983). Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam

penelitian ini secara urut adalah: 1). Menganalisis kebutuhan ibadah, 2). Mengembangkan produk awal, 3).Melakukan validasi ahli , 4).Melakukan revisi produk awal, 5). Melaksanakan uji coba lapangan, 6). Melakukan revisi produk final, dan 7). Penyebaran produk final. Berdasarkan analisis dari hasil ujicoba perorangan, kelompok kecil, kelompok besar dan ujicoba, diperoleh rata-rata skor dari penilaian responden sebesar 83,34. Hal ini berarti kualitas produk pengembangan model PjBL dengan media LKIS termasuk katagori baik. Pada kesempatan lain perlu ada penelitian tentang pengembangan strategi, atau media pembelajaran dengan respondennya adalah peserta didik yang lain.

METODE PENGEMBANGAN

1. Model Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran Monopoli Waktu ini, peneliti mengadaptasi dari metode Research and Development (R&D) yang ditulis oleh Sugiyono (2008) dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Akan tetapi dalam penelitian ini dilakukan beberapa perubahan pada metode Research and Development (R&D). Peneliti hanya menggunakan enam langkah pengembangan dari Sugiyono yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan ujicoba produk. Hal ini dikarenakan penelitian ini hanya menghasilkan produk terbatas, bukan produk massal. Langkah langkah tersebut disesuaikan dengan kebutuhan peneliti sehingga langkah-langkah penelitian menurut Sugiyono tidak dilakukan semua di karena keterbatasan waktu dalam penelitian ini. Secara umum pengembangan produk ini meliputi:

- a) Tahap Potensi dan Masalah,
- b) Tahap Pengumpulan Data,
- c) Tahap Desain Produk,
- d) Tahap Validasi Desain,
- e) Tahap Revisi Desain,
- f) Tahap Uji Coba Produk.

Uji coba produk ini dilakukan untuk memperoleh data yang diperlukan. Dalam bagian ini hal yang harus diperhatikan adalah: (1) desain uji coba, (2) subjek uji coba, (3) jenis data (kualitatif dan kuantitatif) , (4) instrumen penelitian (catatan lapangan, lembar validasi supervisor dan ahli media, lembar kuisioner, tes peserta didik), dan (5) analisis data (implementasi PBL, kevalidan media pembelajaran).

2. Lokasi, Waktu, dan Subyek Penelitian

Penelitian *Research and Development* ini dilakukan di SDN Pandanrejo 02 Kec. Bumiaji Kota Batu yang berlokasi di Jalan Raya Pandanrejo 122 Bumiaji dengan jumlah guru 1 orang, guru kelas III. Subyek penelitian adalah 22 peserta didik kelas III SDN Bumiaji 02 Kec. Bumiaji Kota Batu. Perencanaan penelitian ini dilaksanakan di mulai tanggal 20 Maret 2023 s.d 6 Mei 2023.

3. Alur Pelaksanaan Penelitian

a) Tahap Perencanaan

- ✓ Mencari literasi yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran matematika pada sekolah yang berada di SDN Pandanrejo 02
- ✓ Berkonsultasi dengan guru kelas mengenai tema penelitian.
- ✓ Membuat rencana supervisi.
- ✓ Mengkoordinasikan supervisi dengan guru kelas III.

b) Tahap Persiapan

- ✓ Melakukan koordinasi bersama dewan guru perihal penelitian yang akan dilaksanakan di kelas III dengan materi pembelajaran matematika.
- ✓ Menyampaikan siapa saja guru yang akan terlibat dalam penelitian beserta tugas yang harus dilakukan.
- ✓ Menyampaikan pada guru kelas III, media apa yang akan digunakan pada pembelajaran matematika.
- ✓ Menentukan waktu pelaksanaan supervisi.
- ✓ Penyusunan instrumen penelitian dan berkoordinasi dengan guru kelas III SDN Pandanrejo 02

c) Tahap Pelaksanaan

- ✓ Pembelajaran yang akan digunakan adalah pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran dengan berbasis *problem based learning*. Proses pembelajaran hanya berlangsung tiga kali pertemuan.
- ✓ Membuat media pembelajaran matematika.
- ✓ Melaksanakan observasi produk media pembelajaran Monopoli Waktu yang dilakukan oleh supervisor (Kepala Sekolah).
- ✓ Melaksanakan validasi produk media pembelajaran Monopoli Waktu yang dilakukan oleh supervisor (Kepala Sekolah).
- ✓ Melaksanakan revisi desain produk media pembelajaran Monopoli Waktu yang dilakukan oleh supervisor (Kepala Sekolah).
- ✓ Melaksanakan uji coba produk media pembelajaran Matematika
- ✓ Menganalisis data yang diperoleh yaitu data tes kemampuan komunikasi matematika peserta didik. Data tersebut akan dianalisis dengan menggunakan R&D.

d) Tahap Penyusunan Laporan

- ✓ Membuat hasil penelitian yang berupa laporan.
- ✓ Melakukan konsultasi dengan pembimbing untuk dikoreksi dan disetujui.
- ✓ Memperbaiki atau revisi.

4. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan prosedur pengembangan model dalam penelitian ini, rincian prosedur yang dilakukan:

1). Menganalisis Kebutuhan pembelajaran

Dalam model PBL dengan dengan media pembelajaran Monopoli Waktu di SD Negeri Pandarejo 02, permasalahan yang perlu dianalisis adalah yang relevan dengan produk yang akan dikembangkan, antara lain: Program PBL, Pembuatan Media Pembelajaran Monopoli

Waktu, Instrumen Ujicoba Media Pembelajaran Monopoli Waktu, dan Alat evaluasi Media Pembelajaran Monopoli Waktu.

2). Mengembangkan Produk

Berdasarkan hasil analisis di atas, selanjutnya disusun produk berupa program PBL dan pembuatan Media pembelajaran Monopoli Waktu yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Dalam pembuatan produk, peneliti melaksanakan observasi dengan melibatkan Guru SDN Pandanrejo 02 sebagai ahli media dalam kegiatan pengembangan produk bersama peneliti untuk memberi masukan, serta melibatkan guru atau rekan sejawat sebagai ahli media dalam melakukan validasi produk pengembangan.

3). Melakukan Validasi Ahli

Produk Media pembelajaran Monopoli Waktu yang telah selesai disusun, diadakan uji validasi dengan cara meminta tanggapan lisan maupun tertulis dari: ahli penelitian ahli media pembelajaran matematika. Setelah melalui validasi ahli, maka diperoleh model pengembangan yang valid sebagai model yang selanjutnya diuji cobakan.

4). Uji Coba Model

Dalam rangka pengembangan model maka dilakukan ujicoba produk penelitian ini. Prosedur yang akan kami lakukan dalam uji coba produk model yang terdiri dari:

- a). Uji coba perorangan, dilakukan oleh 5 orang peserta didik SDN Pandanrejo 02 bekerja secara individu.
- b) uji coba kelompok, uji coba kelompok kecil dilakukan dengan menggunakan sampel 3 kelompok dengan anggota masing masing 5 peserta didik dari kelas III.
- c) uji coba kelas, uji coba kelompok besar dilakukan oleh 22 peserta didik kelas III sebagai responden dalam penelitian ini..

Selama uji coba, peneliti melakukan observasi proses kegiatan uji coba. Setelah selesai uji coba, selanjutnya responden mengisi angket dan pedoman wawancara. Hasil angket dan wawancara selanjutnya dianalisis secara diskriptif dan kualitatif untuk dijadikan dasar melakukan revisi produk pengembangan.

5). Melakukan Revisi Produk Akhir

Berdasarkan hasil uji coba produk model pembelajaran dan validasi ahli, maka diadakan revisi produk model Pengembangan PBL dengan media pembelajaran Matematika, untuk selanjutnya digunakan dalam proses pembelajaran Matematika.

5. Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, data yang ingin diperoleh oleh peneliti adalah data primer sebagai data utama dan data sekunder sebagai data pendukung . Pengumpulan data dilakukan dengan cara :

a). Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data primer dalam penelitian ini, cara ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan responden tentang pengembangan PBL dengan media pembelajaran Matematika. Bertindak sebagai responden atau pengisi angket adalah guru yang telah melaksanakan ujicoba model dan kepala sekolah yang mengamati pelaksanaan uji coba produk model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.

b). Diskusi dan Wawancara

Data penelitian ini, data juga diperoleh dari hasil diskusi dan wawancara dengan responden yang telah melaksanakan uji coba produk model yang dikembangkan. Dalam melakukan wawancara, peneliti menggunakan instrumen pedoman wawancara. Hasil wawancara dengan responden merupakan data primer dalam penelitian ini. Disamping itu untuk memperoleh data pendukung dalam upaya memperkuat hasil penelitian ini, peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta didik.

c). Observasi

Cara ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang praktek pelaksanaan PBL. Dalam kegiatan ini data yang diperoleh adalah : a) data tentang aktifitas guru dalam pembelajaran, b) data aktifitas peserta didik dalam pembelajaran. Data melalui observasi ,akan digunakan sebagai data pendukung untuk mengetahui efektivitas model PBL yang dikembangkan.

d). Dokumentasi

Dalam penelitian ini, dokumen yang digunakan sebagai data pendukung dokumen yang dilihat oleh peneliti adalah : a) perangkat yang digunakan guru dalam pembelajaran selain produk model pembelajaran dari peneliti, b) Laporan hasil kerja peserta didik dalam pembelajaran dan, c) lembar jawaban hasil tes dari peserta didik

e). Instrumen Penelitian

Menurut Fraenkel Jack, R. (1993) Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Dengan demikian jumlah instrument tergantung pada jumlah variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, penyusunan instrumen dilakukan dalam bentuk kuisisioner dan pedoman wawancara. Kuesioner yang harus diisi oleh responden menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban . Dalam skala likert dapat digunakan 3, 4, 5, 6 dan 7 interval (Sugiyono, 2010). Dengan skala likert, instrumen pada penelitian ini dikembangkan dari masing-masing komponen produk pengembangan dan indikatornya.

6. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

a). Analisis Deskriptif Kualitatif

Dalam penelitian ini, analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk memaparkan:

- Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat pelaksanaan uji coba produk pengembangan yang dilakukan oleh responden.
- Hasil diskusi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru, peserta didik dan para ahli yang melakukan validasi produk pengembangan.
- Info-info dan tanggapan tanggapan dari pihak terkait dengan pengembangan PBL .

Analisis ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik dan saran. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar untuk perbaikan model pembelajaran.

b). Analisis Deskriptif Kuantitatif

Dalam penelitian ini, analisis ini dilakukan untuk mengolah data dan menganalisis data non tes yang diperoleh melalui angket. dalam analisis statistik deskriptif ini, peneliti menggunakan program excel, khususnya untuk analisis prosentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Produk Pengembangan

Penelitian pengembangan PBL dengan media pembelajaran Monopoli Waktu melalui supervisi klinis pada SDN Pandanrejo 02, difokuskan pada upaya peningkatan kompetensi literasi numerasi peserta didik SDN Pandanrejo 02. Secara rinci prosedur pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Menganalisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan peserta didik dalam melaksanakan PBL dengan media pembelajaran Monopoli Waktu dilakukan oleh peneliti pada pelaksanaan supervisi awal.

2) Perencanaan PBL

Dalam rangka merencanakan pelaksanaan PBL dengan media pembelajaran Monopoli Waktu, terlebih dulu dilakukan pengembangan silabus. Dalam pengembangan perencanaan PBL mengacu pada : analisis kebutuhan, Sintak atau langkah PBL.

3) Rencana Pengembangan produk media pembelajaran.

Sebagai pedoman pengembangan pengembangan PBL dengan media pembelajaran Monopoli Waktu melalui supervisi klinis di SDN Pandanrejo 02, maka disusun perencanaan produk media pembelajaran Monopoli Waktu yang mengacu pada : a) analisis kebutuhan, b) Sintak atau langkah PBL, dan c) pedoman pembuatan media pembelajaran Monopoli Waktu.

4) Strategi pelaksanaan PBL

Strategi pelaksanaan PBL dengan media pembelajaran Monopoli Waktu disusun berdasarkan a) analisis kebutuhan, b) Sintak atau langkah PBL, dan c) produk PBL, dan d). Pedoman pelaksanaan PBL.

5) Evaluasi pengembangan PBL dengan media pembelajaran Matematika.

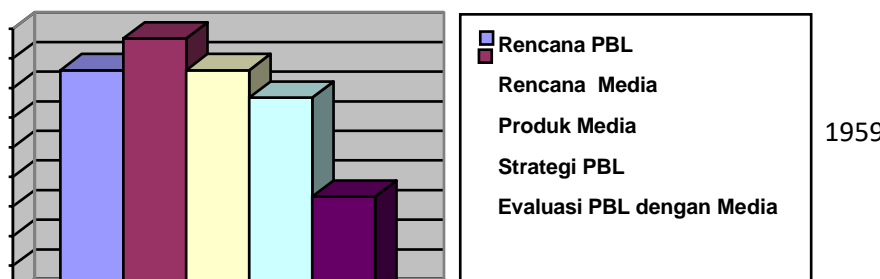
Evaluasi pengembangan PBL dengan media pembelajaran Monopoli Waktu terdiri dari: a) Evaluasi pelaksanaan PBL, b) Evaluasi penggunaan media pembelajaran Matematika, c) Evaluasi hasil pengembangan PBL dengan media pembelajaran Matematika.

2. Validasi Produk

Produk awal pengembangan model yang telah disusun, selanjutnya divalidasi oleh ahli media pembelajar dan kepala sekolah. Berdasarkan data di atas, diperoleh rata-rata skor penilaian ahli terhadap produk awal dengan skor 0 sampai 100, yakni

No	Produk Pengembangan	Skor	Katagori
1	Rencana PBL	80,60	Baik
2	Rencana Media	81,67,	Baik
3	Produk Media	81.50	Baik
4	Strategi PBL	79.67,	Baik
5	Evaluasi PBL dengan Media	76,33	Baik
	Rata rata	79,95	Baik

Skor penilaian ahli penelitian pengembangan terhadap produk awal tersebut diatas disajikan pada Gambar 4.1.



81

80

79

78

77

□

□

■

Validasi Produk Awal

Gambar 4.1

Validasi Terhadap Produk Awal

Nilai rata-rata produk awal menurut penilaian ahli penelitian pengembangan adalah 79,95, berarti produk dengan validasi ahli dengan kategori baik.

3. Hasil Uji Coba Produk

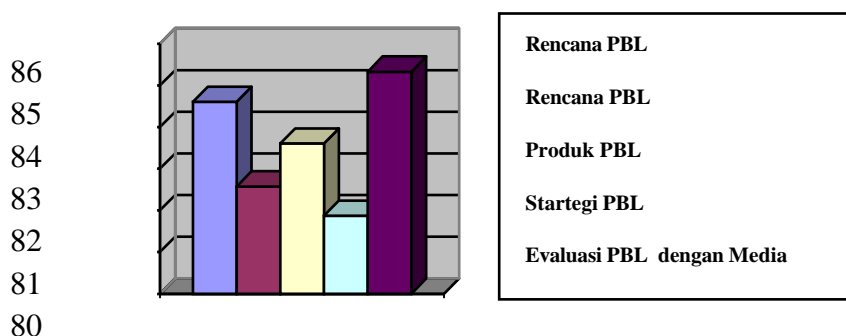
Ada tiga tahapan uji coba yang dilakukan untuk mendapatkan sampel produk pengembangan PBL dengan media pembelajaran Monopoli Waktu melalui supervisi klinis di SDN Pandanrejo 02, yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba dilakukan di SDN Pandanrejo 02;

1) Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilakukan dengan tujuan untuk : (1) mengetahui pengetahuan uji coba terhadap produk pengembangan, (2) melihat kesesuaian produk pengembangan, serta mengetahui tanggapan peserta ujicoba terhadap produk model PBL dengan media pembelajaran Monopoli Waktu yang dikembangkan. Berdasarkan analisis hasil uji coba perorangan, diperoleh skor rata-rata masing-masing produk pengembangan, diperoleh rata-rata skor penilaian ahli terhadap produk awal dengan skor 0 sampai 100, yakni

No	Produk Pengembangan	Skor	Kategori
1.	Rencana PBL	82,60	Baik
2.	Rencana Media Monopoli Waktu	80,57	Baik
3.	Produk Media Monopoli Waktu	81,70	Baik
4.	Strategi PBL	79,87	Baik
5.	Evaluasi PBL dengan Media Monopoli Waktu	83,33	Baik
	Rata-rata	81,51	Baik

Skor penilaian peserta uji coba perorangan terhadap produk awal tersebut di atas disajikan pada Gambar 4.2.



Hasil Uji Coba Perorangan Produk Awal

Gambar 4.2

Hasil Uji coba perorangan Produk Awal

Nilai rata rata produk awal menurut penilaian ahli penelitian pengembangan adalah 81.51, berarti hasil uji coba perorangan dengan kategori baik. Di samping mengisi angket, terhadap uji coba perorangan juga dilakukan wawancara dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil wawancara dan hasil uji coba perorangan diperoleh tanggapan dari responden (uji coba perorangan) sebagai berikut :

- 1) Sebelum adanya pengembangan ini peserta uji coba merasa kurang terbiasa dengan pelaksanaan PBL.
- 2) Sebelum uji coba perorangan, memang pernah melakukan mengerjakan tugas LKS , namun tidak dalam bentuk PBL dengan media pembelajaran Monopoli Waktu.
- 3) Pelaksanaan PBL menuntut kemampuan guru untuk melakukan monitoring terhadap kegiatan literasi numerasi peserta didik yang berhubungan dengan pelaksanaan tugas membaca waktu dengan jam.
- 4) Responden beranggapan dan memprediksi bahwa jika dibiasakan PBL maka dengan media pembelajaran Monopoli Waktu akan semakin meningkatkan kuantitas dan kualitas literasi numerasi peserta didik.
- 5) Peserta didik merasa diberi kesempatan menuangkan ide idenya dalam memahami waktu media pembelajaran Matematika.
- 6) Guru perlu lebih memberi semangat peserta didiknya dalam pelaksanaan PBL dengan media pembelajaran Monopoli Waktu.

2) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mencapai tujuan: 1), menguji kesesuaian produk pengembangan model dengan kebutuhan di lapangan. 2), melihat proses ujicoba produk pengembangan model dalam kerja kelompok, dan 3) melihat prediksi kelompok tentang efektifitas produk pengembangan. Berdasarkan analisis hasil uji coba kelompok kecil, diperoleh skor rata-rata masing-masing produk pengembangan, diperoleh rata-rata skor penilaian hasil ujicoba kelompok kecil terhadap produk awal dengan skor 0 sampai 100, yakni

No	Produk Prngembangan	Skor	Kategori
1.	Rencana PBL	82,60	Baik
2.	Rencana Media Monopoli Waktu	85,57,	Baik
3.	Produk Media Monopoli Waktu	82.70	Baik
4.	Strategi PBL	83.87,	Baik
5.	Evaluasi PBL Media Monopoli Waktu	86,33	Baik
	Rata rata	84,214	Baik

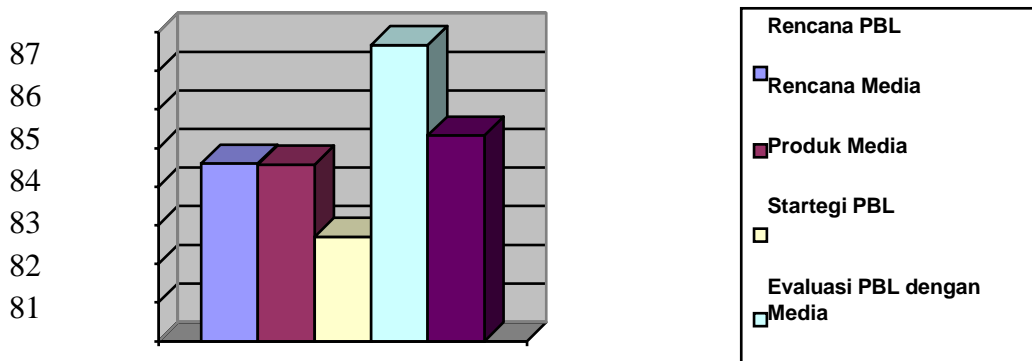
Skor penilaian peserta uji coba kelompok kecil terhadap produk awal PBL dengan media pembelajaran Monopoli Waktu di atas disajikan pada Gambar 4.3.

3) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan oleh 22 peserta didik . Uji coba kelompok besar ini sama dengan yang dilakukan pada kelompok kecil untuk mencapai tujuan: 1) menguji kesesuaian produk pengembangan yang diajukan dengan kebutuhan di lapangan. 2), melihat proses aplikasi produk pengembangan PBL dengan media Monopoli Waktu melalui supervisi klinis di SDN Pandanrejo 02 dalam kerja kelompok, dan 3) melihat efektifitas produk pengembangan PBL dengan media Pembelajaran Monopoli Waktu melalui supervisi klinis di SDN Pandanrejo 02. Berdasarkan analisis hasil uji coba kelompok kecil, diperoleh skor rata-rata masing-masing produk pengembangan, diperoleh rata-rata skor penilaian hasil uji coba kelompok besar terhadap produk awal dengan skor 0 sampai 100, yakni

No	Produk Prngembangan	Skor	Katagori
1.	Rencana PBL	82,58	Baik
2.	Rencana Media Pembelajaran Monopoli Waktu	82,55	Baik
3.	Produk Media Pembelajaran Monopoli Waktu	79,68	Baik
4.	Strategi PBL	84,85	Baik
5.	Evaluasi PBL dengan Pembelajaran Monopoli Waktu	82,32	Baik
	Rata rata	82,40	Baik

Skor penilaian peserta uji coba kelompok besar terhadap produk awal PBL dengan media Pembelajaran Monopoli Waktu diatas disajikan pada Gambar 4.4.



■
Hasil Uji coba Kelompok Besar Produk Awal

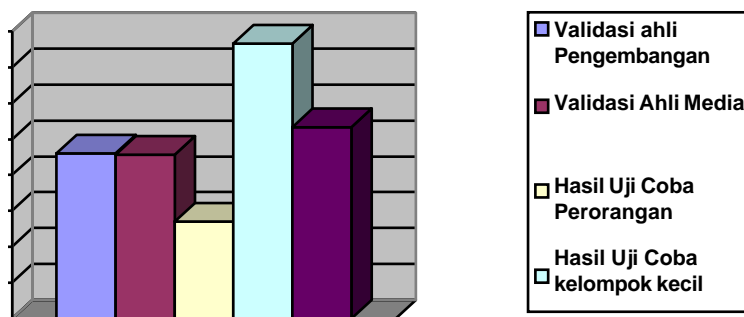
Nilai rata ata produk awal dari hasil uji coba kelompok besar adalah 82.40, berarti hasil uji cba perorangan dengan katagori baik. Berdasarkan analisis hasil uji coba kelompok besar, semua komponen produk pengembangan PBL dengan media pembelajaran Monopoli Waktu melalui supervisi klinis di SDN Pandanrejo 02 dinyatakan baik dengan skor rata-rata 3,236. Hal ini berarti responden ujicoba kelompok besar menganggap bahwa produk tersebut dianggap baik atau memenuhi syarat untuk diaplikasikan.

4) Efektivitas Model

Untuk mengukur evektifitas pengembangan PBL dengan media pembelajaran Monopoli Waktu melalui supervisi klinis SDN Pandanrejo 02. Secara garis besar ukuran efektivitas model ditentukan oleh : 1) target kuantitas produk pengembangan model yang tercapai, 2). Target kualitas produk pengembangan, 3) target waktu yang digunakan untuk pengembangan model, dan 4) Kebermanfaatan produk pengembangan model PBL dengan media pembelajaran Monopoli Waktu . Peneliti juga mengukur secara kualitatif efektivitas ini dengan menilai minat peserta didik dalam pembelajaran mengaplikasikan model yang telah dirancang dan diuji cobakan dalam penelitian ini. Untuk mengukur efektivitas, diantaranya melalui menghitung prosentase ketercapaian kualitas produk pengembangan. Perhitungan ini didasarkan padapenilaian dari responden yang terdiri dari : para validator, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Berdasarkan data hasil penelitian yang terurai di atas peneliti menyusun tabel prosentasi ketercapaian kualitas produk pengembangan model PBL dengan media pembelajaran Monopoli Waktu sebagai berikut :

No	Penilai	Nilai
1.	Validasi Ahli pengembangan	81,21
2.	Validasi Ahli pembelajaran sikap	79,52
3.	Hasil ujicoba perorangan	81,49
4.	Hasil ujicoba kelompok kecil	82,19
5.	Hasuil ujicoba kelompok besar	82,19
	Rata rata	81,32

87
86
85
84
83
82
81
80



Efektivitas Pengembangan PBL dengan Media Pembelajaran Monopoli Waktu

Gambar 4.6

Berdasar pada analisis data di atas, diperoleh rata-rata skor dari penilaian responden sebesar 81,32. Hal ini berarti kualitas produk pengembangan model PBL dengan media pembelajaran Monopoli Waktu termasuk kategori baik. Peneliti sebagai pengembang masih perlu melakukan refleksi sehingga bisa menghasilkan produk pengembangan yang lebih baik dan berdaya guna lebih tinggi.

4. Pembahasan

Dalam pembahasan hasil pengembangan model dalam penelitian ini, garis besar masukan dari responden perseorangan maupun kelompok selanjutnya akan dikonfirmasi dengan teori-teori pendukung hasil penelitian ini dan memberikan penjelasan secara kualitatif dari data yang dimiliki oleh peneliti dari hasil observasi, dokumentasi, dan keterlibatan peneliti menjadi dalam penelitian ini. Garis besar hasil masukan dari responden hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar sebagai berikut;

Dalam penelitian ini peneliti bermaksud mengembangkan pelaksanaan PBL dengan menggunakan media pembelajaran Monopoli Waktu untuk mendorong peserta didik dalam memahami tentang waktu. Hal ini berdasarkan kompetensi dasar yang ingin dicapai oleh guru dengan tujuan agar peserta didik mampu untuk membaca jam yang disajikan dalam bentuk soal cerita sehingga peserta didik selain belajar tentang materi jam atau bernumerasi, peserta didik juga harus mampu memahami soal yang berkaitan dengan jam yaitu dengan berliterasi.

Dalam penelitian pengembangan ini peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran PBL dan mengikuti uji coba produk pengembangan. Para peserta didik merasa mendapatkan pengalaman dan keterampilan baru. Pembelajaran Berbasis Masalah dengan media Monopoli Waktu Penerapan model pembelajaran yang sesuai yaitu *Problem Based Learning* (PBL) karena dengan model pembelajaran ini akan lebih mampu memancing rasa ingin tahu, keaktifan dan perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena peserta didik lebih dominan keaktifannya selama proses pembelajaran ketimbang guru. Materi yang diajarkan pun sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik dan keakraban antara guru dengan peserta didik selama proses pembelajaran dapat terjalin dengan baik. Proses penerapan pembelajaran PBL yaitu dengan melalui lima tahapan (fase) secara runtut pada kegiatan inti. Langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) sebagai berikut.

Tahap 1 : Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah. Orientasi peserta didik pada masalah, yaitu pengenalan awal kepada peserta didik terkait materi yang akan dipelajari, indikator, tujuan pembelajaran, serta cakupan isi materi, kegiatan yang akan dilakukan selama proses dan permasalahan yang akan diselesaikan oleh peserta didik.

Tahap 2 : Mengorganisasi peserta didik untuk belajar. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, yaitu mengelompokkan peserta didik secara heterogen dalam suatu kelompok diskusi yang beranggotakan 5-6 orang dan menyiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan selama proses diskusi.

Tahap 3 : Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, yaitu guru memberikan pengarahan kepada setiap kelompok terkait permasalahan yang akan didiskusikan dan hal apa saja yang harus dilaksanakan oleh setiap anggota kelompok.

Tahap 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, yaitu setiap kelompok berdiskusi dengan anggota kelompok masing-masing dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru dengan mencari berbagai referensi dari buku pelajaran maupun sumber lain seperti internet. Tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya kepada anggota kelompok lain untuk mendapatkan tanggapan dan masukan terkait hal yang dipresentasikan.

Tahap 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, yaitu guru menganalisis dan mengevaluasi hasil kerja dari setiap kelompok untuk kemudian dilakukan refleksi bersama dan kesimpulan dari apa yang telah dilaksanakan selama proses pembelajaran untuk mendapatkan pemahaman yang sama pada diri peserta didik. Sangat dibutuhkan pemahaman dan kompetensi guru dalam hal mengarahkan peserta didik untuk mengikuti setiap tahapan dalam pembelajaran PBL secara runtut.

Dampak dari penerapan aksi dari langkah-langkah yang telah dilakukan sangat memberikan perubahan yang signifikan dan hasilnya efektif pada diri peserta didik selama proses pembelajaran, mereka lebih antusias karena didorong rasa ingin tahu dalam mengikuti pembelajaran dan pembelajaran tidak terasa membosankan karena materi yang diajarkan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik dan disajikan dalam bentuk media pembelajara Monopoli Waktu dengan tampilan menarik. Sebagai stimulus awal dengan mempraktikan secara bersama-sama. Peserta didik bekerja dalam satu kelompok diskusi untuk memecahkan suatu masalah sehingga lebih aktif menyelesaikan tantangan yang diberikan dan memiliki keberanian untuk berpendapat, bertanya dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok kepada kelompok lain.

Dengan PBL membuat peserta didik lebih bersemangat dan memiliki perhatian dalam pembelajaran, menumbuhkan rasa kepercayaan diri peserta didik, mandiri, bernalar kritis dan kreatif. Antusias dari rekan guru setelah menyimak dan melihat praktik pembelajaran PBL yang telah dibagikan sangat antusias dan memberikan komentar positif dan berinisiatif juga mencoba membuat media ajar yang menarik di kelas mereka masing-masing. Faktor keberhasilan adalah sumber daya yang dimiliki oleh guru yang bersangkutan dalam hal kompetensi pedagogik dan profesional yang didukung dengan penerapan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan langkah-langkahnya, media yang variatif dan inovatif, dan berorientasi pada peserta didik, dan metode diskusi dan ceramah yang diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan model PBL dengan media pembelajaran yang variatif dan inovatif, pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan metode diskusi dan ceramah, peserta didik lebih perhatian dan semangat dalam belajar dibandingkan penerapan model pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari indikator keaktifan peserta didik yang meningkat dibanding sebelum penggunaan model PBL. Kejenuhan dan kebosanan peserta didik selama proses pembelajaran pun semakin berkurang dari sebelumnya.

Kepala sekolah secara individu dalam supervisi klinis bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses, termasuk memberikan apresiasi pada guru dan peserta didik di dalam kelas saat supervise berlangsung. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting..

Dalam penelitian ini sebagai peneliti semakin menyadari bahwa untuk melaksanakan PBL terlebih dahulu memahami semua perangkat, sehingga pelaksanaan bisa berjalan lebih lancar, efektif dan efisien. Dalam melaksanakan pembelajaran guru harus menyusun rencana sebagai acuan dan pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran Monopoli Waktu yang dikembangkan pada model ini dianggap sebagai komponen dominan yang paling menentukan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran Matematika.

Sebagian besar peserta didik dan guru merasakan bahwa melalui PBL dengan media pembelajaran Monopoli Waktu sebagai penentu dan pemantik anak untuk berliterasi dan bernumerasi, lebih tertarik pada mata pelajaran Matematika. Peserta didik juga merasa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan di dalam kelas. Tentu saja ini merupakan keberhasilan dari seorang guru mampu memberikan ilmu pada peserta didiknya dengan cara yang menyenangkan sehingga peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru dan belajar Bersama dengan teman sekelas untuk memecahkan sebuah masalah yang sulit menjadi lebih mudah.

Beberapa keunggulan model PBL juga dikemukakan oleh Delisle dalam Abidin (2014:162) yaitu sebagai berikut:

- 1) Model PBL berhubungan dengan situasi kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi bermakna.
- 2) Model PBL mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif.
- 3) Model PBL mendorong lainnya sebagai pendekatan belajar secara interdisipliner.
- 4) d. Model PBL memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memilih apa yang akan dipelajari dan bagaimana mempelajarinya.
- 5) Model PBL mendorong terciptanya pembelajaran kolaboratif.
- 6) Model PBL diyakini mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

Model ini menempatkan situasi bermasalah sebagai pusat pembelajaran, menarik dan mempertahankan minat peserta didik, yang keduanya digunakan agar peserta didik mampu mengungkapkan pendapatnya tentang sesuatu secara multi perspektif. Dalam praktiknya peserta didik terlibat secara langsung dalam memecahkan masalah, mengidentifikasi akar masalah dan kondisi yang diperlukan untuk menghasilkan solusi yang baik, mengajar makna dan pemahaman, dan menjadi pembelajaran mandiri. Berdasarkan beberapa pengertian diatas, model PBL merupakan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar dalam kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis masalah, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah atau bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata.

Dengan menggunakan Model PBL ini banyak manfaat yang akan didapatkan oleh peserta didik yaitu;

- 1) Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran,
- 2) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah,
- 3) Membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah yang kompleks,
- 4) Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber/bahan/alat untuk menyelesaikan tugas,
- 5) Meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya pada pembelajaran yang bersifat kelompok.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

- 1) Penelitian ini telah berupaya mengembangkan model PBL dengan media pembelajaran Monopoli Waktu pada SDN Pandanrejo 02.Batu. Model konseptual pengembangan yang sebagian besar mengacu pada teori Borg,W.R. & Gall,M.D.(1983) untuk diaplikasikan dalam penelitian ini. .
- 2) Produk pengembangan pada penelitian ini terdiri dari : Rencana PBL, Rencana Media Pembelajaran Monopoli Waktu, Produk Media Pembelajaran Monopoli, Evaluasi PBL dengan Media Pembelajaran Monopoli Waktu..
- 3) Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini telah mengalami validasi ahli, revisi, selanjutnya diuji cobakan melalui ujicoba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar,.
- 4) Berdasarkan analisis dari hasil ujicoba perorangan, kelompok kecil, kelompok besar dan ujicoba, diperoleh rata-rata skor dari penilaian responden sebesar 83,34 Hal ini berarti kualitas produk pengembangan model PBL dengan media pembelajaran Monopoli Waktu termasuk kategori baik.
- 5) Produk pengembangan model PBL dengan media pembelajaran Monopoli Waktu pada SDN Pandanrejo 02 bisa dianggap efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di SDN Pandanrejo 02 Batu.

2. Saran

- 1) Sudah waktunya Guru SDN Pandanrejo 02 berusaha untuk melakukan pengembangan media yang lain yang bersifat kontekstual.
- 2) Pada kesempatan lain perlu ada penelitian tentang pengembangan strategi, atau media pembelajaran dengan respondennya adalah peserta didik yang lain.
- 3) Perlu terus ada upaya peningkatan literasi numerasi karena kedua hal tersebut adalah keterampilan berkelanjutan yang sangat dibutuhkan peserta didik di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

A.M, Sardiman (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo

- Abdul, Rahmat. 2013. Manajemen Pendidikan Islam. (Gorontalo: Ideas Publishing)
- Abidin.** (2014). Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013. Bandung: Refika Aditama
- Acheson, K. A., & Gall, M. D. 2007. Techniques in the clinical supervision of the teachers: Preservice and inservice applications (4th ed.). White Plains, NY: Longman.
- Ade, Sanjaya. 2011. Model-model Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Adi **Susilo**, Taufik. 2011. Belajar Calistung Itu Asyik. Yogyakarta: Javalitera.
- Afsari, Yulianti, Aina Muzdalifah. 2019. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Pohon Angka Di RA Muslim Kecamatan Bandung Kulon Kota Bnadung". Journal on Education. Volume 01 No. 04. Hal 666. Kemendikbud, 2017:3). Literasi numerasi
- Bender, W.N. (2012). Project based learning. Differentiating intruction for the 21stcentury. California: Corwin.
- Burhanudin. 2022. Pengembangan Pjbl Dengan Media Lkis Melalui Supervisi Kolegial Di Sdn Kropak 1 Kabupaten Probolinggo. Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH) Vol. 1, No. 2, Mei 2022, hlm. 199-220. ISSN: 2829-3681
- Depdikbud. 2005. Undang-undang Republik Indonesia Tentang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005. Jakarta : Depdikbud.
- Depdiknas. 2008. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Jakarta : Depdiknas.
- Dyah Worowirastri Ekowati, Dkk. 2019. Literasi Numerasi Di Sd Muhammadiyah. Else (Elementary School Education Journal) Volume 3 Nomor 1 P-Issn: 25811800 E-Issn: 2597-4122,
- Ekawati, R., Kohar, A.W., & Fiangga, S. 2019. Students' Cognitive Process in Solving Problem Related to The Concept of Area Conservation. Jounal on Mathematic Education, 10(1), 21-36.
- Ekowati, D. W., & Suwandayani, B. I. (2018). Literasi numerasi untuk sekolah dasar (Vol. 1). UMMPress.
- Fahrudin.* 2012. . Pengantar Kesejahteraan Sosial. Bandung. PT Refika Aditama.
- Helmina Maulidiyah. 2022. Supervisi Klinis Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru Sdn Songgokerto 03 Kota Batu Tahun Pelajaran 2022/2023. Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH) Vol. 1, No. 3, Oktober 2022. ISSN: 2829-3681
- Kardi dan Eed **Nur.** (2003). Pengantar pada Pembelajaran dan Pengelolaan Kelas. Surabaya: Uni Press.
- Kemendibud, 2017. Gerakan Literasi Sekolah. Jakarta : Kemdikbud
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta, Gerakan Literasi Nasional :
- Kimball, **Wiles.** 1967. *Introduction to Educational Administration.* Boston: Allyn and Bacon, Inc.
- Makawimbang, Jerry H. Supervisi dan Peningkatan Mutu Pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2011).

Materi Pendukung Literasi Digital, (2017). Tersedia di :

- <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/cover-materi-p>
- Nyamat. 2022. Peningkatan Kemampuan Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Project Based Learning melalui Supervisi Klinis di SD Negeri 4 Sumberbendo Pucanglaban Tulungagung Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar dan Menengah* | 64 Volume 2, Nomor 1, Maret 2022 E-ISSN: 2808-3962, P-ISSN: 2807-8527
- Patriana, W. D., Utama, S., & Wulandari, M. D. (2021). Pembudayaan Literasi Numerasi Untuk Asesmen
- Putra, Y. Y., dkk. (2016). Pengembangan soal matematika model PISA konten bilangan untuk mengetahui kemampuan literasi matematika siswa. *Jurnal Elemen*, 2(1), 14-26.
- Rugaiyah dan Atik Sismiati. 2011. *Profesi Kependidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Rugaiyah dan Atik Sismiati. 2011. *Profesi Kependidikan*, Jakarta: Ghalia. Indonesia.
- Sadulloh, Uyoh.. 2010. *Pedagogik (ilmu mendidik)*. Bandung: ALFABETA
- Samsul hadi & Alpi Zaidah 2022. Peningkatan Kompetensi Profesionalisme Guru SD Dalam Pengembangan Desain Skenario Pembelajaran
- Sugiyono, 2008, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.
- Sukamsinah. 2022. Peningkatan Kompetensi Guru Melaksanakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Melalui Supervisi Klinis. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri Edisi 8*. Desember 2022. ISSN: 2614-722X.
- Susilo. (2011). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta. Pustaka Buku Publisher.
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399–408.<https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i3.4366>