

## **IMPLEMENTASI KIT DUTA INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK SEKOLAH DASAR**

Minto Santoso  
Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan  
FKIP Universitas Islam Balitar Blitar  
Jl. Majapahit No. 04 Blitar  
E-mail: [pu3mizan@gmail.com](mailto:pu3mizan@gmail.com)

### **ABSTRAK :**

Tujuan penelitian ini mengetahui bagaimana implementasi pembelajaran tematik dengan menggunakan media kit duta indonesia dapat mengarahkan pada pembelajaran yang menyenangkan. Dengan pendekatan penelitian tindakan kelas hasil penelitian menunjukkan bahwa 92% langkah permainannya dapat terapkan, serta efektif dalam pencapaian kompetensi yang maksimal yakni ditunjukkan kurang dari 10% peserta didik yang memperoleh penilaian kurang baik dalam penilaian sikap serta pencapaian nilai rata-rata kelas 84,6. Selain itu 84% peserta didik mengharapkan dapat menggunakan kembali kit duta indonesia dalam pembelajaran berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi kit duta indonesia dalam pembelajaran tematik dapat dilakukan dengan efektif.

Kata Kunci: *kit duta indonesia, pembelajaran, tematik*

### **ABSTRACT :**

The purpose of this research is to find out how the implementation of thematic learning by using duta indonesia media kits can lead to fun learning. With the classroom action research approach the results of the study showed that 92% of the steps in the game can be applied, and effective in achieving maximum competency, which is indicated by less than 10% of students who received poor ratings in attitude assessment and the achievement of an average grade of 84.6. In addition, 84% of students expect to be able to reuse the duta indonesia kit in their next learning. This shows that the implementation of the duta indonesia kit in thematic learning can be carried out effectively.

Keywords: *indonesian duta kit, learning, thematic*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik di sekolah dasar (SD) merupakan suatu hal yang relatif baru, sehingga dalam implementasinya belum sebagaimana yang diharapkan. Masih banyak guru yang merasa sulit dalam melaksanakan pembelajaran tematik ini. (Qowi, 2015) Menyebutkan beberapa permasalahan yang muncul dalam penerapan pembelajaran terpadu. Pertama belum semua guru mendapatkan pelatihan pembelajaran tematik dan kurikulum 2013. Terutama bagi guru swasta di sekolah/madrasah. Hal ini berimbas pada kebanyakan guru belum bisa *men-tematik-kan* semua pelajaran pada tema tertentu dan masih perlu pemahaman yang luas. Permasalahan ke dua adalah kegiatan pembelajaran, yakni bagaimana melaksanakan pembelajaran dari beberapa mata pelajaran dengan lima langkah pembelajaran pada satu kegiatan pembelajaran yang juga terdiri dari penilaian pembelajaran, baik penilaian proses maupun penilaian hasil yang tercakup di dalamnya.

Permasalahan yang ke tiga adalah sumber belajar. Pada pembelajaran tematik di SD/MI sumber belajar yang digunakan mayoritas satu buku siswa dan terkadang hanya lembar kerja siswa yang dikeluarkan oleh penerbit swasta. Keadaan ini menjadi masalah ketika buku siswa sebagai sumber belajar dan tidak dikembangkan oleh guru. Karena buku siswa hanya terdiri dari beberapa halaman. Mayoritas guru mengalami kesulitan ketika sumber belajar lain tidak tersedia. Bagi sekolah atau madrasah yang berada di daerah perkotaan tentu bukan masalah untuk mendapatkan jaringan internet, namun tidak demikian bagi SD/MI yang berada di pelosok desa.

Disamping itu hasil observasi peneliti di beberapa sekolah atau madrasah mayoritas metode pembelajaran masih dilakukan secara konvensional, berpusat pada siswa, minim media pembelajaran dan cenderung hanya berorientasi pada pencapaian ranah kognitif. Sehingga pembelajaran relatif hanya berfungsi sebagai transfer informasi pengetahuan. Oleh karena itu penelitian ini yang merupakan tindak lanjut penelitian sebelumnya mengenai pengembangan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik bertujuan memberikan gambaran bagaimana produk media berupa kit Duta Indonesia diimplementasikan dalam pembelajaran tematik sekolah dasar (SD/MI).

Kit Duta Indonesia (Santoso, 2019) merupakan media pembelajaran yang berbentuk papan persegi dengan komponen didalamnya meliputi dadu, peta Indonesia pion dan kartu. Peta Indonesia dalam kit ini adalah peta yang telah dimodifikasi dengan jalur yang akan dilalui oleh pion pemain lengkap dengan jalur tantangan dan jalur peluang. Disamping itu peta ini dilengkapi dengan gambar-gambar potensi dari setiap provinsi yang didesain dengan mencakup berbagai tema. Demikian juga dengan desain kartu yang dibuat.

Adapun cara memainkannya adalah; 1) Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota 4 sampai 5 anak; 2) Permainan dimainkan dengan beberapa putaran. Masing-masing kelompok pada setiap putaran diwakili oleh satu anggota kelompok yang berbeda; 3) Pada putaran pertama pemain hanya berjalan tanpa memperoleh tantangan atau peluang sesuai game duta Indonesia. Pemain hanya mengumpulkan point saja sesuai dengan angka dimana pion berhenti pada satu titik; 4) Pada putaran pertama ini setiap berhenti pada suatu titik, peserta harus mengambil kartu materi dalam laci dan membacanya secara keras dan jelas sebanyak tiga kali; 5) Pada putaran kedua dan selanjutnya setiap peserta akan melalui tantangan dan peluang; 6) Bila berhasil menjawab peluang maka peserta akan mendapat tambahan point sesuai angka yang dituju, namun bila tidak mampu menjawab tantangan maka point peserta akan dikurangi sejumlah angka pada titik yang dituju; 7) Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang mengumpulkan point paling banyak.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain mengadopsi dari penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini hanya dilakukan dalam satu siklus karena cakupan muatan dalam setiap pembelajaran setiap hari berbeda. Satu siklus dalam penelitian ini dilakukan selama enam kali tatap muka karena harus menuntaskan muatan dalam satu sub tema. Desain penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Tahap perencanaan yaitu menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan kit duta Indonesia. Isi yang paling ditonjolkan dalam penyusunan rencana pembelajaran ini yaitu pada media yang digunakan, kegiatan pembelajaran inti, dan evaluasi. Media yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah kit duta Indonesia yang dapat mengimplementasikan berbagai metode dan model pembelajaran. Namun dalam penelitian ini perencanaan pembelajaran lebih menekankan pada model *cooperative learning* dengan metode ceramah, tanya jawab, permainan dan kuis.

Kegiatan pembelajaran ini pada perencanaan ini meliputi:

1. Satu kelas dibagi menjadi lima kelompok secara acak
2. Peserta didik bersama guru belajar dengan memainkan kit duta Indonesia
3. Guru melakukan improvisasi terhadap langkah permainan duta Indonesia yakni pada putaran pertama hanya ada satu pion yang dijalankan oleh lima kelompok. Setiap kelompok diwakili oleh satu peserta untuk melempar dadu. Pion berjalan sesuai dengan banyaknya mata dadu yang muncul tanpa memperdulikan tantangan dan peluang. Setiap pion berhenti di suatu provinsi maka guru mengajak peserta didik melihat gambar potensi yang muncul lalu menjelaskan materi sesuai

dengan indikator yang telah disusun. Pada tahap ini guru memasukkan sesi tanya jawab

4. Pada putaran kedua terdapat lima pion yang mewakili setiap kelompok. Setiap kelompok menjalankan pionnya sesuai dengan jumlah mata dadu yang diperoleh. Setiap pion berhenti maka peserta didik yang melempar dadu harus membaca materi tematik dengan keras. Guru memberikan penguatan dengan melakukan tanya jawab. Apabila peserta didik sudah cukup dengan penjelasan maka giliran kelompok berikutnya yang maju. Pada putaran ini semua kelompok memiliki kesempatan yang sama untuk mendapat peluang dan tantangan sesuai dengan ketentuan permainan game duta indonesia. Setiap point dimana pion itu berhenti maka di catat dalam koleksi point kelompok masing-masing.
5. Pada tahap ketiga setiap perwakilan kelompok yang mendapat giliran harus mengambil salah satu kartu yang tersedia dalam kotak. Kartu tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan. Apabila perwakilan kelompok tersebut dapat menjawab dengan benar maka memperoleh point sebanyak titik mana pion kelompoknya terakhir berhenti. Setiap point dari masing-masing kelompok akan dicatat.
6. Kelompok yang menang dalam permainan ini adalah kelompok yang paling produktif yakni yang paling banyak mengumpulkan poin.

Karena pembelajaran tematik menggunakan pendekatan autentik assesment, maka evaluasi dilakukan tidak hanya pada akhir pembelajaran namun juga pada proses. Penilaian proses meliputi penilaian untuk afektif yakni keberanian, kerjasama, dan kejujuran dengan menggunakan instrumen rubrik penilaian sikap. Sementara penilaian akhir ditekankan pada pencapaian kompetensi afektif. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas V Maliki MI Hidayatul 'Ulum tahun pelajaran 2019/ 2019 yang berjumlah 24 anak dengan pembagian 11 siswa laki-laki dan 13 siswaperempuan.

Data dikumpulkan dengan teknik observasi, kuisioner dan test. Observasi digunakan untuk menggali data mengenai aktivitas psikomotor dan afektif (keberanian, kerjasama, dan kejujuran) peserta didik. Penggalan data menggunakan ceklist dan catatan lapang. Metode kuisioner untuk mengetahui respon siswa mengenai pembelajaran menggunakan media kit duta indonesia dan test untuk mengukur capaian kognitif peserta didik. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil observasi mengenai aktifitas psikomotor dan afektif peserta didik. Teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dari angket dan nilai test.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menekankan pada aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menggunakan Kit Duta Indonesia.

**Tabel 1. Kesesuaian penggunaan Kit Duta Indonesia dengan langkah-langkah penggunaannya**

No	Langkah-langkah	Kesesuaian		
		Ya	Tidak	Catatan
1	Satu kelas dibagi menjadi lima kelompok secaraacak	Ya		
2	Pada putaran pertama hanya ada satu pion yang dijalankan oleh lima kelompok. Setiap kelompok diwakili oleh satu peserta untuk melempar dadu.Pion berjalan sesuai dengan banyaknya mata dadu yang muncul tanpa memperdulikan tantangan dan peluang. Setiap pion berhenti di suatu provinsi maka guru mengajak peserta didik melihat gambar potensi yang muncul lalu menjelaskan materi sesuai dengan indikator yang telah disusun	Ya		Pada saat pertama kali main peserta didik merasa bingung dengan jalur yang harus dilalui
3	Pada tahap ini guru memasukkan sesi Tanya jawab	Ya		Hanya ada beberapa Timbul
4	Setiap kelompok menyusun strategi perwakilan yang harus dikirimkan	Ya		sedikit kegaduhan
5	Pada putaran kedua terdapat lima pion yang mewakili setiap kelompok. Setiap kelompok menjalankan pionnya sesuai dengan jumlah mata dadu yang diperoleh. Setiap pion berhenti maka peserta didik yang melempar dadu harus membaca materi tematik dengan keras.Guru memberikan penguatan dengan melakukan tanya jawab. Apabila peserta didik sudah cukup dengan penjelasan maka giliran kelompok berikutnya yang maju	Ya		Tempat yang sempit menjadikan pion tampak berjubel
6	Setiap point dimana pion itu berhenti maka dicatat dalam koleksi point kelompok masing- masing.	Ya		Pencatatan hanya dilakukan di papan
7	Pada tahap ketiga setiap perwakilan kelompok yang mendapat giliran harus mengambil salah satu kartu yang tersedia dalam kotak. Kartu tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan. Apabila perwakilan kelompok tersebut dapat menjawab dengan benar maka memperoleh point sebanyak dititik mana pion kelompoknya terakhir berhenti. Setiap point dari masing-masing kelompok akan di catat.	Ya		Ada peserta yang terlewat saat berhenti di titik peluang

**Tabel 2. Ketercapaian nilai afektif peserta didik (keberanian, kerjasama, dan kejujuran)**

Nama Peserta Didik	Aspek Sikap		
	Keberanian	Kerjasama	Kejujuran
Adi Putra Wilda Sani	B	B	B
Ahmad Dafin	A	B	A
Ahmad Zainul Fahmi	B	B	A
Alfiyah Nurhayati	A	A	A
Alvin	C	B	A
Faidah Nida Fitria	B	B	A
Faliq Muhaimin	B	B	B
Isnaya Lu'luin H. M	C	C	A
Jihan Safrizal Mubarok	A	A	B
Keisya Kamila	A	B	B
Khairul Azzam Maulana	A	A	A
M. Harros Syar`a	B	A	A
Melisa Virga N.S	B	A	A
Muhamad Indra Setiawan	A	B	C
M.Romadhon Kafidz Fahrozi	C	B	B
Nadia Indah Oktavia	B	B	B
Pangestuty Fadhzillatus. S	B	B	A
Raihan Wisnu Wardana	B	B	B
Rizky Aji Alwin	C	C	B
Tri Mulia Dewi	C	B	B
Ulul Acmirahma Ramadlani	B	B	B
Wahyuning Agustina	A	A	B
Zuliana Rifatul Laila	B	A	B

Keterangan : A : Sangat Baik, B : Cukup Baik, C: Kurang Baik.

**Tabel 3. Ketercapaian Ranah Kognitif**

Nama Peserta Didik	Nilai
Adi Putra Wilda Sani	84
Ahmad Dafin	87
Ahmad Zainul Fahmi	82
Alfiyah Nurhayati	92
Alvin	78
Faidah Nida Fitria	88
Faliq Muhaimin	82
Isnaya Lu'luin H. M	83
Jihan Safrizal Mubarok	80
Keisya Kamila	79
Khairul Azzam Maulana	94
M. Harros Syar`a	80
Melisa Virga N.S	96
Muhamad Indra Setiawan	88
M.Romadhon Kafidz Fahrozi	79

*lanjutan dari tabel 3.*

Nama Peserta Didik	Nilai
Nadia Indah Oktavia	83
Pangestuty Fadhillatus. S	78
Raihan Wisnu Wardana	80
Rizky Aji Alwin	82
Tri Mulia Dewi	83
Ulul Acmirahma Ramadlani	85
Wahyuning Agustina	89
Zuliana Rifatul Laila	86
Rata-rata	84,16

Keterangan : A : Sangat Baik, B : Cukup Baik, C: Kurang Baik

**Tabel 4. Respon peserta didik terhadap penggunaan Kit Duta Indonesia dalam pembelajaran tematik**

Nama Peserta Didik	Respon		
	Positif	Tidak Ada	Negatif
Adi Putra Wilda Sani		✓	
Ahmad Dafin	✓		
Ahmad Zainul Fahmi	✓		
Alfiyah Nurhayati	✓		
Alvin		✓	
Faidah Nida Fitria	✓		
Faliq Muhaimin		✓	
Isnaya Lu'luin H. M	✓		
Jihan Safrizal Mubarak	✓		
Keisya Kamila	✓		
Khairul Azzam Maulana	✓		
M. Harros Syar`a	✓		
Melisa Virga N.S	✓		
Muhamad Indra Setiawan		✓	
M.Romadhon Kafidz Fahrozi	✓		
Nadia Indah Oktavia	✓		
Pangestuty Fadhillatus. S	✓		
Raihan Wisnu Wardana	✓		
Rizky Aji Alwin	✓		
Tri Mulia Dewi	✓		
Ulul Acmirahma Ramadlani	✓		
Wahyuning Agustina	✓		
Zuliana Rifatul Laila	✓		

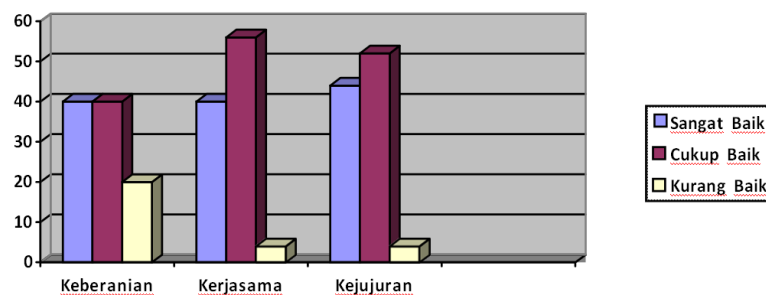
## Pembahasan

### Penerapan langkah-langkah kit duta indonesia

Penggunaan kit duta indonesia sesuai dengan langkah-langkah yang telah disusun. Akan tetapi dalam penerapannya terdapat hal yang perlu dicermati yakni pertama ketika diberi kesempatan untuk melakukan tanya jawab, hanya ada beberapa peserta didik saja yang terlibat. Hal ini bisa

terjadi memang tidak ada hal yang mengganjal atau keberanian peserta didik yang perlu ditingkatkan. Akan tetapi jika merujuk session permainan maka antusiasme dan keberanian kelas sangat tampak. Hal ini sesuai dengan pendapat (Santoso: 2018) bahwa permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Kedua pada saat menyusun strategi kelompok mereka terlihat ramai dan kurang terkontrol, hal ini terjadi karena susunan tempat duduk yang berderet kebelakang sehingga komunikasi menjadi kurang terfokus. Sesuai silberman 2006 bahwa kelemahan penataan tempat duduk tradisional adalah guru biasanya kurang memperhatikan siswa yang ada di belakang. Siswa yang tempat duduknya dibelakang tidak dapat menerima pelajaran secara maksimal.

### Penilaian sikap



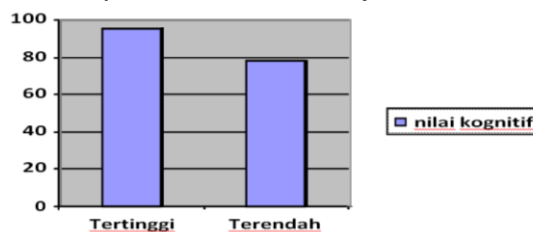
**Gambar 1. Prosentase Capaian Penilaian Sikap**

Dari gambar di atas hanya ada 20% peserta didik kurang berani, 4% peserta didik yang kurang dalam bekerjasama dan 4% yang kurang jujur. Hal ini berarti bahwa permainan dengan kit duta Indonesia dapat diterapkan dalam meningkatkan nilai karakter peserta didik. Menurut Risamasu (2016) keterampilan proses yang dilatihkan menjadi suatu kemampuan dasar pada mental, fisik dan sosial dan menjadi penggerak keterampilan-keterampilan lain menjadi sebuah karakter dan kepribadian.



## Penilaian pengetahuan

Hasil nilai pengetahuan peserta didik ditunjukkan dalam grafik berikut ini:



**Gambar 2. Nilai Peserta Didik**

Berdasarkan gambar 2 nilai peserta didik tertinggi adalah 96 dan terendah adalah 78 sehingga secara klasikal rata-rata nilai peserta didik 84,16 hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal di atas KKM yaitu  $\geq 75\%$ . Keterlibatan peserta didik dalam permainan memberikan pengaruh yang besar dalam penguasaan pengetahuan peserta didik, sebagaimana Sardiman (2007) menambahkan bahwa praktek sebagai wahana belajar yang efektif dalam membina sikap, ketrampilan dan cara berfikir kritis dibandingkan dengan belajar menggunakan hafalan.

## Tanggapan

Tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media kit duta indonesia sangat tinggi 84% peserta didik menyatakan merasa tertarik dan ingin menggunakan kembali.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka implementasi kit duta indonesia dalam pembelajaran tematik sangat mudah diterapkan dan dapat memberi pengaruh positif pada ranah perkembangan peserta didik baik dari sisi kognitif, afektif, maupun psikomotor.

## SARAN

Saran untuk penelitian selanjutnya bahwa implementasi kit duta indonesia dapat dilakukan pada semua tema dan bisa dikembangkan untuk jenjang dan mata pelajaran yang lain.

## DAFTAR RUJUKAN

- Andiko, Qowi. 2015. *Balai Diklat Keagamaan Semarang*. Available online at <https://bdksemarang.kemenag.go.id/>. Diakses Desember, 2019
- Melvin L. Silberman. 2006. *Active learning 101 Cara Belajar siswa aktif*, (Bandung: Nuansa,

Minto Santoso. 2020. Implementasi Kit Duta Indonesia dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.12 (1): 49-58

---

Santoso, Minto. 2019. Pengembangan kit Duta Indonesia. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan pembelajaran universitas muhammadiyah, Ponorogo

Santoso, Minto. 2018. Penerapan Metode Ceria Permanis untuk Meningkatkan Partisipasi dan Prestasi Belajar Pkn Siswa Kelas VII SMPI Hidayatul 'Ulum Dayu Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018. *Konstruktivisme*, 10 (2): 163-177

Risamasu, P.V. M. 2016. Peran Pendekatan Keterampilan Proses Sains Dalam Pembelajaran IPA. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Jayapura

Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.