

**MODEL *EXCLUSIVE* DENGAN METODE PERMAINAN UNTUK  
MENINGKATKAN KOMPETENSI MITIGASI LONGSOR**

**JURNAL**

**Oleh  
SERLIA HENDRIYANI  
Sowiyah  
Mugiadi**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2014**

## **ABSTRAK**

### **MODEL *EXCLUSIVE* DENGAN METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI MITIGASI LONGSOR**

**Oleh**  
**SERLIA HENDRIYANI\*)**  
**Sowiyah\*\*)**  
**Mugiadi\*\*\*)**

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kompetensi mitigasi bencana longsor melalui model *EXCLUSIVE* dengan metode permainan. Metode penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan tahapan setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Alat pengumpul data penelitian adalah lembar observasi dan soal tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *EXCLUSIVE* dengan metode permainan dapat meningkatkan kompetensi mitigasi siswa.

Kata kunci: kompetensi, longsor, metode permainan, mitigasi, model *EXCLUSIVE*.

#### Keterangan

- \*) Penulis (Program Studi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNILA Jln. Soemantri Brojonegoro No. 1 Gedung Meneng, Bandar Lampung)
- \*\*\*) Pembimbing I (Program Studi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNILA Jln. Soemantri Brojonegoro No. 1 Gedung Meneng, Bandar Lampung)
- \*\*\*\*) Pembimbing II (Program Studi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNILA Jln. Soemantri Brojonegoro No. 1 Gedung Meneng, Bandar Lampung)

## **ABSTRACT**

### **EXCLUSIVE MODEL WITH GAMES METHOD TO INCREASE LANDSLIDE MITIGATION COMPETENCE**

**By**

**SERLIA HENDRIYANI**

**Sowiyah**

**Mugiadi**

The aims of research were to increase landslide mitigation competences through *EXCLUSIVE* model with games method. The method of research was Classroom Action Research that consist of planning, implementing, observing, and reflecting. The instrument of data collection used observation sheet and test. Qualitative and quantitative technique were used to analyze data. The results of the research showed that the implementation of *EXCLUSIVE* model with game method can improve the landslide mitigation competence.

Keywords: competence, games method, mitigation, *EXCLUSIVE* model, landslide.

## HALAMAN PENGESAHAN

### JURNAL SKRIPSI

Judul Skripsi : MODEL *EXCLUSIVE* DENGAN METODE  
PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN  
KOMPETENSI MITIGASI LONGSOR

Nama Mahasiswa : Serlia Hendriyani

Nomor Pokok Mahasiswa : 1013053085

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : S1 PGSD

Metro, Juli 2014  
Peneliti,

Serlia Hendriyani  
NPM 1013053085

MENGESAHKAN,

Pembimbing I

Pembimbing II

**Drs. Sowiyah, M. Pd.**  
NIP 19600725 198403 2 00 1

**Drs. Mugiadi, M. Pd.**  
NIP 19520511 197207 1 001

## PENDAHULUAN

Proses belajar terjadi dalam konteks interaksi diri siswa dengan lingkungannya. Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 36 ayat 2, diketahui bahwa pendidikan diselenggarakan dengan mengacu kepada karakteristik, kondisi dan potensi dari masing-masing daerah yang kontekstual dalam kehidupan siswa. Lingkungan kontekstual merupakan lingkungan siswa berada atau tinggal. Siswa perlu memahami potensi yang ada di lingkungannya termasuk potensi bencana alam.

Bencana alam yang datang tidak dapat dihindari dan diramalkan kapan terjadinya, namun kerugian dan korban jiwa dapat diminimalisir jumlahnya apabila masyarakat memiliki pengetahuan dan pemahaman akan pentingnya mitigasi bencana. Pendidikan mitigasi bencana longsor penting diberikan khususnya kepada anak-anak yang tinggal di daerah rawan bencana longsor. Pemahaman akan ancaman bencana longsor diharapkan mampu mengurangi kerugian dan korban jiwa saat terjadinya bencana.

Menurut Amin (2011: 1) kompetensi dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menghadapi situasi dan keadaan di dalam pekerjaannya. Sedangkan menurut Kunandar (2013: 62) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif dan psikomotor yang dicapai setelah mengikuti proses belajar. Mitigasi sebagaimana dimaksud dilakukan untuk mengurangi risiko bencana bagi masyarakat yang berada pada kawasan rawan bencana. Triatmadja (2010: 141) mengungkapkan bahwa mitigasi adalah upaya atau tindakan yang dilakukan untuk mengurangi efek dari suatu kejadian bencana. Berdasarkan pengertian kompetensi dan mitigasi yang telah dijelaskan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa kompetensi mitigasi adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam hal mengurangi risiko bencana alam, baik mencakup pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor).

Berdasarkan prasarvei yang dilakukan peneliti, diketahui SDN 2 Gunung Kemala Timur terletak di bawah tebing curam dan perbukitan. Wilayah sekolah ini memiliki kemiringan lebih dari 20 derajat. Bangunan sekolah ini pun harus mengikuti kontur perbukitan. Guru dan siswa mengungkapkan longsor pernah terjadi di tebing belakang sekolah. Meskipun terletak pada wilayah rawan longsor, berdasarkan penelusuran dokumen perangkat pembelajaran pada semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014 diketahui bahwa mitigasi bencana longsor belum diintegrasikan dalam pembelajaran. Ketika dipilih 10 siswa secara acak untuk ditanya hal yang berkaitan tentang longsor, 7 dari mereka belum bisa memberikan jawaban yang memadai bahkan pertanyaan tentang cara menyelamatkan diri dan evakuasi belum dapat dijawab. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan dan keterampilan mitigasi siswa dalam menghadapi bencana longsor masih rendah. Berdasarkan observasi pada saat pembelajaran di kelas III SDN 2 Gunung Kemala Timur didapati saat pembelajaran kelompok di kelas, hanya 1 sampai 2 orang saja di dalam kelompok yang mengerjakan tugas sedangkan siswa lain cenderung pasif. Selain itu jika guru memberikan tugas, hanya beberapa orang saja yang menyelesaikan tugas tepat waktu, bahkan ada yang tidak menyelesaikan tugasnya. Berdasarkan fenomena ini maka dapat diindikasikan bahwa sikap sosial siswa tergolong masih belum terlihat. Sikap sosial ini adalah sikap kerjasama dan

tanggung jawab. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran didapati bahwa guru masih melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centred*) dan belum menggunakan pola pembelajaran yang variatif dan melibatkan siswa seutuhnya. Guru mendominasi pembelajaran dengan metode ceramah.

Agar kesulitan belajar dapat diminimalisir, guru hendaknya menerapkan pola pembelajaran yang variatif, menyenangkan dan dapat melibatkan siswa seutuhnya. Hal ini dapat dilakukan dengan mengubah model pembelajaran dan metode yang digunakan. Salah satu model pembelajaran yang tepat digunakan adalah model pembelajaran *EXCLUSIVE* (*Exploring, Clustering, Simulating, Valuing and Evaluating*). Model pembelajaran ini sangat berguna dalam mengkaji informasi dari fakta atau fenomena yang ada di lingkungan sekitar dan terkait dengan pengalaman nyata siswa sehari-hari. Model pembelajaran *EXCLUSIVE* sengaja dikembangkan bukan hanya untuk meningkatkan pemahaman akan pentingnya pengetahuan tentang bencana alam kebakaran di sekitar lingkungan siswa, tetapi juga dirancang untuk membangun kesadaran mendalam tentang pentingnya kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana, Abdurrahman dkk. (2012: 218).

Abdurrahman, dkk. (2012: 219) mengemukakan langkah model pembelajaran *EXCLUSIVE* yaitu: (1) *Exploring*, pembagian kelompok dimana masing-masing kelompok mempunyai tugas untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya, (2) *Clustering*, membuat *cluster-cluster* informasi dan mendiskusikan *cluster* informasi yang sudah terbentuk, (3) *Simulating*, siswa diajak untuk melakukan simulasi paham, sadar, dan siaga, (4) *Valuing*, Pada tahap ini siswa diajak untuk menginternalisasi (*internalized*) nilai-nilai yang diperoleh melalui diskusi dan simulasi, (5) *Evaluating*, mengevaluasi jalannya keseluruhan proses pembelajaran. Model pembelajaran ini juga menuntut siswa untuk aktif dan terlibat saling bertukar pikiran, berkolaborasi, berkomunikasi, dan bersimulasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan sehingga diharapkan siswa mampu mengembangkan kemampuannya. Interaksi yang terjadi dalam model ini menurut Abdurrahman, dkk. (2012: 220) adalah interaksi timbal balik antara guru, siswa, dan bahan ajar (sumber belajar).

Pembelajaran dengan menggunakan model *EXCLUSIVE* akan memiliki dampak instruksional dan dampak pengiring. Menurut Abdurrahman, dkk. (2012: 221) dampak instruksional yang diperoleh adalah siswa memiliki kemampuan dalam mengkonstruksi pengetahuan, kemampuan pemecahan masalah, dan penguasaan materi pembelajaran baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Abdurrahman, dkk. (2012: 221) mengungkapkan dampak pengiring yang diperoleh adalah nilai-nilai positif dalam membangkitkan kesadaran akan pengetahuan yang relevan dan sikap kritis siswa dalam belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *EXCLUSIVE* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman akan pentingnya pengetahuan tentang bencana alam kebakaran di sekitar lingkungan siswa, tetapi juga dirancang untuk membangun kesadaran mendalam tentang pentingnya kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana.

Pengemasan pembelajaran semenarik mungkin juga diperlukan agar siswa aktif dan mendapatkan pengalaman belajar yang berkesan. Salah satu metode yang cocok adalah metode permainan. Menurut John Locke dalam Resmini & Dandan Juanda (2007: 246) bermain dapat membantu usaha mencapai tujuan pendidikan.

Lebih lanjut Supendi dan Nurhidayat (2008: 12) mengemukakan bahwa pendidikan saat ini menjadikan permainan sebagai salah satu metode dalam kegiatan belajar maupun pelatihan. Sani (2013: 164) mengemukakan metode permainan adalah cara yang digunakan guru dalam membelajarkan peserta didik dimana mereka dilibatkan dalam permainan untuk simulasi suatu tugas atau topik tertentu. Menurut Hetherington dan Parke dalam Patmonodewo (Resmini & Juanda, 2007: 245), bermain bagi anak berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak, dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungannya dan mempelajari segala sesuatu serta memecahkan masalah yang dihadapinya. Permainan juga dapat meningkatkan perkembangan sosial anak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode permainan merupakan cara guru mengorganisasikan pembelajaran dengan melibatkan siswa dalam permainan pada topik tertentu untuk memperoleh suatu keterampilan dengan cara yang menggembirakan.

Melakukan permainan dalam pembelajaran membutuhkan langkah-langkah kegiatan. Menurut Sani (2013: 164) langkah-langkah metode permainan yaitu: (1) guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan metode yang akan dilaksanakan, (2) guru memberikan aturan dalam bermain, (3) peserta didik memulai permainan, (4) evaluasi dilakukan selama permainan dilakukan, (5) permainan diakhiri setelah sukses ataupun gagal.

Bermain bagi anak memiliki fungsi dan makna. Resmini & Juanda (2007: 249) mengungkapkan fungsi bermain yaitu: (a) pengembangan kognitif, (b) pengembangan sosial, (c) pengembangan emosional, (d) pengembangan fisik, (e) pengembangan bahasa.

Pada proses pembelajaran tentunya bertujuan untuk penguasaan suatu kompetensi tertentu. Menurut Dirjen Dikti (2010: 9) kompetensi diartikan sebagai kemampuan seseorang yang dapat terobservasi mencakup atas pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja dalam menyelesaikan suatu pekerjaan atau tugas sesuai dengan standar performa yang ditetapkan. Lebih lanjut, Sudjana (2009: 22) mengungkapkan bahwa dalam sistem pendidikan nasional, tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi kompetensi hasil belajar Benyamin Bloom yang secara garis besar terbagi menjadi tiga yaitu kompetensi hasil belajar kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan).

Kunandar (2013: 159) menyatakan bahwa hasil belajar kognitif (pengetahuan) adalah hasil belajar yang menunjukkan pencapaian kompetensi peserta didik dalam aspek pengetahuan yang meliputi ingatan atau hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Sebagai makhluk yang plural, manusia tentunya memiliki sikap yang berbeda-beda pula. Pengertian sikap dikemukakan Trow dalam Djaali (2009: 114) menyatakan bahwa sikap adalah suatu kesiapan mental atau emosional dalam berbagai jenis tindakan pada situasi yang tepat. Sedangkan Menurut Kunandar (2013: 100) hasil belajar afektif adalah hasil belajar yang menunjukkan pencapaian kompetensi sikap dari peserta didik yang meliputi aspek menerima, merespon, menanggapi, menilai atau menghargai, mengelola dan berkarakter. Dalam kaitannya dengan pembelajaran sikap yang ingin dikembangkan adalah sikap sosial. Menurut Kunandar (2013: 100) kemampuan afektif atau sikap berhubungan dengan minat dan sikap yang dapat berbentuk tanggung jawab, kerjasama, disiplin, komitmen, percaya diri, jujur, menghargai pendapat orang lain, dan kemampuan pengendalian diri. Hasil

kompetensi belajar yang terakhir adalah keterampilan atau psikomotor. Sudijono (2011: 58) mengemukakan bahwa hasil belajar psikomotor merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku atau berbuat). Sudjana (2009: 30) mengemukakan bahwa hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kompetensi merupakan kemampuan seseorang yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dicapai setelah melakukan proses pembelajaran.

Kemampuan mitigasi sangat diperlukan dalam upaya mengurangi risiko korban bencana alam. Menurut UU Penanggulangan Bencana No. 27 Tahun 2007, mitigasi adalah serangkaian upaya untuk mengurangi risiko bencana, baik melalui pembangunan fisik maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana. Menurut Triatmadja (2010: 154) kegiatan mitigasi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kegiatan mitigasi dengan pendekatan fisik dan kegiatan mitigasi dengan pendekatan nonfisik. Kegiatan mitigasi dengan pendekatan fisik adalah semua upaya mitigasi yang menggunakan fasilitas fisik, contohnya seperti membuat tanggul. Sedangkan mitigasi nonfisik adalah upaya mitigasi yang tidak melibatkan fasilitas fisik diantaranya adalah melakukan zonasi (pemetaan) daerah rawan longsor dan ditindaklanjuti dengan sosialisasi kepada masyarakat. Lebih lanjut, Triatmadja menyatakan bahwa sosialisasi yang dilakukan adalah diseminasi pengetahuan serta keterampilan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan bencana alam, diantaranya pengertian bencana alam, penyebab terjadinya, ciri-ciri terjadinya, dampak bencana, serta cara penyelamatan diri dan evakuasi jika terjadi bencana alam yang merupakan tahapan yang sangat penting dan menentukan.

Berdasarkan pengertian kompetensi dan mitigasi maka dapat disimpulkan bahwa kompetensi mitigasi adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam hal mengurangi risiko bencana alam, dengan membentuk pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor) terhadap risiko bencana alam yang ada di lingkungan sekitarnya.

Letak geografis Indonesia berada pada pertemuan tiga lempeng tektonik utama dunia, membuat Indonesia menjadi wilayah yang rawan akan terjadinya bencana alam. Seperti gempa bumi, letusan gunung berapi, tanah longsor dan tsunami. Bencana menurut UU Penanggulangan Bencana No. 27 Tahun 2007 adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan, baik oleh faktor alam dan/atau faktor nonalam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis. Bencana alam tanah longsor Menurut Kukuh (2007: 5) tanah longsor adalah suatu jenis gerakan tanah yang menyebabkan perpindahan material pembentuk lereng. Sedangkan Paimin, dkk. (2009:2) berpendapat bahwa tanah longsor adalah salah satu bentuk dari gerak masa tanah, batuan dan runturan batu/tanah yang terjadi seketika bergerak menuju lereng bawah yang dikendalikan oleh gaya gravitasi dan meluncur di atas suatu lapisan kedap yang jenuh air (bidang luncur).



Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa bencana alam adalah suatu peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang diakibatkan oleh faktor alam sehingga dapat menyebabkan kerugian baik dari segi ekonomi, materi, lingkungan bahkan korban jiwa. Sedangkan tanah longsor merupakan gerakan tanah atau batuan yang runtuh seketika menuju ke arah bawah lereng.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi mitigasi di wilayah rawan bencana longsor melalui penerapan model *EXCLUSIVE* dengan metode permainan pada siswa kelas III SDN 2 Gunung Kemala Timur.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas, atau yang dikenal dengan *classroom action research*. Menurut Arikunto S. (2011: 3) setiap siklus PTK terdiri dari empat tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 2 Gunung Kemala Timur, Kabupaten Pesisir Barat. Penelitian dilaksanakan pada semester genap, dengan lama penelitian 5 bulan terhitung dari bulan Februari 2014 hingga Juni 2014. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa dan guru kelas III SDN 2 Gunung Kemala Timur. Jumlah siswa dalam kelas tersebut adalah 27 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik non tes digunakan untuk mengukur variabel berupa sikap sosial dan keterampilan mitigasi, siswa yang terlihat selama proses pembelajaran dengan lembar observasi. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa terhadap mitigasi bencana melalui tes formatif. Alat pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan soal tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif.

Adapun indikator kinerja guru, yakni (1) penguasaan karakteristik peserta didik melalui kegiatan apersepsi dan motivasi, (2) komunikasi dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, memanfaatkan media/sumber belajar, menerapkan pendekatan *scientific* dengan model pembelajaran *EXCLUSIVE* dengan metode permainan, serta menerapkan pembelajaran tematik terpadu, (3) penguasaan teori dan prinsip pembelajaran dengan menguasai materi pembelajaran, (4) penerapan kegiatan pembelajaran yang mendidik, (5) pengembangan potensi peserta didik dengan melibatkan peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran, (6) memberikan teladan dengan menggunakan bahasa yang benar dan tepat dalam kegiatan pembelajaran, dan (7) melakukan kegiatan evaluasi.

Sikap sosial yang diamati adalah kerjasama dan tanggung jawab. Adapun indikator sikap kerjasama yang digunakan yaitu: (1) Aktif dalam kerja kelompok (partisipasi), (2) Suka bermusyawarah dalam menyelesaikan masalah (menghargai pendapat), (3) Kesediaan melaksanakan tugas sesuai kesepakatan (pembagian tugas). Sedangkan indikator sikap tanggung jawab yang digunakan yaitu: (1) Kesadaran dalam melaksanakan tugas (kesadaran), (2) Meyelesaikan tugas sebagai kewajibannya sendiri (kemandirian), (3) Menyelesaikan tugas tepat waktu.

Indikator keterampilan mitigasi yang digunakan yaitu: (1) Merespon perintah yang diberikan oleh guru, (2) Kemampuan siswa saat melakukan tindakan, (3) Konsentrasi siswa saat melakukan tindakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2013/2014. Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif antara guru dan peneliti melalui model *EXCLUSIVE* dengan metode permainan. Terdapat tiga siklus dalam penelitian ini.

Kegiatan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada tanggal 12 April 2014 dengan tema pendidikan, yang mencakup mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan Seni Budaya Keterampilan. Secara garis besar, kegiatan pembelajaran terdiri dari: (1) kegiatan awal yang berisi apersepsi dan motivasi serta penyampaian tujuan pembelajaran, (2) kegiatan inti yang berisi kegiatan pengembangan potensi peserta didik melalui langkah model *EXCLUSIVE* yang dikombinasikan dengan metode permainan, (3) kegiatan penutup yang berisi kegiatan pembuatan kesimpulan, refleksi dan penghargaan.

Hasil penelitian siklus I meliputi hasil kompetensi pengetahuan (kognitif), hasil kompetensi sikap (afektif) dan hasil kompetensi keterampilan (psikomotor). Pada siklus I, nilai rata-rata kompetensi pengetahuan siswa sebesar 63,24 dengan kategori “cukup”. Persentase ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 62,96%. Kompetensi sikap siswa pada siklus I diperoleh hasil nilai rata-rata klasikal sebesar 58,33 dan termasuk dalam kategori “cukup atau mulai terlihat”. Kompetensi keterampilan pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sikap secara klasikal sebesar 62,03 dengan kategori “cukup kompeten”. Berdasarkan perolehan ketiga kompetensi mitigasi tersebut, pada siklus I ini belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan.

Kegiatan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada tanggal 18 April 2014 dengan tema pendidikan, yang mencakup mata pelajaran Bahasa Indonesia, Seni Budaya Keterampilan dan IPA. Secara garis besar, kegiatan pembelajaran terdiri dari: (1) kegiatan awal yang berisi apersepsi dan motivasi serta penyampaian tujuan pembelajaran, (2) kegiatan inti yang berisi kegiatan pengembangan potensi peserta didik melalui langkah model *EXCLUSIVE* yang dikombinasikan dengan metode permainan, (3) kegiatan penutup yang berisi kegiatan pembuatan kesimpulan, refleksi dan penghargaan.

Hasil penelitian pada siklus II, nilai rata-rata kompetensi pengetahuan sebesar 67,60 dengan kategori “baik”. Persentase ketuntasan klasikal pada siklus II sebesar 74,07%. Nilai rata-rata Kompetensi sikap siswa pada siklus II sebesar 63,88 nilai ini berada pada kategori “cukup atau mulai terlihat”. Nilai rata-rata psikomotor siswa secara klasikal sebesar 67,28 dengan kategori “kompeten”. Secara umum terjadi peningkatan dari ketiga kompetensi namun kompetensi pengetahuan dan sikap belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Kegiatan pembelajaran siklus III dilaksanakan pada tanggal 24 April 2014 dengan tema pendidikan, yang mencakup mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan IPA. Secara garis besar, kegiatan pembelajaran terdiri dari: (1) kegiatan awal yang berisi apersepsi dan motivasi serta penyampaian tujuan pembelajaran, (2) kegiatan inti yang berisi kegiatan pengembangan potensi peserta didik melalui langkah model *EXCLUSIVE* yang dikombinasikan dengan

metode permainan, (3) kegiatan penutup yang berisi kegiatan pembuatan kesimpulan, refleksi dan penghargaan.

Hasil penelitian pada siklus III, nilai rata-rata kompetensi pengetahuan sebesar 71,33 dengan kategori “baik”. Persentase ketuntasan klasikal pada siklus III sebesar 81,48%. Nilai rata-rata Kompetensi sikap siswa pada siklus III sebesar 67,44 dan berada pada kategori “baik atau mulai berkembang”. Nilai rata-rata psikomotor siswa secara klasikal sebesar 68,83 dengan kategori “kompeten”. Secara umum terjadi peningkatan dan dari ketiga kompetensi sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil kompetensi pengetahuan siswa secara klasikal pada siklus I, II dan III, menunjukkan adanya peningkatan. Nilai rata-rata kompetensi pengetahuan pada siklus I sebesar 63,24 dengan kategori “cukup”. Pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 67,60 dengan kategori “baik”, sedangkan nilai rata-rata kompetensi pengetahuan pada siklus III sebesar 71,33 dengan kategori “baik”. Selain nilai rata-rata, persentase ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 62,96%, dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 11,11% menjadi 74,07%. Pada siklus III persentase ketuntasan klasikal sebesar 81,48%. Kompetensi pada siklus III ini mengalami peningkatan dari siklus II sebesar 7,41%. Persentase ketuntasan klasikal pada siklus III ini menunjukkan telah mencapai indikator yang telah ditetapkan yaitu ketuntasan klasikal mencapai  $\geq 75\%$ .

Ada indikasi bahwa peningkatan kompetensi mitigasi pengetahuan siswa tersebut berhubungan dengan peningkatan nilai kinerja guru pada proses pembelajaran dan semakin baiknya penerapan model *EXCLUSIVE* dengan metode permainan. Nilai kinerja guru pada siklus I, siklus II dan siklus III mengalami peningkatan begitupun dengan keterlaksanaan model dan metode pembelajaran yang juga mengalami peningkatan setiap siklusnya. Hal ini relevan dengan pendapat Sanjaya (2012: 52) bahwa keberhasilan suatu pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengelola dan menggunakan model, strategi, metode serta teknik dalam pembelajaran.

Indikasi lain bahwa dengan penerapan metode permainan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Hal ini didukung oleh pendapat Hetherington dan Parke dalam Patmonodewo (Resmini & Juanda, 2007: 245), yang mengungkapkan bahwa bermain bagi anak berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan hasil kompetensi sikap, nilai rata-rata klasikal kompetensi sikap pada siklus I memperoleh kategori “cukup atau mulai terlihat”. Pada siklus II nilai rata-rata kelas masih berada pada kategori “cukup atau mulai terlihat”. Meskipun kategori pada siklus II ini masih sama dengan kategori di siklus I untuk nilai rata-rata sudah mengalami peningkatan. Nilai kompetensi sikap pada siklus I dan II ini belum mencapai indikator yang telah ditentukan. Nilai rata-rata kompetensi sikap pada siklus III berada pada kategori “baik atau mulai berkembang”. Terjadi peningkatan kompetensi sikap siswa dari siklus II ke siklus III yaitu dari kategori “cukup atau mulai terlihat” menjadi kategori “baik atau mulai berkembang”. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kompetensi sikap telah mencapai indikator yang telah ditentukan, yaitu nilai rata-rata klasikal kompetensi sikap siswa menjadi kategori “baik atau mulai berkembang”.

Ada indikasi bahwa peningkatan kompetensi sikap sosial ini berhubungan dengan peningkatan nilai kinerja guru dan peningkatan nilai rata-rata klasikal kompetensi pengetahuan yang terjadi. Nilai kinerja guru dan nilai rata-rata kompetensi pengetahuan mengalami peningkatan setiap siklusnya begitupun dengan kompetensi sikap (afektif). Hal ini didukung oleh pendapat Kunandar. Menurut Kunandar (2013: 254) kompetensi pengetahuan menggambarkan “tahu”, aspek sikap menggambarkan “perilaku” peserta didik atas suatu objek yang telah diketahui dari proses belajar.

Nilai rata-rata kelas kompetensi keterampilan pada siklus I memperoleh kategori “cukup kompeten”. Pada siklus II nilai rata-rata kelas memperoleh kategori “kompeten” dan nilai rata-rata kompetensi keterampilan pada siklus III berada pada kategori “kompeten”. Terjadi peningkatan kompetensi keterampilan siswa dari siklus I ke siklus II, dan dari siklus II ke siklus III yaitu dari kategori “cukup kompeten” menjadi kategori “kompeten”. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kompetensi keterampilan telah mencapai indikator yang telah ditentukan, yaitu nilai rata-rata klasikal kompetensi keterampilan siswa menjadi kategori “baik atau mulai berkembang”.

Ada indikasi bahwa peningkatan kompetensi keterampilan tersebut berhubungan dengan peningkatan nilai kompetensi pengetahuan dan kompetensi sikap. Nilai kompetensi pengetahuan dan kompetensi sikap mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus III, begitupun nilai kompetensi keterampilan yang mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III.

Dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh tersebut relevan dengan pernyataan Sudijono (2011: 58) yang mengemukakan bahwa hasil belajar psikomotor merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku atau berbuat). Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya.

Berdasarkan data-data yang diperoleh, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik di kelas III dengan penerapan model *EXCLUSIVE* dengan metode permainan dapat meningkatkan kompetensi mitigasi yang mencakup kompetensi pengetahuan (kognitif), kompetensi sikap (afektif) dan kompetensi keterampilan (psikomotor).

Hal tersebut relevan dengan pendapat Abdurrahman, dkk. (2012: 221) dampak instruksional yang diperoleh dari penerapan model *EXCLUSIVE* adalah siswa memiliki kemampuan dalam mengkonstruksi pengetahuan, kemampuan pemecahan masalah, dan penguasaan materi pembelajaran baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu hasil penelitian dengan penggunaan metode permainan didukung oleh pendapat Hetherington dan Parke dalam Patmonodewo (Resmini & Juanda, 2007: 245), yaitu bermain bagi anak berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungannya dan mempelajari segala sesuatu serta memecahkan masalah yang dihadapinya. Permainan juga dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Lebih lanjut Resmini dan Juanda (2007: 255) mengungkapkan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas melalui penerapan model *EXCLUSIVE* dengan metode permainan yang dilakukan di wilayah rawan bencana longsor terhadap siswa kelas III SDN 2 Gunung Kemala Timur dapat disimpulkan bahwa penerapan model *EXCLUSIVE* dengan metode permainan dapat meningkatkan kompetensi mitigasi siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan data berikut.

1. Adanya peningkatan kompetensi pengetahuan. Pada siklus I sebesar 62,96% dan terjadi peningkatan sebesar 11,11% menjadi 74,07% pada siklus II, kemudian terjadi peningkatan sebesar 7,41% dari siklus II ke siklus III menjadi 81,48%.
2. Adanya peningkatan kompetensi sikap. Pada siklus I nilai rata-rata klasikal sebesar 58,33 dengan kategori “cukup atau mulai terlihat”, terjadi peningkatan sebesar 5,55 pada siklus II sehingga nilai rata-rata klasikal menjadi 63,88 dengan kategori “cukup atau mulai terlihat” sedangkan pada siklus III nilai rata-rata klasikal meningkat 3,56 menjadi 67,44 dengan kategori “baik atau mulai berkembang”.
3. Adanya peningkatan kompetensi keterampilan. Nilai rata-rata klasikal kompetensi keterampilan pada siklus I sebesar 62,03 dengan kategori “cukup kompeten”, terjadi peningkatan sebesar 5,25 pada siklus II sehingga nilai rata-rata klasikal menjadi 67,28 dan kategori meningkat menjadi “kompeten”, sedangkan siklus III nilai rata-rata klasikal mengalami peningkatan sebesar 1,55 menjadi 68,83 dengan kategori “kompeten”.

Peneliti merekomendasikan bagi peneliti lain untuk mengaplikasikan model dan metode ini, baik dalam pembelajaran berkaitan kebencana alaman maupun bukan kebencana alaman.

## DAFTAR RUJUKAN

Abdurrahman, Wini Tarmini & Budi Kadaryanto. 2012. *Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Berorientasi Kemampuan Metakognitif untuk Membentuk Karakter Literate dan Awareness Bagi Siswa Sekolah Dasar di Wilayah Rawan Bencana*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains UNS-Solo.

Amin, AM. 2011. *Kompetensi*. (online), (<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/23177/3/Chapter%20II.pdf>, diakses pada Minggu, 2 Februari 2014).

Arikunto, Suharsimi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Djaali. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Dirjen Dikti. *Definisi dan Pengertian Kompetensi Dan Learning Outcomes Disarikan dari Berbagai Sumber*. 2011. (online), (<http://www.dikti.go.id/files/atur/KKNI/Kompetensi-LO.pdf>, diakses pada Minggu, 2 Februari 2014).

- Kukuh. 2007. *Waspada Longsor*. Jakarta: Karsa Media.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan kurikulum 2013)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Paimin, dkk. 2009. *Teknik Mitigasi Banjir dan Tanah Longsor*. Bogor: Tropenbos International Indonesia Programme.
- Resmini, Novi & Dadan Juanda. 2007. *Pendidikan Bahasa dan Sastra di Kelas Tinggi*. Bandung: UPI Press.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supendi, Pepen & Nurhidayat. 2008. *Fun Game*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (online),  
([luk.tsipil.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf](http://luk.tsipil.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf), diakses pada Sabtu, 12 Oktober 2013)
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007 Tentang Penanggulangan Bencana*. (online),  
([www.bnpb.go.id/uploads/migration/pubs/1.pdf](http://www.bnpb.go.id/uploads/migration/pubs/1.pdf), Sabtu, 12 Oktober 2013)
- Triatmadja, Radianta. 2010. *Tsunami: Kejadian, Penjalaran, Daya Rusak dan Mitigasinya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.