

## Implementasi Model Pembelajaran *Cooperative Direct Learning (CODING)* berbasis *Home-Visit* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD

Lusi Rahmawati<sup>1</sup>, Yulia Maftuhah Hidayati<sup>2</sup>, Koesoemo Ratih<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Surakarta<sup>1,2,3</sup>

---

### Artikel info

#### Article history:

Submit: 15 Maret 2022

Revisi: 12 April

Diterima: 20 Mei 2022

---

#### Kata kunci:

Implementasi  
Model Cooperative  
Model Direct  
Home-visit

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model *cooperative direct learning* berbasis *home-visit* dan guna mengetahui motivasi belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Cooperative Direct Learning* berbasis *home-visit* pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Sroyo di lingkungan Beluk Kidul. Model pembelajaran *cooperative direct learning* berbasis *home-visit* merupakan gabungan model pembelajaran *cooperative learning* dan *direct instruction* yang dilakukan secara luring dari rumah atau kunjungan guru ke rumah siswa maupun siswa ke rumah guru dalam proses belajar yang memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dan penjelasan materi secara berurutan tahap demi tahap. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Sampel yang digunakan merupakan siswa kelas IV SD Negeri 01 Sroyo di lingkungan desa Beluk Kidul yang berjumlah 2 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat dilihat bahwa siswa kelas IV SD Negeri 01 Sroyo di lingkungan Beluk Kidul mengalami banyak hambatan belajar selama pembelajaran daring sehingga membuat motivasi belajar siswa menurun. Maka dari itu diperlukan implementasi model pembelajaran yang tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta penciptaan media pembelajaran dalam belajar dirumah selama pandemi *Covid-19*. Modifikasi Model pembelajaran *Cooperative Direct Learning (CODING)* berbasis *home-visit* serta media pembelajaran *Puzzle Pintar* memberikan dampak positif yaitu siswa menjadi lebih nyaman, riang, dan gembira dalam mengikuti pembelajaran dengan berkelompok menggunakan media pembelajaran, selain itu siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang diberikan.

---

### Corresponding Author:

Nama: Lusi Rahmawati

Afiliasi: Universitas Muhammadiyah Surakarta

E-mail: [a510180003@student.ums.ac.id](mailto:a510180003@student.ums.ac.id)

---

### Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Jalan efektif

manusia dalam upaya mengembangkan kemampuannya melalui suatu pendidikan. Menurut Heriyawati et al, (dalam Wiyono, Masruri, dan Aini

2021) mengatakan bahwa dalam pendidikan agar tercipta kesuksesan tujuan belajar siswa diperlukan adanya komunikasi yang optimal antara wali murid dan guru, serta komunikasi antara guru dan murid. Namun saat ini pendidikan di Indonesia terganggu oleh adanya wabah virus *Covid-19*. Virus ini menyerang Indonesia pada awal maret 2020 (Purnomo & Sabardila, 2020). Dalam masa pandemi *Covid-19* pendidikan di Indonesia sangat memprihatinkan sehingga memerlukan bantuan pembelajaran yang dilaksanakan di rumah siswa masing-masing. Adanya pandemi *Covid-19* maka terpaksa pembelajaran dilaksanakan secara daring (Amany, 2020; Amini et al., 2020; Ayuningtyas et al., 2020). Dalam pembelajaran daring yang dilaksanakan di rumah masing-masing siswa, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menerima pembelajaran, selain kesusahan dalam menjalani pembelajaran juga terdapat siswa yang menunjukkan sikap bermalasan dalam pembelajaran daring.

Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran daring sangat banyak dialami oleh siswa, selain paparan diatas permasalahan yang dialami siswa yaitu menurunnya motivasi belajar siswa dalam masa pandemi ini. Sebagaimana dengan hasil observasi dan wawancara di lingkungan desa Beluk Kidul bahwa salah satu hambatan belajar yang dijumpai oleh siswa yang bernama Bilqis siswa SD Negeri 01 Sroyo kelas IV yaitu sangat bosan dan malas belajar saat pembelajaran daring yang hanya diberikan materi dan tugas melalui WA Group saja serta Bilqis merupakan anak yang senang sekali bermain media social yang ada dalam gadget, sedangkan hambatan belajar siswa bernama Chelsea siswa SD Negeri 01 Sroyo kelas IV yaitu kurangnya fasilitas dalam pembelajaran daring seperti tidak mempunyai gadget sehingga membuat dirinya lebih malas belajar serta asyik bermain dengan teman-teman yang ada di lingkungan rumah. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa salah satu siswa kelas IV SD Negeri 01 Sroyo yang ada di Desa Beluk Kidul mengalami permasalahan motivasi belajar. Sejalan dengan pemikiran Jannah (dalam Sabela et al., 2019) bahwa keterlihatan dalam motivasi belajar siswa yang rendah akan tampak enggan belajar, bosan dan berusaha untuk menghindar saat akan melakukan kegiatan belajar. Sehingga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam masa pandemi ini dibutuhkan solusi yang tepat agar siswa dapat meningkatkan motivasi dalam belajarnya.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang rendah dan agar siswa tidak berlarut-larut pada kondisi yang parah, maka dilakukan dengan pembuatan komunitas belajar secara *home-visit*.

Pembelajaran yang dapat berjalan dengan baik dalam masa pandemi ini dengan menggunakan metode berbasis *Home-visit* (Masriani, 2021). *Home visit* hampir sama dengan *Home teaching* (Nuroniyah & Khuriyah, 2021).

Sebelumnya penulis membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memodifikasi model pembelajaran menarik yang akan digunakan untuk mengajar siswa secara berkelompok. Model pembelajaran merupakan suatu pola yang digunakan dengan direncanakan serta disusun dengan sedemikian rupa sebagai pedoman dan acuan dalam melakukan pelaksanaan pembelajaran di kelas (Florentina & Leonard, 2017). Penggunaan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menjadi suatu alternatif untuk menghilangkan rasa bosan yang dialami oleh siswa, selain itu dapat juga meningkatkan antusias siswa dalam memperhatikan materi pembelajaran (Hermawan, et all, 2018).

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, diperlukan modifikasi model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran *home-visit* dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative direct learning* berbasis *home-visit*. Model tersebut merupakan gabungan dari model *cooperative learning* dan *direct instruction* yang berbasis *home-visit*. *Home-visit* ini yaitu pembelajaran yang dilakukan disalah satu rumah siswa. Model pembelajaran *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang menghimpun siswa dalam suatu kelompok yang terdiri dari 2-4 siswa untuk dapat berinteraksi secara aktif satu dengan yang lain serta mampu menyampaikan pendapatnya masing-masing. Sejalan dengan pendapat Florentina & Leonard (2017) bahwa suatu model pembelajaran yang tepat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa serta mampu melibatkan siswa secara aktif yaitu dengan model pembelajaran *cooperative learning*. Sedangkan untuk model pembelajaran *direct instruction* merupakan model pembelajaran langsung yang salah satu pengajarnya dirancang khusus untuk menunjang proses belajar dan mengajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang mampu di sampaikan secara bertahap yaitu selangkah demi selangkah (Sunarsih, 2020).

Dalam model pembelajaran langsung atau *direct instruction* dalam pendekatan utamanya adalah *modelling*, *modelling* merupakan mendemonstrasikan suatu prosedur pembelajaran kepada siswa saat mengajar, dalam pembelajaran ini *modelling* yang digunakan merupakan penyajian materi yang ada dalam *power point* serta media pembelajaran *Puzzle*

Pintar. Menurut Woollfolk (dalam Ni'mah & Mintohari, 2013) mengatakan bahwa seorang siswa akan dapat mudah belajar melalui pengamatan atau dengan pendemonstrasian melalui *modelling*. Pendemonstrasian yang dilakukan dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, meningkatkan rasa ingin tahu siswa, memancing dalam berpikir siswa, serta dapat terlibat langsung dalam mengambil keputusan yang benar melalui proses belajar (Ni'mah & Mintohari, 2013).

Melalui pemodifikasian model pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar yang rendah pada masa pandemi ini, siswa kelas IV SD Negeri 01 Sroyo di lingkungan Beluk Kidul yang semakin hari semakin menurun dalam semangat belajar serta kebosanan di rumah dalam masa pandemi ini. Maka dari itu tujuan penulisan artikel ini guna mengetahui implementasi model *cooperative direct learning* berbasis *home-visit* dan guna mengetahui motivasi belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *cooperative direct learning* berbasis *home-visit* pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Sroyo di lingkungan Beluk Kidul.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (dalam Wiyono et al., 2021) menyatakan bahwa penelitian kualitatif sebagai human instrumen, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informasi sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas semuanya. Selain itu menurut Moleong (dalam Pritandhari, 2017) menyatakab bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya: perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah”.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui implementasi model *cooperative direct learning* berbasis *home-visit* dan guna mengetahui motivasi belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *cooperative direct learning* berbasis *home-visit* pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Sroyo di lingkungan Beluk Kidul. Sehingga dengan model pembelajaran *cooperative direct learning* berbasis *home-visit* diharapkan akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SD. Dengan menerapkan pembelajaran berbasis *home-visit* juga akan dapat memutuskan rantai penyebaran *Covid-19* yang mewabah di Indonesia serta dapat memajukan

dalam proses pembelajaran yang ada di Indonesia karena dengan kebiasaan baru, menginovasian dan kekreatifan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Modifikasi model pembelajaran *Cooperative Direct Learning (CODING)* tersebut membuat siswa belajar dan bekerja sama secara berkelompok melalui permodellangan secara nyata dan langsung sehingga akan membuat siswa merasa senang karena terlibat langsung dalam pembelajaran dan konsentrasi siswa dalam memahami pelajaran akan mudah. Sampel yang digunakan merupakan siswa kelas IV SD Negeri 01 Sroyo di lingkungan Desa Beluk Kidul yang berjumlah 2 siswa. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Hambatan Belajar Siswa Selama Pandemi

Kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di rumah selama pandemi ini dijadikan alternatif oleh masyarakat guna mengontrol kualitas keilmuan anak walaupun kegiatan sekolah normal sedang tidak berjalan semestinya (Ali, 2020). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada siswa kelas IV SD Negeri 01 Sroyo di lingkungan desa Beluk Kidul yang bernama Chelsea dan Bilqis bahwa dalam masa pandemi *Covid-19* ini pihak sekolah hanya memberikan tugas-tugas melalui WhatsApp Group (WAG), materi pembelajaran diberikan dan diminta untuk belajar mandiri di rumah tanpa ada pertemuan tatap muka melalui sinkronus seperti Zoom, Google meet, atau yang lainnya, selama pembelajaran daring ketersediaan media pembelajaran sangat kurang dan saat ke sekolah seminggu 2 kali hanya untuk mengumpulkan tugas saja. Sehingga kegiatan selama pandemi tersebut membuat siswa tidak bersemangat sekolah, bermalas-malasan di rumah, konsentrasi dalam belajar terganggu, stres dalam mengerjakan tugas dan mengalami hambatan belajar lainnya saat di rumah. Diperkuat hasil penelitian Handayani et al., (2020) bahwa selama masa pembelajaran daring, banyak hambatan-hambatan yang dialami siswa, di antara lain pembelajaran daring membuat mereka bosan mereka tidak bisa bertemu dengan teman-teman.

Tidak hanya itu saja yang menjadi masalah dalam pembelajaran daring, akan tetapi masih ada beberapa masalah salah satunya adalah kendala perekonomian orang tua dan sinyal/jaringan yang lemah. Perekonomian orang tua menjadi kendala, salah satunya siswa yang bernama Chelsea, dia selalu ketinggalan infomasi dari sekolah tentang tugas-tugas karena Chelsea belum mempunyai *Gadget* pribadi

untuk berbagi informasi dengan gurunya dan teman-temannya. Sedangkan siswa yang bernama Bilqis mempunyai *Gadget* pribadi akan tetapi untuk membeli *kuota* internet sedikit terbebani dan sinyal di rumahnya sangat lemah jadi Bilqis harus mencari tempat untuk mencari sinyal, selain itu Bilqis hanya memanfaatkan *gadgetnya* untuk bermain *game* secara *offline* atau untuk menonton *anime* yang dia minta dari kakaknya. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Naserly (dalam Sholeh, 2021) bahwa pembiayaan dalam pembelajaran daring merupakan salah satu problematika pembelajaran daring karena orangtua mengeluhkan untuk mengikuti pembelajaran daring mereka harus mengeluarkan biaya cukup mahal untuk membeli kuota internet. Hambatan ini terjadi karena belum ada kerja sama antara guru dan orang tua dan pembelajaran belum optimal. Pelaksanaan pembelajaran daring yang telah dilakukan selama masa pandemik *Covid-19* ini belum begitu optimal (Pradnyana et al., 2020).

## 2. Implementasi Model *Cooperative Direct Learning* berbasis *Home-visit*

Untuk mengatasi hambatan belajar siswa selama pandemi di Desa Beluk Kidul dilakukan pembelajaran berbasis *home-visit*. Pembelajaran ini dilakukan kapan saja dan dilakukan secara berkelompok, selain itu dilakukan terobosan baru dengan mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan dimuat modifikasi model pembelajaran *Cooperative Direct Learning (CODING)*.

Dalam mengimplementasikan pembelajaran langkah awal yang dilakukan adalah penyusunan RPP dengan modifikasi model pembelajaran agar pembelajaran berkesan dan menyenangkan untuk siswa sekolah dasar di lingkungan Beluk Kidul selama masa pandemik *Covid-19*. Pembelajaran secara komunitas berkelompok dengan 2 siswa di desa Beluk Kidul. Dalam upaya untuk membangun semangat belajar siswa dilakukan penyusunan perangkat pembelajaran yang dimodifikasi, membuat media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat untuk pengetahuannya, serta materi pembelajaran harus disesuaikan indikator pencapaian dan kompetensi dasar untuk siswa sekolah dasar kelas IV. Setelah dilakukan penyusunan RPP dilanjutkan dengan kegiatan komunitas belajar berbasis *home-visit*, pembelajaran dilakukan dengan komunitas belajar ini sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang ada di RPP, dengan media pembelajaran *Puzzle Pintar* dan *power point* untuk menyampaikan semua

materinya. Untuk penilaian serta sikap-sikap siswa dilihat saat proses pembelajaran.

Saat dilakukan *home-visit* selama pembelajaran daring dari hasil wawancara sangat membantu siswa dalam memahami materi dan mempermudah siswa untuk belajar sehingga siswa tidak mengalami kebingungan dengan materi yang dipelajari. Seperti yang dikatakan oleh Wiyono et al. (2021) bahwa *home-visit* bertujuan untuk membantu siswa memahami lingkungan atau memecahkan suatu masalah seperti tugas dari sekolah saat belajar dirumah sehingga *home-visit* sangat membantu siswa dalam belajar selama pandemi. *Home-visit* sendiri merupakan pengembangan pembelajaran yang dilakukan dari rumah atau kunjungan guru ke rumah siswa untuk proses belajar.

Pemilihan modifikasi model *cooperative learning* dan *direct instruction* dinilai cocok untuk siswa sekolah dasar. Model *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran berkelompok sehingga terjalin kerja sama antar siswa. Sesuai dengan pendapat Sanjaya (dalam Rosita & Leonard, 2015) bahwa model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokkan atau dengan tim kecil, setiap anggota mempunyai tanggung jawab yang sama atas hasil yang dicapainya terhadap tugas-tugas yang diberikan. Selain itu model pembelajaran *direct instruction* dapat memberikan pemahaman lebih jelas karena diajarkan dengan pola bertahap selangkah demi selangkah kepada siswa secara langsung sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna. Serta dalam pembelajaran *direct instruction* pendekatan berupa pendemonstrasian atau modelling tentang materi pembelajaran. *Modelling* yang dilakukan dalam pembelajaran dengan memberikan siswa *Puzzle Pintar* yang berisi pertanyaan-pertanyaan dari materi yang telah diajarkan, lalu diberikan cara atau langkah-langkah dalam mengerjakan setelah itu siswa mengingat langkah-langkah pengerjaan *puzzle* tersebut kemudian siswa menjawab pertanyaan dari *Puzzle Pintar* sesuai langkah yang disajikan. Setelah *puzzle pintar* tersebut sudah diselesaikan dengan baik siswa memberikan *feedback* secara singkat dan penjelasan mengenai materi secara singkat.

Modifikasi model pembelajaran *Cooperative Direct Learning (CODING)* tersebut mempunyai sintaks-sintaks yang sudah dimodifikasi, sintaks-sintaks tersebut diantaranya yaitu:

1. *Establishing Set*
2. *Demonstrating*
3. Mengorganisasikan kelompok belajar

4. *Guided Practice*
5. *Feedback and Evaluation*
6. Memberikan penghargaan atau pengakuan
7. Refleksi

Kegiatan dalam sintaks model pembelajaran *Cooperative Direct Learning (CODING)* tersebut yaitu:

1. *Establishing Set*: menyampaikan dan menjelaskan tujuan pembelajaran serta mempersiapkan siswa untuk belajar.
2. *Demonstrating*: menyajikan informasi atau mendemonstrasikan keterampilan secara berurutan tahap demi tahap, penyajian informasi dapat berupa *power point* atau media pembelajaran yang lainnya.
3. Mengorganisasikan kelompok belajar: membuat siswa untuk berkelompok, anggota kelompok terdiri dari 2-4 orang.
4. *Guided Practice*: setelah membuat kelompok belajar, guru membimbing pelatihan dalam mengerjakan suatu tugas atau permainan *Puzzle Pintar*.
5. *Feedback and Evaluation*: siswa diminta untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya serta memberikan umpan balik (tanya jawab) kepada siswa agar dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa.
6. Memberikan penghargaan atau pengakuan: setelah materi dan tugas-tugas yang disajikan sudah selesai, guru memberikan penghargaan atas hasil kerja siswa selama pembelajaran, bias berupa tepuk tangan atau pemberian hadiah kecil.
7. Refleksi: siswa ditanya tentang bagaimana perasaan saat pembelajaran hari ini serta ditanya apakah ada kesulitan untuk pembelajaran hari ini.

### **3. Motivasi Belajar Siswa Setelah Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Direct Learning* berbasis *Home-visit* pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Sroyo di Lingkungan Beluk Kidul**

Melalui hasil yang diperoleh dalam mengimplementasikan model *cooperative direct learning* berbasis *home-visit* untuk mengatasi hambatan belajar siswa kelas IV selama pandemi di Desa Beluk Kidul cukup berhasil membuat siswa

semangat belajar dalam masa pandemi ini. Pembelajaran dilakukan secara komunitas atau berkelompok membuat siswa senang dan mudah memahami pembelajaran bersama. Selain itu model pembelajaran dirasa juga cukup efektif dan sederhana untuk siswa sekolah dasar. Pembelajaran dilakukan dalam 3 siklus, dalam 1 siklus terdiri dari *do*, *revise*, dan *redo*. Pelaksanaan *do* dilakukan dengan membuat RPP yang dikonsultasikan kepada dosen pembimbing lapangan lalu dilakukan pembelajaran, setelah itu di observasi bagian mana yang dirasa kurang untuk siswa, lalu dilakukan *revise* untuk merevisi hasil pembelajaran dan merevisi RPP yang dirancang, setelah merevisi hasil selanjutnya dilakukan *redo* yaitu dengan melakukan kembali pembelajaran dari RPP yang sudah direvisi.

Pelaksanaan pembelajaran seperti uraian di atas sangat efektif serta sangat memudahkan siswa dalam pembelajaran, selain itu siswa di Desa Beluk Kidul mengatakan bahwa dengan adanya pembelajaran dengan berbasis *home-visit* dengan berbagai modifikasi model pembelajaran dan menginovasi media pembelajaran membuat siswa tersebut lebih nyaman, riang, dan gembira dalam pembelajaran. Siswa sangat menyukai pembelajaran dengan disertai media pembelajaran *Puzzle Pintar* dalam *Puzzle Pintar* tersebut disertai adanya potongan gambar-gambar pertanyaan secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir siswa dan melatih kesabaran untuk menemukan jawaban-jawaban, karena selama pembelajaran daring sangat kurang ketersediaan media pembelajaran yang disediakan guru dari sekolah. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Yudha (dalam Khomsoh & Gregorius, 2013) bahwa media *puzzle* merupakan potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk melatih kesabaran, membiasakan kemampuan berbagi serta *puzzle* bisa dikatakan sebagai permainan edukasi karena tidak hanya berupa permainan semata tetapi juga dapat mengasah otak dan melatih kecepatan tangan dan pikiran. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa meningkat setelah menggunakan model pembelajaran *Cooperative Direct Learning (CODING)* berbasis *HOME-VISIT*.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa siswa kelas IV SD Negeri 01 Sroyo di lingkungan Desa Beluk Kidul mengalami hambatan dalam belajar selama masa pandemi *Covid-19* sehingga motivasi belajar mereka semakin menurun. Hambatan belajar yang dirasakan seperti halnya pihak sekolah hanya

memberikan tugas-tugas melalui WhatsApp Group (WAG), hanya diberikan materi singkat dan diminta untuk belajar mandiri di rumah tanpa ada pertemuan tatap muka melalui sinkronus, media pembelajaran sangat kurang, kendala perekonomian orang tua, sinyal/jaringan yang lemah, hal seperti itulah membuat siswa menjadi sangat bosan serta tidak semangat dalam pembelajaran daring. Maka dari itu diperlukan pengembangan dalam model pembelajaran, yaitu modifikasi model pembelajaran yang tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta penciptaan media pembelajaran dalam belajar di rumah selama pandemi Covid-19. Model pembelajaran dan media pembelajaran tersebut akan digunakan untuk mengajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Sroyo di lingkungan Desa Beluk Kidul sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran tersebut ialah *Cooperative Direct Learning (CODING)* berbasis *home-visit*.

Model pembelajaran *Cooperative Direct Learning (CODING)* berbasis *home-visit* merupakan gabungan dari model pembelajaran *cooperative learning* dan *direct instruction* yang dilakukan secara luring dari rumah atau kunjungan guru ke rumah siswa maupun siswa ke rumah guru untuk proses belajar. Modifikasi model pembelajaran *Cooperative Direct Learning (CODING)* tersebut mempunyai sintaks-sintaks yang sudah dimodifikasi, sintaks-sintaks tersebut diantaranya yaitu: 1) *Establishing Set*, 2) *Demonstrating*, 3) Mengorganisasikan kelompok belajar, 4) *Guided Practice*, 5) *Feedback and Evaluation*, 6) Memberikan penghargaan atau pengakuan, dan 7) Refleksi. Selain itu, media pembelajaran *Puzzle Pintar* yang berisi pertanyaan-pertanyaan dari materi yang telah diajarkan, lalu diberikan cara atau langkah-langkah dalam mengerjakan setelah itu siswa mengingat langkah-langkah pengerjaan *puzzle* tersebut kemudian siswa menjawab pertanyaan dari *Puzzle Pintar* sesuai langkah yang disajikan. Dari hasil kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasikan model pembelajaran sesuai dengan sintaks-sintaksnya disertai dengan media pembelajarannya memberikan dampak positif bagi siswa kelas IV SD Negeri 01 Sroyo di lingkungan Desa Beluk Kidul, siswa menjadi lebih nyaman, riang, dan gembira dalam mengikuti pembelajaran dengan berkelompok menggunakan media pembelajaran, selain itu siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang diberikan melalui sintaks modifikasi model pembelajaran *Cooperative Direct Learning (CODING)* berbasis *home-visit* karena dalam penimplementasiannya dilakukan

secara berkelompok dan penjelasan materi secara berurutan tahap demi tahap.

## Daftar Pustaka

- Ali, F. A. (2020). Sistem Homeschooling sebagai Penunjang Efektivitas Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 38–47.
- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 1–11.
- Amini, A. D., Subekti, E., Reni, D., & Pertiwi, K., (2020). Implementasi Model Pendidikan Alternatif dalam Pembelajaran dengan Homeschooling. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 1–7. <http://journals.ums.ac.id/index.php/bppp/article/view/13791>
- Ayuningtyas, S. A., Andreanto, D., & ... (2020). Pembentukan Nilai Religius dan Kreatif melalui Kegiatan Pendalaman Karakter. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 1(2), 25–28. <https://journals.ums.ac.id/index.php/bppp/article/view/11966%0Ahttps://journals.ums.ac.id/index.php/bppp/article/download/11966/5955>
- Florentina, N., & Leonard, L. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2), 96–106. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i2.1877>
- Handayani, T., Khasanah, H. N., & Yoshinta, R. (2020). Pendampingan Belajar di Rumah bagi Siswa Sekolah Dasar Terdampak Covid-19. *ABDIPRAJA (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 107. <https://doi.org/10.31002/abdipraja.v1i1.3209>
- Hermawan, H. D., Wardani, R., Chu, J., Darmawati, A., & Yarmatov, M. (2018, August). Adaptive learning in the nearby wisdom app. In *2018 International Seminar on Intelligent Technology and Its Applications (ISITIA)* (pp. 221-225). IEEE.
- Khomsoh, R. (2013). Penggunaan media puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-11.
- Masriani. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil

- Pembelajaran Tematik Menggunakan *Home Visit* Method dalam Pembelajaran Luring di Masa Pandemi. *Jurnal Estupro*, 6(1), 26-35.
- Ni'mah, R. F., & Mintohari. (2013). Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Keterampilan Pengambilan Keputusan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal JPGSD*, 2(1), 1–13.
- Nuroniya, A., & Khuriyah. (2021). *Home Teaching* Era Pandemi *Covid-19* pada Siswa SD sebagai Upaya Mengatasi Problematika Pembelajaran Daring. *Warta LPM*, 24(3), 466–475. <https://doi.org/10.23917/warta.v24i3.14053>
- Pradnyana, P. B., Sudirman, I. N., & Janawati, D. P. A. (2020). Pendampingan Kegiatan Belajar di Rumah Secara Privat di Masa Pandemi *Covid-19* Dilingkungan Kabupaten Bangli Bagian Utara. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 551. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.3383>
- Pritandhari, M. P. (2017). Implementasi Model Pembelajaran *Direct Instruction* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Promosi (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 5(1), 47–56. <https://doi.org/10.24127/ja.v5i1.845>
- Purnomo, E., & Sabardila, A. (2020). Makna Referensial dalam Spanduk Antisipasi Korona di Gang Kampung dan Relevansinya sebagai Materi Ajar SMP. *Proceeding of The URECOL*, 34–40.
- Rosita, I., & Leonard, L. (2015). Meningkatkan Kerja Sama Siswa melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share*. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i1.108>
- Sabela, R. A., Anggraeni, P. S., & Muhid, A. (2021). Layanan *Home Visit* dalam Mengatasi Permasalahan Motivasi Belajar pada Siswa: *Literature Review*. *Suluh: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2), 17-23.
- Sholeh, A. (2021). Implementasi Pendekatan *Home Visit* Upaya Mengatasi Problematika Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi *Covid-19*. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(1), 80–89. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v5i1.5155>
- Sunarsih, S. (2020). Upaya Meningkatkan Pembelajaran Tematik melalui Model Pembelajaran *Direct Instruksion* pada Siswa Kelas II SDN 01 Mojorejo Kota Madiun Tahun Pelajaran 2017-2018. *Journal Revolusi Pendidikan*, 3(1), 63–71.
- Wiyono, D. F., & Masruri, N. (2021). Program “*Home Visit*” dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 2(1), 51-56.