



USULAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

JUDUL PROGRAM

“ Get Rich” sebagai Inovasi Pembelajaran untuk Mengoptimalkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar dengan Memunculkan Daya Saing Siswa pada Mata Pelajaran Matematika

BIDANG KEGIATAN :

PKM – KARSACIPTA

Diusulkan oleh:

Ika Septiana W	1401412599	(2012)
Alifah Nur O	1401412596	(2012)
Maulida Nurlaeli	1401414329	(2014)

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

SEMARANG

2015

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul kegiatan : “ Get Rich” sebagai Inovasi Pembelajaran untuk Mengoptimalkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar dengan Memunculkan Daya Saing Siswa pada Mata Pelajaran Matematika.
2. Bidang kegiatan : PKM-KC
3. Ketua pelaksana kegiatan
 - a. Nama : Ika Septiana Wahyuningrum
 - b. NIM : 1401412599
 - c. Jurusan : PGSD
 - d. Universitas : Universitas Negeri Semarang
 - e. Alamat : Jampirejo Timur Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung Jawa Tengah
 - f. E-mail dan No.HP : coemye_ika@yahoo.com
4. Anggota pelaksana kegiatan : 2 orang
5. Dosen pendamping
 - a. Nama :
 - b. NIDN :

Semarang, Juni 2015

Menyetujui,

Koordinator PGSD UPP TEGAL

Ketua pelaksana kegiatan

(Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd)

(Ika Septiana W)

NIP.1963092311987031001

NIM.1401412599

Pembantu Rektor

Bidang Kemahasiswaan UNNES

Dosen Pembimbing

()

()

NIP.

NIDN.

RINGKASAN

Menurut Sumantri dan Sukmadinata dalam Wardani (2012), karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu: (1) senang bermain; (2) senang bergerak; (3) senang bekerja dalam kelompok; dan (4) senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Beberapa karakteristik tersebut menunjukkan bahwa siswa SD menyukai belajar dengan permainan dan pengalaman secara langsung untuk menunjang perkembangan mereka dalam berbagai aspek.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membawa kemajuan di berbagai bidang, tidak terkecuali dalam hal permainan. Anak-anak usia SD lebih cenderung menyukai permainan Online yang menggunakan gadget. Berdasarkan karakteristik siswa SD dan permainan Online maka dalam usaha untuk mengoptimalkan berbagai ranah kemampuan siswa SD maka dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang berorientasi pada bermain dan belajar dengan disesuaikan dengan hal-hal yang dekat dengan dunia anak, yaitu model “ Get Rich “. Model pembelajaran ini merupakan sebuah terobosan terbaru di bidang pendidikan yang berprinsip pada penciptaan sebuah kondisi yang memunculkan daya saing siswa dengan berorientasi pada permainan Online. Model pembelajaran ini melatih siswa SD untuk bersaing secara kelompok dalam menyelesaikan berbagai persoalan dengan menciptakan satu kondisi dimana siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok kemudian masing – masing kelompok diberikan permen atau sejenisnya sebagai modal utama dalam permainan “ Get Rich “. Selanjutnya masing – masing kelompok diberikan kode berupa bunyi-bunyian yang masing-masing berbeda setiap kelompok dan digunakan sebagai bel atau dering sebelum kelompok menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Melalui model ini diharapkan akan tercipta sebuah kondisi pembelajaran yang sarat akan persaingan antar kelompok namun melatih kekompakan antar siswa dalam kelompok. Kondisi tersebut diharapkan dapat mengoptimalkan perkembangan aspek kognitif, aspek afektif serta aspek psikomotorik siswa.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan pendidikan yang menjadi fondasi bagi pengetahuan siswa ke depan. Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada pembelajaran matematika di SD, siswa cenderung merasa bosan dengan model pembelajaran Matematika yang konvensional. Akibatnya kondisi kelas kurang kondusif dalam menciptakan daya saing antar siswa dalam pembelajaran. Kondisi kelas merupakan faktor yang cukup penting dalam pembelajaran matematika karena matematika merupakan pembelajaran yang lebih berorientasi pada penanaman konsep dan penalaran bukan penghafalan.

Seiring perkembangan teknologi di berbagai bidang, memunculkan karakteristik baru dari siswa usia Sekolah Dasar yaitu ketertarikan pada permainan Online. Sistem yang digunakan dalam salah satu permainan Online dapat diterapkan dalam pembelajaran agar siswa tertarik dengan apa yang akan disampaikan oleh guru.

Gagne menyatakan bahwa dapat lima kategori hasil belajar yaitu informasi verbal, kemahiran intelektual, pengaturan kegiatan kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Untuk mencapai kelima kategori hasil belajar tersebut diperlukan sebuah penciptaan kondisi belajar yang membuat anak merasa belajar namun tidak belajar, artinya anak pada dasarnya melakukan pembelajaran namun tidak merasa sedang belajar. Melalui model “Get Rich “ penulis mencoba mengusulkan sebuah inovasi di bidang pendidikan yang berorientasi pada ketercapaian hasil belajar siswa dan penciptaan kondisi permainan yang sesuai dengan tahapan perkembangan siswa usia Sekolah Dasar.

B. Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan ini yaitu untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa terkait perkembangan siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran “Get Rich “ yang menuntut kekompakan siswa dalam kelompok untuk bersaing dengan kelompok lain dalam pembelajaran matematika.

C. Manfaat

Manfaat dari gagasan ini yaitu :

1. Bagi siswa

Melalui penerapan model ini siswa dapat melatih kemampuan mereka dalam berkomunikasi dengan siswa lain dalam usaha menjaga kekompakan dalam kelompok serta siswa dapat menikmati pembelajaran yang dilakukan dengan konsep permainan sederhana.

2. Bagi guru

Melalui penerapan model ini guru semakin kreatif dalam melakukan berbagai inovasi untuk menunjang pembelajaran bagi siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Kemajuan di bidang teknologi dan pendidikan menuntut adanya inovasi terbaru yang disesuaikan dengan perkembangan zaman untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kondisi siswa SD yang senang akan permainan membuat penerapan model pembelajaran “ Get Rich “ menjadi efektif dan efisien. Beberapa teori yang mendasari pemunculan model ini yaitu :

a. Teori perkembangan Piaget

Piaget mengidentifikasi tahapan perkembangan intelektual yang dilalui anak yaitu : (a) tahap sensorik motor usia 0-2 tahun, (b) tahap operasional usia 2-6 tahun, (c) tahap operasional kongkrit usia 7-11 atau 12 tahun, (d) tahap operasional formal usia 11 atau 12 tahun ke atas. Berdasarkan uraian di atas, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkrit, pada tahap ini anak mengembangkan pemikiran logis, masih sangat terikat pada fakta-fakta perseptual, artinya anak mampu berfikir logis, tetapi masih terbatas pada objek-objek kongkrit, dan mampu melakukan konservasi. Ada lima faktor yang menunjang perkembangan intelektual yaitu : kedewasaan (maturation), pengalaman fisik (physical experience), penyalaman logika matematika (logical mathematical experience), transmisi sosial (social transmission), dan proses keseimbangan (equilibrium) atau proses pengaturan sendiri (self-regulation)

b. Teori belajar Erikson

Erikson mengatakan bahwa anak usia sekolah dasar tertarik terhadap pencapaian hasil belajar. Mereka mengembangkan rasa percaya dirinya terhadap kemampuan dan pencapaian yang baik dan relevan. Meskipun anak-anak membutuhkan keseimbangan antara perasaan dan kemampuan

dengan kenyataan yang dapat mereka raih, namun perasaan akan kegagalan atau ketidakcakapan dapat memaksa mereka berperasaan negatif terhadap dirinya sendiri, sehingga menghambat mereka dalam belajar.

c. Karakteristik siswa Sekolah Dasar

Menurut Sumantri dan Sukmadinata dalam Wardani (2012), karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu:

(1) Senang bermain

Karakteristik yang pertama yaitu senang bermain. Siswa-siswa sekolah dasar terutama yang masih berada di kelas-kelas rendah pada umumnya masih suka bermain. Oleh karena itu, guru sekolah dasar dituntut untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang bermuatan permainan, lebih-lebih untuk siswa kelas rendah.

(2) Senang bergerak

Karakteristik yang kedua adalah senang bergerak. Siswa sekolah dasar berbeda dengan orang dewasa yang bisa duduk dan diam mendengarkan ceramah selama berjam-jam. Mereka sangat aktif bergerak dan hanya bisa duduk dengan tenang sekitar 30 menit saja. Oleh karena itu, guru harusnya merancang model pembelajaran yang menyebabkan anak aktif bergerak atau berpindah.

(3) Senang bekerja dalam kelompok

Karakteristik yang ketiga adalah senang bekerja dalam kelompok. Oleh karena itu, guru perlu membentuk siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 3 sampai 5 siswa untuk menyelesaikan tugas secara berkelompok. Dengan bergaul dalam kelompoknya, siswa dapat belajar bersosialisasi, belajar bagaimana bekerja dalam kelompok, belajar setia kawan dan belajar mematuhi aturan-aturan dalam kelompok.

(4) Senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Karakteristik siswa sekolah dasar yang terakhir adalah senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

d. Teori belajar Gagne

Gagne berpendapat bahwa belajar dipengaruhi oleh pertumbuhan dan lingkungan, namun yang paling besar pengaruhnya adalah lingkungan individu seseorang. Lingkungan individu seseorang meliputi lingkungan rumah, geografis, sekolah, dan berbagai lingkungan sosial. Berbagai

lingkungan itulah yang akan menentukan apa yang akan dipelajari oleh seseorang dan selanjutnya akan menentukan akan menjadi apa ia nantinya. Bagi Gagne, belajar tidak dapat didefinisikan dengan mudah karena belajar itu bersifat kompleks. Dalam pernyataan tersebut, dinyatakan bahwa hasil belajar akan mengakibatkan perubahan pada seseorang yang berupa perubahan kemampuan, perubahan sikap, perubahan minat atau nilai pada seseorang. Perubahan tersebut bersifat menetap meskipun hanya sementara.

Menurut Gagne, ada tiga elemen belajar, yaitu individu yang belajar, situasi stimulus, dan responden yang melaksanakan aksi sebagai akibat dari stimulasi. Pembelajaran yang berorientasi pada hasil belajar melalui permainan.

BAB 3

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan model “Get Rich” yaitu melalui metode permainan dan tanya jawab. Melalui metode permainan dan tanya jawab dengan sistem “ Get Rich” siswa Aan merasa nyaman dan senang dengan apa yang dipelajari serta memunculkan kondisi yang dapat melatih daya saing siswa dalam melakukan tanya jawab atau tebak-tebakan materi dari guru. Adapun langkah – langkahnya sebagai berikut:

1. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok
2. Masing-masing kelompok diberikan modal berupa permen dan sebuah puzzle
3. Setiap kelompok mendapatkan kode dering sebagai bel sebelum menjawab pertanyaan dari guru
4. Guru memulai permainan dengan menayangkan sebuah permasalahan yang diselesaikan siswa secara berebut
5. Kelompok yang akan menjawab pertanyaan harus telah menyelesaikan puzzle lalu membunyikan kode dering kelompoknya
6. Kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan baik akan mendapat kucuran permen dari kelompok lain
7. Kelompok yang pada akhir permainan mendapatkan permen terbanyak akan mendapatkan penguatan berupa mahkota bergilir.

BAB 4

BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1 Anggaran Biaya

Tabel 6.1 Format Ringkasan Anggaran Biaya PKM-KC

NO	JENIS PENGELUARAN BIAYA	BIAYA (Rp)
1	Papan tulis	100.000
2	Bahan habis pakai - permen - puzzle - kertas emas - kardus - spidol	1.500.000
3	Perjalanan membeli peralatan dan mensosialisasikan model ke sekolah – sekolah dasar	300.000
4	Mencetak dokumen hasil penelitian untuk publikasi	250.000
5	Jumlah	2.150.000

4.2 Jadwal Kegiatan

(Terlampir)

DAFTAR PUSTAKA

Siswono, Tatag YE, 2004. Pendekatan Pembelajaran Matematika. Jakarta : Depdiknas.

Sudjana, Nana.1989. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: CV. Sinar Baru.

Somantri,Mulyani dan Nana Saidih.2014.*Perkembangan Peserta Didik* . Jakarta : Universitas Terbuka

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota

1. Biodata Ketua Kelompok

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Ika Septiana Wahyuningrum
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	PGSD
4	NIM	1401412599
5	TTL	Temanggung, 18 September 1993
6	E-mail	coemye_ika@yahoo.com
7	Nomor telpon/HP	089629160039

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SD N 1 Kembangarum	SMP N 3 Temanggung	SMA N 2 Temanggung
Jurusan			IPA
Tahun masuk-lulus	1999 – 2005	2005– 2008	2008-2011

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

No	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	-	-	-

D. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Program Kreativitas Mahasiswa Gagasan Tertulis.

Semarang, Juni 2015

Pengusul,

(Ika Septiana W)

2. Biodata Anggota Kelompok

2.1 Biodata Anggota 1

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Alifah Nur Oktaviana
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	PGSD
4	NIM	1401412596
5	Tempat tanggal lahir	Cepu, 8 Desember 1993
6	E-mail	-
7	Nomor telepon/HP	085641492036

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SD Balun 3 Cepu	SMP N 1 Cepu	SMA N 1 Cepu
Jurusan			IPA
Tahun masuk-lulus	1999– 2005	2005- 2008	2008– 2011

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	-	-	-

D. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Program Kreativitas Gagasan Tertulis.

Semarang, Juni 2015

Pengusul,

(Alifah Nur O)

2.3 Biodata Anggota 2

E. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Maulida Nurlaeli
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	PGSD
4	NIM	1401414329
5	Tempat tanggal lahir	Kebumen, 27 juli 1996
6	E-mail	-
7	Nomor telepon/HP	085643572527

F. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SD N 3 Wonosari	SMP N 6 Kebumen	SMA N 1 Kutowinangun
Jurusan			IPA
Tahun masuk- lulus	2002 - 2008	2008 – 20011	2011 – 2014

G. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	-	-	-

H. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Program Kreativitas Gagasan Tertulis.

Semarang, Juni 2015
Pengusul,

(Maulida Nurlaeli)

Lampiran 2

4.2 Jadwal kegiatan

Kegiatan	Bulan dan Minggu ke																											
	Juni		Juli				Agustus				September				Oktober				Nopember				Desember					
	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
Menyusun Proposal		X																										
Revisi Proposal							X																					
Membeli alat dan bahan										X	X																	
Membuat media penunjang												X	X	X	X	X												
Penyusunan Laporan																			X	X	X							
Seminar dan Sosialisasi ke Sekolah																									X	X	X	X

Lampiran 3 : Surat Pernyataan Ketua Peneliti



SURAT PERNYATAAN KETUA PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Ika Septiana W
NIM : 1401412599
program Studi : PGSD
fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa usulan PKM-KC saya dengan judul diusulkan untuk tahun anggaran 2016 bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga dan sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar – benarnya.

Semarang, Juni 2015

Mengetahui,

Pembantu Rektor

yang menyatakan

(Dr. Bambang Budi Raharjo, M.Si)

(Ika Septiana W)

NIP. 196012171986011001

NIM.1401412599