



Problematika Guru dalam Menentukan Metode Belajar yang Tepat

Vitra Anugrah Lubis ^{1*}, Dea Fitri Ananda Sormin ², Nelly Trioctavia Manik ³, Anggun Trianiysah Juli ⁴, Rahmilawati Rahmilawati ⁵

¹⁻⁵ Universitas Negeri Medan, Indonesia

Email : vitraanugrahlubis@gmail.com ^{1*}, deasormin82@gmail.com ², nellytrioctaviamanik@gmail.com ³, angguntrianisjah23@gmail.com ⁴

Abstract, Elementary school-aged children have unique characteristics, such as enjoying play, movement, group activities, and hands-on learning. Most students at this age prefer practical activities over theoretical instruction. Therefore, primary education aims to support and develop children's growth in accordance with their developmental tasks. Elementary school teachers play a crucial role in integrating these developmental needs into the learning process. The implementation of education at the elementary level must align with national regulations and policies, including standards for management, assessment, facilities, final examinations (UASBN), and teacher qualifications. Learning evaluation is a critical component in ensuring educational quality. However, in practice, teachers often face challenges such as limited time and a lack of understanding in assessing affective and psychomotor domains. As a result, solutions such as teacher training and more effective classroom management are necessary. This study aims to identify the challenges and proposed solutions related to the implementation of learning evaluations in elementary schools based on interviews with educational practitioners.

Keywords: developmental tasks, elementary school students, elementary teachers, learning evaluation, primary education

Abstrak, Anak usia Sekolah Dasar (SD) memiliki karakteristik khas, seperti senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, serta melakukan kegiatan secara konkret. Kebanyakan dari mereka lebih menyukai pembelajaran berbasis praktik daripada teori. Oleh karena itu, pendidikan di SD dirancang untuk mendorong dan mengembangkan potensi anak sesuai dengan tugas-tugas perkembangan yang mereka alami. Guru SD memiliki peran penting dalam mengimplikasikan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak ke dalam proses pembelajaran. Penyelenggaraan pendidikan di tingkat SD juga harus mengacu pada peraturan dan perundang-undangan yang berlaku, meliputi standar pengelolaan, penilaian, sarana dan prasarana, ujian akhir sekolah berstandar nasional (UASBN), serta kualifikasi pendidik. Evaluasi pembelajaran menjadi salah satu aspek penting dalam menjamin mutu pendidikan, namun dalam praktiknya guru menghadapi berbagai kendala seperti keterbatasan waktu dan kurangnya pemahaman terhadap penilaian ranah afektif dan psikomotorik. Oleh sebab itu, diperlukan solusi seperti pelatihan guru dan pengelolaan kelas yang lebih efektif. Studi ini bertujuan mengidentifikasi kendala dan solusi dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran di SD berdasarkan hasil wawancara dengan praktisi pendidikan.

Kata kunci: evaluasi pembelajaran, guru SD, karakteristik anak SD, pendidikan dasar, tugas perkembangan

1. PENDAHULUAN

Anak pada usia SD menunjukkan beberapa karakteristik yaitu, senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, senang melakukan sesuatu secara konkret. Kebanyakan anak lebih suka praktek daripada diberikan teori. Pendidikan di SD pada dasarnya mendorong dan mengembangkan anak dalam merealisasikan tugas-tugas perkembangannya. Oleh sebab itu guru SD dituntut untuk mampu mengimplikasikan tugas-tugas perkembangan ini dalam proses pembelajaran. Untuk melaksanakan penyelenggaraan pendidikan di SD mengacu pada Peraturan-peraturan dan peraturan pemerintah, baik standar

pengelolaannya, penilaiannya, sarana dan prasarannya, UASBN, dan kualifikasi pendidik/guru.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan yang menunjukkan interaksi antara peserta didik dan pendidik. Interaksi yang dibangun dalam kegiatan ini adalah interaksi yang bersifat dua arah dan menempatkan peserta didik bukan sebagai objek belajar tetapi sebagai subjek belajar. Kedudukan peserta didik sebagai subjek belajar berarti peserta didik merupakan individu yang aktif, bukan yang pasif, yang hanya menerima apa yang diberikan oleh pendidik.

Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas yang diberikan oleh pendidik harusnya bisa menarik, efektif dan efisien dengan menggunakan model-model pembelajaran, strategi, media, pendekatan dan metode pembelajaran dan apabila proses pembelajaran menyenangkan maka peserta didik akan bisa lebih aktif, kreatif dan fokus dalam suatu pembelajaran dan pada akhirnya peserta didik dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata. Sehingga peserta didik dapat menyelesaikan masalahnya sendiri.

Pembelajaran di Sekolah Dasar memiliki kedudukan yang sangat penting dalam upaya untuk mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang dapat diandalkan. Siswa sekolah dasar memiliki peranan penting demi masa depan bangsa, karena masa depan bangsa berada ditangan mereka. Oleh karena itu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PPkn pada siswa, perlu kiranya digunakan model-model pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang tepat. Agar tercipta suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Dalam kesempatan kali ini penulis telah membuat karya ilmiah berbentuk rekayasa ide, adapun judul yang kami buat yaitu "*Penggunaan Model Pembelajaran Probing-Promoting Berbasis Multimedia Dalam Kegiatan Pembelajaran di Sekolah Dasar*". Dan akan membahas mengenai model pembelajaran *Probing Prompting*, langkah-langkahnya, kelebihan model pembelajaran tersebut, kekurangan dari model pembelajaran tersebut dan mengenai multimedia yang digunakan dalam pembelajaran.

Pembahasan

- a) Penerapan peningkatan metode hasil belajar pembelajaran melalui ggga untuk metode meningkatkan problem hasil belajar solving pada pkn pada siswa pembelajaran
- b) Sekolah dasar n ilmu pengetahuan sosial siswa kelas vi sd negeri 9 metro pusat
- c) Metode metode pembelajaran metode pembelajaran ggga pembelajaran problem solving
- d) Kelebihan - siswa menjadi lebih - mendidik siswa metode aktif. Untuk berpikir - anak mendapat secara sistematis. Kesempatan baik - melatih siswa secara individu untuk mendesain maupun kelompok suatu penemuan. Untuk menanyakan - berpikir dan bertindak kreatif. Hal-hal yang belum di - memecahkan mengerti. Masalah yang - guru

dapat dihadapi secara mengetahui realistis penguasaan anak - mengidentifikasi terhadap materi yang dan melakukan disampaikan. Penyelidikan. - mendorong anak untuk berani mengajukan pendapatnya.

- e) Kelemahan - pertanyaan pada - memerlukan metode hakekatnya sifatnya cukup banyak hanya hafalan waktu. - proses tanya jawab - melibatkan lebih yang berlangsung banyak orang. Secara terus menerus - tidak semua akan menyimpang dari materi pelajaran pokok bahasan yang mengandung sedang dipelajari masalah. - guru tidak - memerlukan
- f) Mengetahui secara perencanaan yang pasti apakah anak yang teratur dan tidak mengajukan matang. Pertanyaan ataupun - tidak efektif jika menjawab telah terdapat beberapa memahami dan siswa yang pasif. Menguasai materi yang telah diberikan.

2. KERANGKA PEMIKIRAN

Pada saat ini pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah sangatlah penting untuk digunakan, agar peserta didik lebih mudah memahami materi tersebut dalam proses pembelajaran. berikut ini media berbasis teknologi yang bisa menarik minat belajar peserta didik yaitu dengan teknologi multimedia. Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk jauh lebih kaya daripada media tabel dan grafik konvensional. Pemakai dapat melihat gambar tiga dimensi, foto, video bergerak atau animasi dan mendengar suara stereo, perekaman suara atau musik.

Menurut Turban, dkk (2002) bahwa multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar. Pada abad 21 ini multimedia segera menjadi suatu keterampilan dasar yang sama pentingnya dengan keterampilan membaca. Sesungguhnya multimedia mengubah hakikat membaca itu sendiri. Multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat dilakukan untuk memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara lebih luas.

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan suara dan gerakan. Perkembangan multimedia mengikuti perkembangan internet, maka multimedia merupakan pasar yang pertumbuhannya tercepat di dunia saat ini.

Pembahasan

Pengertian Model Pembelajaran *Probing-Prompting*

Model pembelajaran Probing-Prompting merupakan pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan dan pengalaman siswa dengan pengetahuan baru yang sedang

dipelajari. Selanjutnya siswa mengontruksi konsep, prinsip, dan aturan menjadi pengetahuan baru.

Pada model pembelajaran ini, proses tanya jawab dilakukan dengan menunjuk siswa secara acak sehingga setiap siswa mau tidak mau harus berpartisipasi aktif, siswa tidak bisa menghindar dari proses pembelajaran, setiap saat ia bisa dilibatkan dalam proses tanya jawab.

Langkah-Langkah Model Siswa Pembelajaran Probing-Prompting

- 1) Guru menghadapkan siswa pada situasi baru, misalkan dengan memerhatikan gambar, rumus, atau situasi lainnya yang mengandung permasalahan.
- 2) Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil dalm merumuskannya.
- 3) Guru mengajukan persoalan kepada siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran khusus atau indikator kepada seluruh siswa.
- 4) Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil untuk merumuskannya 5) Menunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan.
- 6) Jika jawabannya tepat, guru meminta tanggapan kepada siswa lain tentang jawaban tersebut untuk meyakinkan bahwa seluruh siswa terlibat dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Namun, jika siswa tersebut mengalami kemacetan jawaban, dalam hal ini, jawaban yang diberikan kurang tepat, tidak tepat atau diam, guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan lain yang jawabannya merupakan petunjuk jalan penyelesaian jawaban. Lalu dilanjutkan dengan pertanyaan yang menuntut siswa berpikir pada tingkat yang lebih tinggi, sampai dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan kompetensi dasar atau indikator. Pertanyaan yang dilakukan pada langkah keenam ini sebaiknya diajukan kepada beberapa siswa yang berbeda agar seluruh siswa terlibat dalam seluruh kegiatan.
- 7) Guru mengajukan pertanyaan akhir pada siswa yang berbeda untuk lebih menekankan bahwa indikator tersebut benar-benar telah dipahami oleh seluruh siswa.

Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Probing-Prompting*

Model pembelajaran Probing-Prompting memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

a. Kelebihan

- 1) Mendorong siswa aktif berpikir.
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas sehingga guru dapat menjelaskan kembali.

- 3) Perbedaan pendapat antara siswa dapat dikompromikan atau diarahkan.
- 4) Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa.
- 5) Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.

b. Kekurangan

- 1) Dalam jumlah siswa yang banyak, tidak mungkin cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada siswa.
- 2) Siswa merasa takut, apalagi bila guru kurang dapat mendorong siswa untuk berani, dengan menciptakan suasana yang tidak tegang melainkan akrab.
- 3) Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berpikir dan mudah dipahami siswa.
- 4) Waktu sering banyak terbuang apabila siswa tidak dapat menjawab pertanyaan sampai dua atau tiga orang.
- 5) Dapat menghambat cara berpikir anak bila tidak/ kurang pandai membawakan diri, misalnya guru meminta siswa menjawab persis seperti yang dimaksud guru, kalau tidak akan disalahkan.

Model Pembelajaran dan Multimedia

Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang menggambarkan proses kegiatan belajar-mengajar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Selain itu, model pembelajaran juga merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi dan teknik pembelajaran.

Model pembelajaran biasanya tidak dipakai untuk menjelaskan proses pembelajaran yang rumit, tetapi model pembelajaran dipakai untuk menyederhanakan proses pembelajaran dan menjadikannya lebih mudah dipahami dalam tindakan saat proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran berperan penting dalam mengisi kegiatan pembelajaran. maka dari itu menjadi guru yang ideal dan inovatif adalah sebuah tuntutan yang tidak bisa dihindari dan dari gurulah peserta didik membayangkan sebuah masa depan dan sebuah impian keinginannya.

Proses pembelajaran berlangsung kondusif apabila peserta didik merasa nyaman dalam penerima pembelajaran dengan media yang menarik. Menurut Oemar Hamalik bahwa media pembelajaran adalah hubungan komunikasi interaksi akan berjalan lancar dan tercapainya hasil yang maksimal, apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Dalam pengertian komunikasi media adalah alat yang memindahkan informasi dari sumber ke penerima.

3. UNSUR-UNSUR PROGRAM MULTIMEDIA

1) Unsur Teks

Bermanfaat untuk mempelajari deskripsi atau penjelasan yang terkait dengan konsep-konsep yang diungkapkan secara tertulis.

2) Unsur Audio

Berguna untuk mempelajari kemampuan dalam menyimak informasi dan pengetahuan yang disampaikan melalui unsure suara.

3) Unsur Gambar

Dapat digunakan untuk membuat konsep-konsep yang bersifat abstrak terlihat nyata atau konkret sehingga mudah untuk dipelajari.

4) Unsur Video dan Animasi

Yang memiliki fitur berupa gambaran bergerak, tergolong sebagai medium yang dapat digunakan dalam menjelaskan berlangsungnya sebuah prosedur atau suatu peristiwa secara efektif. Animasi juga dapat digunakan untuk menggambarkan dan memperlihatkan objek dan benda yang digerakkan untuk menjelaskan sebuah konsep atau pengetahuan

Metode Pembelajaran dalam Program Multimedia

a. Presentasi

Presentasi merupakan metode klasik yang dapat digunakan dalam menyampaikan isi atau substansi program multimedia.

b. Diskusi

Diskusi adalah metode penyampaian informasi dan pengetahuan yang lebih bersifat interaktif daripada metode presentasi.

c. Simulasi

Metode simulasi merupakan bentuk lain dari metode yang digunakan untuk menyampaikan isi atau materi yang terdapat di dalam sebuah program multimedia.

d. Tutorial

Metode pembelajaran yang lain kerap diterapkan dalam program multimedia adalah metode tutorial.

e. Pemecahan masalah

Metode yang bertujuan untuk melatih pengguna program multimedia agar memiliki kemampuan dalam menemukan solusi yang diperlukan dalam mengatasi suatu masalah.

f. Demonstrasi

Metode pembelajaran demonstrasi merupakan metode yang dilakukan dengan cara memperlihatkan dan menunjukkan kepada siswa tentang sesuatu objek.

Penggunaan Model Pembelajaran *Probing-Prompting* Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran di SD

- a. Pendidik harus menyiapkan sumber belajar melalui multimedia.
- b. Pendidik menjelaskan sebuah materi misalnya dalam pembelajaran PPKn kelas 2 tentang Pancasila dengan menggunakan multimedia dalam multimedia ini terdapat beberapa yang terlihat dlam media tersebut yaitu teks, gambar, video atau animasi, dan audio. Agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik tersebut.
- c. Kemudian pendidik menerapkan model pembelajaran Probing Prompting dalam pemebelajaran dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan kepada siswa berdasarkan yang telah mereka lihat atau dengarkan sebelumnya.
- d. Pendidik menunggu beberapa saat untuk memeberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil dalam merumuskannya.
- e. Pendidik menunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan dan meminta tanggapan kepada siswa lain berdasarkan jawaban yang telah diberikan salah satu siswa tadi.
- f. Selanjutnya pendidik meminta peserta didik menyimpulkan materi dalam proses pemebelajaran tersebut, abis peserta didik kemudian pendidik yang menyimpulkan materinya.

4. KESIMPULAN

Ada beberapa karakteristik anak di usia Sekolah Dasar yang perlu diketahuipara guru, agar lebih mengetahui keadaan peserta didik khususnya ditingkat SekolahDasar(SD). Seorang guru harus dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuaidengan keadaan siswanya, maka sangat penting bagi seorang pendidik mengetahuikarakteristik siswanya. Selain karakteristik yang perlu diperhatikan juga adalahkebutuhan peserta didik. pemahaman terhadap karakteristik peserta didik dan tugas-tugas perkembangan anak SD dapat dijadikan titik awal untuk menentukan tujuanpendidikan di SD, dan untuk menentukan waktu yang tepat dalam memberikanpendidikan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak itu sendiri. Secara ideal,dalam rangka pencapaian perkembangan diri siswa, sekolah dan guru seyogyanyadapat menyediakan dan memenuhi berbagai kebutuhan siswanya dalam rangkapencapaian perkembangan diri siswa. Model pembelajaran Probing-Prompting berbasis multimedia dalam

pembelajaran di Sekolah Dasar akan mempermudah peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran. pendidik dapat dengan mudah mendapatkan sumber belajar, dan pendidik dapat menyajikan berbagai macam seperti teks, gambar, audio, dan video dan animasi. Dengan demikian peserta didik akan lebih menarik dalam proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Saran

Hendaknya guru bisa memilih dan memilah dalam menentukan strategi, metode maupun model pembelajaran yang tepat agar proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien serta menyenangkan bagisiswa, khususnya dalam mata pelajaran sekolah dasar, karena setiap karakteristik individu maupun peserta didik berpengaruh sangat besar terhadap tercapainya tujuan suatu pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Lubis, M. A. (2018). *Pembelajaran PPKn di MI/SD: Implementasi pendidikan abad 21*. Medan: Akasha Sakti.
- Lubis, M. A. (2018). *Pembelajaran PPKn: Teori pengajaran abad 21 di SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Prayitno, & Manullang, B. (2011). *Pendidikan karakter dalam pembangunan bangsa*. Jakarta: PT Grasindo.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto, M. (2005). *Multimedia: Alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- Syamsu, Y. (2004). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.