

Jurnal



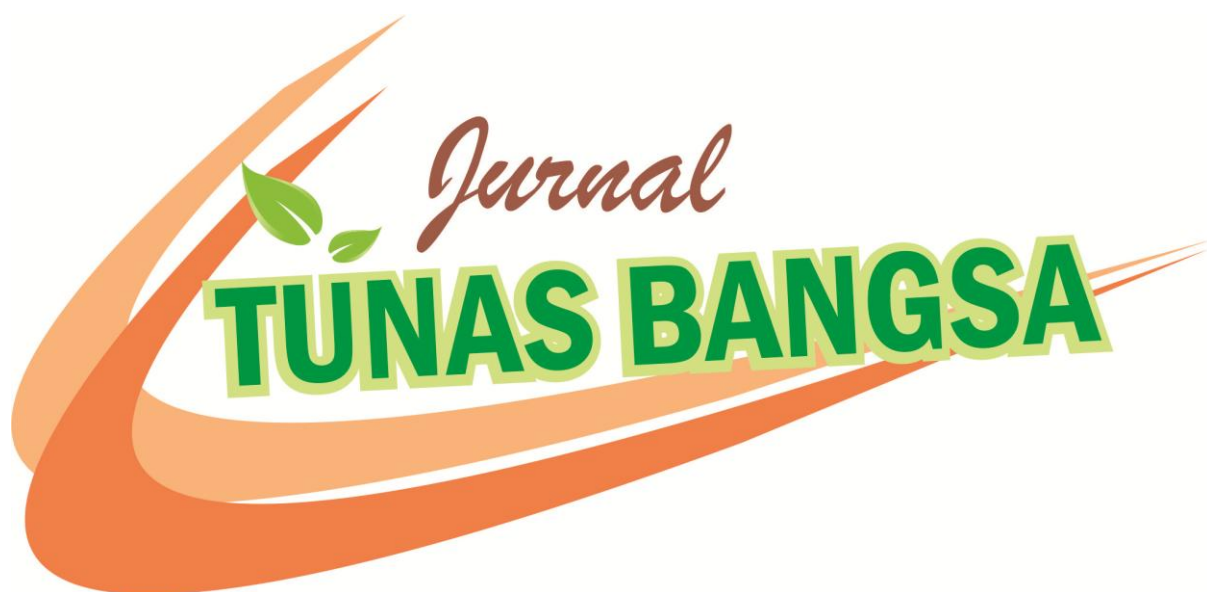
Tunas Bangsa

Volume 5, Nomor 2, Agustus 2018



Diterbitkan Oleh:
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP Bina Bangsa Getsempena





Jurnal Tunas Bangsa
Volume 5, Nomor 2, Agustus 2018

Pelindung

Ketua STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh
Lili Kasmini

Penasehat

Ketua LP2M
STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh
Intan Kemala Sari

Penanggungjawab/ Ketua Penyunting

Ketua Prodi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Sekretaris Penyunting

Sekretaris Prodi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Penyunting/Mitra Bestari

Zaki Al Fuad (STKIP Bina Bangsa Getsempena)
Intan Kemala Sari (STKIP Bina Bangsa Getsempena)
Isthifa Kemal (STKIP Bina Bangsa Getsempena)
Gio Mohamad Johan (STKIP Bina Bangsa Getsempena)
Yusrawati JR Simatupang (STKIP Bina Bangsa Getsempena)
Lina Amelia (STKIP Bina Bangsa Getsempena)
Aprian Subhananto (STKIP Bina Bangsa Getsempena)
Mustafa Kamal Nasution (STAIN Gajah Putih Takengon)
Ega Gradini (STAIN Gajah Putih Takengon)
Musdiani (STKIP Bina Bangsa Getsempena)
Zainal Abidin (STKIP Bina Bangsa Meulaboh)
Maulidar (Universitas Serambi Mekkah)
Ismaniar (Universitas Negeri Padang)
Anita Yus (Universitas Negeri Medan)
Fachrul Rozi (Universitas Negeri Jakarta)
Syarif Sumantri (Universitas Negeri Jakarta)

Desain Sampul

Eka Rizwan

Web Designer

Achyar Munandar

Alamat Redaksi

Kampus STKIP Bina Bangsa Getsempena
Jalan Tanggul Krueng Aceh No 34, Rukoh, Darussalam
Surel: pgsd@stkipgetsempena.ac.id
Laman: tunasbangsa@stkipgetsempena.ac.id

PENGANTAR PENYUNTING

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat-Nya maka Jurnal Tunas Bangsa, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh Volume 5, Nomor 2, Agustus 2018 dapat diterbitkan. Dalam volume kali ini, Jurnal Tunas Bangsa menyarikan 14 tulisan yaitu:

1. Efektivitas Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* dalam Keterampilan Menulis Paragraf Narasisiswa Sekolah Dasar, merupakan hasil penelitian Budi Febriyanto (Universitas Majalengka).
2. Penerapan *Problem Based Learning (PBL)* Pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan IPS Siswa Kelas IV SD, merupakan hasil penelitian Ririn Deselinawati, Zulela MS, dan Erry Utomo (Universitas Negeri Jakarta).
3. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam Siswa SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh, merupakan hasil penelitian Musdiani (STKIP Bina Bangsa Getsempena).
4. Penerapan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS, merupakan hasil penelitian Maulana Yusuf, Indina Tarjiah, dan Otib Satibi (Universitas Negeri Jakarta).
5. Implementasi Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Budaya Literasi di Sekolah Dasar, merupakan hasil penelitian Prima Rias Wana dan Pradistya Arifah Dwiarno (STKIP Modern Ngawi).
6. Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, merupakan hasil Retno Dewi Irmawati, Yetti Supriyati, dan Muchlas Suseno (Universitas Negeri Jakarta).
7. Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V, merupakan hasil penelitian Amirzan (Universitas Jabal Ghafur).
8. *Language Experience Approach* Sebuah Pendekatan dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar, merupakan hasil penelitian Zaki Al Fuad dan Helminsyah (STKIP Bina Bangsa Getsempena).
9. Hubungan Konsep Diri dan Motivasi Berprestasi Siswa dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial, merupakan hasil penelitian Ary Lestari, Etin Solihatin, dan Ajat Sudrajat (Universitas Negeri Jakarta).
10. Pengembangan Media Literasi *Big Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar, merupakan hasil penelitian Gio Mohamad Johan dan Dyoty Auliya Vilda Ghasya (STKIP Bina Bangsa Getsempena).
11. Penerapan Strategi *Preview, Question, Read, Summarize, Test (PQRST)* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Intensif di Kelas IV SD, merupakan hasil penelitian Cut Marlina (STKIP Bina Bangsa Getsempena).
12. Penerapan Game Edukasi Berbasis Android dan Gambar Bagi Siswa Sekolah Dasar, merupakan hasil penelitian Chrisnaji Banindra Yudha (STKIP Kusuma Negara).

13. Kreativitas Guru dalam Penerapan Metode Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MIN Rukoh Banda Aceh, merupakan hasil penelitian Millata Zamana (STKIP Bina Bangsa Getsempena) dan Siti Rahmah (UIN Ar-Raniry).
14. Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar dan Video Animasi pada Materi Karangan Deskripsi di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh, merupakan hasil penelitian Aulia Afridzal (STKIP Bina Bangsa Getsempena)

Akhirnya penyunting berharap semoga jurnal edisi kali ini dapat menjadi warna tersendiri bagi bahan literatur bacaan bagi kita semua yang peduli terhadap dunia pendidikan.

Banda Aceh, Agustus 2018

Penyunting

DAFTAR ISI

	Hal
Susunan Pengurus	i
Pengantar Penyunting	ii
Daftar Isi	iii
 Budi Febriyanto	 90
Efektivitas Model Pembelajaran <i>Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)</i> dalam Keterampilan Menulis Paragraf Narasiswa Sekolah Dasar	
 Ririn Deselinawati, Zulela MS, dan Erry Utomo	 103
Penerapan <i>Problem Based Learning (PBL)</i> Pada Tema Indahny Keragaman di Negeriku Sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan IPS Siswa Kelas IV SD	
 Musdiani	 115
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam Siswa SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh	
 Maulana Yusuf, Indina Tarjiah, dan Otib Satibi	 124
Penerapan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS	
 Prima Rias Wana dan Pradistya Arifah Dwiarno	 133
Implementasi Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Budaya Literasi di Sekolah Dasar	
 Retno Dewi Irmawati, Yetti Supriyati, dan Muchlas Suseno	 143
Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap <i>Higher Order Thinking Skills (HOTS)</i> dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	
 Amirzan	 157
Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V	
 Zaki Al Fuad dan Helminsyah	 164
<i>Language Experience Approach</i> Sebuah Pendekatan dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar	
 Ary Lestari, Etin Solihatin, dan Ajat Sudrajat	 175
Hubungan Konsep Diri dan Motivasi Berprestasi Siswa dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial	
 Gio Mohamad Johan dan Dyoty Auliya Vilda Ghasya	 184
Pengembangan Media Literasi <i>Big Book</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar	

Cut Marlini Penerapan Strategi <i>Preview, Question, Read, Summarize, Test</i> (PQRST) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Intensif di Kelas IV SD	200
Chrisnaji Banindra Yudha Penerapan Game Edukasi Berbasis Android dan Gambar Bagi Siswa Sekolah Dasar	207
Millata Zamana Kreativitas Guru dalam Penerapan Metode Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MIN Rukoh Banda Aceh	221
Aulia Afridzal Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar dan Video Animasi pada Materi Karangan Deskripsi di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh	231

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION (CIRC) DALAM KETERAMPILAN MENULIS PARAGRAF NARASI SISWA SEKOLAH DASAR

Budi Febriyanto¹⁾

¹⁾Universitas Majalengka

e-mail: budifebriyanto88@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah keterampilan menulis paragraf narasi siswa yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menguji perbedaan keterampilan menulis paragraf narasi siswa sekolah dasar antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition* dengan kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional. Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen. Desain penelitian menggunakan *Nonequivalent Control Groups Design* (NCGD). Sampel penelitian adalah siswa SDN Cicenang I kelas VA sebanyak 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa SDN Cicenang I kelas VB sebanyak 30 siswa sebagai kelas kontrol. Alat pengumpul data berupa lembar soal menulis paragraf narasi. Teknik pengumpulan data berupa tes yaitu prates untuk mengukur kemampuan awal menulis paragraf narasi siswa dan pascates untuk melihat kemampuan akhir keterampilan menulis paragraf narasi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan yaitu terdapat perbedaan peningkatan keterampilan menulis paragraf narasi siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model CIRC pada kelas eksperimen dengan siswa yang memperoleh metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Kata Kunci: cooperative integrated reading and composition, keterampilan menulis, paragraf narasi

Abstract

This research is motivated by the problem of the skill of writing low student narrative paragraphs. This study aims to examine differences in skills in writing narrative paragraphs of elementary school students between experimental classes that apply the Cooperative Integrated Reading and Composition learning model to the control class that applies conventional learning. In this study a quantitative approach was used with the quasi-experimental method. The research design uses Nonequivalent Control Groups Design (NCGD). The research sample was 30 students of Cicenang I Elementary School in VA class as the experimental class and 30 students of Cicenang I Elementary School in class as the control class. Data collection tool in the form of a question sheet writing narrative paragraphs. Data collection techniques in the form of tests, namely prates to measure the initial ability to write narrative paragraphs of students and post-test to see the final ability of narrative paragraph writing skills. Based on the results of the research it can be concluded that there are differences in the improvement of writing skills of narrative paragraphs students who obtain learning using the CIRC model in the experimental class with students who obtain conventional learning methods in the control class.

Keywords: cooperative integrated reading and composition, writing skills, narrative paragraphs

PENDAHULUAN

Menulis merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam seluruh proses pembelajaran yang dialami siswa selama menuntut ilmu di sekolah. "Aktivitas

menulis merupakan salah satu manifestasi kemampuan (dan keterampilan) berbahasa paling akhir yang dikuasai pembelajar bahasa setelah mendengarkan, membaca dan berbicara" (Nurgiyantoro, 2010, hlm.

422). Pada kenyataannya pembelajaran menulis di Sekolah Dasar masih memiliki banyak masalah. Salah satu masalah tersebut adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menulis.

Berbagai penelitian menunjukkan kemampuan menulis sejak tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi masih memprihatinkan. Rata-rata siswa sekolah dasar sampai kelas enam belum mampu menulis secara mandiri dengan hasil yang memuaskan. Rendahnya kemampuan siswa dalam menulis disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang dominan adalah rendahnya peran guru dalam membina siswa agar terampil menulis.

Pembelajaran menulis yang seharusnya membina para siswa untuk berlatih mengemukakan gagasan masih belum secara optimal dikembangkan dan bahkan dianggap sebagai pembelajaran yang menyenangkan bagi guru sebab selama siswa menulis guru bisa bersantai di dalam ruang kelas bahkan meninggalkan ruang kelas untuk berbicara dengan guru lain di ruang guru. Menulis narasi merupakan kompetensi menulis yang sudah ada dan dimulai di jenjang sekolah dasar. Siswa dapat mengungkapkan perasaan, ide, dan gagasannya kepada orang lain melalui kegiatan menulis narasi.

Kemampuan menulis narasi tidak secara otomatis dapat dikuasai oleh siswa, melainkan harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur sehingga siswa akan lebih mudah berekspresi dalam kegiatan menulis. Sehubungan dengan itu kemampuan menulis harus ditingkatkan sejak kecil atau mulai dari pendidikan Sekolah Dasar. Apabila kemampuan menulis tidak ditingkatkan, maka kemampuan siswa untuk mengungkapkan

pikiran atau gagasan melalui bentuk tulisan akan semakin berkurang atau tidak berkembang.

Berdasarkan data *International Study of Achievement in Written Composition* (Rahman, 2011) mengemukakan bahwa "Indonesia merupakan Negara yang budaya menulis dan membacanya masih berada dibawah rata-rata. Indonesia masih berbudaya lisan, karena masih banyak orang yang berbicara daripada membaca dan menulis". Hal tersebut sejalan dengan hasil tes yang dilakukan di Indonesia oleh dua proyek Bank Dunia yaitu *Primary Education Quality Improvement Project* (PEQIP) dan *Basic Education Projects* (BEP) bahwa hanya 16% anak menulis tanpa kesalahan ejaan dan 52% anak bisa menulis dengan ejaan yang baik, sementara lebih dari 30% dari kasus menulis dengan kesalahan ejaan yang parah atau sangat parah. 58% siswa menulis lebih dari setengah halaman dan 44% siswa isi tulisannya yang dinilai baik yaitu gagasannya diungkapkan secara jelas dengan urutan yang logis (Munawaroh, 2013, hlm. 465).

Banyak sekali permasalahan terkait pembelajaran bahasa dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa. Namun yang menjadi fokus permasalahan adalah masih rendahnya keterampilan menulis paragraf narasi di Sekolah Dasar. Berdasarkan kenyataan tersebut, perlu kiranya merancang kegiatan pembelajaran dalam bentuk menggunakan suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menekankan pada kegiatan bekerja dalam kelompok dan terdapat kegiatan yang menyenangkan bagi siswa di dalamnya. Oleh karena itu peneliti mencoba memahami permasalahan yang terjadi dan mencari solusi dari permasalahan tersebut.

Berbagai pendekatan, model, metode dan teknik pembelajaran telah peneliti analisis serta membaca referensi hasil dari penelitian para peneliti yang lain. Telah banyak tindakan yang diterapkan untuk mengembangkan keterampilan menulis paragraf narasi seperti *Generating Interaction between Schemata and Text* (GIST), *Think Pair Share* (TPS), *Discovery Learning* (DL), dan *Cooperative Integrated Reading Composition* (CIRC). Hasil dari telaah tersebut membuat peneliti memutuskan untuk menggunakan model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading Composition* (CIRC) dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena model CIRC dianggap dapat menyelesaikan masalah terkait pembelajaran bahasa.

Model pembelajaran CIRC merupakan salah satu bagian dari *cooperative learning* yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya. Tujuan utama dari para pengembang program CIRC terhadap pelajaran menulis dan seni berbahasa adalah untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pendekatan proses menulis pada pelajaran menulis dan seni berbahasa yang akan banyak memanfaatkan kehadiran teman satu kelas. Respon dari kelompok teman adalah unsur khas dari model-model proses penulisan, tetapi keterlibatan teman jarang sekali menjadikan kegiatan sentralnya.

Akan tetapi, dalam program CIRC, para siswa merencanakan, merevisi, dan menyunting karangan mereka dengan kolaborasi yang erat dengan teman satu tim mereka. Pengajaran mekanika bahasa benar-benar terintegrasi sekaligus menjadi bagian dari pelajaran menulis, dan

pelajaran menulis sendiri terintegrasi dengan pengajaran pelajaran memahami bacaan baik dengan keterpaduan kegiatan-kegiatan proses menulis dalam program membaca maupun dengan penggunaan kemampuan memahami bacaan yang baru dipelajari dalam pengajaran pelajaran menulis.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap keterampilan menulis paragraf narasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan judul Efektivitas Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC) Dalam Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. Rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah Apakah model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading Composition* (CIRC) memberikan efektivitas yang signifikan dalam mengembangkan menulis siswa Sekolah Dasar.

Rumusan masalah tersebut dapat dijabarkan ke dalam pertanyaan penelitian, apakah model pembelajaran CIRC lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional dalam mengembangkan keterampilan menulis siswa Sekolah Dasar. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran CIRC terhadap keterampilan menulis paragraf narasi siswa sekolah dasar. Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa selain menyimak, berbicara dan membaca. Dalam empat keterampilan berbahasa, menulis merupakan upaya dalam pengembangan bahasa tulis, disamping adanya kemampuan bahasa lisan. Bahasa tulis merupakan bentuk komunikasi tidak langsung antara penulis dan pembaca. Brewster (2002, hlm. 117) mengatakan mengenai aktivitas menulis yang

mengatakan bahwa terdapat dua aktivitas kegiatan menulis yaitu *learning to write* dan *write to learn*.

Menurutnya bahwa tujuan menulis berdasarkan aktivitas siswa dapat dibagi menjadi dua, yaitu *write to learn* dan *learn to write*. Sebagaimana dikemukakan Brewster bahwa *learn to write* bertujuan untuk mengajarkan ejaan (*spelling*), tanda baca (*punctuation*), dan struktur kalimat (*grammar*). Berbeda dengan *learn to write*, *write to learn* justru bertujuan untuk mengembangkan kreativitas menulis. Kreativitas menulis dapat dikembangkan melalui beberapa karya misalnya puisi (*poetry*), nyanyian (*poem*), dan karangan (*story*). Dengan demikian fungsi menulis merupakan suatu yang kompleks yang dalam suatu kegiatan menulis dapat terkandung lebih dari satu fungsi dan tujuan menulis. Menulis juga bertujuan untuk mengajarkan ejaan, tanda baca, dan struktur kalimat serta mengembangkan kreativitas menulis siswa melalui suatu karya.

Menulis merupakan kegiatan yang bertujuan karena dalam suatu tulisan seseorang menyampaikan pesan kepada pembaca agar pembaca tersebut dapat melakukan tindak lanjut setelah membaca dan mengerti pesan yang disampaikan dalam tulisan tersebut. Hugo Hartig (dalam Tarigan, 2008, hlm. 24-25) menyatakan tujuan menulis adalah sebagai berikut: 1) Tujuan penugasan (*Assignment Purpose*). Tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri (misalnya para siswa yang diberi tugas merangkum buku; sekretaris yang ditugaskan membuat laporan. Notulen rapat). 2) Tujuan altruistik (*Altruistic Purpose*). Penulis bertujuan untuk

menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedudukan para pembaca, ingin menolong para pembaca pembaca memahami, menghargai perasaan dan penalarannya ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu.

Seseorang tidak akan dapat menulis secara tepat guna kalau dia percaya, baik secara sadar maupun secara tidak sadar bahwa pembaca atau penikmat karyanya itu adalah "lawan" atau "musuh". Tujuan altruistik adalah kunci keterbatasan sesuatu tulisan. 3) Tujuan persuasive (*Persuasive purpose*). Tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan. 3) Tujuan informasional, tujuan penerangan (*Informational purpose*). Tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan/penerangan kepada para pembaca. 4) Tujuan pernyataan diri (*Self-expressive purpose*). Tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca. 5) Tujuan kreatif (*Creative purpose*). Tujuan tulisan ini erat kaitannya dengan tujuan pernyataan diri. Tulisan ini bertujuan untuk mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian. 6) Tujuan pemecahan masalah (*Problem-solving purpose*). Tulisan ini bertujuan memecahkan masalah yang dihadapi. Penulis menjelaskan, menjernihkan serta menjelajahi serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh para pembaca.

Tulisan dapat berupa kata, kalimat, dan paragraf yang memiliki makna. Tulisan yang memiliki makna yang kompleks dapat diwujudkan melalui paragraf. Menurut Zemach dan Rumisek (2005, hlm. 11) *a paragraph is a group of*

sentences about a single topic. Together, the sentences of the paragraph explain the writer's main idea (most important idea) about the topic. Berdasarkan pemaparan tersebut sebuah paragraf adalah kumpulan dari beberapa kalimat yang mengemukakan topik tertentu. Kalimat dari paragraf menjelaskan pikiran utama penulis terhadap topik yang dipaparkan. Syafi'ie (2000, hlm. 145) menguraikan "pengertian paragraf adalah sebagai karangan utuh dalam bentuk miniatur karena ciri-ciri utama suatu karangan dipunyai oleh suatu paragraf."

Sedangkan menurut Tarigan (2008, hlm. 94) "paragraf adalah seperangkat kalimat tersusun secara logis dan sistematis yang merupakan satu kesatuan ekspresi pikiran atau mengandung satu ide pokok yang tersirat dalam karangan." Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa paragraf adalah sekelompok kalimat yang saling berhubungan satu sama lain yang secara satu kesatuan menjelaskan suatu ide pokok tulisan yang didukung oleh penjelasan kalimat-kalimat terkait ide pokok tersebut. Paragraf yang baik tentunya memiliki keterpaduan antara unsur-unsurnya baik antara gagasan utama dengan gagasan penjelasnya ataupun antar kalimatnya.

Paragraf yang baik harus mengikuti ketentuan-ketentuan yang berlaku. Menurut Syakri (2002, hlm. 2) mengemukakan bahwa paragraf yang baik harus memenuhi tiga kriteria, yaitu kepaduan paragraf, kesatuan paragraf, dan kelengkapan paragraf. Kepaduan paragraf merupakan kemampuan merangkai kalimat sehingga bertalian secara logis dan padu. Kesatuan adalah tiap paragraph hanya mengandung satu pokok pikiran yang diwujudkan dalam kalimat utama.

Sedangkan sebuah paragraf dikatakan lengkap apabila didalamnya terdapat kalimat-kalimat penjelas secara lengkap untuk menunjukkan pokok pikiran atau kalimat utama.

Paragraf narasi merupakan bentuk paragraf yang dipelajari semenjak usia sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi. Semi (2003, hlm. 29) mengemukakan bahwa "narasi merupakan bentuk percakapan atau tulisan yang bertujuan menyampaikan atau menceritakan rangkaian peristiwa atau pengalaman manusia dari waktu ke waktu." Selanjutnya, Keraf (2010, hlm. 136) mengatakan "paragraf narasi merupakan suatu bentuk paragraf yang sasaran utamanya adalah tindak tanduk yang dijalin dan dirangkai menjadi sebuah peristiwa yang terjadi dalam suatu kesatuan waktu."

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menulis paragraf narasi adalah kegiatan menuangkan ide-ide dalam bentuk tulisan-tulisan menjadi suatu paragraph yang berisi cerita yang terkait dengan suatu rangkaian peristiwa yang terjadi dalam suatu kesatuan waktu. CIRC merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang termasuk pula kedalam pembelajaran terpadu membaca dan menulis. *Cooperatif learning* atau pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan pada kegiatan kerja sama, dimana sejumlah siswa sebagai anggota kelompok menyelesaikan tugas kelompoknya secara bersama dan saling membantu satu sama lain untuk memahami suatu materi pelajaran.

Menurut Slavin (2010, hlm. 8) dalam metode pembelajaran kooperatif, para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat

orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Sejalan dengan hal tersebut Abidin (2010, hlm. 241) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur. Dengan demikian pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok, akan tetapi dalam pembelajaran kooperatif anak didik tidak hanya belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam kooperatif ada dorongan antar sesama anggota kelompok untuk dapat menyelesaikan tugas dan mencapai keberhasilan belajar secara bersama berdasarkan kemampuan dirinya dan andil dari anggota kelompoknya dan kelompok lain selama pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif tipe CIRC dari segi bahasa dapat diartikan sebagai suatu model pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan suatu bacaan secara menyeluruh, kemudian mengkomposisikannya menjadi bagian-bagian yang penting (Hosnan, 2014, hal. 259). Pembelajaran CIRC dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan membaca pemahaman dan menulis secara terpadu sehingga siswa dapat memahami informasi yang berasal dari bahan bacaan dan mengkomunikasikannya secara tertulis dari hasil pemahamannya tersebut.

Model pembelajaran CIRC merupakan salah satu bagian dari *cooperative learning* yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya. Hiebert, 1983 (dalam Slavin, 2010, hal. 201) menjelaskan sebuah fitur yang bersifat hampir selalu universal dari

pengajaran membaca adalah penggunaan kelompok membaca yang terdiri atas para siswa dengan tingkat kinerja yang sama.

Dasar pemikiran utama untuk pelajaran membaca adalah bahwa para siswa perlu memiliki materi-materi yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Selanjutnya Slavin menjelaskan satu fokus utama dari kegiatan CIRC sebagai cerita dasar adalah membuat penggunaan waktu tindak lanjut menjadi lebih efektif: Para siswa yang bekerja yang bekerja di dalam tim-tim kooperatif dari kegiatan-kegiatan ini, yang dikoordinasikan dengan pengajaran kelompok membaca, supaya dapat memenuhi tujuan-tujuan dalam bidangbidang lain seperti pemahaman membaca, kosa kata, pembacaan pesan, dan ejaan. Para siswa termotivasi untuk saling bekerja satu sama lain dalam kegiatan-kegiatan ini atau rekognisi lainnya yang didasarkan pada pembelajaran seluruh anggota tim.

Sejalan dengan pendapat di atas Abidin (2010, hlm. 150) mengemukakan bahwa “metode CIRC pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan sekaligus membina kemampuan menulis reproduksi atas bahan bacaan yang dibacanya. Metode CIRC dapat membantu guru memadukan kegiatan membaca dan menulis sebagai kegiatan integratif dalam pelaksanaan pembelajaran membaca.” Lebih lanjut, Slavin (2010) mengemukakan unsur utama CIRC sebagai berikut. 1) Kelompok Pembaca. Para siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok pembaca yang terdiri atas dua sampai tiga orang berdasarkan tingkat kemampuan membaca mereka yang heterogen. Proses pembentukan kelompok seharusnya ditentukan oleh guru agar

kemampuan baca para siswa dalam satu kelompok benar-benar berbeda satu sama lain. 2) Kelompok Membaca. Siswa ditempatkan berpasangan di dalam kelompok baca mereka. Selanjutnya pasangan ini dibagi ke dalam kelompok yang terdiri atas pasangan-pasangan dari dua kelompok membaca yang berbeda, misalnya suatu kelompok mungkin beranggotakan dua siswa yang memiliki kemampuan membaca tinggi dan dua orang siswa yang memiliki kemampuan membaca rendah. 3) Aktivitas Menceritakan Kembali. Siswa menggunakan cerpen atau novel sebagai bahan bacaan kegiatan kelompok. Cerita tersebut diperkenalkan dan didiskusikan dalam kelompok membaca melalui guru sekitar 20 menit.

Pada saat kegiatan ini, guru menyusun tujuan membaca, memperkenalkan kosakata baru, meninjau ulang kosakata lama, membahas cerita setelah siswa membacanya, dan lain sebagainya. Secara umum diskusi mengenai cerita ini harus disusun untuk menekankan kemampuan-kemampuan tertentu seperti membuat dan mendukung prediksi cerita dan memahami komponen struktur cerita misalnya masalah/konflik, alur, dan pemecahan masalah yang terkandung dalam cerita tersebut. Secara khusus, Slavin (dalam Sharan, 2014, hlm. 39) mengemukakan bahwa berdasarkan hasil penelitian CIRC memberikan pengaruh yang positif bagi siswa yang memiliki hambatan akademis dan memberikan bukti bahwa metode ini sama-sama efektif untuk siswa yang pintar.

METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Cicenang 1 Kabupaten

Majalengka. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Cicenang 1 di Kabupaten Majalengka pada tahun ajaran 2017/2018. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa SD Negeri Cicenang 1 tahun ajaran 2017/2018. Sedangkan sampel penelitian difokuskan pada siswa kelas V SD Negeri Cicenang I yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas V-A dan V-B.

Penelitian ini merupakan kuasi eksperimen dengan desain penelitian berbentuk desain kelompok kontrol non ekuivalen. Menurut Ruseffendi (2006, hlm. 52) penelitian kuasi eksperimen merupakan penelitian eksperimen semua dimana subjek penelitian tidak dikelompokkan secara acak, tetapi menerima keadaan subjek apa adanya. Desain kelompok kontrol non ekuivalen merupakan bagian dari bentuk kuasi eksperimen dengan jumlah kelas yang digunakan sebanyak dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemberian pembelajaran model CIRC pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan tes. Tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik (Arifin, 2013, hlm. 118). Soal uraian digunakan untuk mengukur keterampilan menulis paragraf narasi.

Data yang dihasilkan dari penelitian ini berupa data kuantitatif, data tersebut berasal dari data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas

kontrol. Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan menggunakan bantuan software komputer yaitu SPSS versi 21 dengan pendekatan statistik antara lain uji normalitas, homogenitas, uji perbedaan rerata dan menghitung normalisasi gain.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini untuk mengetahui data hasil keterampilan menulis paragraf narasi siswa dilakukan dengan memberikan tes kepada siswa pada kedua kelas. Keterampilan menulis paragraf narasi diukur berdasarkan 5 indikator, yaitu 1) ruang lingkup isi, 2) organisasi tampilan isi, 3) gaya alur cerita, 4) gramatikal, 5) ejaan dan tata tulis. Penilaian indikator 1-5 menggunakan rubrik dengan skor tertinggi setiap indikator adalah 5, sedangkan skor terendah 1. Total skor keterampilan menulis kemudian dikonversi pada skala 0-100. Rata-rata nilai prates kelas eksperimen adalah 37,73, Nilai median sebesar 36 dan nilai modus sebesar 28. Standard deviasi adalah 9,948 dan *varians* adalah 98,961 makin besar standard deviasi menunjukkan data semakin bervariasi.

Nilai minimum data adalah 20 dan nilai maksimum nya adalah 64 sehingga $range = \text{nilai maksimum} - \text{nilai minimum} = 64 - 20 = 44$. Rata-rata nilai pascates kelas eksperimen adalah 65,33 Nilai median

sebesar 44 dan nilai modus sebesar 48. Standard deviasi adalah 9,154 dan *varians* adalah 185,747 makin besar standard deviasi menunjukkan data semakin bervariasi. Nilai minimum data adalah 28 dan nilai maksimum nya adalah 64 sehingga $range = \text{nilai maksimum} - \text{nilai minimum} = 64 - 28 = 36$.

Sedangkan rata-rata nilai prates kelas kontrol adalah 45,07, Nilai median sebesar 44 dan nilai modus sebesar 48. Standard deviasi adalah 9,154 dan *varians* adalah 83,789 makin besar standard deviasi menunjukkan data semakin bervariasi. Nilai minimum data adalah 28 dan nilai maksimum nya adalah 64 sehingga $range = \text{nilai maksimum} - \text{nilai minimum} = 64 - 28 = 36$. Rata-rata nilai pascates kelas kontrol adalah 57,33 Nilai median sebesar 58 dan nilai modus sebesar 60. Standard deviasi adalah 13,689 dan *varians* adalah 185,747 makin besar standard deviasi menunjukkan data semakin bervariasi. Nilai minimum data adalah 36 dan nilai maksimum nya adalah 88 sehingga $range = \text{nilai maksimum} - \text{nilai minimum} = 88 - 36 = 52$.

Hasil skor pascates keterampilan menulis paragraf narasi siswa dikelompokkan atas tiga kategori, yaitu kategori *tinggi*, kategori *sedang*, dan kategori *rendah*. Rekapitulasi pengkategorian skor pascates keterampilan menulis paragraf narasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Rekapitulasi Kategori Pengelompokan Skor Pascates Keterampilan Menulis Paragraf Narasi

Kategori Pengelompokan	Jumlah siswa	
	Eksperimen	Kontrol
<i>Tinggi</i>	4 orang	6 orang
<i>Sedang</i>	22 orang	19 orang
<i>Rendah</i>	4 orang	5 orang
Jumlah	30 orang	30 orang

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa kelompok kategori *tinggi* keterampilan menulis paragraf narasi siswa kelas eksperimen adalah 4 orang, kategori *sedang* 22 orang, dan kategori *rendah* sebanyak 4 orang. Pada kelas kontrol, kategori *tinggi* keterampilan

menulis paragraf narasi kelas kontrol sebanyak 6 orang, kategori *sedang* 19 orang, dan kategori *rendah* 5 orang. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan menulis paragraf narasi siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol terbanyak berada pada kategori *sedang*.

Tabel 2 Uji Normalitas

Data	Kelas	Shapiro-Wilk ^a		Kesimpulan
		Sig	A	
Skor Prates	Eksperimen	0,053	0,05	Normal
Skor Pascates		0,874	0,05	Normal
Skor Prates	Kontrol	0,626	0,05	Normal
Skor Pascates		0,317	0,05	Normal

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas keterampilan menulis paragraf narasi kelas eksperimen pada skor prates adalah 0,053 dan pascates adalah 0,874. Maka nilai signifikansi (Sig) prates maupun pascates lebih besar dari 0,05 sehingga kedua data dinyatakan *normal*. Hasil uji normalitas data keterampilan menulis paragraf narasi kelas kontrol pada skor prates adalah 0,626 dan pascates adalah 0,317. Maka nilai signifikansi

(Sig) prates maupun pascates lebih besar dari 0,05, sehingga kedua data dinyatakan *normal*. Melalui data tersebut, maka untuk uji komparasi prates maupun pascates keterampilan menulis paragraf narasi menggunakan uji-t. Hal tersebut dikarenakan data yang ada pada kelas eksperimen berdistribusi normal dan kelas kontrol juga berdistribusi normal sehingga data tersebut perlu dilakukan uji homogenitas.

Tabel 3 Uji Homogenitas

Data	Kelas	Levene		Kesimpulan
		Sig	A	
Prates	Eksperimen	0,482	0,05	Homogen
	Kontrol			
Pascates	Eksperimen	0,382	0,05	Homogen
	Kontrol			

Berdasarkan hasil perhitungan statistik pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (Sig) data prates keterampilan menulis paragraf narasi antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah 0,482 atau lebih besar dari 0,05 maka

data dinyatakan *homogen*. Nilai signifikansi (Sig) pada pascates keterampilan menulis paragraf narasi kelas eksperimen dengan kelas kontrol yaitu 0,382 atau lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan *homogen*.

Tabel 4 Uji-t Prates

Data	t_{hitung}	Df/ t_{tabel}	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Prates Kelas Eksperimen dan Kontrol	-2,988	58/2,002	0,04	Tidak terdapat perbedaan

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa uji beda rata-rata pada data prates keterampilan menulis paragraf narasi siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -2,988. Derajat kebebasan (DF) sebesar $(n_1+n_2)-2 = (30+30)-2 = 58$ dengan taraf signifikansi 95% maka

$t_{tabel} = 2,002$. Melalui data tersebut tertera bahwa $t_{hitung} = -2,988 < t_{tabel} = 2,002$. Maka hipotesis H_0 diterima H_1 ditolak. Artinya tidak terdapat perbedaan kemampuan awal keterampilan menulis paragraf narasi antara siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol.

Tabel 5 Uji-t Pascates

Data	t_{hitung}	Df/ t_{tabel}	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Pascates Kelas Eksperimen dan Kontrol	2,087	58/2,002	0,041	Terdapat perbedaan

Berdasarkan tabel terlihat bahwa uji beda rata-rata pada data pascates keterampilan menulis paragraf narasi siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,087. Derajat kebebasan (Df) sebesar $(n_1+n_2)-2 = (30+30)-2 = 58$ dengan taraf signifikansi 95% maka $t_{tabel} = 2,002$. Melalui data tersebut tertera bahwa $t_{hitung} = 2,087 > t_{tabel} = 2,002$. Maka hipotesis H_0 ditolak H_1 diterima. Artinya terdapat perbedaan keterampilan menulis paragraf

narasi siswa antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran CIRC dengan siswa kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Perbedaan tersebut menunjukkan pembelajaran dengan model pembelajaran CIRC lebih mempengaruhi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Alasan tersebut didukung dengan hasil uji-t yang menunjukkan nilai positif pada angka t_{hitung} yang tertera pada tabel.

Tabel 6 Uji N-gain

Kelas	Keterampilan Menulis Paragraf Narasi	Skor		Kriteria
		Rata-rata	N-gain	
<i>Eksperimen</i>	Pratest	32,13	0,5	<i>Sedang</i>
	Pascatest	65,33		
<i>Kontrol</i>	Pratest	45,07	0,2	<i>Rendah</i>
	Pascatest	57,33		

Berdasarkan tabel di atas dapat diinterpretasikan bahwa skor rata-rata prates

keterampilan menulis paragraf narasi siswa pada kelas eksperimen sebesar 32,13

dan hasil pascates sebesar 65,33. Dari data tersebut diperoleh N-gain sebesar 0,5. Maka N-gain pada kelas eksperimen termasuk ke dalam kriteria *sedang*. Pada kelas kontrol dapat dilihat bahwa skor rata-rata prates keterampilan menulis paragraf narasi siswa sebesar 45,07 dan skor pascates sebesar 57,33. Sehingga diperoleh N-gain sebesar 0,2. Maka dapat disimpulkan bahwa N-gain yang tampak pada kelas kontrol termasuk ke dalam kriteria *rendah*. Pada pembahasan penelitian, aspek pokok yang dijelaskan yaitu mengenai pembahasan hasil analisis yang telah dilakukan. Temuan-temuan pada hasil analisis maupun temuan hasil penelitian dibahas dengan mengaitkan teori-teori yang mendukung mengenai hasil penelitian. Adapun yang dibahas mengenai pengaruh model pembelajaran CIRC terhadap peningkatan keterampilan menulis paragraf narasi siswa. Pada penelitian ini mengukur pengaruh model pembelajaran CIRC terhadap peningkatan keterampilan menulis paragraf narasi.

Adapun hasil yang telah dianalisis diperoleh data rata-rata prates keterampilan menulis paragraf narasi siswa pada kelas eksperimen yaitu 37,73 dengan rata-rata pascates sebesar 65,83. Sedangkan nilai rata-rata prates keterampilan menulis paragraf narasi siswa pada kelas kontrol yaitu sebesar 45,13 dengan nilai rata-rata pascates yaitu 57,33. Melalui data hasil prates dan pascates tersebut dapat diamati bahwa ada peningkatan nilai prates ke nilai pascates dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Namun untuk lebih mengetahui seberapa besar peningkatan dan perbedaannya maka dapat diamati pada nilai uji n-gain. Pada kelas eksperimen skor n-gain yaitu 0,50 dan apabila dilihat

pada kriteria n-gain hasil tersebut menunjukkan kriteria *sedang*. Pada kelas kontrol memperoleh skor n-gain sebesar 0,20 nilai tersebut masuk pada kriteria *rendah*. Hal tersebut dapat membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran CIRC dapat meningkatkan keterampilan menulis paragraf narasi siswa. Selain itu, pembuktian bahwa CIRC lebih dapat mengembangkan keterampilan menulis paragraf narasi siswa jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yaitu dapat terlihat pada hasil uji-t.

Uji ini dilakukan setelah dilakukannya uji normalitas dan homogenitas terhadap data prates dan pascates keterampilan menulis paragraf narasi siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam uji tersebut menginterpretasikan data prates kelas eksperimen dan kelas kontrol terbukti tidak terdapat perbedaan. Hal tersebut membuktikan hasil prates yang baik sehingga dapat dinyatakan bahwa sebelum pembelajaran, seluruh siswa kelas kontrol dan eksperimen memiliki tingkat keterampilan menulis paragraf narasi yang sama. Setelah itu dilakukan uji-t pada data pascates antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Berdasarkan data tersebut menginterpretasikan bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Pada hasil uji-t nilai *Sig (2-tailed)* menunjukkan angka positif. Hal tersebut terbukti bahwa pembelajaran dengan menerapkan CIRC pada kelas eksperimen lebih meningkatkan keterampilan menulis paragraf narasi siswa jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh

Madden, Stevens dan Slavin (Sharan, 2014, hlm.37) bahwa pada sampel-sampel tulisan, siswa CIRC melampaui siswa kontrol pada tingkat organisasi, gagasan dan teknik berbahasa.

Berdasarkan hasil pemaparan tersebut, seperti yang dikemukakan oleh Slavin (2010, hlm. 204) tujuan utama dari pengembang program CIRC terhadap pembelajaran menulis dan seni berbahasa adalah untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pendekatan proses menulis pada pelajaran menulis dan seni berbahasa yang akan banyak memanfaatkan kehadiran teman satu kelas. Dengan demikian, pembelajaran menulis yang dilakukan dalam kelas CIRC menuntut keterlibatan siswa dalam kelompoknya untuk menghasilkan tulisan secara kolaboratif. Hal itu sejalan dengan pendapat Abidin (2010, hlm.150) bahwa CIRC juga bertujuan untuk membina kemampuan menulis reproduksi atas bahan bacaan yang dibacanya.

Peningkatan kemampuan keterampilan menulis dalam kelas CIRC merupakan keberhasilan guru merancang pembelajaran yang efektif sehingga siswa dalam kelas CIRC mampu mencapai kompetensinya dengan baik. Sejalan dengan hal tersebut, Sharan (2014, hlm. 40) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif memberikan sebuah struktur

yang di dalamnya memungkinkan untuk memasukkan identifikasi unsur-unsur cerita, prediksi, ringkasan, pengajaran langsung dalam pemahaman bacaan, dan integrasi membaca dan menulis di dalam periode membaca. Dengan demikian hal itu mendukung untuk memajukan keefektifan dan kepraktisan metode proses-menulis, atau mengadaptasi pengajaran sesuai kebutuhan individu. Dengan cara ini, pembelajaran kooperatif dipandang bukan hanya sebagai inovasi semata, melainkan juga sebagai katalis untuk perubahan lain yang diperlukan dalam kurikulum dan pengajaran.

SIMPULAN

Terdapat perbedaan keterampilan menulis paragraf narasi antara siswa kelas eksperimen yang menerapkan model CIRC dengan kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional serta pada uji n-gain menunjukkan, siswa yang memperoleh pembelajaran model CIRC memiliki peningkatan keterampilan menulis paragraf narasi yang lebih tinggi dibanding siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Dengan demikian dapat diketahui bahwa keterampilan menulis paragraf narasi siswa pada kelas eksperimen dengan model CIRC lebih baik dari pada penerapan pembelajaran konvensional di kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2010). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Brewster, J and Gail Ellis. (2001). *The primary English teacher Guide*. England: Pearson Educational Limited.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Keraf, G. (2010). *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Munawaroh, R. (2013). *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar Jilid 1, Nomor 3: Pengaruh Pembelajaran Menulis Terbimbing Terhadap Kreativitas dan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar*. Bandung: Jurnal Pedagogik FIP UPI.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Rahman. (2011). *Pidato Pengangkatan Guru Besar: Revitalisasi Metodik Pengajaran Menulis*. Bandung: (tidak diterbitkan).
- Ruseffendi, E. T. (2006). *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non-Eksakta Lainnya*. Bandung: Tarsito
- Semi, A. (2003). *Menulis Efektif*. Padang: Angkasa Raya.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sharan, S. (2014). *The Handbook Of Cooperative Learning*. Yogyakarta: Istana Media.
- Syafi'ie, I. (2000). *Retorika dalam Menulis*. Jakarta: Dikti.
- Syakri, A. (2002). *Bangun Paragraf Bahasa Indonesia*. Bandung: ITB.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Zemach, D E and Rumisek, L A. (2005). *Academic Writing from paragraph to essay*. Oxford: Mcmillan Education

PENERAPAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA TEMA INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN IPS SISWA KELAS IV SD

Ririn Deselinawati¹⁾, Zulela MS²⁾, dan Erry Utomo³⁾

^{1),2),3)} Universitas Negeri Jakarta

email : ririnbilaabil@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan pengetahuan dan keterampilan Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Warakas 07 Jakarta Utara melalui pendekatan saintifik model *problem based learning* (PBL). Metode penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian tindakan (*Action Research*) dari Kemmis & Taggart dengan menggunakan sistem spiral yang dimulai dengan tahapan rencana (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan 5 tindakan pada setiap siklusnya. Penelitian tindakan dilakukan pada kelas IV dengan jumlah peserta didik 30 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi aktivitas guru dan peserta didik, catatan lapangan, dokumentasi, wawancara, dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil tes pengetahuan siswa mengalami peningkatan. Pada tahap prasiklus jumlah siswa yang tuntas mendapatkan nilai di atas KKM sebesar 54,3%, siklus I meningkat menjadi 70%, dan siklus II kembali meningkat menjadi 86%. Hasil tes keterampilan siswa pada siklus I mendapatkan rata-rata persentase sebesar 74% dan pada siklus II meningkat menjadi 83,7%. Selain itu aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dengan perolehan persentase 75,48% pada siklus I, dan memperoleh persentase sebesar 94% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendekatan saintifik model *problem based learning* (PBL) dapat meningkatkan pengetahuan dan keteampilan siswa kelas IV SD.

Kata Kunci: problem based learning (pbl), saintifik, ips

Abstract

This study aims to see the improvement of knowledge and skills of Social Sciences in fourth grade students at Warakas 07 Elementary School North Jakarta through a scientific approach to problem based learning (PBL) models. The research method used is the Action Research method of Kemmis & Taggart using a spiral system that starts with planning, acting, observing, reflecting. This research was carried out in 2 cycles with 5 actions in each cycle. Action research is carried out in class IV with 30 students. The research instrument used was observation of teacher and student activities, field notes, documentation, interviews, and tests. The results of this study indicate that students' knowledge test results have increased. In the pre-cycle stage the number of students who completed the score above the KKM was 54.3%, the first cycle increased to 70%, and the second cycle increased to 86%. The skills test results of students in the first cycle got an average percentage of 74% and in cycle II it increased to 83.7%. Besides that, student activity also experienced an increase with a percentage of 75.48% in the first cycle, and obtained a percentage of 94% in the second cycle. Thus it can be concluded that the scientific approach to problem based learning (PBL) models can improve the knowledge and skills of fourth grade elementary school students.

Keywords: problem based learning (PBL), scientific, IPS

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan terjadi dengan pesat seiring dengan perkembangan zaman yang ditandai antara lain dengan adanya perubahan kurikulum, metode pengajaran, materi pelajaran, sarana dan prasarana. Semua itu merupakan upaya untuk mampu menghadapi tantangan zaman. Pendidikan memegang peranan yang amat penting untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa, serta untuk mengembangkan kualitas sumberdaya manusia masa depan. Pendidikan juga berperan penting untuk membuat manusia menjadi beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan saat ini harus membentuk siswa yang dapat menghadapi era globalisasi serta kemajuan teknologi informasi. Siswa harus memiliki keterampilan berpikir kreatif dan inovatif agar dapat mengembangkan ilmu, teknologi, dan seni. Banyak hal yang harus dilakukan pemerintah untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satunya melalui kurikulum. Kurikulum yang disusun dan dilaksanakan oleh suatu sekolah harus dikembangkan berdasarkan pada potensi daerah atau karakteristik daerah, sosial budaya masyarakat setempat, dan peserta didik. Pengembangan kurikulum yang dilakukan pemerintah saat ini yaitu dengan menerapkan kurikulum 2013 untuk semua jenjang baik SD, SMP, maupun SMA yang menggunakan tematik didalam kegiatan pembelajarannya termasuk pelajaran IPS serta menggunakan pendekatan saintifik.

Pendekatan saintifik merupakan kerangka ilmiah pembelajaran yang diusung oleh Kurikulum 2013. Kurikulum

(2014:29) pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, dan menarik kesimpulan. Langkah-langkah pada pendekatan saintifik merupakan bentuk adaptasi dari langkah-langkah ilmiah pada sains. Majid (2014:211) menyebutkan bahwa pendekatan saintifik dalam pembelajaran meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta. Menurut Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013 lampiran IV, proses pembelajaran terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu mengamati; menanya; mengumpulkan informasi/eksperimen; mengasosiasikan/mengolah informasi; dan mengomunikasikan. Proses pembelajaran dapat dipadankan dengan suatu proses ilmiah, karenanya Kurikulum 2013 mengamanatkan esensi pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Pendekatan saintifik diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik.

Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan nasional kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat mata pelajaran pokok yaitu : PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, dan IPS. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut dilakukan secara tematik. Tetapi, untuk lebih efektifnya penelitian ini, maka peneliti lebih memfokuskan pada mata pelajaran IPS.

Menurut Djuanda, dkk (2009:121), IPS merupakan suatu fusi atau paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial juga bertujuan untuk mengembangkan sikap belajar yang baik. Siswa akan memiliki kemampuan

menyelidiki untuk menemukan ide – ide, konsep – konsep baru sehingga mereka mampu melakukan perspektif untuk masa yang akan datang. Faktor keluarga, masyarakat, dan guru jugaberpengaruh besar terhadap perkembangan nilai- nilai dan sikap siswa. Kegiatan pembelajaran IPS khususnya di SD kelas 4 peneliti, tampak siswa masih bersikap pasif. Banyak yang masih berpikiran pelajaran IPS tidak terlalu penting dibandingkan dengan pelajaran Matematika. Pelajaran IPS hanya perlu banyak membaca tanpa perlu metode atau alat peraga khusus di dalam mempelajarinya.

Menurut Alma (2010: 12), dkk sampai saat ini kebanyakan guru hanya sebagai penyampai informasi yang bersumber hanya dari buku teks. Metode pembelajaran tidak variatif dan siswa tidak dilibatkan dalam pembelajaran. Mereka hanya berfungsi sebagai pendengar. Guru masih beranggapan yang penting materi tersampaikan semua sesuai dengan waktu pada kurikulum, tanpa memperhatikan kompetensi yang dicapai oleh siswa.

Sebenarnya kegiatan pembelajaran IPS yang selama ini dilakukan sudah menggunakan pendekatan saintifik, hanya saja belum melibatkan psikomotor siswa. Guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran hanya difokuskan pada pengetahuan saja, siswa belum dilibatkan di dalam kegiatan keterampilan IPS. Hal ini menyebabkan siswa mudah lupa terhadap materi yang sudah dipelajari, belum berani menyampaikan pendapatnya tentang materi yang sedang dipelajari, serta belum dapat menjawab pertanyaan yang diajukan guru terutama pada materi yang berhubungan dengan keanekaragaman budaya Indonesiaseperti tari daerah, pakaian adat, lagu daerah, dan sebagainya.

Hal ini dapat menyebabkan kebermaknaan konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Sosial dalam kehidupan sehari-hari belum terlihat hasilnya. Pembelajaran IPS jika disajikan kurang menarik, maka akan membuat siswa merasa bosan dan kurang memahami materi yang diajarkan. Akibatnya hasil belajar IPS siswa menjadi rendah. Dalam kondisi seperti itu, alangkah baiknya jika sekolah mengaktifkan kegiatan untuk mencintai kebudayaan Indonesia seperti memperingati Hari Kartini, memperingati hari kemerdekaan Indonesia, dan sebagainya.

Kondisi lain yang terjadi di lapangan, data nilai dari beberapa siswa masih ada yang mendapat nilai kurang (tidak mencapai target). Data ketercapaian hasil belajar IPS dikatakan tuntas jika 75% dari jumlah siswa sudah mendapat nilai di atas KKM. KKM yang ditentukan di kelas 4 adalah 73. Siswa yang mendapat nilai di bawah KKM, harus diberikan treatment.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa harus menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Siswa SD berada pada tahap operasional konkret dimana anak masih belum dapat memahami materi jika disajikan abstrak. Sehingga, dalam kegiatan pembelajaran di kelas guru dapatmengaktifkan siswa dengan memberikan rangsangan berupa tayangan video, mendengarkan lagu – lagu melalui radio, serta menampilkan gambar – gambar yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang mungkin dapat membantu mengatasi masalah dalam penelitian ini adalah *Problem based learning* (PBL). Menurut Arends (2013:213) pembelajaran berbasis

masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran, yang mana siswa mengerjakan permasalahan yang otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, Menurut Hosnan (2014:70) problem based learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan masalah nyata agar siswa mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah. Sementara Abidin (2014:54) problem based learning merupakan metode pembelajaran yang menyediakan pengalaman otentik yang mendorong siswa belajar aktif, mengkonstruksi pengetahuan, dan mengintegrasikan konteks belajar di sekolah dan belajar di kehidupan nyata secara alamiah.

PBL atau pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Ciri-ciri strategi PBL, menurut Baron (2012:74) yaitu menggunakan permasalahan dunia nyata, pembelajaran dipusatkan pada penyelesaian masalah, tujuan pembelajaran ditentukan oleh siswa, guru berperan sebagai fasilitator.

Untuk mengetahui bagaimana langkah - langkah Problem Based Learning (PBL) dibawah ini dikemukakan langkah-langkah yang dirumuskan Nur (2012:81) yaitu (1) mengorganisasikan siswa pada situasi masalah, (2) mengorganisasikan siswa untuk penyelidikan, (3) membantu penyelidikan individual dan kelompok, mengembangkan dan mempresentasikan karya dan pameran, (4) analisis dan

evaluasi proses pemecahan masalah, (5) asesmen pembelajaran siswa.

Materi pembelajaran IPS berkaitan dengan kehidupan sehari - hari siswa (suku, adat istiadat, budaya, ekonomi, serta kehidupan sosial bermasyarakat). Kegiatan pembelajaran IPS di SD kelas 4 pada tema Indahnnya Keragaman di Negeriku sub tema Indahnnya Keragaman Budaya Negerikuhendaknya disajikan dengan menarik agar siswa peduli terhadap budaya - budaya di Indonesia.

Materi yang akan difokuskan dalam penelitian ini adalah tentang keragaman budaya negeriku khususnya keragaman budaya daerah Jakarta dan Banten. Peneliti mengambil budaya daerah dari Jakarta karena sebagian besar siswa lahir dan besar di Jakarta. Pengenalan budaya Betawi diharapkan agar siswa lebih memahami dan mencintai budaya Betawi. Daerah lain yang akan peneliti ambil adalah daerah Banten karena daerah ini merupakan salah satu provinsi baru di Indonesia yang masih perlu digali kebudayaannya dari daerah tersebut. Kegiatan pembelajaran mengenai kebudayaan Betawi dan Banten diharapkan siswa dapat mengambil nilai - nilai positif budaya - budaya dari kedua daerah tersebut.

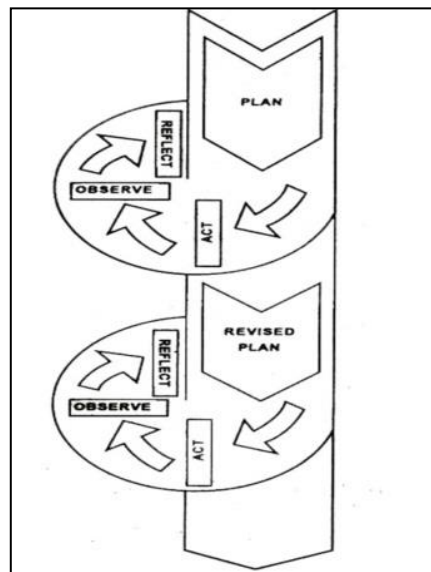
Berdasarkan permasalahan di atas, pembelajaran dalam materi ini akan menggunakan model *Problem based learning* (PBL). Penelitian ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Warakas 07 Jakarta Utara melalui pendekatan saintifik model *Problem based learning* (PBL).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian tindakan (*Action Research*) dari Kemmis & Taggart. Madya (2006:9) dijelaskan bahwa penelitian tindakan dilakukan dengan mengumpulkan data secara sistematis tentang praktek keseharian dan menganalisisnya untuk dapat membuat keputusan tentang praktek yang seharusnya dilakukan di masa mendatang.

Penelitian ini menggunakan sistem spiral yang dimulai dengan tahapan rencana (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*).

Penelitian tindakan dilakukan pada kelas IV dengan jumlah peserta didik 30 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi aktivitas guru dan peserta didik, catatan lapangan, dokumentasi, wawancara, dan tes.



Gambar 1. Model Spiral Kemmis dan Mc. Taggart

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian awal yang dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Warakas 07 yang terletak di Jalan Warakas I Gg. XX No. 1 Kelurahan Warakas Kecamatan Tanjung Priok Kota Jakarta Utara dengan jumlah siswa 30 orang, diperoleh hasil data awal melalui observasi kinerja guru, aktivitas siswa dan tes pengetahuan dan keterampilan IPS yaitu sebagai berikut.

1. Hasil Tes Pengetahuan

Pada tahap prasiklus, persentasi siswa yang tuntas mendapatkan nilai di

atas KKM (≥ 70) hanya sebagian saja dari jumlah keseluruhan siswa. Siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM hanya sebesar 53,4% dari jumlah keseluruhan siswa, sedangkan yang belum tuntas mendapatkan nilai di atas KKM sebesar 46,6%. Tahap siklus I peneliti menerapkan pendekatan saintifik model *Problem based learning* (PBL). Hasilnya persentasi siswa yang tuntas mendapatkan nilai di atas KKM (≥ 70) mengalami peningkatan dibandingkan pada tahap prasiklus. Siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM meningkat menjadi 70% dari yang tadinya hanya 53,6% siswa yang tuntas pada tahap prasiklus. Hasil tersebut belum memenuhi

target yang diharapkan yaitu 75% dari keseluruhan siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM. Oleh karena itu tes pengetahuan siswa perlu ditingkatkan lagi pada siklus II.

Setelah melakukan perbaikan, selanjutnya yaitu melanjutkan pada kegiatan siklus II dengan hasil persentasi siswa yang tuntas mendapatkan nilai di atas KKM (≥ 70) pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan pada tahap siklus I. Persentase siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM meningkat menjadi 86,6% dari yang tadinya sebesar 70% siswa yang tuntas. Hasil tersebut telah melebihi target yang diharapkan yaitu 75% dari keseluruhan siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM. Oleh karena itu tes pengetahuan siswa diberhentikan pada siklus II.

2. Hasil Tes Keterampilan

Hasil tes keterampilan siswa pada siklus I pertemuan ke 1,2,3,4 dan 5 diperoleh skor 1776 dengan persentase 74%. Hasil tersebut hampir mendekati target yang diharapkan yaitu 75% rata-rata persentase perolehan tes keterampilan siswa. Dengan demikian agar hasil keterampilan siswa mencapai target yang diharapkan, proses pembelajaran perlu diperbaiki dan ditingkatkan lagi pada pelaksanaan siklus II.

Pada siklus II pertemuan ke 1,2,3,4 dan 5, diperoleh jumlah skor 2009 dengan persentase 83,7%. Hasil tersebut sudah melebihi target yang diharapkan yaitu 75% rata-rata persentase perolehan tes keterampilan siswa. Dengan demikian hasil keterampilan siswa sudah mencapai target yang diharapkan dan tidak perlu dilanjutkan pada penelitian berikutnya.

3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Rata-rata hasil observasi aktivitas siswa siklus I dalam 5 pertemuan diperoleh kriteria baik. Adapun skor yang didapat yaitu 1019 atau dengan persentase ketercapaian indikator sebesar 75,48% tergolong ke dalam kriteria baik.

Pada siklus II rata-rata hasil observasi aktivitas siswa dalam 5 pertemuan mengalami peningkatan dan memperoleh kriteria sangat baik. Adapun skor yang didapat yaitu 1269 atau dengan persentase ketercapaian indikator sebesar 94% tergolong ke dalam kriteria sangat baik.

4. Hasil Observasi Kinerja Guru

Hasil rata-rata kinerja guru pada siklus I diperoleh kriteria baik. Jumlah skor yang didapatkan yaitu 66 dengan persentase ketercapaian indikator sebesar 82,5% dan tergolong dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut masih belum mencapai target ketercapaian indikator kinerja guru yaitu sebesar 90%. Oleh karena itu perlu diperbaiki lagi pada siklus II.

Pada siklus II rata-rata hasil kinerja guru mengalami peningkatan diperoleh kriteria sangat baik. Jumlah skor yang didapatkan yaitu 75 dengan persentase ketercapaian indikator sebesar 93,75% dan tergolong dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut sudah melebihi target ketercapaian indikator kinerja guru yaitu sebesar 90%, oleh karena itu tidak perlu dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari lembar observasi kinerja guru, aktivitas siswa, dan tes pengetahuan dan keterampilan siswa dari siklus I sampai dengan siklus II maka dapat

diuraikan dalam pembahasan sebagai berikut:

1. Hasil Kinerja Guru

Kinerja guru pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh hasil kinerja guru dengan jumlah skor 66 dengan persentase pencapaian indikator 82,5% tergolong

dalam kategori Baik. Pada siklus II hasil kinerja guru meningkat dengan perolehan jumlah skor sebanyak 75 dengan persentase 93,75% tergolong ke dalam kategori Sangat Baik. Hasil tersebut sudah melebihi target yang ditentukan yaitu 90% pencapaian indikator. Berikut di bawah ini adalah tabel peningkatan kinerja guru siklus I dan siklus II.

Tabel 1. Perbandingan Kinerja Guru dari Data Siklus I ke Siklus II

No	Siklus	Hasil Observasi	
		Persentase	Kategori
1	I	82,5%	Baik
2	II	93,75%	Sangat Baik
Kenaikan		11,25%	

Proses kinerja guru sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran agar mencapai tujuan yang diharapkan. Kinerja guru buruk, akan berdampak pada hasil pembelajaran yang buruk pula, dan kinerja guru yang baik akan berdampak

pula pada hasil oembelajaran yang baik. Pada bagan berikut ini disajikan diagram peningkatan kinerja guru yang terjadi pada pelaksanaan dari siklus I dan siklus II.

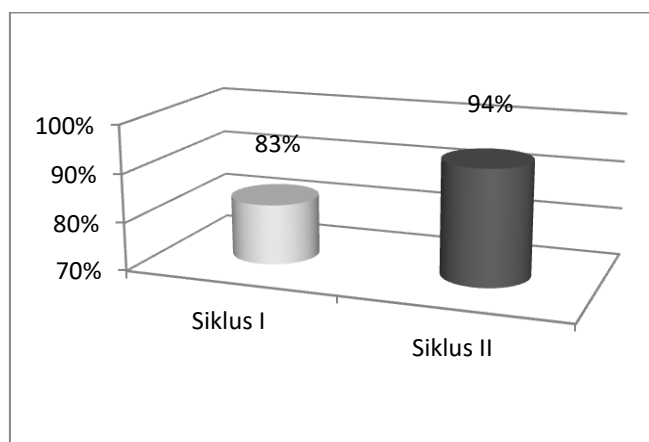


Diagram 1. Peningkatan Hasil Kinerja Guru Siklus I dan Siklus II

2. Hasil Aktivitas Siswa

Hasil aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I aktivitas siswa memperoleh jumlah skor 1019 dengan persentase sebesar 75,48%. Pada siklus II aktivitas siswa

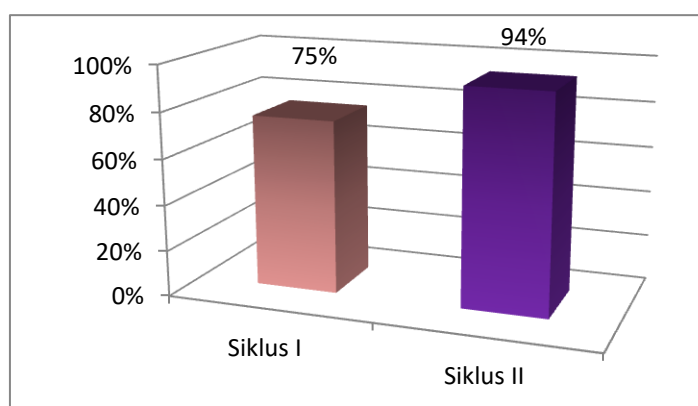
mengalami peningkatan dengan perolehan jumlah skor sebanyak 1269 dengan persentase 94%. Berikut di bawah ini adalah tabel peningkatan hasil aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II.

Tabel 2. Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I ke Siklus II

No	Siklus	Hasil Observasi	
		Persentase	Kategori
1	I	75,48%	Baik
2	II	94%	Sangat Baik
Kenaikan		18,52%	

Berdasarkan data diagram di bawah ini maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa pada siswa kelas IV SDN Warakas 07 Jakarta Utara mengalami peningkatan setiap siklusnya setelah menerapkan pendekatan saintifik model

Problem based learning (PBL) dalam proses pembelajaran tema Indahnya Keberagaman di Negeriku. Di bawah ini adalah diagram peningkatan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II

**Diagram 2.** Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Aktivitas yang dijelaskan di atas yaitu meliputi aspek kerja sama, kemandirian, berpikir kritis, mengkonstruksi pengetahuan dll. Peningkatan aktivitas siswa dipengaruhi oleh diterapkannya pendekatan saintifik model *Problem based learning* (PBL). Menurut Arends (2013:213) pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran, yang mana siswa mengerjakan permasalahan yang otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Selain itu, Abidin (2014:54) juga mengungkapkan bahwa *problem based learning* merupakan

metode pembelajaran yang menyediakan pengalaman otentik yang mendorong siswa belajar aktif, mengkonstruksi pengetahuan, dan mengintegrasikan konteks belajar di sekolah dan belajar di kehidupan nyata secara alamiah. Kedua pendapat ahli tersebut memperkuat data hasil penelitian di atas bahwa aktivitas siswa meningkat setelah menerapkan pendekatan saintifik model *Problem based learning* (PBL) dalam pembelajaran tema indahnnya keberagaman di negeriku.

3. Hasil Tes Pengetahuan dan Keterampilan Siswa

a. Tes Pengetahuan

Hasil tes pengetahuan pada tahap praskilus, siklus I, dan siklus II selalu

mengalami peningkatan. Pada tahap prasiklus, siswa yang tuntas mendapatkan nilai di atas KKM berjumlah 16 dari 30 siswa dengan persentase 53,4% siswa yang tuntas. Pada siklus I setelah menerapkan pendekatan saintifik model *Problem based learning* (PBL) mengalami peningkatan dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 21 dari 30 siswa atau dengan persentase 70% siswa yang tuntas. Hasil tersebut masih belum mencapai target yang diharapkan maka

dilakukan perbaikan dan dilanjutkannya pada siklus II. Pada tahap siklus II peningkatan kembali terjadi dengan jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 26 dari 30 siswa atau dengan persentase 86% siswa yang tuntas. Hasil tersebut sudah melebihi target yang diharapkan yaitu 75% siswa yang tuntas. Berikut adalah tabel peningkatan tes pengetahuan siswa pada prasiklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 3. Peningkatan Hasil Hasil Tes Pengetahuan Siswa Tahap Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Siklus	Siswa Yang Tuntas	Siswa Yang Tidak Tuntas	Persentase Siswa Yang Tuntas
1	Prasiklus	16	14	53,4%
2	I	21	9	70%
3	II	26	4	86%

Pada diagram berikut ini disajikan diagram peningkatan hasil tes

pengetahuan siswa tahap kondisi prasiklus, siklus I, dan siklus II.

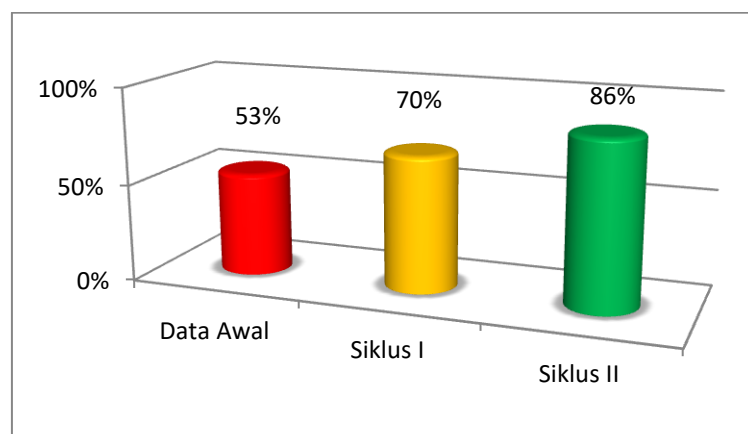


Diagram 3. Peningkatan Hasil Tes Pengetahuan Tahap Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

a. Tes Keterampilan Siswa

Hasil tes keterampilan siswa pada tahap siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan. Pada siklus I hasil tes keterampilan siswa pada pertemuan ke 1-5 mendapatkan jumlah skor 1776 dengan rata-rata persentase yaitu 74%. Pada siklus

II hasil tes keterampilan siswa pada pertemuan ke 1-5 memperoleh jumlah skor 2009 dengan rata-rata persentase yaitu 83,7%. Hasil pada siklus II tersebut sudah melebihi target yang diharapkan dengan rata-rata persentase 75%.

Berikut di bawah ini adalah tabel I dan II.
peningkatan tes keterampilan siswa siklus

Tabel 4. Peningkatan Tes Keterampilan Siswa Siklus I Dan II

No	Siklus	Jumlah Skor	Persentase
1	I	1776	74%
2	II	2009	83,7%
Peningkatan		233	9,7%

Berdasarkan pemaparan hasil tes pengetahuan dan keterampilan di atas, menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil tes pengetahuan dan keterampilan

pada setiap siklusnya. Berikut adalah diagram peningkatan hasil tes keterampilan siswa siklus I dan siklus II.

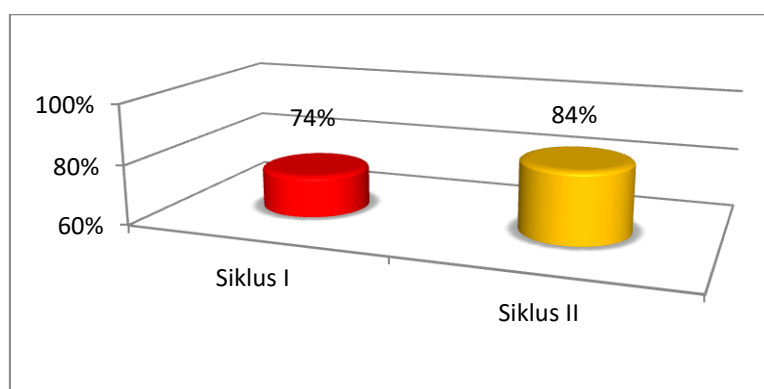


Diagram 4. Peningkatan Hasil Tes Keterampilan Siklus I dan Siklus II

Hai ini berarti pembelajaran dengan menerapkan pendekatan saintifik model *Problem based learning* (PBL) mampu meningkatkan hasil belajar (pengetahuan dan keterampilan) dalam pembelajaran tema indahnnya keberagaman di negeriku seperti pendapat yang dikemukakan oleh Bloom dalam Jihad dan Haris (2012:14) bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran dengan model PBL tidak hanya menekankan pada hasil kognitif saja, namun afektif dan psikomotor. Model pembelajaran PBL mengarahkan siswa agar dapat memecahkan masalah dan dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Hal ini sependapat dengan pandangan

Dewey (2012:74) bahwa sekolah merupakan laboratorium untuk pemecahan masalah dalam kehidupan nyata, karena setiap siswa memiliki kebutuhan untuk menyelidiki lingkungan mereka dan membangun secara pribadi pengetahuannya. Melalui proses ini menurut Sanjaya (2012:74), sedikit demi sedikit siswa akan berkembang secara utuh, baik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga, setiap siswa memperoleh kebebasan dalam menyelesaikan program pembelajarannya.

Berdasarkan hasil penelitian dan pendapat ahli di atas, terdapat kesesuaian antara hasil penelitian dengan apa yang dikemukakan oleh para ahli terkait dengan hasil pembelajaran model *Problem based*

learning (PBL) yaitu dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Selain itu juga dapat meningkatkan aktivitas siswa yang di dalamnya mencakup aspek kemandirian, kerjasama, sikap kritis, dll.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pendekatan saintifik model *Problem based learning* (PBL) dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam pembelajaran tema indahnnya keberagaman di negeriku. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes pengetahuan siswa tahap prasiklus dengan jumlah siswa yang tuntas mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 16 dari 30 siswa atau dengan persentase 54,3%. Pada siklus I setelah menerapkan model *Problem based learning* (PBL) siswa yang tuntas mendapatkan nilai di atas KKM mengalami peningkatan menjadi 21 dari 30 siswa atau dengan persentase 70%. Hasil tersebut belum mencapai target yang diharapkan oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Pada siklus II siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM

kembali mengalami peningkatan sebanyak 26 dari 30 siswa dengan persentase sebesar 86%. Hasil pada siklus II tersebut sudah mencapai target yang diharapkan yaitu persentase siswa yang tuntas di atas 75%.

2. Hasil tes keterampilan siswa siklus I mendapatkan rata-rata persentase sebesar 74% dan pada siklus II meningkat menjadi 83,7%. Hasil tes pada siklus II tersebut sudah melebihi target yang diharapkan yaitu rata-rata persentase tes keterampilan siswa di atas 75%.
3. Aktivitas siswa mengalami peningkatan setelah menerapkan pendekatan saintifik model *Problem based learning* (PBL) pada tema indahnnya keberagaman di negeriku. Hal tersebut dapat dilihat dari keaktifan siswa pada siklus I memperoleh persentase 75,48% dengan kategori baik, mengalami peningkatan pada siklus II dengan memperoleh persentase sebesar 94% yang tergolong kategori sangat baik.
4. Kinerja guru mengalami peningkatan pada siklus I dan Siklus II. Pada siklus I kinerja guru memperoleh persentase sebesar 82,5% (Kategori Baik) dan meningkat pada siklus II menjadi 93,75% (Kategori Sangat Baik).

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin. 2014. *Desain Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum*, (Bandung: Refika Aditama.
- Buchari Alma, dkk. 2010. *Pembelajaran Studi Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Djuanda, Dadan. Dkk. 2009. *Model Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung : UPI Press
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia
- Jamil Suprihatiningrum. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kurinasih, Imas. 2014. *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Kata Pena
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Suwarsih Madya. 2006. *Penelitian Tindakan Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Alfabeta.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATERI SUMBER DAYA ALAM SISWA SD NEGERI 70 KUTA RAJA BANDA ACEH**

Musdiani¹⁾

¹⁾STKIP Bina Bangsa Getsempena

e-mail: musdiani@stkipgetsempena.ac.id

Abstrak

Penerapan sistem pembelajaran yang monoton merupakan salah satu penghambat serta kendala yang muncul pada setiap proses pembelajaran. Ketidaktepatan dalam memilih model pembelajaran yang cocok untuk karakteristik siswa pada suatu tempat pembelajaran juga merupakan suatu kendala dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui serta meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam di kelas III SD N 70 Kuta Raja Banda Aceh. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IIIB SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh yang berjumlah 22 orang. Penelitian ini dimulai dengan pre test. Tujuan diadakan pre test yaitu untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan tindakan kelas. Hasil evaluasi pre test menunjukkan bahwa hanya 7 (31,81%) orang siswa yang tuntas atau memenuhi KKM sekolah dengan nilai rata-rata 71,42. Sedangkan 15 (68,18%) orang siswa lagi belum tuntas dengan nilai rata-rata 48, dan nilai rata-rata kelas 55,45. Selanjutnya peneliti melakukan tindakan pada siklus I. Hasil evaluasi pada siklus I ada 17 (77,27 %) siswa yang berhasil mencapai nilai KKM dengan nilai rata-rata kelas sebesar 74,11, dan 5 orang siswa (22,72 %) belum mencapai nilai KKM dengan nilai rata-rata 56, dan nilai rata-rata kelas 70. Dengan demikian siswa kelas III SD Negeri Kuta Raja Banda Aceh telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata kelas sebesar 70. Dengan demikian peneliti tidak melakukan lagi tindakan pada siklus II.

Kata Kunci: penerapan, model pembelajaran tgt, hasil belajar

Abstract

The application of a monotonous learning system is one of the obstacles and obstacles that arise in each learning process. Inaccuracy in choosing a learning model that is suitable for students' characteristics in a place of learning is also an obstacle in the learning process. This study aims to find out and improve student learning outcomes in natural resource material in class III SD N 70 Kuta Raja Banda Aceh. The type of research used in this study is Classroom Action Research (CAR). The subjects of this study were 22 students in grade IIIB SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh. This study began with a pre test. The purpose of the pre-test is to find out the students' initial abilities before class actions. The results of the pre-test evaluation showed that only 7 (31.81%) students completed or met the school KKM with an average score of 71.42. While 15 (68.18%) more students have not yet completed with an average value of 48, and the average grade is 55.45. Then the researcher took action in cycle I. The results of evaluation in cycle I were 17 (77.27%) students who achieved the KKM score with a grade average of 74.11, and 5 students (22.72%) had not reached the value of KKM with an average value of 56, and the average grade of 70. Thus the third grade students of Kuta Raja Elementary School Banda Aceh have achieved mastery learning with an average grade of 70. Thus the researchers do not do any more actions on the cycle II.

Keywords: application, learning model, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses membimbing siswa menuju pada tahap kedewasaan, dengan melalui program pendidikan sekolah maupun pendidikan luar sekolah, yang termasuk di dalamnya pendidikan dalam keluarga serta lingkungan masyarakat (Korayanti, 2013:1). Oleh karena itu, proses pendidikan yang berkesinambungan dan dilakukan secara *continue* akan menghasilkan sebuah pola pikir serta pendalaman akademik yang akan tertanam pada siswa. Proses pendidikan yang tertanam dan tersalur kepada siswa hendaknya mengena dan dapat merubah watak serta pola pikir siswa, tidak hanya penambahan kuantitas materi akademik akan tetapi juga adanya perubahan moral pada siswa. Serta perubahan tingkah laku setelah mengikuti proses pembelajaran (Wahyudin, 2007 : 81).

Proses pendidikan diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan serta kualitas siswa dalam segala hal yang mencakup didalamnya, oleh karena itu berbagai model serta metode dalam pendidikan selalu diinovasi agar lebih meningkatkan kualitas sesuai dengan karakteristik siswa yang majemuk. Akan tetapi, proses pendidikan yang telah berjalan belum memenuhi target kompetensi seperti yang telah dituliskan dalam setiap kompetensi pendidikan serta kurikulum yang berlaku. Hal ini dikuatkan dengan hasil observasi awal, serta pengalamanm Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) yang peneliti lakukan di sekolah SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh, pada bulan Maret 2015 lalu. Terlihat bahwa hampir 60 % siswa sekolah SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh belum mencapai Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) yang diharapkan seperti pada target yang telah disusun oleh para dewan guru sekolah tersebut.

Penerapan sistem pembelajaran yang monoton merupakan salah satu penghambat serta kendala yang muncul pada setiap proses pembelajaran klasikal. Hal ini jugasangat sering disebabkan oleh adanya mutu atau kualitas guru yang kurang mengikuti perkembangan zaman sehingga modelnya juga relatif monoton atau statis (Korayanti, 2013:2). Selain itu, adanya kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional, memberikan dampak pada proses pembelajaran terkesan kaku serta didominasi oleh guru (*teacher centered*) tanpa melibatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran.

Ketidaktepatan dalam memilih model pembelajaran untuk karakteristik siswa pada suatu tempat pembelajaran juga merupakan suatu kendala dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, tugas seorang guru profesional adalah menciptakan suasana pembelajaran yang atraktif sertanyaman bagi siswa, sehingga siswa termotivasi dan terpacu untuk mengikuti proses pembelajaran dengan lebih nyaman dan bersemangat (Trianto, 2007:54). Dengan demikian hasil evaluasi pembelajaran yang dicapai akan semakin mendekati kompetensi yang diharapkan.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam, model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model yang tepat dan sesuai untuk diterapkan, karena dengan penerapan model pembelajaran dimaksud siswa dapat berperan aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Model

pembelajaran ini juga dapat membangkitkan semangat siswa mengikuti pembelajaran. Selain itu, juga dapat menumbuhkan rasa kerja sama antarsiswa, karena pembelajarannya diselingi dengan permainan-permainan yang menarik, sehingga terjadi kerja sama dalam kelompok. Secara tidak langsung melalui model pembelajaran tersebut siswa dapat ditumbuhkan rasa tanggung jawab untuk belajar sendiri dan berkelompok.

Setelah semuanya dirancang sedemikian rupa terhadap pembelajaran, selanjutnya komunikasi antara guru dengan siswa juga harus diperhatikan. Sebab sebagaimana dikatakan oleh Sardiman (2011:23), komunikasi guru dalam belajarnya juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam evaluasi pembelajaran. Dengan adanya komunikasi dalam pembelajaran guru akan mengetahui sejauh mana siswa dapat menangkap materi tersebut. Dengan kata lain, setelah siswa dipersiapkan untuk belajar menurut kegiatan pembelajaran, guru juga mempersiapkan beberapa hal penting menyangkut dengan itu semua, semisal menentukan metode yang menarik, komunikasi yang mengandung nilai motivasi serta mendesain suasana belajar dengan nyaman dan tentram.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan permainan akademik, artinya siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai lima orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan positif (Isjoni, 2009:63). Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sangat sesuai dengan materi pelajaran dan

karakteristik siswa kelas III SD. Model pembelajaran ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tentang Sumber Daya Alam dan pemanfaatannya dalam kehidupan, yang dikemas dalam bentuk yang menarik. Siswa pada usia ini suka bermain dengan kelompoknya dan berusaha untuk memecahkan suatu masalah.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) diawali dengan penyampaian materi oleh guru, kemudian belajar kelompok, diikuti permainan, disusul turnamen, dan ditutupi dengan penghargaan. Implementasi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat memberikan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, menyenangkan, dan memudahkan pemahaman tentang konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Sebagai dampaknya, model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat melatih siswa memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latarbelakang masalah sebagaimana dijelaskan di atas, dirasa perlu melihat dan mengetahui lebih dekat terhadap model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), untuk itu penelitian diberi judul; "Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam di Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah

penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart dimana setiap siklus terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi dalam satu spiral yang saling terkait (Arikunto, 2002: 84). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IIIB SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh yang berjumlah 22 siswa, terdiri dari 10 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Adapun objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa tentang materi sumber daya alam, alasan pemilihan objek penelitian ini karena masih rendahnya hasil belajar pada materi sumber daya alam siswa kelas IIIB SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, test, dan dokumentasi. Adapun hal-hal yang diobservasi adalah: Aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran TGT dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. selanjutnya, test digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh siswa. Setelah dilakukan tindakan, siswa dites dengan menggunakan soal yang disediakan pada akhir siklus. Hasil setiap siklus dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui keefektifan tindakan yang telah dilakukan oleh guru. Pada penelitian ini, dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan mengumpulkan hasil tes yang telah diberikan oleh guru.

Hasil tes siswa dideskripsikan dalam bentuk data konkret berdasarkan skor minimal dan skor maksimal sehingga diperoleh skor rata-rata (*mean*). Selanjutnya diambil kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPA di SD N 70 Kuta Raja Banda Aceh adalah 65. Jika mengalami kenaikan, maka dapat diasumsikan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III SD N 70 Kuta Raja Banda Aceh. Data yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif yaitu hasil tes siswa yang dinyatakan berupa nilai rata-rata.

Siswa dikatakan tuntas dalam belajarnya apabila memiliki ketuntasan lebih dari 65% sedangkan ketuntasan belajar klasikal jika siswa didalam kelas mencapai ketuntasan lebih dari 65% Dalam penelitian ini guru menggunakan pedoman keberhasilan hasil belajar siswa sesuai dengan standar nilai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 65 dengan ketuntasan belajar mencapai 65%. Jika dalam penelitian ini lebih dari 65% siswa mencapai standar nilai KKM yang telah ditetapkan maka penelitian ini dikatakan telah berhasil dan berakhir.

Untuk menafsirkan dan menyimpulkan hasil penelitian, ditentukan indikator keberhasilan. Penelitian dikatakan berhasil jika ada peningkatan prestasi belajar IPA sesuai dengan taraf minimal yang ditentukan, yaitu 70% dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran TGT mencapai nilai KKM sebesar 65. Adapun kategori penilaiannya sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Penilaian Ketuntasan Pembelajaran

NO	Interval	Kategori
1	91 – 100	Sangat baik
2	81 – 90	Baik
3	71 – 80	Cukup baik
4	≤ 70	Cukup

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis *post test* pada siklus I menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 90 dan nilai terendah adalah 50 dengan nilai rata-rata kelas 70. Apabila dilihat dari

pertemuan kali ini, ketuntasan belajar dari 22 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan belajar sebanyak 17 siswa dan siswa yang belum tuntas sebanyak 5 siswa. Secara terperinci hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 2. Nilai Rata-Rata Siklus I

Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-Rata	Belum Tuntas		Tuntas	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
90	50	70	5	22,72 %	17	77,27 %

Skor rata-rata hasil belajar IPA siswa pada siklus I adalah 70. Nilai tertinggi pada siklus I adalah 90 dan nilai terendah adalah 50. Siswa yang mendapatkan nilai tertinggi adalah siswa yang aktif dalam semua kegiatan, mulai dari saat memperhatikan presentasi kelas, belajar kelompok, dan permainan atau games. Selain itu, siswa tersebut sering bertanya apabila ada hal-hal atau ada materi yang belum dimengerti. Sedangkan siswa yang mendapat nilai terendah, yaitu nilai 50 dikarenakan siswa tersebut kurang aktif mulai dari presentasi kelas, dalam kegiatan diskusi, kurang bersemangat dalam presentasi hasil kegiatan kelompok, masih kurang

paham dalam pelaksanaan games, dan siswa tersebut memang belum paham tentang model pembelajaran TGT.

Selain itu, dari pihak keluarga terutama kedua orangtuannya kurang memperhatikan siswa tersebut, orangtua terlalu sibuk dengan pekerjaan masing-masing. Dalam hal ini, keluarga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar anak. Seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2003: 54-72) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain: faktor internal (faktor jasmaniah, psikologis, dan kelelahan) dan factor eksternal (faktor keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat).

Hasil Observasi

Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung melalui penerapan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dengan menggunakan instrument pengamatan

terhadap aktivitas guru dilakukan oleh pengamat (*observer*), data pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar dinyatakan dalam persentase, data tersebut dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor Pengamat	Skor	Persentase (%)
1	Presentase Kelas			
	Peneliti menjelaskan materi secara menyeluruh	3	4	75
2	Peneliti melakukan tanya jawab terhadap materi yang diajarkan kepada siswa	3	4	75
	Belajar kelompok			
3	Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok	4	4	100
	Peneliti membimbing siswa dalam melakukan belajar kelompok	4	4	100
4	Permainan			
	Peneliti menjelaskan tentang aturan permainan	4	4	100
5	Peneliti membimbing siswa melakukan permainan	3	4	75
	Turnamen			
6	Peneliti memberikan turnamen kepada siswa berupa soal	4	4	100
	Penghargaan			
7	Peneliti memberikan penghargaan kepada siswa	4	4	100
Jumlah Keseluruhan		29	3	90,62
Nilai Rata-Rata		3,62	-	

Berdasarkan Tabel 4.5 dalam melakukan aktivitasnya guru memperoleh skor rata-rata sebesar 3,62 (90,62%) dan termasuk dalam kategori

baik. Hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Pengamatan Partisipasi Siswa

Aspek yang diamati	Skor Pengamat	Skor Ideal	Persentase (%)
1. Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru.	3	4	75
2. Memahami materi yang disajikan	3	4	75
3. Mampu bekerjasama dengan kelompok	3	4	75
4. Siswa berfikir bersama dalam menyelesaikan LKS yang diberikan oleh guru	3	4	75
5. Melakukan permainan atau <i>game</i> dengan teman kelompok	4	4	100
6. Mampu bersaing dengan kelompok lain dimeja turnamen	4	4	100
7. Menjawab pertanyaan yang diberikan	2	4	50
8. Memberikan kesimpulan akhir dari materi yang sudah dipelajari	3	4	75
Jumlah skor	2	3	625
Nilai rata-rata	3,1	-	72,12

Berdasarkan Tabel 4 hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (Team Game Tournament) memperoleh skor rata-rata 3,12 (72,12%) yang termasuk dalam kategori baik. Partisipasi siswa selama proses pembelajaran siklus 1 sudah mengalami peningkatan tiap pertemuannya. Berdasarkan hasil post test siklus I, ada 17 siswa yang tuntas, sehingga ketuntasan belajar sudah mencapai 77,27 % dari total jumlah siswa. Di samping itu nilai rata-rata mencapai 70. Hasil tersebut tentu saja sudah mencapai target yang sudah ditetapkan sebelumnya. Secara keseluruhan kegiatan pembelajaran IPA kelas IIIB dengan menerapkan model pembelajaran TGT Sudah Mencapai Target Indikator Yang Diharapkan, Yaitu Sebesar 65 (70 % Dari Total Jumlah Siswa). Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa siklus I sudah berhasil. Keberhasilan

pada siklus I berasal dari pihak guru dan siswa, maka dengan demikian tidak perlu lagi diperbaiki atau diadakan lagi pada siklus II (penelitian dihentikan).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa “ *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh Khususnya Pada Materi Sumber Daya Alam*”. Hasil belajar meningkat karena adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok. Siswa juga melakukan permainan akademik dengan antusias sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Kerjasama yang dilakukan siswa dalam kelompok menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih berkualitas. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada siklus I, sehingga

peneliti tidak perlu melakukan lagi siklus II. Karena pada hasil evaluasi siklus I ada 17 siswa (77,27 %) yang berhasil mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas sebesar 70 dan 5 orang siswa (22,72

%) belum mencapai nilai KKM. Dengan demikian siswa kelas III SD Negeri Kuta Raja Banda Aceh telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata kelas sebesar 70.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. Dkk. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. CBSA. Bandung: Sinar Baru Algensindo Cipta.
- Hasibuan. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Isjoni, 2009, *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfa Beta. Jakarta: Erlangga.
- Korayanti, 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Negeri Mancasan Gamping Sleman*. Yogyakarta: Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta
- Mansyur, dkk. 2009. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta : Depdiknas.
- Nasution. 2005. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Oemar Hamalik. 2004. *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan RajaGrafindo Persada*.
- Sardiman.A.M, 2011, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka
- Trianto, 2007, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*.
- Wahyudin, dkk. 2007. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winkel, 2006. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, Gramedia, Jakarta.

PENERAPAN METODE SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Maulana Yusuf¹⁾, Indina Tarjiah²⁾ dan Otib Satibi³⁾

^{1),2),3)}Universitas Negeri Jakarta

email: 30mey@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial pada siswa kelas IV dalam muatan IPS di SDN Cikeusi II Kabupaten Sumedang menggunakan metode simulasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan model Kemmis dan Mc. Taggart dengan 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket, observasi dan tes. Hasil penelitian metode simulasi dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, peningkatan keterampilan komunikasi siswa tindakan siklus I dibanding prasiklus adalah 30%. Selain itu, peningkatan keterampilan komunikasi siswa tindakan siklus II dibanding siklus I adalah 52%. Peningkatan keterampilan komunikasi siswa tindakan siklus III dibanding siklus II adalah 72%. Kelima, peningkatan keterampilan komunikasi siswa dapat terlihat dari meningkatnya dimensi-dimensi keterampilan komunikasi siswa.

Kata kunci: keterampilan sosial, metode simulasi, inside-outside, action research

Abstract

This study aims to determine the improvement of social skills in grade IV students in the IPS load in SDN Cikeusi II Sumedang District using the simulation method. This research uses research method of action of Kemmis and Mc model. Taggart with 4 stages of planning, implementation, observation, and reflection. The instrument used in this research is questionnaire, observation and test. The result of simulation method research can improve students' communication skill, student communication skill improvement of cycles I compared to prasiklus is 30%. In addition, the improvement of students' communication skills in cycle II actions compared to cycle I was 52%. The improvement of student communication skill of cycle III action compared to cycle II is 72%. Fifth, improving students' communication skills can be seen from the increasing dimensions of students' communication skills.

Keywords: social skills, simulation method, inside-outside, action research

PENDAHULUAN

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan hal terpenting dalam membekali siswa dalam memecahkan permasalahan dalam kehidupan sosial. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan IPS yang dikemukakan oleh Sucahyo, dkk. (2015), tujuan pendidikan ilmu pengetahuan sosial adalah membekali anak didik dengan kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan dan ilmu IPS sesuai dengan

perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Begitu pun pembelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD), menurut Damanhuri dkk (2016) menjelaskan bahwa pembelajaran IPS di SD merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil

mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Hal tersebut sejalan dengan Kurniasari dan Setyaningtyas (2017) yang menyampaikan bahwa IPS di SD merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah kehidupan. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS di sekolah dasar bertujuan membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara.

Pada pembelajaran IPS seringkali muncul suatu permasalahan, permasalahan tersebut adalah rendahnya keterampilan sosial yang dimiliki siswa. Pentingnya keterampilan sosial perlu dikembangkan dalam pembelajaran IPS karena banyaknya masalah-masalah sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sosial sehingga siswa dapat menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari. Iswantiningtyas (2017) menjelaskan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku. Rohmah dkk (2017) mendefinisikan keterampilan sosial adalah perilaku yang ditunjukkan individu dalam berinteraksi dengan orang lain sehingga dapat diterima secara positif di lingkungan sosialnya.

Selanjutnya, Anggraini, dkk. (2017) menyampaikan bahwa keterampilan sosial membawa siswa untuk lebih berani berbicara, mengungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang dihadapi dan

sekaligus menemukan penyelesaian yang adaptif, sehingga mereka tidak mencari pelarian ke hal-hal lain yang justru dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Definisi-definisi tersebut memiliki kesamaan persepsi bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dan cara yang dapat diterima atau dinilai menguntungkan orang lain. Salah satu aspek keterampilan sosial yang harus dimiliki siswa adalah keterampilan komunikasi. Keterampilan berkomunikasi merupakan suatu kemampuan yang paling dasar yang harus dimiliki seorang manusia.

Penelitian terdahulu mengenai keterampilan komunikasi yang dilakukan oleh Anwari dkk. (2017) mengemukakan bahwa keterampilan komunikasi sudah menjadi target para guru dalam meningkatkannya, peningkatan keterampilan berkomunikasi khususnya di depan kelas perlu adanya pelatihan yang terencana dengan baik bagi guru pengajar di sekolah. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputro (2016) menyampaikan bahwa keterampilan berbicara dalam pembelajaran IPS perlu ditingkatkan. Sedangkan Iswantiningtyas menjelaskan bahwa anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik, akan lebih percaya diri, mampu bekerja sama dan memiliki prestasi belajar yang baik.

Sebaliknya anak yang kurang memiliki keterampilan sosial cenderung sulit untuk mengontrol diri dengan baik, sulit untuk berempati dan berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan anak berinteraksi dengan orang lain sangat bergantung pada pola asuh orang tuanya, jika anak selalu diberi kesempatan untuk bersosialisasi dengan lingkungannya, maka keterampilan sosial anak akan terbentuk

dengan sendirinya. Namun sebaliknya, jika anak tidak diberi kesempatan untuk bersosialisasi dengan lingkungannya, maka anak menjadi minder, takut, malu, dan sulit untuk berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Cikeusi II terutama pada siswa kelas IV pada saat proses pembelajaran masih banyak siswa yang belum mampu berkomunikasi dengan baik, baik dengan teman sebayanya ataupun orang lain. Hal tersebut dapat dilihat dari siswa yang terlihat malu dalam mengungkapkan atau berkomunikasi mengenai pendapatnya. Permasalahan tersebut menjadi hal yang penting untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi kegiatan ekonomi masyarakat yang mengacu kepada SK 2: mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan teknologi kemajuan di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi, KD 2.1: mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerah.

Keterampilan komunikasi juga termasuk dalam aspek keterampilan sosial. hal tersebut dikemukakan oleh Rohman dalam penelitiannya mengemukakan bahwa indikator dalam keterampilan sosial meliputi (1) Keterampilan dasar berinteraksi: berusaha saling mengenal, ada kontak mata, berbagi informasi atau material; (2) Keterampilan komunikasi: mendengar dan berbicara secara bergiliran, melembutkan suara (tidak membentak), meyakinkan orang untuk dapat mengemukakan pendapat, mendengarkan sampai orang tersebut menyelesaikan pembicaraanya; (3) Keterampilan membangun tim/kelompok: bekerjasama, saling menolong, saling memperhatikan; (4) Keterampilan menyelesaikan masalah:

mengendalikan diri, memikirkan orang lain, taat terhadap kesepakatan, mencari jalan keluar dengan berdiskusi respek terhadap pendapat yang berbeda.

Sesuai dengan permasalahan dikemukakan dalam hasil observasi yaitu ditingkatkan keterampilan komunikasi siswa. Keterampilan komunikasi dalam pembelajaran IPS merupakan keterampilan yang dimiliki siswa dalam menyampaikan dan mengkomunkasikan ide dan gagasan serta perasaan secara lisan yang bertujuan mempengaruhi, mengajak, mendidik, mengubah opini, memberikan penjelasan serta memberikan informasi terhadap pendengar. Mengingat pentingnya keterampilan komunikasi dalam pembelajaran IPS, maka salah satu metode yang dapat digunakan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan dalam penerapannya pun lebih efektif adalah dengan menggunakan metode simulasi.

Melalui metode ini siswa diberi kesempatan untuk mengalami dan terlibat secara langsung menjadi dirinya sendiri maupun menjadi orang lain yang kemudian dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari (kontekstual). Oktapyanto (2017) menjelaskan bahwa model simulasi adalah salah satu model yang meminta siapa saja yang terlibat dalam strategi tersebut untuk menganggap dirinya sebagai orang lain yang tujuannya adalah untuk mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan. Bermain suatu permainan yang memberi kesempatan bagi siswa yang terlibat untuk menjadi orang lain dan bukan menjadi dirinya sendiri dan di dalam proses yang baik mungkin akan memperoleh gagasan gagasan tentang orang lain.

Salah satu tujuan pembelajaran ini adalah keikutsertaan dan keaktifan peserta

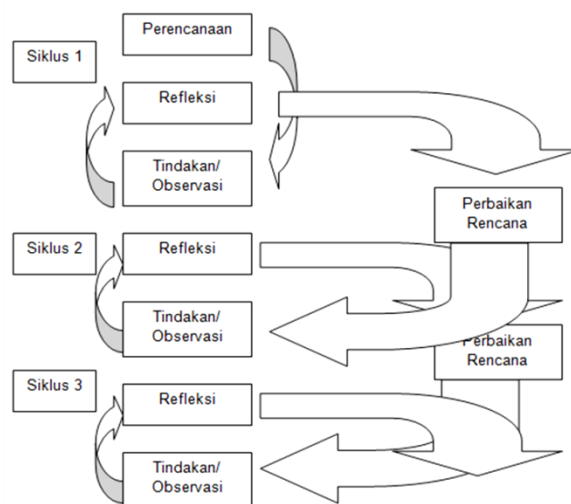
didik dalam pembelajaran, sehingga guru harus lebih aktif dalam mencari metode yang sesuai dengan pembelajaran, salah satunya yaitu dengan penerapan metode simulasi.

Lubis dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa tujuan dalam metode simulasi untuk meningkatkan keterampilan sosial meliputi: 1) melatih kerja sama siswa dalam bergiliran/berbagi baik dalam kelompok maupun diluar kelompok, 2) melatih kemampuan siswa dalam menghargai/menghormati sesama teman, 3) melatih keterampilan siswa dalam membantu/menolong memecahkan masalah, 4) melatih kemampuan siswa mengikuti petunjuk yang diarahkan, 5) melatih siswa mengontrol emosi, 6) melatih siswa untuk dapat menyampaikan pendapat sendiri, dan 7) melatih siswa menerima pendapat dari orang lain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model simulasi sosial menginterpretasikan

manusia sebagai suatu sistem kontrol yang dapat mengarahkan tindakannya dengan berdasar pada umpan balik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat melakukan perbaikan dan perubahan pembelajaran. Oleh karena itu, metode yang tepat dalam penelitian ini adalah metode *action research*. Dua dasar proses yang saling berkaitan dalam *action research* menurut Baumfield (2009), yaitu identifikasi fokus penelitian dan penyusunan pertanyaan beserta eksplorasi melalui siklus *action research*. Metode proses penelitian tindakan ini adalah metode proses siklus (putaran spiral) yang mengacu pada metode penelitian tindakan Kemmis dan Taggart yang dalam satu siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi, dan 4) refleksi.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kemmis dan Mc. Taggart

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cikeusi II yang terletak di Desa Cikeusi Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang. Dilaksanakan pada semester

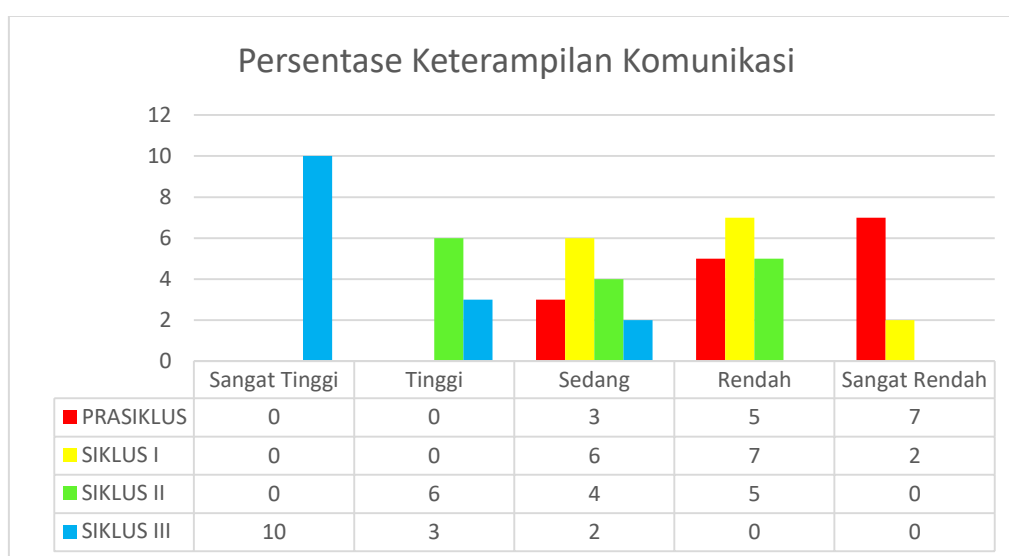
genap tahun pelajaran 2017/2018. Pelaksanaan penelitian dilakukan mulai bulan Mei sampai bulan Juli 2018. Rentang waktu dalam pelaksanaan termasuk mulai

tes awal, perencanaan pembelajaran, sampai pada penilaian dan refleksi terhadap pelaksanaan penelitian tindakan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 3 siklus. Siklus yang dilaksanakan ini terdiri dari siklus I, siklus II, dan siklus III. Setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan dan terdiri dari beberapa

tahap, yaitu: 1) tahap perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Pada siklus II tahap-tahap yang dilakukan merupakan perbaikan pada siklus sebelumnya yaitu siklus I. Selanjutnya pada siklus III tahap-tahap yang dilakukan juga merupakan perbaikan dari siklus sebelumnya yaitu siklus II. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini terdiri dari data tes yang berupa angket keterampilan komunikasi dan data non tes yang terdiri dari hasil observasi.



Gambar 2. Diagram Hasil Tindakan Siklus III

Dalam penelitian ini upaya yang ditingkatkan adalah keterampilan komunikasi siswa dengan menggunakan metode simulasi melalui pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri Cikeusi II Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang.

Peningkatan Keterampilan Komunikasi Siswa Siklus I

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan pada siklus I, peningkatan keterampilan dengan menggunakan metode simulasi belum tercapai dengan maksimal. Peningkatan keterampilan sosial pada siklus I sebesar

30%, dan hasil tersebut masih tergolong kurang. Hal ini dikarenakan keterampilan komunikasi yang terjalin antara anak yang satu dengan yang lainnya maupun dengan gurunya belum terjalin dengan baik. Perkembangan keterampilan komunikasi siswa yang terjadi merupakan proses penyesuaian siswa terhadap lingkungan. Selain itu anak-anak juga dengan cara-cara yang baru agar dapat melakukan kegiatan dengan baik dan diterima oleh teman bermainnya. Hal ini merupakan proses belajar anak terhadap lingkungan sekitar untuk dapat diterima dengan baik.

Pada saat pembelajaran di kelas, masih banyak siswa yang bermain sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan dari guru. Hal ini dikarenakan metode yang digunakan oleh guru hanya ceramah, sehingga siswa merasa bosan. Jadi untuk dapat meningkatkan keterampilan komunikasi guru harus menggunakan metode yang tepat salah satunya adalah metode simulasi. Penggunaan metode simulasi dapat memberikan pemahaman dan penghayatan pada masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat sehingga anak dilatih untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut baik secara individu maupun kelompok.

Pada siklus I guru juga belum terlihat menceritakan inti dari cerita yang akan diperankan oleh siswa. Dalam pembagian kelompok yang akan memerankan simulasi guru sudah melaksanakan dengan cukup baik dan guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berunding terlebih dahulu kepada siswa sebelum memerankan dramanya di depan kelas. Pada saat bermain peran masih terdapat beberapa siswa yang dalam memainkan perannya di depan kelas dengan tidak serius dan terdapat juga siswa yang mengganggu teman yang sedang bermain peran di depan kelas. Dalam keseriusan dalam menjalankan tugas dan mengungkapkan pendapat, masih banyak siswa yang tidak mau bekerjasama dengan teman kelompoknya dan memilih bermain sendiri dan ada pula yang hanya diam. Oleh karena itu, penggunaan metode simulasi dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa belum berjalan dengan baik maka perlu diadakan refleksi.

Peningkatan Keterampilan Komunikasi Siswa Siklus II

Peningkatan keterampilan siswa pada siklus II sebesar 52%, pada siklus I 30% meningkat menjadi 52% meskipun masih tergolong kategori cukup. Hal ini tampak pada hasil angket keterampilan komunikasi siswa dan pengamatan yang dilakukan peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam siklus ini siswa yang pada awalnya bermain sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan guru pelan-pelan mau mendengarkan penjelasan guru maupun memperhatikan teman-temannya yang sedang memerankan perannya di depan kelas.

Pada siklus II ini setelah guru memperkenalkan metode simulasi kepada siswa dengan suara yang cukup keras kemudian guru menjelaskan pentingnya mempelajari simulasi kepada siswa sehingga beberapa siswa sudah mengerti dan paham tentang penggunaan metode simulasi. Selanjutnya, guru menentukan masalah sosial yang akan digunakan untuk simulasi dan menceritakan inti dari cerita yang akan diperankan oleh siswa. Dalam pembagian kelompok yang akan memerankan simulasi guru sudah melaksanakan dengan cukup baik, bahkan ada beberapa siswa yang ingin memerankan kembali tokoh yang telah diperankan sebelumnya. Selanjutnya, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berunding terlebih dahulu kepada siswa sebelum memerankan perannya di depan kelas.

Pada saat bermain peran para siswa yang memainkan peran di depan kelas sudah mulai dapat serius meskipun terdapat beberapa siswa yang masih bermain sendiri dan sebagian siswa yang tidak bermain peran juga sudah terlihat mau mendengarkan memperhatikan temannya yang sedang bermain peran di

depan kelas. Langkah-langkah penggunaan metode simulasi dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa pada siklus II sudah berjalan cukup baik.

Peningkatan Keterampilan Komunikasi Siswa Siklus III

Peningkatan keterampilan komunikasi pada siklus III sebesar 72%, dari siklus II 52% meningkat menjadi 72% dan sudah mencapai kategori baik, maka penelitian tindakan kelas inipun dihentikan pada siklus III. Hal ini tampak pada hasil angket keterampilan komunikasi siswa dan pengamatan yang dilakukan peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam siklus III ini penggunaan metode simulasi sudah dapat dipahami oleh siswa, hal tersebut dapat terlihat dari siswa yang memerankan perannya di depan kelas dapat bermain dengan baik.

Dalam penggunaan metode simulasi pada siklus III, siswa yang pada awalnya bermain sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan guru sudah mau mendengarkan penjelasan guru maupun memperhatikan teman-temannya yang sedang memerankan simulasi di depan kelas. Pada siklus III ini setelah guru memperkenalkan metode simulasi kepada siswa dengan suara yang cukup keras kemudian guru menjelaskan pentingnya mempelajari bermain peran kepada siswa sehingga beberapa siswa sudah mengerti dan paham tentang penggunaan metode simulasi. Selanjutnya, guru menentukan masalah sosial yang akan digunakan untuk simulasi dan menceritakan inti dari cerita yang akan diperankan oleh siswa.

Dalam pembagian kelompok yang akan memerankan simulasi guru sudah melaksanakan dengan cukup baik dan guru juga memberikan kesempatan kepada

siswa untuk berunding terlebih dahulu kepada siswa sebelum memerankan perannya di depan kelas. Pada saat bermain peran hampir sebagian siswa yang memainkan drama di depan kelas dapat serius dan siswa lain sudah terlihat tidak ramai dan mendengarkan serta memperhatikan teman lain yang sedang memerankan perannya di depan kelas.

Dalam kegiatan kerjasama untuk mengerjakan LKS secara berkelompok, sebagian siswa sudah bekerjasama dengan teman sekelompoknya, bahkan sebagian siswa sudah berani untuk mengeluarkan pendapat sehingga LKS yang dikerjakan dapat selesai dengan baik dan selesai tepat waktu. Langkah-langkah penggunaan metode simulasi dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa pada siklus III sudah dilaksanakan dengan baik.

Berdasarkan beberapa paparan di atas disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa kelas IV SD Negeri Cikeusi II melalui metode simulasi. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa dalam bermain peran. Perubahan ini terjadi secara bertahap mulai dari siswa yang belum mengenal metode simulasi. Kemudian siswa mulai tertarik dengan penggunaan simulasi.

Konsep metode simulasi yang diberikan dapat bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan komunikasi siswa melalui kegiatan lain yang melibatkan orang banyak. Dengan kegiatan bermain peran secara berkelompok banyak pengalaman yang didapatkan oleh siswa antara lain, dapat mengetahui karakter dan perilaku teman untuk dapat bekerjasama dan berusaha untuk dapat diterima oleh

teman dan berperilaku baik kepada teman maupun guru.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan penelitian pada bab IV maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan metode simulasi dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa kelas IV SD Negeri Cikeusi II pada mata pelajaran IPS. Pertama, metode simulasi dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Kedua, peningkatan keterampilan komunikasi siswa tindakan siklus I dibanding prasiklus adalah 30%. Ketiga, peningkatan keterampilan komunikasi siswa tindakan siklus II dibanding siklus I adalah 52%. Keempat, peningkatan keterampilan komunikasi siswa tindakan siklus III dibanding siklus II adalah 72%. Kelima, peningkatan keterampilan komunikasi siswa dapat terlihat dari

meningkatnya dimensi-dimensi keterampilan komunikasi siswa. Meningkatnya tentang mendengarkan dengan penuh pemahaman dibuktikan dengan siswa semakin terampil mendengarkan dan memberikan tanggapan penuh pemahaman dalam komunikasi. Meningkatnya mengungkapkan perasaan dibuktikan dengan siswa memiliki kemampuan mendiskusikan tentang pengungkapan perasaan secara jelas dan efektif. Meningkatnya tentang penerimaan dan dukungan siswa telah memberikan dukungan bagi peserta yang bermasalah untuk bersama-sama mencari solusi mengatasi masalah tersebut. Serta meningkatnya dalam mengatasi konflik dibuktikan dengan siswa menjadi lebih menyadari tingkah laku dan perasaan kita selama mengalami pertentangan dengan orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, F. L., Hanurawan, F., & Hadi, S., (2017). *Membangun Keterampilan Sosial Sebagai Pendidikan Karakter Pada Kegiatan Ekstrakurikuler* (Prosiding: Universitas Negeri Malang).
- Anwari M.R., Syakir, A., & Yunus, M. (2017). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*.
- Baumfield, V. (2009). *Action Research* di Ruang Kelas. Jakarta: PT. Indeks
- Damanhuri, Hakim. Z. R, & Pratiwi, M. U. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Inquiri terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPS. *JPSD*.
- Iswantiningtyas, V. (2017). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Efektor*.
- Kurniasari, E. F., Setyaningtyas., E. W. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair and Share (TPS) dengan Teknik Gallery Walk. *Journal of Education Research and Evaluation*.
- Oktapyanto, R. R.Y. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Simulasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Sekolah Dasar. *JPSD*
- Rohmah, R. S., Suhaedah, & Mulyani, S., (2017). Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Ke-SD-an*.
- Saputro, N.R.G., (2016). Penerapan Metode Debat Aktif dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Komunikasi Kelas VII F SMP Negeri 3 Majalengka. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*.
- Sucahyo, A., Budi, H.S., & Chamdani, M. (2015). Penerapan Model Kooperatif Tipe *Make a Match* dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Tentang Kegiatan Ekonomi Dalam Memanfaatkan Sumber Daya Alam. *Jurnal Kalam Cendekia*.

IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN BUDAYA LITERASI DI SEKOLAH DASAR

Prima Rias Wana¹⁾ dan Pradistya Arifah Dwiarno²⁾

^{1),2)}STKIP Modern Ngawi

email : prima.ra@stkipmodernngawi.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplentasikan pendekatan saintifik guna meningkatkan budaya gerakan literasi di sekolah dasar . Gerakan literasi sekolah telah diluncurkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan pada tahun 2015. Gerakan ini memiliki tiga (3) tahapan, yaitu pembiasaan, pengembangan, dan pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian deksriptif kualitatif. Lokasi penelitian ini berada di SDN Kincang 02, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun, Propinsi Jawa Timur. Subjek penelitian adalah Kepala Sekolah, Guru, dan Peserta Didik. Instrumen penelitian yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah telah dilaksanakan progam implementasi pendekatan saintifik dalam meningkatkan budaya literasi di SDN Kincang 02. Upaya-upaya yang dilakukan sekolah dalam melaksanakan program gerakan literasi sekolah adalah: (1) menambah buku pengayaan, (2) mendekatkan buku ke peserta didik dengan cara membuat area baca dan lingkungan yang kaya akan teks, (3) melaksanakan berbagai bentuk kegiatan literasi, dan (4) melibatkan publik dalam pelaksanaan gerakan literasi. (5) Pihak sekolah sudah memiliki hubungan komunikasi yang baik dengan orang tua dalam hal memberikan motivasi belajar pada anak. Adapun kendala yang dihadapi sekolah dalam pelaksanaan Gerakan Literasi ini adalah: (1) rendahnya kesadaran guru, (2) buku pengayaan yang sesuai dengan kebutuhan anak sulit ditemukan, (3) guru malas membaca, (4) guru tidak memahami penerapan gerakan literasi, dan (5) sekolah kekurangan dana. Dengan demikian, implementasi pendekatan saintifik pada gerakan literasi sekolah di SDN Kincang 02 perlu ditingkatkan ke tahap pengembangan dengan melibatkan berbagai pihak.

Kata Kunci : implementasi, saintifik, literasi

Abstract

This study aims to implement a scientific approach to improve the culture of literacy movements in elementary schools. The school literacy movement was launched by the ministry of education and culture in 2015. The movement has three (3) stages, namely habituation, development, and learning. This type of research is qualitative deksriptif research. The location of this study was at Kincang 02 Elementary School, Jiwan District, Madiun District, East Java Province. The research subjects were the Principal, Teachers, and Students. The research instruments used were interviews, observation, and documentation. The results of this study were implemented a scientific approach implementation program to improve the culture of literacy at SDN Kincang 02. The efforts made by the school in implementing the school literacy movement program were: (1) adding enrichment books, (2) bringing the book closer to students in a way making the reading area and environment rich in text, (3) carrying out various forms of literacy activities, and (4) involving the public in the implementation of literacy movements. (5) The school has a good communication relationship with parents in terms of providing learning motivation to children. The constraints faced by schools in implementing the Literacy Movement are: (1) low awareness of teachers, (2) enrichment books that are suitable for children's needs are difficult to find, (3) teachers are lazy to read, (4) teachers do not understand the application of literacy movements, and (5) schools lack funding. Thus, the implementation of the

scientific approach The school literacy at SDN Kincang 02 needs to be increased to the development stage by involving various parties.

Keywords: *implementation , scientific, literacy*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran salah satunya berlangsung di sekolah, sebagai agen utama pendidikan. Mengacu pada kurikulum terbaru yaitu Kurikulum 2013, proses pembelajaran dilaksanakan secara tematik integratif. Pembelajaran bukan berlandaskan pada mata pelajaran yang ditentukan, namun dilandaskan pada tema-tema yang relevan dengan materi pembelajaran pada beberapa mata pelajaran. Selain itu, Kurikulum 2013 mencanangkan adanya Pendekatan Saintifik yang memungkinkan peserta didik belajar secara lebih efektif serta bermakna. Untuk menunjang keberhasilan pelaksanaan Kurikulum 2013 salah satunya dengan pendekatan saintik yaitu sebagai upaya meningkatkan gerakan literasi sekolah.

Pendekatan dalam pembelajaran merupakan komponen yang amat penting untuk diperhatikan. Pendekatan adalah titik tolak atau sudut pandang mengenai terjadinya proses pembelajaran secara umum. Pendekatan sistem yang diterapkan dalam pembelajaran bukan saja sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga sesuai dengan perkembangan dalam psikologi belajar sistemik, yang dilandasi oleh prinsip-prinsip psikologi behavioristik dan humanistik, serta kenyataan dalam masyarakat sendiri (Hamalik, 1995: 125).

Hal ini mengapa pendekatan dalam pembelajaran harus dirancang senatural mungkin sesuai karakteristik dasar masing-masing peserta didik. Wina Sanjaya (2008: 8) mengemukakan bahwa pendekatan sistem dapat merancang pembelajaran

dengan mengoptimalkan segala potensi dan sumber daya yang tersedia. Demi tercapainya tujuan pembelajaran, pendekatan harus memanfaatkan segala potensi yang relevan dan tersedia.

Sesuai Kurikulum 2013, pendekatan yang sesuai dengan prinsip optimalisasi potensi yang tersedia yaitu Pendekatan Saintifik Semiawan (Patta Bundu, 2006: 4) berpendapat bahwa Pendekatan Saintifik atau sains dalam arti luas adalah pelajaran dan penerjemahan pengalaman manusia tentang dunia fisik dengan cara teratur dan sistematis, mencakup semua aspek pengetahuan yang dihasilkan oleh metode saintifik, tidak terbatas pada fakta dan konsep saja tetapi juga aplikasi pengetahuan dan prosesnya yang mengacu pada pemelekan pikir manusia.

Pendekatan ilmiah diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta (Kemdikbud, 2013: 3). Pemilihan Pendekatan Saintifik sebagai variabel bebas dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan, antara lain karena Pendekatan Saintifik memiliki sistematika yang jelas dan mudah dipahami, sehingga diharapkan akan mudah pula dimplementasikan dalam proses peningkatan gerakan literasi di sekolah.

Peneliti ingin mengoptimalkan segala potensi baik itu peserta didik, guru maupun sarana prasarana yang ada di SDN Kincang 02 melalui pendekatan

pembelajaran berbasis saintifik. Selain itu, Pendekatan Saintifik mampu mengarahkan peserta didik untuk berfikir secara induktif, sehingga diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dan meningkatkan budaya literasi di sekolah SDN Kincang 02. Pengertian Literasi Sekolah dalam konteks ini adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan/atau berbicara. Gerakan Literasi Sekolah adalah sebuah upaya yang dilakukan secara menyeluruh dan berkelanjutan untuk menjadikan sekolah sebagai organisasi pembelajaran yang warganya literat sepanjang hayat melalui pelibatan publik.

Gerakan literasi sekolah dikembangkan berdasarkan sembilan agenda prioritas (Nawacita) yang terkait dengan tugas dan fungsi Kemendikbud. Adapun nawacita yang berhubungan dengan pendidikan antara lain nomor 5, 6, 8, dan 9, yang berbunyi (5) meningkatkan kualitas hidup manusia dan masyarakat Indonesia; (6) meningkatkan produktivitas rakyat dan daya saing di pasar internasional sehingga bangsa Indonesia bisa maju dan bangkit bersama bangsa-bangsa Asia lainnya; (8) melakukan revolusi karakter bangsa; (9) memperteguh kebinekaan dan memperkuat restorasi sosial Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan dengan melakukan observasi ke SDN Kincang 02 Kecamatan Jiwan Kabupaten Madiun, juga wawancara dengan kepala sekolah dan guru. Untuk melengkapi data sekolah dan data di penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data statistik UNESCO 2012 dalam kutipan Nafisah

juga menyebutkan bahwa indeks minat baca di Indonesia baru mencapai 0,001. Artinya hanya satu orang saja yang memiliki minat baca dari setiap 1000 orang di Indonesia (Nafisah, 2014).

Adapun faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya minat baca masyarakat Indonesia adalah: kurikulum pendidikan dan metode pembelajaran yang diterapkan belum mendukung perkembangan kompetensi literasi siswa (Pradana, Fatimah, & Rochana, 2017), program televisi yang tidak mendidik dan kecanduan teknologi (Nurdiyanti & Suryanto, 2010), dan terdapat suatu kebiasaan masyarakat yang lebih suka berbicara dan mendengar dibandingkan dengan membaca dan menulis (Nurdiyanti & Suryanto, 2010).

Dalam rangka mengatasi persoalan tersebut, Pemerintah Republik Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah meluncurkan program Gerakan Literasi Sekolah yang bertujuan untuk: 1) menumbuhkembangkan budaya literasi membaca dan menulis siswa di sekolah, 2) meningkatkan kapasitas warga dan lingkungan sekolah agar sadar akan pentingnya budaya literasi, 3) menjadikan sekolah sebagai taman belajar yang menyenangkan dan ramah anak, dan 4) menghadirkan beragam buku bacaan dan mewadahi berbagai strategi membaca untuk mendukung keberlanjutan pembelajaran (Suragangga, 2017). Pelaksanaan program gerakan literasi sekolah mengacu pada prinsip: 1) Sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik, 2) dilaksanakan menggunakan berbagai ragam teks, 3) dilaksanakan secara terintegrasi dan holistik di semua area kurikulum, 4) dilakukan secara berkelanjutan, 5) melibatkan kecakapan

berkomunikasi lisan, dan 6) mempertimbangkan keberagaman (Suragangga, 2017). Adapun tahapan pelaksanaan gerakan literasi sekolah dibagi ke dalam tiga tahapan, yaitu sebagai berikut.

1. Tahap pembiasaan

Pada tahapan ini, sekolah menyediakan berbagai buku dan bahan bacaan yang dapat menarik minat peserta didik dan melaksanakan kegiatan yang meningkatkan minat baca peserta didik. Misalnya, menata sarana dan area baca, menciptakan lingkungan yang kaya teks, mendisiplinkan kegiatan membaca 15 menit sebelum pelajaran dimulai, melibatkan publik dalam gerakan literasi sekolah (Antasari, 2017).

2. Tahap pengembangan

Setelah kebiasaan membaca terbentuk pada warga sekolah, maka sekolah dapat masuk ke tahap pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan kecakapan literasi peserta didik melalui berbagai kegiatan literasi. Misalnya, kegiatan membaca cerita dengan intonasi, mendiskusikan suatu bahan bacaan, menulis cerita, dan melaksanakan kegiatan festival literasi (Wandasari, 2017).

3. Tahap pembelajaran

Pada tahapan ini, sekolah menyelenggarakan berbagai kegiatan yang bertujuan untuk mempertahankan minat baca dan meningkatkan kecakapan literasi peserta didik melalui buku-buku pengayaan dan buku teks pelajaran. Misalnya, kegiatan pembinaan kemampuan membaca, menulis cerita, dan mengintegrasikan kegiatan literasi dalam tahapan pembelajaran.

Hasil wawancara dengan pengawas, kepala sekolah, dan guru di SDN Kincang 02 Jiwan Madiun

menunjukkan bahwa semua guru di SDN Kincang 02 telah mengikuti kegiatan bimbingan teknis gerakan literasi sekolah pada tahun 2016. Kegiatan tersebut dilaksanakan atas kerjasama antara Dinas Pendidikan Kabupaten Madiun dengan kelompok kerja guru di Kecamatan Jiwan. Hasil dari kegiatan pelatihan tersebut kemudian telah dilaksanakan di sekolah dalam berbagai bentuk, seperti penataan perpustakaan sekolah, pembuatan area baca, dan penataan lingkungan sekolah. Berdasarkan uraian tersebut, tulisan ini bertujuan untuk mengimplementasikan pelaksanaan program gerakan literasi di SDN Kincang 02.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis deskriptif untuk memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan program gerakan literasi sekolah di SDN Kincang 02. Sumber data penelitian terdiri dari data primer dan data sekunder. Sumber data primer adalah 1) informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dengan kepala sekolah, pengawas sekolah, guru dan tenaga kependidikan, dan siswa, dan 2) hasil pengamatan di lapangan terkait dengan fisik, dokumen, dan keadaan yang berkaitan dengan implementasi gerakan literasi sekolah.

Sedangkan sumber data sekunder penelitian ini adalah data-data sekunder yang dapat digunakan untuk melengkapi hasil penelitian ini, seperti jurnal ilmiah, buku terbitan, dan lain sebagainya. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi lapangan, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman, yaitu: reduksi

data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Ahmadi, 2014). Teknik pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan: *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability* (Moleong, 2014)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Program Gerakan Literasi Sekolah

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa Dinas Pendidikan Kabupaten Madiun dan Kelompok Kerja Guru telah mensosialisasikan program literasi sekolah di SDN Kincang 02 sejak tahun 2017. Sosialisasi diberikan dalam bentuk bimbingan teknis (Bimtek) kepada kepala sekolah dan guru-guru sekolah dasar dengan melibatkan pengurus kelompok kerja guru (KKG). Selanjutnya, pengawas sekolah dan kepala melakukan supervisi dan pendampingan pada guru dalam menerapkan program literasi di sekolah.

Hasil pengamatan penulis pada kegiatan pelatihan pembelajaran yang dilaksanakan oleh Kelompok Kerja Guru (KKG) di SDN kincang 02 menunjukkan bahwa tahapan pembelajaran yang dijelaskan telah berbasis literasi atau menerapkan program literasi sekolah.

Kepala sekolah SDN Kincang 02 menjelaskan bahwa sosialisasi pelaksanaan gerakan literasi juga diberikan oleh instruktur dinas pendidikan ketika kegiatan sosialisasi manajemen berbasis sekolah. Dengan demikian, kepala sekolah dan guru-guru di SDN Kincang 02 diyakini telah memiliki wawasan tentang program gerakan literasi sekolah. Adapun penjelasan tentang pelaksanaan program literasi sekolah di SDN Kincang 02 adalah sebagai berikut.

1. Menambah Buku Pengayaan di Sekolah

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan pengelola perpustakaan sekolah diperoleh informasi bahwa SDN Kincang 02 yang terdiri dari 6 rombongan belajar memiliki lebih dari 300 eksemplar .

Jumlah tersebut dibandingkan dengan standar ideal perpustakaan Sekolah Dasar tergolong dalam kategori baik (1000 judul buku untuk 6 rombongan) Namun untuk keperluan pengisian pojok baca dan area baca lainnya maka jumlah buku tersebut masih perlu ditingkatkan (Bramasta & Irawan, 2017).

Adapun jenis buku yang tersedia pada SDN Kincang 02 terdiri dari buku pelajaran, referensi, dan buku bacaan (pengayaan). Dalam hal ini, perpustakaan sekolah tidak melanggan majalah manapun dan masih belum berfungsi dengan maksimal. Adapun persentasi jumlah buku pengayaan non fiksi (bergambar) di sekolah belum mencapai 60% sebagaimana ketentuan perpustakaan SD. Hal tersebut menurut Nindya Faradina dapat berpengaruh terhadap rendahnya minat peserta didik dalam mengunjungi dan meminjam buku perpustakaan sekolah (Faradina, 2017).

Adapun upaya-upaya yang dilakukan sekolah untuk menambah jumlah buku pengayaan di sekolah adalah: *Pertama*, Membuat proposal ke Dinas Pendidikan untuk mendapatkan hibah sarana literasi atau buku melalui Dana Alokasi Khusus (DAK). Pemerintah biasanya akan memberikan dana bantuan perpustakaan berdasarkan proposal yang masuk. Oleh karena itu, penting sekali bagi sekolah untuk membuat proposal peningkatan koleksi perpustakaan sebagai bagian dari sarana literasi.

Kepala sekolah SDN Kincang 02 mengungkapkan bahwa di tahun 2017 mereka telah mendapatkan bantuan peningkatan sarana perpustakaan. Namun, karena sekolah kekurangan sumber dalam mengelola dana yang diperoleh maka Sekolah mengusulkan agar Dinas Pendidikan memberikan dana tersebut dalam bentuk barang, seperti rak dan buku. Hal ini tentunya berakibat pada ketidakbebasan sekolah dalam memilih sarana literasi yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Kedua, Membeli buku menggunakan dana BOS (Bantuan Operasional Sekolah). Sekolah yang tidak mendapatkan bantuan perpustakaan sebenarnya dapat menggunakan BOS untuk membeli buku pengayaan atau melanggan majalah berkala (Mamonto, 2016). Namun, hasil wawancara penulis menunjukkan bahwa Kepala Sekolah masih enggan menggunakan dana BOS untuk pembelian buku pengayaan karena penggunaan Dana BOS sudah habis untuk membiayai operasional dan kegiatan sekolah, seperti: membayar gaji guru honorer, pembelian ATK, pembayaran listrik dan air, pembiayaan kegiatan rutin sekolah, dan lain-lain.

Ketiga, Mengajak Alumni dan orang tua siswa untuk menyumbang buku ke sekolah sekolah dan guru dalam berbagai kesempatan menghimbau alumni dan orang tua peserta didik untuk menyumbang buku pengayaan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam hal ini, peserta didik juga dihimbau untuk membawa buku yang disukainya dari rumah untuk dibaca di sekolah.

Keempat, gerakan sumbang. Peneliti melihat bahwa guru juga telah menggunakan berbagai cara sebagai alat

untuk mempromosikan gerakan sumbang buku untuk sekolah.

2. Membuat Pojok Literasi

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan warga sekolah diperoleh informasi bahwa sekolah telah membuat beberapa pojok literasi dan membuat lingkungan sekolah kaya akan teks. Pojok literasi tersebut diberi nama pojok baca kelas. Semua sekolah yang diteliti telah membuat pojok baca di kelasnya. Pojok baca tersebut berguna untuk mendekatkan buku kepada peserta didik dan sebagai fasilitas kegiatan membaca 15 menit sebelum pelajaran dimulai.

3. Melaksanakan Berbagai Bentuk Kegiatan Literasi

Hasil pengamatan dan wawancara penulis dengan warga sekolah diperoleh informasi bahwa beberapa kegiatan yang dilaksanakan sekolah untuk mendukung budaya literasi adalah sebagai berikut.

Pertama, melaksanakan kegiatan membaca antara 10-15 menit sebelum mata pelajaran di mulai. Pelaksanaan kegiatan ini dikelola oleh guru kelas beserta peserta didik. Buku yang digunakan dalam kegiatan ini adalah buku cerita yang sesuai dengan keinginan dan karakteristik peserta didik. Guru kelas 6 SDN Kincang 02 menjelaskan bahwa kegiatan ini dilakukannya dengan dua cara, yaitu: pada hari senin, dia memberikan contoh cara membaca dongeng kepada peserta didik. Selanjutnya, pada hari selasa hingga sabtu, masing-masing peserta didik secara bergantian ditugaskan untuk membaca dongeng di hadapan teman-teman sekelasnya dengan diikuti intonasi dan bahasa tubuh.

Adapun bentuk lain yang diterapkan guru dalam kegiatan membaca 15 menit sebelum pelajaran dimulai adalah membaca di dalam hati secara sendiri-sendiri, membaca nyaring secara bersama-sama, dan membaca dengan dipandu oleh guru. Menurut Billy Antoro, bentuk kegiatan membaca dongeng sebelum pelajaran dimulai dapat dikembangkan dengan penambahan iringan musik untuk meningkatkan minat peserta didik dalam membaca (Antoro, 2017).

Beberapa kepala sekolah mengakui bahwa pelaksanaan kegiatan membaca 15 menit sebelum pelajaran dimulai belum dilaksanakan secara disiplin oleh semua guru kelas. Guru kelas tinggi juga mengakui bahwa mereka terkadang tidak memandu peserta didik untuk melaksanakan kegiatan membaca 15 menit sebelum pelajaran dimulai.

Kedua, mengawasi progres peserta didik menggunakan jurnal membaca. Dalam berbagai kesempatan, guru selalu memotivasi peserta didik untuk menjadikan kegiatan membaca sebagai suatu kebiasaan, baik di sekolah maupun di rumah. Topik yang dibaca peserta didik juga harus ditulis di buku jurnal membaca agar guru dapat mengetahui apa saja yang dibaca oleh peserta didik.

Ketiga, menggalakkan kegiatan menulis karya. Bentuk tulisan yang dikaryakan kepada peserta didik dapat berupa puisi, cerita pendek, dan opini. Meskipun sebagian hasilnya belum terstruktur dengan baik, tetapi hal tersebut ternyata mampu meningkatkan kecakapan peserta didik dalam hal menulis dan membaca. Peserta didik sangat ingin tulisannya mendapatkan nilai yang baik sehingga peserta didik akan membaca tulisannya berulang kali sebelum diserahkan kepada guru.

Guru kelas 5 SDN Kincang 02 menjelaskan bahwa kegiatan menulis akan diupayakannya terus hingga masing-masing peserta didik melahirkan satu karya yang layak diterbitkan di mading Sekolah. Kepala SDN Kincang 02 juga menjelaskan bahwa kegiatan menulis di sekolahnya telah menghasilkan sejumlah karya puisi yang membanggakan, serta karya poster slogan yang kreatif dan menarik. Kepala sekolah telah menugaskan guru untuk menyeleksi dan mengedit tugas-tugas yang diberikan kepada siswa sebagai tugas dari gerakan literasi tersebut.

Keempat, lomba kecakapan literasi peserta didik. Jenis kecakapan literasi yang dilombakan di sekolah terdiri dari lomba membaca puisi, lomba berpidato, dan lomba mewarnai serta membuat slogan yang menarik. Kegiatan ini biasanya dilaksanakan setelah pelaksanaan ujian akhir semester.

RantiWulandari dalam hasil penelitiannya menjelaskan bahwa kegiatan lomba dan penghargaan dapat memacu semangat peserta didik dalam melaksanakan kegiatan membaca dan menulis. Oleh karena itu, guru dapat memotivasi peserta didik dengan cara memberikan penghargaan kepada peserta didik yang menunjukkan kecakapan literasi. Misalnya, pembaca favorit bulan ini, pendongeng terbaik, penulis cerpen terbaik, penulis puisi terbaik, dan penulis poster slogan terbaik (Wulandari, 2017).

4. Melibatkan Publik dalam Pelaksanaan Gerakan Literasi

Salah satu ciri gerakan literasi sekolah adalah pelibatan publik. Adapun contoh-contoh pelibatan publik pada pelaksanaan program literasi di Sekolah Dasar yang diteliti adalah sebagai

berikut: (1) melibatkan alumni dan orang tua peserta didik dalam program donasi untuk sekolah, (2) sekolah bekerjasama dengan orang tua peserta didik dalam meningkatkan minat baca anak, (3) sekolah mensosialisasikan program sumbang buku melalui media sosial untuk dapat menjaring donatur. Dengan demikian, pelibatan publik dalam implementasi program literasi masih terbatas pada pihak-pihak yang memiliki hubungan emosional dengan sekolah.

Kepala Sekolah dapat membentuk Tim Literasi Sekolah (TLS) untuk meningkatkan keterlibatan publik dalam pelaksanaan program literasi sekolah. Keanggotaan tim ini ditetapkan dari beragam unsur, seperti: Kepala Sekolah, guru, pustakawan, Komite Sekolah, dan siswa. Melalui pembentukan tim, maka sekolah akan lebih melibatkan publik dalam pelaksanaan gerakan literasi sekolah.

Kendala yang dihadapi SDN Kincang 02 dalam Melaksanakan Program Gerakan Literasi Sekolah

Adapun beberapa kendala yang dihadapi sekolah dalam pelaksanaan gerakan literasi sekolah adalah: *Pertama*, rendahnya kesadaran guru. Tingkat kesadaran guru terhadap pentingnya kegiatan literasi berpengaruh pada dari pelaksanaan tanggung jawab mereka dalam melaksanakan program-program gerakan literasi sekolah. Beberapa kepala sekolah mengungkapkan bahwa sebagian guru pada kelas tinggi masih kurang disiplin dalam melaksanakan kegiatan membaca 15 menit sebelum pelajaran dimulai. Kepala sekolah dapat mendisiplinkan guru dengan cara mengeluarkan kebijakan yang menunjukkan bahwa program literasi merupakan program prioritas sekolah.

Kedua, buku pengayaan anak yang sesuai sulit ditemukan. Pengelola perpustakaan SDN Kincang 02 mengungkapkan bahwa jumlah buku fiksi atau buku cerita bergambar di perpustakaan sekolah masih kurang memadai. Buku-buku pengayaan yang tersedia di toko buku dan perpustakaan sekolah memiliki jenis yang beragam. Bahkan kebanyakan dari buku tersebut adalah untuk remaja dan tidak pantas dibaca oleh peserta didik. Oleh karena itu, pengelola perpustakaan dan guru harus mengajari dan membimbing peserta didik dalam memilih bahan bacaan yang sesuai dengan dirinya.

Ketiga, guru malas baca buku. Menurut hasil pengamatan penulis, sebagian guru tampak masih jarang membaca buku ketika mereka memiliki waktu luang. Aulia Akbar menjelaskan bahwa kondisi yang berlawanan dengan kebiasaan membaca akan memunculkan perasaan negatif yang membuat peserta didik beranggapan bahwa membaca itu adalah kegiatan yang tidak penting (Akbar, 2017).

Keempat, guru tidak memahami contoh-contoh penerapan gerakan literasi. Meskipun semua guru telah mengikuti bimbingan teknik program gerakan literasi sekolah. Namun, hasil wawancara penulis dengan guru masih menunjukkan bahwa sebagian guru masih belum mengetahui berbagai contoh pelaksanaan program gerakan literasi sekolah. Oleh karena itu, guru perlu meningkatkan kemampuannya dengan cara membaca buku atau mengikuti kegiatan pelatihan.

Kelima, Sekolah kekurangan dana. Sumbangan yang diperoleh sekolah dari alumni dan orang tua peserta didik ternyata belum cukup. Sebab, sekolah perlu membuat rak-rak baru di

lingkungan sekolah, menambah buku pengayaan, (bacaan), dan mengangkat pustakawan baru untuk mendukung pelaksanaan program literasi sekolah.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil pembahasan di atas maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Pelaksanaan program gerakan literasi sekolah di SDN Kincang 02 berada pada tahap pembiasaan
2. Upaya-upaya yang dilakukan sekolah dalam pelaksanaan program gerakan literasi sekolah adalah: (1) menambah buku pengayaan di sekolah melalui pembelian dan permohonan hibah, (2) membuat pojok baca sehingga mendekatkan buku ke siswa sekolah dengan cara membuat beberapa area baca di pojok kelas dan membuat lingkungan yang kaya akan teks, (3) melaksanakan berbagai bentuk

kegiatan literasi, dan (4) melibatkan publik dalam pelaksanaan gerakan literasi.

3. Kendala yang dihadapi SDN Kincang 02 dalam pelaksanaan gerakan literasi. Sekolah adalah: (1) rendahnya kesadaran guru, (2) jumlah buku bacaan anak yang sesuai sulit ditemukan, (3) guru malas membaca, (4) guru tidak memahami penerapan gerakan literasi dan (5) sekolah kekurangan dana.
4. Pelaksanaan program gerakan literasi sekolah di SDN Kincang 02 dapat ditingkatkan ke tahap pengembangan dengan melibatkan berbagai pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, R. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Akbar, A. 2017. Membudayakan Literasi Dengan Program 6M di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3 (1), 42-52.
- Antasari, I. W. 2017. Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Tahap Pembiasaan di MI Muhammadiyah Gandatapa Sumbang Banyumas. *Libria*, 9 (1), 13-26.
- Antoro, B. 2017. *Gerakan Literasi Sekolah dari Pucuk Hingga Akar (Sebuah Refleksi)*. Banjarmasin: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bramasta, D., & Irawan, D. 2017. Persebaran Sarana dan Prasarana Perpustakaan Sekolah Dasar Berbasis Sistem Informasi Geografis. *Khazanah pendidikan Jurnal Ilmiah Kependidikan*, XI (1), 39-67
- Faradina, N. 2017. Pengaruh Program Gerakan Literasi Sekolah terhadap Minat Baca Siswa di SD Islam Terpadu Muhammadiyah An-Najah Jatinom Klaten. *Jurnal Hanata Widya*, 6 (8), 60-69.
- Kemdikbud. (2013). *Konsep Pendekatan Saintifik. Modul Diklat dalam Rangka Implementasi Kurikulum 2013*. HLM 1-22. Tidak diterbitkan.
- Moleong, L. J. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Nafisah, A. 2014. Arti Penting Perpustakaan bagi Upaya Peningkatan Minat Caca Masyarakat. *Jurnal Perpustakaan Libraria*, 2 (2), 69-81.
- Nurdiyanti, E., & Suryanto, E. 2010. Pembelajaran Literasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Paedagogia*, 13 (2), 115-128.
- Oemar Hamalik. (1995). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Patta Bundu. (2006). *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains SD*. Jakarta: Depdikbud.
- Pradana, B. H., Fatimah, N., & Rochana, T. 2017. Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah Sebagai Upaya Membentuk Habitus Literasi Siswa Di Sma Negeri 4 Magelang. *SOLIDARITY*, 6 (2), 167-179.
- Suragangga, I. M. N. 2017. Mendidik Lewat Literasi Untuk Pendidikan Berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 3 (2), 154-163.
- Wina Sanjaya. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Wulandari, R. 2017. *Implementasi Kebijakan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar Islam Terpadu LukmaAL Hakim Internasional*. Universitas Negeri Yogyakarta

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HIGHER ORDER THINKING SKILLS (HOTS) DALAM PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Retno Dewi Irmawati¹, Yetti Supriyati², dan Muchlas Suseno³

1),2),3) Universitas Negeri Jakarta

email : retnodewiirmawati@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *higher order thinking skills* dalam pembelajaran IPA siswa. Penelitian ini dilakukan di empat sekolah, yaitu SDN Manggarai 09, 11, 15, dan 19 Pagi pada kelas IV wilayah Binaan V Kelurahan Manggarai, Kecamatan Tebet, Jakarta Selatan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini melibatkan 122 siswa sebagai sampel yang dipilih pengelompokan kasar. Penelitian ini menggunakan instrumen non tes untuk mengetahui klasifikasi motivasi belajar siswa dari segi validasi ahli dan uji coba lapangan dan instrumen selanjutnya menggunakan tes untuk mengukur *Higher Order Thinking Skills* siswa. Prosedur penelitian menggunakan rancangan *treatment by level 2 x 2*. Evaluasi dilakukan dengan tiga tahapan, tahap pertama *expert judgement* yang dilakukan oleh ahli materi Ilmu Pengetahuan Alam. Tahap kedua dilakukan melakukan evaluasi kelas uji coba dengan dua puluh tujuh siswa. Hasil uji tersebut menyatakan bahwa instrumen tes dan kuesioner layak digunakan. Untuk selanjutnya dilakukan uji lapangan dengan menyebarkan instrumen kepada 122 siswa yang tersebar dalam 4 kelas. Hasil analisis uji-t menunjukkan perbedaan *Higher Order Thinking Skills* IPA dan motivasi belajar siswa antara uji coba dan uji lapangan. Dilihat dari nilai rata-rata, mengindikasikan bahwa strategi dan motivasi pembelajaran yang dipilih berpengaruh positif dalam meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar.

Kata Kunci : *higher order thinking skills, strategi pembelajaran, pendidikan ilmu pengetahuan alam, motivasi belajar*

Abstract

This study aims to determine the effect of learning strategies and learning motivation to higher order thinking skills in science learning students. This research was conducted in four schools, namely SDN Manggarai 09, 11, 15, and 19 Pagi in Grade IV of V-Village Manggarai Subdistrict, Tebet Subdistrict, South Jakarta in the even semester of academic year 2017/2018. The study involved 122 students as a selected sample of coarse grouping. This study uses non- test instrument to know the classification of student's motivation in terms of expert validation and field trials and the subsequent instruments use tests to measure Higher Order Thinking Skills students. The research procedure used treatment design by level 2 x 2. Evaluation is done by three stages, the first stage of expert judgment conducted by Natural Science material experts. The second stage is done to evaluate the test class with twenty-seven students. The test results state that the test instruments and questionnaires are appropriate to use. For a further field test was done by disseminating to 122 students spread in 4 classes. The result of t-test analysis showed difference of Higher Order Thinking Skills IPA and student learning motivation between pre-test and post-test. Judging from the average value, indicating that the strategy and learning motivation diposi tive Invert Selection influential in increasing Higher Order Thinking Skills Students on Natural Science Learning in Elementary School.

Keywords: *higher order thinking skills, learning strategies, natural science education, learning motivation*

PENDAHULUAN

Penerapan kurikulum 2013 membawa konsekuensi adanya perubahan mendasar dalam kegiatan belajar di kelas dan proses penilaiannya. Kurikulum 2013 menuntut proses belajar siswa aktif untuk mengembangkan aspek sikap, pengetahuan, dan kemampuan. Selain itu, penilaian dengan menggunakan pendekatan multiaspek dan multicara. Penilaian dilakukan tidak hanya pada proses akhir belajar, tetapi juga dilakukan sepanjang proses belajar berlangsung, yang disebut dengan penilaian autentik untuk menilai sikap, pengetahuan, dan kemampuan siswa.

Ilmu pengetahuan alam, yang sering disebut juga dengan istilah pendidikan sains, disingkat menjadi IPA. IPA merupakan salah satu muatan pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Muatan pelajaran IPA merupakan muatan pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar siswa, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan para guru di sekolah. Proses pembelajaran yang terjadi selama ini kurang mampu mengembangkan *Higher Order Thinking Skills* atau yang dikenal dengan HOTS (kemampuan berpikir tingkat tinggi) peserta didik. Pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas hanya diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, otak siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh untuk menghubungkannya dengan situasi

dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini paling banyak diterapkan pada muatan pelajaran IPA.

Masalah lainnya pada proses pembelajaran sains di sekolah dasar masih banyak yang dilaksanakan secara konvensional. Hal ini dapat terlihat dari siswa yang hanya menerima informasi secara abstrak, sehingga tidak mampu membentuk konsep materi pelajaran secara benar. Para guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa serta belum menggunakan berbagai strategi pembelajaran yang bervariasi berdasarkan karakter materi pelajaran. Kebanyakan guru hanya terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar mengajar.

Hal lain yang menjadi kelemahan dalam pembelajaran IPA adalah masalah proses penilaian pembelajaran yang tidak akurat dan tidak menyeluruh. Proses penilaian yang dilakukan selama ini semata-mata hanya menekankan pada penguasaan konsep yang dijamin dengan tes tulis objektif dan subjektif sebagai alat ukurnya. Dengan cara penilaian seperti ini berarti pengujian yang dilakukan oleh guru baru mengukur penguasaan materi saja dan itu pun hanya meliputi ranah kognitif tingkat rendah. Padahal pemerintah telah menetapkan penilaian sebagai salah satu dari delapan Standar Nasional Pendidikan dalam PP No. 23 tahun 2013 dan juga telah menetapkan sekaligus membahas penilaian oleh pendidik dalam Permendikbud No. 104 tahun 2014. Banyaknya perhatian pihak terhadap hasil pembelajaran yang semakin meningkat telah mendorong kemampuan dalam penilaian (*assessment literacy*) para guru kian digalakkan. PISA (*Programme for International Student Assessment*)

menyatakan bahwa guru dituntut memiliki kemampuan dalam penilaian secara komprehensif baik pada tataran konseptual atau praktis. Untuk itu dalam setiap pembelajarannya guru dituntut mampu menyusun soal sampai pada kemampuan-kemampuan berpikir tingkat yang lebih tinggi (HOTS).

Berdasarkan observasi lapangan dan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru dan siswa, diketahui bahwa masih terbatasnya pengetahuan guru terhadap pengelolaan strategi pembelajaran dan cara memotivasi untuk memberikan pengaruh positif terhadap *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan strategi pembelajaran yang tepat dan motivasi belajar yang tinggi sehingga dapat memberikan pengaruh positif pencapaian *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dalam pembelajaran IPA siswa sekolah dasar.

Penelitian Barak Miri dkk dalam jurnalnya menggunakan instrumen penilaian berpikir tingkat tinggi dan menemukan bahwa kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan secara statistik pada komponen kemampuan berpikir kritis dan disposisi terhadap pemikiran kritis, seperti pencarian kebenaran, keterbukaan pikiran, kepercayaan diri, dan kedewasaan, dibandingkan dengan kelompok kontrol. Temuan mereka menunjukkan hal itu Jika guru dengan sengaja dan terus-menerus mempraktekkan strategi berpikir tingkat tinggi misalnya, berurusan di kelas dengan masalah dunia nyata, mendorong diskusi kelas terbuka, dan membina eksperimen yang berorientasi pada penyelidikan, ada kesempatan bagus untuk perkembangan konsekuen

kemampuan berpikir kritis. Penelitian yang dilakukan oleh Asri Widowati dengan judul “Pembelajaran Sains HOT dengan Menerapkan *Inquiry Laboratory*”, dalam penelitiannya menunjukkan bahwa *inquiry laboratory* dapat memberikan kesempatan bagi siswa agar mampu memperoleh dan mengembangkan HOT karena dalam penerapannya memungkinkan siswa untuk membelajarkan “*how science is done*” dan mengembangkan pengetahuan siswa melalui ide-ide mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Nyoman Ayu Sugiartini, I Ketut Ardana, dan G. Rini Kristiantari dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* bernuansa *outdoor study* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa kelas V SD Gugus 2 Kuta Utara”. Penelitian ini mengkaji perbedaan hasil belajar dari Strategi Pembelajaran Konvensional dengan strategi pembelajaran dengan *Inquiry*. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan strategi pembelajaran *Inquiry* lebih tinggi baik saat siswa memiliki motivasi belajar tinggi ataupun rendah. Karenanya strategi pembelajaran eksperiensial dapat dijadikan sebagaistrategi alternatif dalam pembelajaran IPA.

Dalam penelitian tersebut diperoleh suatu kesimpulan bahwa hasil belajar IPA dipengaruhi oleh pengguna Strategi Pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui perbedaan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dalam pembelajaran IPA siswa SD yang diajarkan dengan strategi pembelajaran Konvensional dan yang belajar dengan strategi pembelajaran *Inquiry*, (2) pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *Higher Order Thinking Skills*

(HOTS) dalam pembelajaran IPA siswa SD, (3) perbedaan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dalam pembelajaran IPA siswa SD yang diajarkan dengan strategi pembelajaran Konvensional dan yang belajar dengan strategi pembelajaran *Inquiry* bagi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, (4) perbedaan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dalam pembelajaran IPA siswa SD yang diajarkan dengan strategi pembelajaran Konvensional dan yang belajar dengan strategi pembelajaran *Inquiry* bagi siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah.

Higher Order Thinking Skills (HOTS)

Definisi berpikir dapat dikaitkan dengan proses untuk membuat keputusan dan menyelesaikan masalah. Berpikir adalah proses menggunakan pikiran untuk mencari makna dan pemahaman terhadap sesuatu. Kemampuan berpikir terdiri dari empat tingkat, yaitu menghafal (*recall thinking*), dasar (*basic thinking*), kritis (*critical thinking*), dan kreatif (*creative thinking*).

Zoller (dalam Sutrisno 2001) menyatakan bahwa *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) adalah mengajukan pertanyaan, menyelesaikan masalah, membuat keputusan, berpikir kritis, dan mengevaluasi dalam konteks materi-materi pelajaran. Selanjutnya menurut Zohar dan Dori (dalam Sutrisno 2003), *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) adalah memberi argumen, mengajukan pertanyaan, membuat perbandingan, mengidentifikasi asumsi yang tersembunyi, memformulasi hipotesis, merencanakan eksperimen, dan membuat kesimpulan. Lebih jauh, menurut Stasz *et al.* 1990 dan Thomas 1992, tumbuhnya *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dalam proses pembelajaran ditandai adanya: (a)

bekerjasama atau kolaborasi antara guru, siswa, dan lintas ilmu (b) mendorong keingintahuan, eksplorasi, dan penyelidikan (c) pembelajaran berpusat pada siswa (d) kegagalan dipandang sebagai kesempatan belajar (e) pengakuan terhadap usaha, tidak hanya pada prestasi (f) belajar secara kontekstual dalam kehidupan nyata.

Lebih jauh, menurut Stasz *et al.* 1990 dan Thomas 1992, tumbuhnya HOTS dalam proses pembelajaran ditandai adanya: (a) bekerjasama atau kolaborasi antara guru, siswa, dan lintas ilmu (b) mendorong keingintahuan, eksplorasi, dan penyelidikan (c) pembelajaran berpusat pada siswa (d) kegagalan dipandang sebagai kesempatan belajar (e) pengakuan terhadap usaha, tidak hanya pada prestasi (f) belajar secara kontekstual dalam kehidupan nyata.

Menurut Schwartz (2002) membagi HOTS menjadi tiga bagian yaitu: (a) *inquiry skills*, (b) *data processing skills*, dan (c) *additional critical thinking skills*. Tentu sangat disayangkan bila kemampuan *inquiry*, memproses data, dan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran tidak tereksplorasi dengan baik. Makna pembelajaran adalah mengolah berpikir siswa menuju ke arah itu.

Dalam konteks implementasi, Domin (1999) menyatakan bahwa HOTS dapat menumbuhkan sikap-sikap kritis siswa untuk berpendapat, mengambil kesimpulan, merencanakan, dan menilai. Marland, Patching, dan lebih jauh pendapat itu didukung oleh Putt (1992) membahas pembelajaran jarak jauh berbasis TIK juga menciptakan HOTS dalam sikap menganalisis, mengantisipasi, membandingkan, mengkonfirmasi hubungan, metakognisi, mengingat kembali, merencanakan strategi, dan

transformasi. Partisipasi siswa, dukungan guru, interaksi siswa-siswa, termasuk kegiatan praktis, motivasi, dan umpan balik memberi hubungan pengaruh positif tumbuhnya HOTS (Hart, 1990). Di samping itu, pada saat siswa mempresentasikan hasil penelitiannya di depan kelas, kemampuan berpikir tingkat tinggi ini akan terbukti (Maor, 2000). Adapun penerapan dalam pembelajaran sains menurut Domin (1999), suatu langkah yang paling memungkinkan untuk mendorong tumbuhnya HOTS dalam sains secara nyata maupun secara virtual adalah menempatkan siswa dalam posisi sebagai pendesain, pengembang, dan mengatur eksperimennya sendiri.

Menurut Susan M. Brookhart, definisi HOTS terbagi menjadi tiga kategori, yaitu:

1. Didefinisikan ke dalam hal transfer. Transfer mengahruskan siswa tidak hanya mengingat tapi juga untuk memahami dan dapat menggunakan apa yang telah mereka pelajari.

2. Didefinisikan ke dalam pemikiran kritis. Menurut Norris dan Ennis, pemikiran kritis itu masuk akal, reflektif, terfokus pada penentuan apa yang harus dipercaya atau dilakukan. Ditambahkan Burahal, berpikir kritis mencakup penalaran, tanya jawab, menyelidiki, mengamati, menggambarkan, membandingkan, menghubungkan, menemukan kompleksitas dan mengeksplorasi sudut pandang.
3. Didefinisikan ke dalam pemecahan masalah. Nitko dan Brookhart menjelaskan pemecahan masalah adalah bagaimana mencapai tujuan yang diinginkan. Siswa harus menggunakan satu atau lebih proses berpikir tingkat tinggi.

Sementara HOTS menurut revisi Anderson dan Krathwohl merupakan dimensi kognitif menganalisis, mengevaluasi, dan dan berkreasi. Berikut adalah pengertian dimensi proses kognitif HOTS menurut Anderson dan Krathwohl.

Tabel 1. Dimensi Kognitif Anderson dan Krathwohl

TC	Pengertian	
	Taksonomi	
C4	Menganalisis	Membagi materi dalam beberapa bagian, menentukan hubungan antara bagian atau secara keseluruhan dengan melakukan penurunan, pengelolaan, dan pengenalan atribut
C5	Mengevaluasi	Membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar melalui pengecekan dan kritik
C6	Berkreasi	Mengembangkan ide, produk, atau metode baru dengan cara menggabungkan unsur-unsur untuk membentuk fungsi secara keseluruhandan menata kembali unsur-unsur menjadi pola atau struktur baru melalui perencanaan, pengembangan, dan produksi.

Aktivitas pembelajaran seharusnya dipilih sesuai dengan tujuan dan dampak (*outcome*) yang diharapkan dari suatu proses belajar mengajar. Berikut ini

diberikan beberapa contoh aktivitas yang dikaitkan dengan tujuan pembelajaran berdasarkan revisi oleh Anderson dan Krathwohl.

Tabel 2. Tujuan dan Aktivitas Pembelajaran Anderson dan Krathwohl

Tujuan Pembelajaran	Aktivitas Pembelajaran
Menganalisis: Membedakan, menghitung, membandingkan, mengkritik, menguraikan	Studi kasus Penyelesaian masalah Diskusi Debat
Mengevaluasi: Memilih (setelah dianalisis), merevisi, menilai	Studi kasus Membuat proyek Simulasi
Berkreasi: Merencanakan, merancang, merumuskan, mempersiapkan, mengorganisasikan, mengkonstruksi	Penyelesaian masalah kontekstual Membuat simulasi Membuat proyek kompleks

Kata kerja yang umum digunakan untuk masing-masing tingkat kognitif adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kata Kerja pada ranah kognitif Anderson dan Krathwohl

Proses Kognitif	kata Kerja
Menganalisis	analisis, ujliah, uraikan, selesaikan, bandingkan, periksa, kelompokkan, hitung, deskripsikan, hubungan, jelaskan
Mengevaluasi	evaluasi, nilai, revisi, perkiraan, putuskan
Berkreasi	rancang, usulkan, susun, rumuskan, organisasikan, konstruksikan, kembangkan, rencanakan, komposisikan, kreasikan

Keberhasilan dalam berpikir HOTS ditunjukkan dalam bentuk kemampuan-kemampuan yang dilengkapi dengan penjelasan, keputusan dan *performance* yang sah sesuai dengan pengetahuan yang tersedia. Menurut Lavonen dan Meisalo, baik kreativitas, berpikir kritis, dan kemampuan memecahkan masalah adalah termasuk HOTS. Rumusan pertanyaan harus diupayakan agar dapat memotivasi peserta didik untuk berpikir. Sebaiknya guru tidak mengajukan pertanyaan yang dijawab dengan YA atau TIDAK dan menghindari pertanyaan yang tidak dapat dijawab.

Dalam penelitian ini, *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) diduga mendapat pengaruh positif dari penggunaan strategi pembelajaran tertentu dan motivasi belajar siswa. Sehingga dapat diartikan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dalam pembelajaran IPA adalah perubahan tingkah laku yang dapat diukur dan

diamati setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dalam bentuk pengetahuan dan kemampuan, diperoleh dari kegiatan kemampuan proses melalui berpikir kritis, kreatif, dan memecahkan masalah dalam pembelajaran saintifik dengan indikator melakukan kemampuan analisis, evaluasi, kreasi yang mengacu pada Kompetensi Inti dan kompetensi Dasar muatan pelajaran IPA yang telah ditetapkan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

IPA didefinisikan sebagai ilmu tentang alam yang dalam bahasa Indonesia disebut dengan ilmu pengetahuan alam, dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses, dan sikap (Susanto, 2012). IPA sebagai produk, yaitu kumpulan hasil penelitian yang telah ilmuwan lakukan dan sudah membentuk konsep yang telah dikaji sebagai kegiatan empiris dan kegiatan analitis. Bentuk IPA sebagai

produk antara lain: fakta-fakta (pernyataan tentang benda-benda yang benar ada atau peristiwa-peristiwa yang benar terjadi, dan mudah dikonfirmasi secara objektif), konsep (ide yang mempersatukan konsep-konsep), prinsip (generalisasi tentang hubungan di antara konsep-konsep IPA), hukum-hukum alam (prinsip yang sudah ada meskipun bersifat tentatif tetapi karena ada pengujian yang berulang maka hukum alam bersifat kekal selama belum ada pembuktian yang lebih akurat dan logis, dan teori ilmiah (kerangka yang lebih luas dari fakta-fakta, konsep, prinsip yang saling berhubungan).

IPA sebagai proses, yaitu untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam. Proses dalam memahami IPA disebut kemampuan proses sains (*science process skills*) adalah kemampuan yang dilakukan oleh para ilmuwan, seperti mengamati (observasi), mengukur, mengklasifikasikan, menyimpulkan (inferensi). IPA sebagai sikap, Sikap ilmiah harus dikembangkan dalam pembelajaran sains. Sikap dalam pembelajaran IPA yang dimaksud ialah sikap ilmiah. Jadi, dengan pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat menumbuhkan sikap ilmiah seperti seorang ilmuwan.

Adapun jenis-jenis sikap yang dimaksud, yaitu: sikap ingin tahu, percaya diri, jujur, tidak tergesa-gesa dan objektif terhadap fakta. Menurut Sulistyorini, ada sembilan aspek yang dikembangkan dari sikap ilmiah dalam pembelajaran sains, yaitu: sikap ingin tahu, ingin mendapat sesuatu yang baru, sikap kerja sama, tidak putus asa, tidak berprasangka, mawas diri, bertanggung jawab. Berpikir bebas, dan kedisiplinan diri. Sikap ini dapat dikembangkan saat melakukan diskusi, percobaan, simulasi, dan kegiatan proyek di lapangan. Menurut Sulistyorini, ada sembilan aspek yang dikembangkan dari sikap ilmiah dalam pembelajaran sains, yaitu: sikap ingin tahu, ingin mendapat sesuatu yang baru, sikap kerja sama, tidak putus asa, tidak berprasangka, mawas diri, bertanggung jawab. Berpikir bebas, dan kedisiplinan diri. Sikap ini dapat

dikembangkan saat melakukan diskusi, percobaan, simulasi, dan kegiatan proyek di lapangan.

Kondisi ini menjadikan IPA salah satu ilmu pengetahuan yang wajib dikuasai sebagaimana dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang telah jelas menguraikan bahwa IPA merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang wajib diajarkan kepada siswa sejak dini. Oleh karena itu perlu dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia sekolah dasar.

Penyelenggaraan pendidikan pada jenjang sekolah dasar bertujuan memberikan bekal kepada siswa untuk hidup bermasyarakat dan dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, maka tujuan pembelajaran IPA di sekolah dimaksudkan agar dapat memberikan bekal kepada siswa dengan tekanan penataan nalar dalam penerapan IPA. Berdasarkan pasal 19 Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 dikatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Maka siswa dituntut mampu berpikir kritis, kreatif, dan mampu memecahkan suatu masalah. Untuk itu guru sejatinya mampu mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa menggunakan pembelajaran saintifik antara lain mengamati, menanya, menalar, mencoba, mengolah informasi, menyajikan, menyimpulkan, dan mengomunikasikan. Pada penelitian ini, *HOTS* yang dimaksud peneliti dibatasi pada tahapan C4, C5, dan C6.

Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar

untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga akan memudahkan peserta didik mencapai tujuan yang dikuasai di akhir kegiatan belajar.

Pemilihan strategi pembelajaran pada dasarnya merupakan salah satu hal penting yang harus dipahami oleh setiap guru, mengingat proses pembelajaran merupakan proses komunikasi multiarah antarsiswa, guru, dan lingkungan belajar. Karena itu pembelajaran harus diatur sedemikian rupa sehingga akan diperoleh dampak pembelajaran secara langsung (*instructional effect*) ke arah perubahan tingkah laku sebagaimana dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Peneliti memilih strategi pembelajaran konvensional dan *inquiry* sebagai variabel bebasnya.

Strategi pembelajaran konvensional adalah strategi pembelajaran yang diterapkan oleh sekolah dalam kurun waktu yang lama dan bersifat tradisional dan berpusat pada guru (*teacher centered*) yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi *transfer of knowledge* melalui penyampaian tujuan pembelajaran, pemberian informasi, tanya jawab, pemberian latihan, dan pemberian umpan balik kepada siswa. Strategi pembelajaran konvensional banyak diaplikasikan atau dipadupadankan dengan strategi pembelajaran lain yang dipakai oleh guru. Dalam hal ini dapat diamati kelebihan dan kekurangannya yaitu seperti tampak pada tabel berikut:

Sedangkan strategi pembelajaran *Inquiry* adalah cara-cara yang dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk memenuhi rasa ingin tahu siswa melalui merumuskan masalah, mendesain eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, sampai mengambil keputusan sendiri.

Motivasi

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang

menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu. Berkaitan dengan pengertian motivasi, beberapa psikolog menyebut motivasi sebagai konstruk hipotesis yang digunakan untuk menjelaskan keinginan, arah, intensitas, dan keajegan perilaku yang diarahkan oleh tujuan. Dalam motivasi tercakup konsep-konsep, seperti kebutuhan untuk berprestasi, kebutuhan berafiliasi, kebiasaan, dan keingintahuan seseorang terhadap sesuatu. Motivasi didorong kekuatan-kekuatan yang pada dasarnya dirangsang oleh adanya berbagai macam kebutuhan, seperti (1) keinginan yang hendak dipenuhinya; (2) tingkah laku; (3) tujuan; (4) umpan balik.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal yang turut mempengaruhi hasil belajar siswa. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, sarana dan prasarana, lingkungan belajar yang kondusif, kegiatan belajar yang menarik, mendapat pujian, dan nilai bagus. Tetapi harus diingat, kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat, sehingga motivasi dalam diri siswa ini dapat diukur lemah atau kuat saat penerapan strategi pembelajaran IPA oleh guru di kelas.

Di dalam pemberian motivasi, para pakar satu dengan lainnya hampir memiliki kesamaan. Mereka yang konsen menelaah pengaruh motivasi dalam berbagai kegiatan, antara lain Koontz, Weihrich, Gibson, Ivancevich, Donnelly, dan Robbins. Menurut mereka pemberian motivasi pada seseorang merupakan suatu mata rantai yang dimulai

dari kebutuhan, menimbulkan keinginan, menyebabkan tensi, menimbulkan tindakan, menghasilkan keputusan.

2.5. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Masa kelas tinggi Sekolah Dasar dimulai pada usia sembilan atau sepuluh tahun sampai kira-kira tiga belas tahun memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Adanya perhatian pada kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini berkecenderungan membantu pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
- b. Amat realistik, ingin tahu, ingin belajar. O. Kroh yang memberi pensifatan pada masa ini sebagai masa realisme, yaitu realisme naif (8 – 10 tahun) dan realisme kritis (10 – 12 tahun).
- c. Menjelang masa ini ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus.
- d. Sampai pada kira-kira usia 11 tahun anak membutuhkan bantuan guru atau orang dewasa untuk menyelesaikan tugas-tugasnya.
- e. Pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) adalah ukuran yang tepat mengenai ipredtasi sekolahnya.
- f. Anak-anak gemar membentuk kelompok teman sebaya, biasanya untuk bermain bersama-sama dan tidak terikat peraturan permainan tradisional tetapi membuat peraturan sendiri.

Dengan penerapan strategi pembelajaran yang dipilih ini dapat mendukung karakteristik siswa untuk:

- a. Secara instinktif, siswa selalu ingin tahu;
- b. Dalam percakapan, siswa selalu ingin berbicara dan mengomunikasikan idenya;
- c. Dalam membangun (konstruksi) pengetahuan, siswa selalu ingin membuat sesuatu;

- d. Siswa selalu mengekspresikan diri;
- e. Perkembangan intelektual siswa SD berada pada jenjang operasional konkret; serta
- f. Perkembangan sosial siswa SD berada pada fase bermain.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian yang dilakukan adalah metode eksperimen. Dengan menggunakan faktorial 2×2 yang menggunakan tiga variabel penelitian. Variabel terikat adalah *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dalam pembelajaran siswa, variabel bebas yaitu strategi pembelajaran berupa strategi inquiry (A1) dan strategi konvensional (A2), sedangkan variabel moderator adalah motivasi belajar yang terdiri dari motivasi belajar tinggi (B1) dan motivasi belajar rendah (B2). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) instrumen *Higher Order Thinking Skills* IPA berupa tes pilihan ganda, (2) instrumen motivasi belajar. Teknik analisa data menggunakan ANAVA dua jalur dan pengujian simple effect dengan uji *t-dunnet*. Pengujian normalitas dilakukan menggunakan Liliefors dan uji homogenitas dengan uji Barlett.

Data yang dimaksud dianalisis melalui beberapa tahapan yakni sebagai berikut: (1) Analisis Deskriptif di mana Statistik deskriptif dilakukan untuk mengetahui dari

nilai masing-masing yakni rata-rata, standar deviasi, range, nilai minimum, nilai maksimum. Selanjutnya dibuat distribusi frekuensi yang divisualisasikan melalui tabel dan grafik histogram, (2) Statistik Inferensial (Uji Normalitas & Homogenitas), di mana uji normalitas dilakukan dengan maksud untuk menentukan apakah data sampel berasal

dari populasi normal. Uji normalitas data menggunakan Uji Lilliefors pada $\alpha = 0,05$ dan $\alpha = 0,01$. Hipotesis yang akan diuji adalah H_0 dengan data berdistribusi normal, H_a dengan data berdistribusi tidak normal. Jika hasil pengujian menunjukkan bahwa $L_o < L_{tabel}$, maka data yang diuji berasal dari data yang berdistribusi normal. Uji yang kedua adalah Uji Homogenitas, di mana uji kesamaan rata-rata (homogenitas) dimaksudkan untuk menentukan apakah data penelitian mempunyai variansi yang sama (homogen), dilakukan dengan perhitungan manual menggunakan Uji Bartlett pada $\alpha = 0,05$ dan $\alpha = 0,01$ dan Rumusan hipotesisnya adalah:

Jika hasil pengujian menunjukkan $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka data yang diuji mempunyai variansi sama atau homogen.

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis statistik yang dilakukan dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan teknik Analisis Varian (ANOVA) dua jalur (2×2) dengan tujuan untuk menguji *main effect* dan *interaction effect* (efek utama pada A dan pengaruh interaksi antar A dan B). Apabila terdapat pengaruh interaksi antar A dan B, pengujian selanjutnya dilakukan dengan menggunakan Uji *t-dunnet* yaitu menguji *simple effect* yang dimaksudkan untuk menguji perbedaan *higher order thinking skills* dalam pembelajaran IPA kelompok siswa yang diberi strategi pembelajaran Konvensional dan memiliki motivasi belajar tinggi dengan kelompok siswa yang diberi strategipembelajaran *inquiry* dan memiliki motivasi belajar rendah.

Adapun yang menjadi rumusan hipotesis statistik yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. $H_0 : \mu A_1 \leq \mu A_2$
 $H_1 : \mu A_1 > \mu A_2$
2. $H_0 : A = B$
 $H_1 : A \neq B$
3. $H_0 : \mu A_1 B_1 \leq \mu A_2 B_1$
 $H_1 : \mu A_1 B_1 > \mu A_2 B_1$
4. $H_0 : \mu A_1 B_2 \geq \mu A_2 B_2$
 $H_1 : \mu A_1 B_2 < \mu A_2 B_2$

Keterangan:

- μA_1 = Skor rata-rata *higher order thinking skill* dalam pembelajaran IPA kelompok dengan strategi pembelajaran Konvensional.
- μB_1 = Skor rata-rata *higher order thinking skills* dalam pembelajaran IPA kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.
- $\mu A_1 B_1$ = Skor rata-rata *higher order thinking skills* dalam pembelajaran IPA siswa dengan strategi pembelajaran Konvensional yang memiliki motivasi belajar tinggi.
- $\mu A_2 B_1$ = Skor rata-rata *higher order thinking skills* dalam pembelajaran IPA siswa dengan Strategi Pembelajaran *Inquiry* yang memiliki motivasi belajar tinggi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang dideskripsikan pada bagian ini adalah tentang *Higher Order Thinking Skills* dalam Ilmu Pengetahuan Alam berupa data mentah. Terdapat empat kelompok data yang akan dideskripsikan secara keseluruhan.

Tabel 4 Deskripsi Data *Higher Order Thinking Skills* dalam IPA

Motivasi Belajar		Strategi Pembelajaran				Jumlah Baris	
		Inquiry		Konvensional			
		A ₁		A ₂			
T i n g g i	B ₁	n _{A1B1}	17	n _{A2B1}	16	n _{B1}	33
		ΣX	1468	ΣX	1244	ΣX	2712
		ΣX ²	127728	ΣX ²	97360	ΣX ²	225088
		S	7,753557	S	6,526867549	S	8,312094
		S ²	60,11765	S ²	42,6	S ²	69,09091
		$\bar{x}$	86,3529	$\bar{x}$	77,7500	$\bar{x}$	82,1818
R e n d a h	B ₂	n _{A1B2}	17	n _{A2B2}	16	n _{B2}	33
		ΣX	1204	ΣX	1100	ΣX	2304
		ΣX ²	85680	ΣX ²	76400	ΣX ²	162080
		S	5,052664	S	7,187952884	S	6,171783
		S ²	25,52941	S ²	51,66666667	S ²	38,09091
		$\bar{x}$	70,8235	$\bar{x}$	68,7500	$\bar{x}$	69,8182
Jumlah Kolom	n ₁	34	n _{A2}	32	N _t	66	
	ΣX	2672	ΣX	2344	ΣX	5016	
	ΣX ²	213408	ΣX ²	173760	ΣX ²	387168	
	S	10,18054	S	8,15574209	S	9,569181	
	S ²	103,6435	S ²	66,51612903	S ²	91,56923	
	$\bar{x}$	78,5882	$\bar{x}$	73,2500	$\bar{x}$	76,0000	

Keterangan:

- A₁ : Kelompok siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran *Inquiry*
A₂ :Kelompok siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran konvensional
B₁ : Kelompok siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi
B₂ : Kelompok belajar yang mempunyai motivasi belajar rendah
N : Banyaknya sampel pada setiap kelompok
A₁B₁ : Kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran *inquiry* yang mempunyai motivasi belajar tinggi
A₂B₁ : Kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran konvensional yang mempunyai motivasi belajar tinggi
A₁B₂ : Kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran *inquiry* yang mempunyai motivasi belajar rendah
A₂B₂ : Kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran konvensional yang mempunyai motivasi belajar rendah
 $\bar{x}$: Rata-rata skor *Higher Order Thinking Skills* Ilmu Pengetahuan Alam
ΣX : Jumlah Skor *Higher Order Thinking Skills* Ilmu Pengetahuan Alam
ΣX² : Jumlah kuadrat skor *Higher Order Thinking Skills* Ilmu Pengetahuan Alam
S : Simpangan Baku

S^2 : Varian

Berdasarkan desain penelitian, maka terdapat empat kelompok data tentang *Higher Order Thinking Skills* dalam Ilmu Pengetahuan Alam.

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan menggunakan analisis varians (ANAVA) dua arah dilanjutkan dengan menggunakan uji *t-dunnet*. Adapun hasil menggunakan ANAVA dua arah dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Hasil Perhitungan dengan Analisis Anava Dua Arah

Sumber Varians	db	JK	RK = JK/db	Fh+RK/RKD	Ft (0,05)	Ft (0,01)
Antar A	1	469,7647	469,76	10,46	3,99	7,04
Antar B	1	2522,182	2522,2	56,162	3,99	7,04
Interaksi AB (I)	1	175,7005	175,7	39,124	3,99	7,04
Dalam	64	2784,353	44,909		-	-
Total	65	5952	-		-	-

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pertama, diketahui bahwa *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) IPA siswa yang diajarkan dengan strategi belajar *inquiry* lebih efektif meningkatkan HOTS siswa. Hal ini sejalan dengan pengujian hipotesis yang menyatakan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau sebesar $10,46035 > 3,99$. Hal ini berarti H_0 ditolak. Dengan demikian, bahwa rata-rata *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) IPA siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran *inquiry* lebih tinggi daripada rata-rata *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) IPA yang diajarkan dengan strategi pembelajaran konvensional.

Hasil pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa pengaruh interaksi antara penggunaan strategi pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Hasil pengujian hipotesis memperlihatkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau sebesar $56,162 > 3,99$. Hal ini berarti H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan strategi pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *higher order thinking skills* (HOTS).

Hasil pengujian hipotesis ketiga menunjukkan bahwa *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) IPA siswa dengan strategi *Inquiry* yang memiliki motivasi belajar lebih tinggi memiliki perolehan nilai yang lebih tinggi daripada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Hasil pengujian hipotesis memperlihatkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau sebesar $6,7563 > 1,67$. Hal ini berarti H_0 ditolak. Dengan demikian, bahwa rata-rata *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih tinggi daripada rata-rata *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) IPA siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

Hasil pengujian hipotesis keempat menunjukkan bahwa *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) IPA siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran Konvensional yang memiliki motivasi belajar rendah lebih rendah daripada siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran *Inquiry* yang memiliki motivasi belajar rendah. Hasil pengujian hipotesis memperlihatkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau sebesar $-0,8751 > -1,67$. Hal ini berarti H_0 ditolak. Dengan demikian bahwa rata-rata *Higher Order Thinking Skills*

dalam pembelajaran IPA siswa yang diajarkan dengan strategi *inquiry* yang memiliki motivasi belajar rendah lebih rendah daripada siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran konvensional yang memiliki motivasi belajar rendah.

SIMPULAN

Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang dilalui kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) IPA siswa pada kelompok yang diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran *inquiry* lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran konvensional.
2. Terdapatnya pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) IPA siswa.
3. *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) IPA kelompok siswa dengan strategi *Inquiry* yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih tinggi daripada kelompok siswa dengan strategi Konvensional yang memiliki motivasi belajar rendah.
4. *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) IPA antara kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran Konvensional lebih rendah daripada siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran *Inquiry* yang memiliki motivasi belajar rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Amien, Moh.1987. *Mengajarkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Menggunakan Metode Discovery dan Inquiry*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Brookhart, Susan. 2010. *How to Assess Higher Order Thinking Skills in Your Classroom Association for Supervision & Curriculum Development*. Alexandria: ASCD Member Book
- Djojosoediro, Wasih. 2003. *Pengembangan Pembelajaran Siswa SD*. Jakarta: UT
- Edusogem.blogspot.co.id, diakses pada 16 Februari 2017 pukul 09.22
- Hellriegel, Don, John.1979. Jr. *Organizational Behavior*. New York
- Jensen, Jamie L., dkk. 2014. *Teaching to the Test or Testing to Teach: Exams Requiring Higher Order Thinking Skills Encourage Greater Conceptual Understanding*. Journal of Educational Psychology Review.Vol 26
- Johnson, Elaine. 2011. *Contextual Teaching and Learning*. Bandung: Kaifa
- Koontz, Harold, dkk. 1988. *Management Ninth Edition*. New York: McGraw-Hill Book Company
- Miri, Barak, Ben, dkk. 2007. *Purposely Teaching for the Promotion of Higher-order Thinking Skills: A Case of Critical Thinking*. Journal of Science Education,Vol. 37
- Naga, Dali S. 1992. *Pengantar teori Skor: pada pengukuran pendidikan*. Jakarta: Guna Dharma
- Robbins, Stephen P.1986. *Organizational Behavior*. New Jersey: Printice Hall Cliffs
- Sutrisno. 2012. *Kreatif Mengembangkan Aktivitas Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: Referensi
- Thomas, John. 2000. *A Review of Research on Project Based Learning*. California: The Autodesk Foundation
- Widowati, Asri. *Pembelajaran Sains HOT dengan Menerapkan Inquiry Laboratory*

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR LOKOMOTOR PADA SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V

Amirzan¹⁾

¹⁾Universitas Jabal Ghafur

email: amirzan@unigha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan gerak dasar lokomotor dimana suatu hal yang berkaitan dengan gerak dasar manusia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan mengacu pada metode yang dikemukakan oleh Borg dan Gall pada tahun 1983. Berdasarkan hasil uji efektifitas produk model, terbukti secara empiris bahwa hasil ujian produk berupa model pembelajaran gerak dasar lokomotor bagi siswa Sekolah Dasar kelas V memiliki tingkat efektifitas yang sangat baik. Hasil uji-t menurut hasil amatan ulangan terhadap pengembangan model pembelajaran gerak dasar lokomotor (PGDL) dengan indikator lari, jalan, lompat, loncat dan merayap yang dikemas dalam bentuk permainan sederhana yang bersifat perorangan, berpasangan, beregu dan klasikal dimana menunjukkan bahwa t_{hitung} pada kedua tes tersebut lebih besar dari t_{tabel} . Dengan kata lain, model pembelajaran gerak dasar lokomotor ini efektif untuk menunjang proses pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar kelas V.

Kata Kunci: pengembangan, pembelajaran gerak dasar lokomotor

Abstract

This study aims to develop locomotor base motion where a matter related to basic human motion. The method used in this study is a development research with reference to the method put forward by Borg and Gall in 1983. Based on the results of product model effectiveness test, empirically proven that the results of product testing in the form of learning model of locomotor base motion for grade V Elementary school students excellent level of effectiveness. The result of t-test according to the result of repetition on the development of locomotor base motion learning model (PGDL) with running, path, jump, jump and crawling indicator which is packaged in simple game of individual nature, paired, team and classic which shows that t_{count} in both tests is greater than t_{table} . In other words, this locomotor basic motion learning model is effective to support the learning process of PJOK in grade V.

Keywords: development, learning locomotor base movement

PENDAHULUAN

Gerakan multilateral adalah bentuk dari keseluruhan gerak dasar manusia seperti; gerak lokomotor atau gerakan berpindah tempat yakni berjalan, melompat, merayap berguling, selanjutnya gerak non lokomotor adalah gerakan yang tanpa berpindah tempat tetapi menggerakkan kemampuan kelentukan sendi ke segala arah seperti meliukkan badan, memutar bahu, mengangkat kaki,

melakukan gerakan keseimbangan dengan berbagai bentuk gerakan kelentukan dan selanjutnya gerak lokomotor adalah segala bentuk gerakan yang menggunakan berbagai alat seperti menendang bola, melempar benda dan dalam bentuk permainan dengan alat lainnya (Bompa dan Haff, 1999:3).

Mengatakan pembangunan fisik multilateral fisik: Olahraga pembangunan fisik yang spesifik, atau general fitness

seperti yang juga kita kenal, memberikan latihan dasar untuk sukses dalam semua olahraga. Jenis sasaran pembangunan peningkatan kemampuan biomotor dasar, seperti daya tahan, kekuatan, kecepatan, fleksibilitas dan koordinasi. Atlet yang mengembangkan dasar yang kuat akan dapat mentoleransi lebih baik kegiatan-kegiatan latihan olahraga spesifik dan pada akhirnya memiliki potensi yang lebih besar untuk pengembangan atlet.

Kesemua gerakan tersebut harus diterapkan dalam proses belajar mengajar matapelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di kelas V dan hal ini sesuai dengan kurikulum, guru berusaha agar aktifitas belajar dapat berlangsung dengan suasana yang menyenangkan dan nyaman bagi siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam berolahraga yang dapat berdampak lebih banyak siswa menempatkan dirinya sebagai penonton dari pada ikut terlibat aktif (Suherman dan Sartono, 2008: 4).

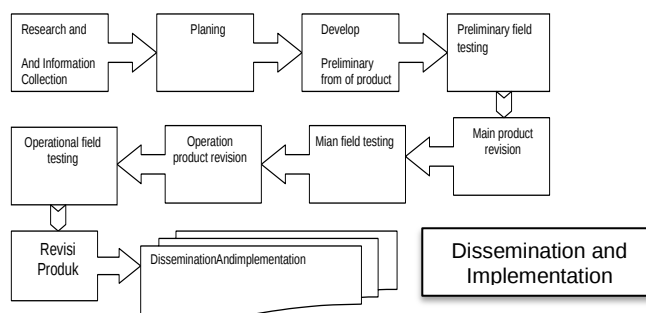
Menyatakan, seharusnya guru membangun kondisi dimana seluruh anak terlibat aktif mengembangkan potensi fisiknya dalam suasana yang menyenangkan, saling menghargai, saling mendukung, bekerja sama, toleransi, disiplin dan sportif untuk menggali dan melakukan pengalaman gerak seluas-luasnya untuk membina potensi motorik mereka kelak.

Maka beberapa aktivitas yang seringkali diberikan dalam suatu program pendidikan jasmani adalah: aktivitas lokomotor, mengontrol obyek, kesegaran jasmani, aktivitas sosial, "*body management*", permainan, dan keterampilan olahraga. Pada Sekolah Dasar baik di wilayah UPTD (Unit Pelayanan Tingkat Dasar) Kecamatan Kota Sigli Kabupaten Pidie Propinsi Aceh

merupakan basis untuk pengembangan setiap pola-pola pembelajaran yang dianggap baru terutama untuk matapelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan karena merupakan pusat kota kabupaten, artinya bahwa guru penjas orkes dan guru kelas di kecamatan kota selalu paling awal menerima pembinaan atau penataran setiap perubahan sistem yang baru didunia pendidikan terutama berkaitan dengan perubahan kurikulum maupun perubahan aturan dan sistem pendidikan, sehingga secara menyeluruh di semua Sekolah Dasar selalu akan berpedoman berdasarkan pemahaman pembelajaran yang dimiliki oleh guru kelas atau guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di sekolah percontohan maupun sekolah unggul yang ada, dengan demikian dapat difahami adanya perbedaan yang harus diupayakan menjadi satu kesatuan sistem yang baik untuk dipedomani oleh para guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yakni dengan mepedomani *draft* model yang dikemukakan oleh Borg and Gall tahun 1983, dengan sepuluh langkah untuk pengembangan dimulai dari; (1) Melakukan penelitian pendahuluan (prasurvei), (2) Perencanaan, (3) Mengembangkan jenis/bentuk produk awal, (4) Melakukan uji coba lapangan, (5) Melakukan revisi produk utama, (6) Uji coba lapangan utama (lebih luas), (7) Revisi terhadap produk operasional, (8) Uji lapangan oprasional (uji kelayakan), (9) Revisi terhadap produk akhir (revisi final) dan, dan (10) Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.



Gambar 1. Tahap Pengembangan Model *Borg and Gall* (Borg, W.R. & Gall, M.D, 2005: 590)

Namun secara garis besar dibagi dalam tiga tahap pengembangan yakni; (1) tahap identifikasi dan analisis kebutuhan, (2) tahap pengembangan design dan draf model, dan (3) tahap pengujian (tinjauan ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan). Uji coba kelompok kecil dilakukan di SD Negeri 2 Percontohan Tjue, uji coba lapangan juga dilakukan di SD Negeri 2 Percontohan Tjue dan siswa SDS Unggul Iqra'. Data dikumpulkan melalui studi dokumentasi, kuesioner dan observasi serta tes dan non tes, bertujuan untuk menguji kepraktisan dan keefektifan model yang dianalisis secara deskriptif dengan kriteria uji sebagai berikut: a. Model PGDL dikatakan valid, apabila: (1) Lebih dari setengah (50%) validator menyatakan bahwa pembelajaran ini didasari oleh teoritik yang kuat. (2) Lebih dari setengah (50%) validator menyatakan bahwa komponen-komponen model pembelajaran ini secara konsisten saling berkaitan. (3) Hasil uji coba menunjukkan komponen model pembelajaran ini yang saling berkaitan. (Ratuman, dalam Ardana, 2007: 101). b. Model PGDL dikatakan praktis apabila: (1) Lebih dari setengah (50%) validator memberi pertimbangan bahwa model pembelajaran ini dapat diterapkan di kelas, Guru menyatakan dapat menerapkan model pembelajaran ini di kelas dan Tingkat keterlaksanaan model

pembelajaran ini harus tinggi. c. Model PGDL dikatakan efektif, jika memenuhi kriteria sebagai berikut: (1) Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran tergolong tinggi. (2) Prestasi belajar siswa tergolong baik yakni minimal 85% hasil belajar siswa berada pada kategori baik, dan memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) 85% dari seluruh siswa. (3) Minimal 85% siswa memiliki tanggapan positif. Tanggapan positif dicirikan oleh jawaban siswa mayoritas 4 dan 5 sedangkan tanggapan negatif dicirikan oleh jawaban siswa 1, 2, dan 3 dalam skala lima. (Ardana, 2007: 104)

Pada uji coba kelompok besar (uji lapangan) yakni pada evaluasi tahap III, pengujian dilakukan dengan studi eksperimen, untuk menganalisa efektivitas model PGDL pada mata pelajaran penjasorkes Kelas V SD. Eksperimen dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menerapkan PGDL (*before-after eksperimen*). Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada jumlah siswa yang lebih banyak dan lebih heterogen dan dilakukan dua kali. Untuk mengetahui efektivitas model PGDL dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD, maka *design* data dianalisis dengan menggunakan statistik infrensial dengan *uji-t* menggunakan jasa

bantuan komputer SPSS 20,00 pada taraf signifikansi (α) = 0,05.

Langkah-langkah yang dilakukan pada kegiatan penelitian lapangan adalah sebagai berikut: (1) menetapkan kelompok subyek penelitian; (2) melaksanakan *pre-test*; (3) mencobakan model pembelajaran gerak dasar lokomotor (PGDL); (4) melaksanakan *post-test*; (5) mencari skor rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test*, lalu membandingkan keduanya; (6) menentukan uji normalitas data serta menentukan homogenitas data; dan (7) mencari selisih perbedaan kedua rata-rata tersebut melalui metode statistik (*uji-t*) amatan ulangan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil validasi uji ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan, maka pada dasarnya pengembangan model pembelajaran PGDL telah memenuhi kriteria atau syarat penerapan suatu model pembelajaran yakni: sintaksis (*syntax*), sistem sosial (*social system*), prinsip reaksi (*principles of reaksi*), sistem pendukung (*support system*), serta dampak instruksional dan dampak pengiring (*instructional and nurturant effects*).

Model PGDL juga telah memenuhi syarat validitas, praktis, dan efektif, dimana hasil penelitian menunjukkan: a. Secara umum atau 90% validator menyatakan draft awal model PGDL didasari atas teori yang kuat, b. Semua validator (90%) menyatakan komponen-komponen model memiliki keterkaitan yang saling mendukung antara yang satu dengan yang lainnya. Dengan demikian *draft* model awal model PGDL telah memenuhi kriteria validitas, c. Model

dinyatakan praktis, karena secara umum atau 80% validator menyatakan model PGDL dapat diterapkan di lapangan atau di kelas V, artinya guru dapat menerapkan bentuk-bentuk permainan pada model-model pembelajaran ini baik di kelas maupun di lapangan. d. Hasil uji coba kelompok kecil secara keseluruhan rerata keterlaksanaan model adalah = 85,90 % yang berarti bahwa tingkat keterlaksanaan model berada pada kategori "sangat tinggi",

Efektivitas model PGDL, dari hasil uji coba kelompok kecil yang terlihat dari aktivitas siswa, hasil belajar dan tanggapan siswa terhadap model telah memenuhi persyaratan yang mana rerata aktivitas siswa = 91,64 Setelah dikomversikan ke dalam tabel penggolongan aktivitas belajar siswa, sehingga untuk perolehan nilai rerata tersebut tergolong dalam kategori aktivitas belajar pada kriteria sangat tinggi.

Hasil uji lapangan dan uji produk, tingkat signifikansi keefektifan model berada di daerah penerimaan hipotesa atau berada di bawah α = 0,05, dengan demikian hasil uji efektifitas model, terbukti secara empiris hasil produk berupa model pembelajaran gerak dasar lokomotor (PGDL) untuk siswa Sekolah Dasar kelas V memiliki efektifitas yang sangat baik.

Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji-t amatan ulangan terhadap kegiatan pengembangan dari (PGDL) ini, dengan indikator permainan yang mengarah pada kegiatan berlari, berjalan, melompat, meloncat, merayap, dalam bentuk permainan perorangan, berpasangan, beregu dan klasikal, Sedangkan manfaat model terhadap gerakan yang menunjukkan bahwa t_{hitung} pada kedua tes tersebut lebih besar dari t_{tabel} . Dengan kata lain, model pembelajaran gerak dasar lokomotor

dengan bentuk-bentuk permainan yang sederhana namun efektif untuk meningkatkan kemampuan dan pengayaan gerak bagi siswa.

Berdasarkan analisis yang dikemukakan di atas, maka model pembelajaran PGDL telah memenuhi kriteria yakni valid, praktis dan efektif, artinya model PGDL adalah suatu model yang menciptakan sebuah pembelajaran PJOK yang dilandasi oleh teori yang kuat, komponen model yang saling berkaitan antara satu sama lain, dapat diimplementasikan secara praktis di kelas atau di lapangan, dapat meningkatkan minat serta prestasi belajar siswa untuk berperan dan berpartisipasi aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran PJOK di sekolah.

Dengan mengikuti alur pembelajaran kooperatif *type* STAD dan sintaksis pembelajaran, maka telah tampak serta mengikuti enam fase atau tahapan pembelajaran yakni sebagai berikut; 1) menyampaikan tujuan, mempersiapkan dan memotivasi siswa (*present goals and set*). 2) menyaji/menyampaikan informasi (*present information*), 3) mengorganisasikan kedalam kelompok-kelompok belajar (*organize student into learning team*), 4) membimbing kelompok bekerja dan belajar (*assist team work and study*), 5) Evaluasi (*test on the materials*) dan, 6) memberikan penghargaan (*provide recognition*).

Berikut akan disampaikan beberapa keunggulan dari produk ini antara lain: 1) adanya kejelasan sintaksis, sistem sosial dan sistem pendukung, kejelasan prinsip reaksi, terlaksananya harapan dampak instruksional dan dampak pengiring pada anak 2) memberikan pemahaman gerak bagi anak didik, 3) anak sangat gembira, 4) permainan dilakukan dari hal yang mudah

ke yang sulit. 5) tingkat kompetisi yang tinggi 6) repetisi atau pengulangan gerakan dari materi yang diajarkan lebih banyak. 7) peserta didik dituntut berfikir secara cepat dan tepat, ketika dia diberi pertanyaan terhadap materi pembelajaran., 8) alokasi waktu yang tersedia bisa dimanfaatkan secara optimal.

Pembelajaran gerak dasar lokomotor (PGDL) dengan indikator berlari, berjalan, melompat, meloncat dan merayap dalam bentuk permainan secara perorangan, berpasangan, beregu dan klasikal. Kelemahan yang harus diperbaiki pada penelitian yang mendatang perlu adanya revisi pada bagian tertentu antara lain adalah : 1) menentukan tingkat kesulitan dari masing-masing gerakan, 2) Variasi gerakan diperbanyak dengan tingkat kesukaran yang variatif, dan 3) menciptakan berbagai model-model permainan yang lebih merangsang anak untuk menyukai kegiatan pembelajaran gerak dasar *lokomotor* ini.

SIMPULAN

Adapun yang menjadi kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Pada dasarnya pengembangan model pembelajaran PGDL telah memenuhi kriteria syarat penerapan suatu model pembelajaran yakni: sintaksis (*syntax*), sistem sosial (*social system*), prinsip reaksi (*principles of reaksi*), sistem pendukung (*support system*), serta dampak instruksional dan dampak pengiring (*instructional and nurturant effects*). Sehingga model ini dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran PJOK di sekolah.
2. Bahwa komponen model saling berkaitan antara yang satu dengan yang lainnya, yang artinya model dinyatakan telah valid dari kegiatan

uji coba. Sedangkan untuk kepraktisan model dilihat dari nilai rerata keterlaksanaan dari model adalah = 85,90 % yang berarti bahwa tingkat keterlaksanaan model berada pada kategori “sangat tinggi”. Sedangkan keefektifan model menunjukkan bahwa nilai rerata aktivitas siswa yakni = 91,64 setelah dikomversikan ke dalam tabel penggolongan aktivitas belajar siswa, maka nilai tersebut tergolong dalam kategori aktivitas belajar “sangat tinggi”.

3. Mempedomani persentase hasil tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran PJOK, secara keseluruhan tanggapan siswa tergolong pada kategori positif. Ini membuktikan pembelajaran PGDL telah membuat siswa belajar lebih semangat, tidak kaku, sesuai dengan cara belajar siswa, berani bertanya, tidak bosan, menyenangkan, menciptakan percaya diri dan lebih mudah memahami materi. maka pembelajaran penjasorkes PGDL ini layak dan efektif untuk diterapkan.

SARAN

1. Secara umum guru sangat membutuhkan berbagai macam model pembelajaran gerak dasar lokomotor yang variatif terutama dengan bentuk bentuk permainan sederhana.
2. Pola pembelajaran yang selama ini kurang variatif dan cenderung membosankan siswa peserta didik telah dapat diatasi dengan adanya pengembangan model pembelajaran gerak dasar (PGDL) ini.
3. Berdasarkan pada pentahapan penelitian dan pengembangan yang

menghasilkan produk berupa model pembelajaran gerak dasar lokomotor untuk siswa Sekolah Dasar kelas V, didapatkan bahwa secara keseluruhan produk ini efektif dilaksanakan oleh guru pendidikan jasmani di sekolah. Hal ini bisa dilihat dari pembahasan hasil analisis uji coba produk, bahwa dari segi keberadaan produk (tingkat urgensi, kebermanfaatan dan kepraktisannya) dan tingkat efisiensi (waktu, kesempatan, tenaga dan biaya), serta tingkat kejelasannya, maka produk ini merupakan solusi yang tepat untuk digunakan.

4. Produk pengembangan ini merupakan alat yang digunakan untuk pembelajaran gerak dasar lokomotor. Maka dalam pemanfaatannya sangat perlu mempertimbangkan situasi dan kondisi setiap sekolah, tingkat keberagaman, pengalaman dan kompetensi pengguna, artinya produk ini diterapkan tidak harus sama, bentuk atau pola permainan dan waktu antara satu sekolah dengan sekolah lainnya, akan tetapi dapat disesuaikan dengan kebutuhan.
5. Diharapkan pada kegiatan pengembangan tahap yang selanjutnya perlu pengkajian tingkat relevansi bentuk model yang diharapkan agar lebih bervariasi, inovatif dan merangsang siswa untuk lebih antusias mengikuti proses pembelajaran khususnya pada materi gerak dasar lokomotor biasanya dianggap siswa suatu kegiatan yang membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bompa, O. Tudor dan G. Gregory Haff, (1999). *Periodization Teory and Methodologi of Training*. USA: Human Kinetict.
- Adang Suherman dan Hadi Sartono. (2008). *Perkembangan Gerak Dasar Lokomotif bagi Anak SD*. CV. Alfabeta. Bandung.
- Ratiman dan Ardhana. (2007). *Pengaruh Gerak Dasar Lokomotor*. PT. Inna Publikatama. Jakarta.
- Trianto. (2007). *Konsep Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor*. CV.
- W.R Borg & Gall, M.D. Gall. (2005). *Education Research: An Introduction, Eighth Edition*. New York: Longman.

LANGUAGE EXPERIENCE APPROACH SEBUAH PENDEKATAN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA SEKOLAH DASAR

Zaki Al Fuad¹⁾ dan Helminsyah²⁾

^{1),2)}STKIP Bina Bangsa Getsempena

email : zaki@stkipgetsempena.ac.id

Abstrak

Language Experience Approach sebuah pendekatan dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui (1) Bagaimana keterampilan menulis siswa SD yang diajarkan melalui *language experience approach*. (2) Sejauh mana *language experience approach* dapat meningkat kemampuan menulis siswa SD. Penelitian ini dilaksanakan kelas V SD 70 Banda Aceh dengan jumlah populasi 48 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara teknik purposive sampling, jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD 70. Adapun pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi/portofolio dan wawancara. Adapun analisis data dilakukan dengan cara membaca/mempelajari data, menandai kata-kata kunci dan gagasan yang ada dalam data, mempelajari kata-kata kunci itu, berupaya menemukan tema-tema yang berasal dari data. Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis siswa SD 70 sudah bagus, dan meningkat dari sebelumnya. Meskipun masih terdapat kekurangan atau kesalahan dalam penggunaan kata dan kalimat. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa sejauh ini *language experience approach* hanya mampu membuat siswa terampil dalam menuangkan ide atau gagasan. Namun tidak dengan struktur kalimat, atau penggunaan kata.

Kata Kunci: language experience approach, keterampilan menulis

Abstract

Language Experience Approach an approach to improving writing skills of elementary school students. The purpose of this research is to find out (1) how the writing skills of elementary students are taught through *language experience approach*. (2) The extent to which *language experience approaches* can increase the writing skills of elementary students. This research was carried out in grade V SD 70 Banda Aceh with a population of 48 students. Sampling was done by purposive sampling technique, so the number of samples in this study were grade V SD 70 students. Data collection was done by documentation / portfolio and interviews. The data analysis is done by reading / studying data, marking key words and ideas in the data, learning those key words, trying to find themes that come from the data. Based on the results of the above research, it can be concluded that the writing skills of SD 70 students have been good, and increased from before. Although there are still deficiencies or errors in the use of words and sentences. Thus it can be said that so far the *language experience approach* is only able to make students skilled in pouring ideas or ideas. But not with sentence structure, or word usage.

Keywords: language experience approach, writing skills

PENDAHULUAN

Bahasa adalah simbol lisan yang arbitrer yang dipakai oleh suatu anggota masyarakat untuk berinteraksi dan

berkomunikasi dengan sesamanya (Dardjowidjojo, 2012). Selanjutnya Chaer menyatakan bahwa bahasa sebuah sistem yang dibangun oleh sejumlah subsistem

seperti fonologi, sintaksis, dan leksikon (2009). Selain sebagai alat komunikasi, bahasa juga berfungsi sebagai ungkapan ekspresi, penyampaian informasi, eksplorasi, persuasi, dan entertainmen. Dalam kehidupan bermasyarakat, bahasa lazim digunakan sebagai alat komunikasi antar penutur untuk pelbagai keperluan dan kepentingan Kinneavy (dalam Chaer, 2009)

Indonesia salah satu negara yang memiliki kurikulum pembelajaran bahasa, yaitu Bahasa Indonesia pada tingkat satuan pendidikan, yang dimulai dari SD, SMP, SMA, hingga Perguruan Tinggi. Pembelajaran bahasa tentu tidak lepas dari yang namanya keterampilan berbahasa. Secara umum keterampilan berbahasa ada empat, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan, biasanya anak-anak pada mulanya mempelajari bahasa dengan menyimak, kemudian berbicara, selanjutnya membaca dan menulis (Al Fuad, 2017). Oleh karena itu keempat keterampilan tersebut harus diajarkan secara bersamaan. Sama halnya dengan keterampilan berbahasa lainnya, keterampilan menulis juga salah satu faktor penting dalam menyampaikan informasi.

Kemampuan seseorang dalam menuangkan gagasan atau ide sangat berpengaruh terhadap informasi yang diterima oleh pembaca. Dengan demikian, guru atau tenaga pengajar wajib memberikan perhatian lebih pada aspek keterampilan menulis siswanya. De Porter (2005) mengatakan bahwa menulis merupakan aktivitas seluruh otak, baik belahan otak kanan (emosional) maupun belahan otak kiri (logika) sehingga ketika menulis seluruh belahan otak bekerja

secara optimal. Kenyataannya, siswa SD mengalami kesulitan dalam pembelajaran menulis, yaitu sulit menuangkan ide/gagasan yang dimiliki ke dalam tulisan, seperti menulis karangan narasi, aktivitas sehari-hari, bahkan puisi bebas sekalipun. Hal ini disebabkan karena pembelajaran menulis di SD fokus pada bagaimana tata cara menulis dengan baik, seperti penggunaan kata sesuai dengan EYD. Memang benar, menulis dengan menggunakan kata yang tepat, penguasaan kalimat dan paragraf merupakan sebuah keharusan, namun yang lebih penting dari itu semua ialah bagaimana caranya membuat siswa terbiasa menulis, sesuatu yang diungkapkan secara lisan juga mampu diungkapkan melalui tulisan.

Faktor lain ialah kurangnya pendekatan dalam pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk meningkatkan keterampilan menulis. Proses pembelajaran menulis masih terpaku pada *text book*. Padahal dengan mengaitkan pengalaman sehari-hari siswa, peristiwa yang dialami siswa, dan aktivitas sehari-hari dapat dijadikan bahan untuk mengajarkan siswa menulis. Kegiatan pembelajaran seperti ini disebut dengan *Language Experience Approach* (LEA). *Language Experience Approach* merupakan suatu pendekatan yang memanfaatkan pengalaman anak sebagai bahan ajar, dapat berupa pengalaman langsung maupun pengalaman tidak langsung (Maulani, 2014). Proses pembelajaran dengan menggunakan pengalaman berbahasa atau *language experience approach* (LEA) dapat diawali dengan pengalaman langsung, selanjutnya guru mendiskusikan kejadian yang dialami oleh siswa.

Language experience approach mengintegrasikan semua komponen

keterampilan bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Fisher dalam Maulani (2014) menyebutkan "*the language experience approach is based on the interrelatedness of language and reading. Pupil learn to read in a communication context where reading occurs in conjunction with talking, listening*". Maulani juga mengutip pendapat Miller yang mengungkapkan beberapa kelebihan dari LEA, diantaranya dapat membuat anak menggunakan pengalaman mereka sendiri sebagai bahan utama pembelajaran. Adapun tujuan penelitian ialah untuk mengetahui bagaimana keterampilan menulis siswa SD yang diajarkan melalui *language experience approach*, serta sejauh mana *language experience approach* dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa SD.

Keterampilan Menulis

Menulis adalah salah satu produk dari keterampilan berbahasa. Artinya jika dibandingkan dengan keterampilan bahasa yang sifatnya respektif seperti menyimak dan membaca, siswa dituntut untuk lebih fokus pada hal-hal yang bersifat produk atau hasil dalam keterampilan berbahasa, salah satunya menulis (Kubiznova, 2009). Kegiatan menulis merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Menulis berarti mengorganisasikan gagasan secara sistematis dan mengungkapkannya dalam bentuk tulisan. Tarigan mengatakan kegiatan menulis sangat penting bagi pendidikan, karena memudahkan para pelajar berpikir secara kritis. Jika dilihat sepihak, kegiatan menulis sama dengan kegiatan berbicara, yaitu untuk menyampaikan informasi kepada orang lain (Pramita, 2017). Hairston dalam Suadnyani (2009) menyebutkan bahwa menulis penting karena menulis bisa

menjadi sarana untuk menemukan sesuatu, memunculkan ide baru, melatih kemampuan mengorganisasikan dan mejernihkan berbagai konsep atau ide, melatih sikap objektif yang ada pada diri seseorang, membantu untuk menyerap dan memproses informasi, serta melatih untuk berpikir aktif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, menulis diartikan sebagai kegiatan membuat huruf atau angka dengan alat tulis, melahirkan pikiran atau perasaan dalam bentuk karangan atau membuat cerita. Jadi keterampilan menulis dapat diartikan sebagai kecakapan dalam melahirkan pikiran atau perasaan dalam bentuk karangan atau membuat cerita.

Berbeda dengan SMP, SMA dan Perguruan Tinggi, menulis di tingkat SD memiliki tujuan untuk mengungkapkan pelbagai pikiran, gagasan, ide, perasaan dan pendapat dalam berbagai ragam tulisan karya sastra anak melalui penyusunan karangan bebas, menulis pengumuman, dan membuat pantun anak (Malladewi & Sukartingsih, 2013). Sedangkan menurut Parera (dalam Malladewi & Sukartingsih, 2013), menulis merupakan suatu proses, maka harus mengalami berbagai tahapan yaitu tahap prakarsa, tahap lanjutan, tahap revisi dan tahap pengakhiran. Tahap-tahap ini dibedakan dalam pratinjauan, tahap penulisan, tahap penyuntingan dan tahap pengakhiran atau penyelesaian. Sejalan dengan Parera, Suparno (2010) menguraikan tahapan menulis menjadi tiga tahap yaitu tahap pramenulis, tahap penulisan, dan tahap revisi. Tahap pramenulis merupakan tahap persiapan sebelum seseorang melakukan kegiatan menulis. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah memilih topik, menentukan tujuan dari menulis,

menentukan bahan atau materi penulisan, menyusun kerangka karangan. Tahap Penulisan merupakan tahap di mana seseorang melakukan proses penurunan lambang grafis atau proses penulisan.

Language Experience Approach

Language Experience Approach (LEA) adalah salah satu cara yang efektif untuk memulai menulis. Di mana kegiatan ini berpusat pada anak dan menunjukkan bahwa pikiran dan bahasa anak dihargai. Anak-anak akan belajar menulis dari pengalaman mereka sendiri, karena LEA menggunakan kata-kata dari anak itu sendiri sebagai dasar untuk memulai menulis. Idealnya materi menulis bisa diprediksi dan mudah. Dalam pendekatan ini menulis dipandang sebagai proses timbal balik. LEA menunjukkan kepada anak-anak kaitan antara apa yang mereka katakan dan bentuk tulisannya.

Taylor menyebutkan LEA merupakan sebuah pendekatan yang mempromosikan tulisan melalui pengalaman pribadi. "*The language experience approach (LEA) is a whole language approach that promotes reading and writing through the use of personal experiences and oral language*". Sedangkan McCormick (2008) mengatakan cerita tentang pengalaman pribadi ditulis oleh seorang guru dan dibacakan bersama sampai peserta didik mengasosiasikan bentuk tulisan tertulis dengan lisan.

Jenis-jenis *Language Experience Approach*

a. Pengalaman Pribadi

Pada dasarnya pendekatan LEA terletak pada transkripsi sederhana tentang pengalaman pribadi siswa, seorang siswa yang lebih mahir mentranskripsikan pengalaman pribadinya saat pembelajaran. Transkripsi ini kemudian dijadikan dasar kegiatan

menulis. Sebelum memulai kegiatan menulis, pengalaman siswa dapat dibahas secara rinci. Guru berperan untuk mendorong diskusi dengan mengajukan pertanyaan atau dengan memberikan berbagai petunjuk seperti gambar, foto, benda, lagu, film dan lain-lain. Setelah itu, pelajar memberikan laporan lisan tentang pengalaman pribadi (Kubiznova, 2009).

b. Pengalaman Kelompok

Dalam situasi kelas, pengalaman bisa saja muncul dari sebuah kegiatan yang telah diikuti siswa atau dari topik yang dimiliki siswa. LEA dapat digunakan dalam kelompok kecil, berpasangan atau sebagai kegiatan kelas secara keseluruhan. Taylor menyarankan beberapa langkah-langkah berikut ini jika ingin menerapkan LEA dalam kelas (Kubiznova, 2009).

- 1) Organizer: Memberi instruksi yang jelas kepada peserta didik tentang apa yang diharapkan dan memastikan bahwa mereka diikuti. Guru memutuskan untuk mengatur kelas menjadi beberapa kelompok, misalnya saat melakukan brainstorming, atau menyusun panggung saat kelompok peserta didik bergiliran berkontribusi pada kalimat berikutnya ke teks tertulis.
- 2) Prompter: Mendorong peserta didik untuk berpartisipasi, mengusulkan bagaimana melanjutkan dalam pembuatan teks tertulis saat siswa bingung dan tidak tahu apa yang harus dilakukan selanjutnya, mengadopsi peran ini sangat penting terutama selama tahap diskusi dan penyusunan karena guru bertanggung jawab untuk merangsang perdebatan dan untuk pembuatan tulisan yang bagus.
- 3) Resource: Di kelas LEA, guru bertindak sebagai sumber informasi

dengan memberi nasehat, seperti, menyarankan kalimat, ungkapan, kosakata yang sesuai selama tahap revisi dan pengeditan.

- 4) Tutor: Yaitu memodelkan tulisan dan proses berpikir dengan keras. Dalam kelas LEA, guru mengenalkan kepada peserta didik proses penulisan dari awal sampai akhir, menunjukkan "konvensi penulisan yang tepat", yang memberi kontribusi pada pengembangan keterampilan menulis dan kebiasaan menulis peserta didik.
- 5) Motivator: Peran motivator sangat penting untuk menciptakan atmosfer yang tepat untuk menyusun dan menghasilkan gagasan dan untuk merangsang siswa agar berusaha lebih keras untuk menyelesaikan kegiatannya.

Kelebihan *Language Experience Approach*

Language Experience Approach (LEA) memiliki beberapa kelebihan/manfaat bagi siswa, diantaranya sebagai berikut:

- a. LEA merupakan pendekatan integratif
- b. Memperkaya kosakata
- c. Dapat digunakan dalam kelas yang sifatnya bilingual
- d. Dapat digunakan untuk semua tingkatan, mulai kelas I-VI

Langkah-langkah Pembelajaran LEA

Dixon dan Nessel dalam Wurr (2002) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran *Language Experience Approach*, yaitu:

- a. Guru dan siswa melakukan diskusi bersama untuk menentukan topik.
- b. Siswa mulai menulis cerita/karangan.
- c. Siswa membaca kembali cerita/karangan yang telah ditulis.

- d. Siswa saling bertukar cerita/karangan dengan teman sebangku.

Meskipun tidak ada metode atau pendekatan yang sempurna dalam pembelajaran keterampilan berbahasa termasuk keterampilan menulis, LEA merupakan salah satu pendekatan yang efektif untuk siswa yang mulai belajar menulis, dalam artian siswa yang mulai menuangkan ide atau pengalamannya ke dalam tulisan (Wurr, 2002). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2013), menunjukkan bahwa siswa mampu beradaptasi dengan Prosedur LEA. Mereka menunjukkan perbaikan yang baik melalui implementasi LEA. Perbaikan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti seperti topik menarik dan akrab untuk materi, beragam kegiatan menarik, Penggunaan media pengajaran dan juga kompetensi guru dalam menjalankan metode.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mendeskripsikan dan menjabarkan fenomena, aktivitas sosial, atau sikap, secara individu maupun kelompok dengan menggunakan kata-kata. Biasanya penelitian kualitatif menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan melibatkan berbagai metode yang ada. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan dan mendeskripsikan semua hasil temuan di lokasi penelitian berupa keterampilan menulis siswa SD. Tipe deskriptif dipilih karena semua temuan dan analisis akan dilaporkan secara deskripsi.

Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan objek yang dikenakan dalam penelitian. Sedangkan sampel adalah sebagian dari jumlah populasi. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD 70 Banda Aceh. Penentuan sampel ditentukan melalui teknik *purposive sampling*, dengan demikian yang dijadikan sampel dalam penelitian ini ialah siswa kelas V SD 70 Banda Aceh.

Pengumpulan Data dan Analisis Data

Dalam sebuah penelitian selain menggunakan metode yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang objektif. Berdasarkan metode yang penulis gunakan, maka dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah:

a. Dokumentasi

Teknik dokumentasi yang digunakan ialah melakukan pengumpulan data dengan cara mendokumentasikan tulisan siswa berupa karangan, teks narasi, cerpen, puisi, dan lain-lain.

b. Wawancara

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan wawancara tidak berstruktur, yaitu wawancara yang tidak membutuhkan pedoman wawancara yang sistematis, melainkan dapat dilakukan dengan mengajak berinteraksi atau berbicara selayaknya komunikasi sehari-hari dan bersifat terbuka (*open-ended*).

Pada tahap analisis, digunakan beberapa tahapan analisis data penelitian kualitatif, di antaranya sebagai berikut:

1. Membaca/Mempelajari data, menandai kata-kata kunci dan gagasan yang ada dalam data.

2. Mempelajari kata-kata kunci itu, berupaya menemukan tema-tema yang berasal dari data.

3. Menuliskan 'model' yang ditemukan.

Selanjutnya penulis mengolah dan mempersiapkan data untuk dianalisis, membaca keseluruhan dan menganalisis lebih detail dengan *meng-coding* data, dan terakhir menerapkan proses *coding* untuk mendeskripsikan data yang akan dianalisis. Hasil dokumentasi tulisan siswa dan wawancara dianalisis dengan cara mereduksi data. Reduksi data digunakan karena data yang diperoleh sangat banyak, sehingga perlu dicatat secara rinci hal-hal pokok yang diperoleh dari hasil penelitian. Data yang direduksi bertujuan untuk memberi kemudahan dan gambaran yang jelas bagi peneliti. Setelah proses reduksi data selesai, selanjutnya penulis menyajikan data (*display data*) dalam bentuk deskripsi, karena bentuk dari penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang menggunakan metode deskriptif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan disajikan deskripsi data hasil wawancara, dan juga data hasil dokumentasi. Data hasil dokumentasi berupa tulisan siswa. Tulisan tersebut yang nantinya disajikan atau dideskripsikan apakah mengalami peningkatan ataupun tidak. Pada ini akan disajikan data tentang keterampilan menulis siswa yang meliputi tiga aspek atau tiga indikator, yaitu menuangkan gagasan, penggunaan kata, dan melibatkan perasaan. Tidak dapat dipungkiri, setiap tulisan sejatinya memiliki tiga indikator tersebut, meskipun hanya tulisan bebas yang ditulis oleh kanak-kanak.

Dalam penelitian ini, sebelum siswa menulis, terlebih dahulu ditentukan

topik apa yang akan ditulis. Dalam hal ini, topik yang diangkat ialah hewan peliharaan. Hewan peliharaan dipilih karena rata-rata siswa memiliki hewan peliharaan di rumah, atau sering melihat hewan peliharaan, seperti kucing, ayam, dan sapi. Berdasarkan hasil telaah terhadap tulisan siswa, didapat bahwa siswa tidak mengalami kendala dalam menulis topik hewan peliharaan. Mereka dengan bebas mengekspresikan dan menuangkan apa yang selama ini dilihat ke dalam bentuk tulisan. Salah satu siswa (LKW) memilih kucing untuk ditulis. Dalam tulisan LKW mendeskripsikan bahwa ia memiliki seekor kucing peliharaan yang diberi nama Tus. LKW juga menuliskan aktivitas yang ia lakukan jika sedang bersama Tus, seperti memberi makan dan memandikannya.

Siswa lainnya yang menulis tentang kucing adalah RT. Dalam tulisannya RT menjelaskan bahwa ia menyediakan tempat tidur untuk kucingnya yang ia beri nama Mentel. Tempat tidur yang disediakan berupa sebuah kotak, dan di dalamnya disediakan kain selimut. Salah satu aktivitas RT jika sedang bermain kucingnya ialah menyisir bulu kucing, yang dalam tulisannya dia tulis "menyisir rambut". Tentu hal ini sangat mudah bagi LKW dan RT menjelaskan kegiatannya sehari-hari jika sedang bermain bersama kucing peliharaan mereka, karena kegiatan tersebut yang sering mereka lakukan. Dengan kata lain berdasarkan pengalaman sehari-hari.

Apa yang ditulis oleh siswa tersebut, juga diperkuat oleh guru SD 70 Banda Aceh. Hasil wawancara dengan beberapa guru di sekolah tersebut, didapati bahwa, siswa mengalami kesulitan jika mereka diminta menulis

narasi yang panjang-panjang, atau narasi yang tidak berdasarkan pengalaman mereka sendiri. Masih menurut guru, tidak hanya topik hewan saja yang mereka sukai, namun juga kegiatan-kegiatan lainnya seperti saat liburan bersama keluarga, bermain bersama teman, dan bahkan aktivitas menonton televisi. Bukti mereka suka menulis tentang kegiatan-kegiatan di atas, dapat dilihat dari hasil tulisannya, yaitu lancar dan beragam. *"siswa disini jika diminta untuk menulis tentang kenapa setiap tanggal 17 Agustus diperinagati sebagai Hari Kemerdekaan RI sangat sulit, walupun hanya 5 baris. Berbeda saat siswa diminta untuk menuliskan aktivitas saat tanggal 17 Agustus. Semua siswa menulis dengan antusias, bahkan pernah ada yang menulis tentang pahlawan"*.

Pernyataan guru tersebut bermakna bahwa siswa mengalami kesulitan jika menulis sesuatu yang tidak pernah dialami, meskipun mereka sudah belajar tentang materi tersebut. Sangat berbeda dengan apa yang mereka alami sehari-hari atau berdasarkan pengalaman. Berikut ini dijabarkan secara rinci keterampilan menulis siswa yang meliputi dua indikator utama, yaitu gagasan, penggunaan kata dan kalimat.

1. Gagasan

Pada tahap ini semua siswa memiliki gagasan atau ide yang menarik. Setiap anak memiliki gagasan yang berbeda-beda dalam setiap tulisannya, meskipun topik yang diangkat adalah topik yang sama. Munculnya gagasan yang berbeda-beda ini tak lain lahir dari buah pikir dan pengalaman anak yang juga berbeda-beda.

Seperti yang sudah dipaparkan di atas, dua siswa yang sama-sama menulis tentang kucing sebagai hewan peliharaannya. Keduanya memiliki ide yang unik untuk dituliskan, seperti RT

yang dalam tulisannya menjelaskan tentang tempat tinggal yang dibuat dari kardus. Ide ini murni dari pengalamannya, di mana ia sebagai manusia memiliki tempat tinggal, begitu juga dengan hewan-hewan lain yang memiliki kandang tempat tinggal. Sehingga lahirlah ide untuk membuat tempat tinggal, dan ide tersebut juga ia tuncan dalam tulisannya tentang hewan peliharaan. Pun begitu dengan LKW yang menuliskan aktivitasnya bersama kucing. Ide yang dituangkan dalam tulisan LKW lahir dari pengalamannya sehari-hari.

Selain kedua siswa tersebut, terdapat juga siswa yang menulis tetang sapi, yaitu DD. Dalam tulisannya DD mendeskripsikan sapi seperti apa yang ia lihat, ia dengar, dan apa yang ia rasakan. Ide yang terdapat dalam tulisan DD sangat bervariasi, mulai dari manfaat daging dan kulit sapi, hingga makanan sapi. Tentu semuanya bermuara pada pengalaman sehari-hari DD di lingkungan tempat ia tinggal. Hal ini tampak dari tulisan DD yang menyebutkan bahwa selain makan rumput, sapi juga makan plastik, dan sampah lainnya. Pernyataan atau ide menulis seperti itu tidak datang begitu saja, melainkan muncul dari pengalaman yang ia lihat dan rasakan sendiri. Sama halnya dengan DD, HN juga menuangkan ide yang hampir sama, namun pada hewan yang berbeda. HN menulis tentang ayam peliharaan orang tuanya di rumah.

Dalam tulisannya HN juga mendeskripsikan ayam yang suka memakan cacing, jagung kering, dan makanan sisa. Dapat dipastikan ide menulis ayam suka memakan makanan sisa adalah hasil pengalaman HN saat berada di rumah.

Hasil wawancara dengan guru juga mengatakan hal sama, di mana rata-rata

siswa menulis berdasarkan apa yang mereka alami dan apa yang mereka lihat. Berbeda halnya ketika guru meminta megidentifikasi ciri-ciri hewan ternak, tidak semua dari mereka dapat menulis dengan baik dan lengkap. Akan tetapi berbeda ketika guru meminta siswa menulis tentang hewan ternak/hewan peliharaan, siswa menulis dengan baik. Di mana dalam tulisan tersebut bukan hanya identifikasi dari hewan ternak, namun juga manfaat dari hewan tersebut.

2. Penggunaan kata dan kalimat

Hasil telaah data didapati penggunaan kata dalam tulisan siswa tidak semuanya tepat. Beberapa diantaranya bahkan menggunakan bahasa daerah. Hal ini sebenarnya sangat wajar mengingat usia siswa belum matang, dan juga dipengaruhi oleh hasil pengamatan sehari-hari. Tidak hanya kata, penulisan kalimatpun masih rancu. Berdasarkan wawancara dengan guru, dijelaskan bahwa masih banyak siswa yang menggunakan kata tidak tepat dalam tulisannya. Namun guru tetap membiarkannya karena siswa-siswa tersebut masih dalam tahapan belajar. Dengan kata lain, guru hanya mengingatkan saja.

"Tidak semua siswa mampu menggunakan kata atau kalimat dengan benar. Sebagian dari mereka masih keliru. Terkadang menggunakan dua kata yang memiliki makna yang sama".

Pernyataan dari guru tersebut relevan dengan hasil telaah dokumentasi, dimana ditemukan kata-kata "Selamat Dirgahayu Republik Indonesia". Kalimat tersebut menjadi kalimat rancu, karena menggunakan dua kata yang memiliki makna atau maksud yang sama, yaitu kata "selamat" dan kata "dirgahayu". Selain itu juga didapati kesalahan penulisan kata "republik", di mana seharusnya adalah

“republik”. Kasus lain yang serupa dengan kasus di atas terjadi pada tulisan LKW tentang kucing peliharaannya. Salah satu kalimat yang ditulis LKW adalah “*mengasih tempat tidur*”. Maksud dari LKW ialah menyediakan tempat tidur. Kesalahan penggunaan kata pada kalimat dikarenakan kebiasaan sehari-hari LKW saat berkomunikasi dengan sesamanya. Sehingga kebiasaan tersebut juga terbawa ke dalam tulisan. Kesalahan penulisan selanjutnya yaitu pada penulisan huruf kapital. Dalam tulisannya, LKW mengawali semua kata dengan huruf kapital.

Dengan demikian dapat dikatakan, tidak semua siswa paham dalam penggunaan kata atau kalimat yang tepat. Namun secara umum dapat dikatakan siswa SD 70 sudah terampil dalam menulis, karena kesalahan yang terdapat dalam tulisan hanya terjadi pada sebagian kecil saja. Hasil wawancara dengan guru juga menyatakan hal yang sama.

“hanya sebagian saja dari mereka yang masih salah dalam penggunaan huruf kapital, dan tidak tepat menggunakan kalimat. Sedangkan yang lain sudah bagus-bagus”.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa siswa SD 70 sudah memiliki keterampilan menulis yang baik, jika dilihat dari dua indikator tersebut, yaitu gagasan dan penggunaan kata dan kalimat. Dalam kesempatan yang lain guru di SD 70 juga menjelaskan bahwa proses

pembelajaran menulis akan terus ditingkatkan. Dimulai dari menulis kegiatan-kegiatan sehari-hari, pengalaman, apa yang dilihat, hingga nanti siswa benar-benar terampil dalam menulis.

SIMPULAN

Berdasarkan paparan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis siswa SD 70 sudah bagus, dan meningkat dari sebelumnya. Meskipun masih terdapat kekurangan atau kesalahan dalam penggunaan kata dan kalimat. Hal ini tidak terlepas dari upaya guru mengajarkan dan membiasakan siswa menulis berdasarkan apa yang dialami, apa yang dilihat dan apa yang dirasakan. Dengan kata lain keterampilan menulis yang diajarkan dengan *language experience approach* mengalami peningkatan dari sebelumnya.

Selanjutnya, berdasarkan data hasil telaah dokumentasi tulisan siswa dan juga hasil wawancara dengan guru, diperoleh hasil bahwa sejauh ini *language experience approach* hanya mampu membuat siswa terampil dalam menuangkan ide atau gagasan. Namun tidak dengan struktur kalimat, atau penggunaan kata. Karena sejatinya *language experience approach* ialah pendekatan bahasa yang melibatkan pengalaman sehari-hari. Pengalaman siswa yang dimaksud ialah pengalaman berdasarkan kegiatan sehari-hari di lingkungan, baik lingkungan sekolah, keluarga, maupun lingkungan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fuad, Z., Helminsyah, H., & Subhananto, A. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Montase Kreatif Dengan Teknik Lihat, Gunting, Tempel, Dan Ceritakan (LGTC) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Visipena*, 8(2).
- Chaer, A. 2009. *Psikolinguistik kajian teoritik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dardjowidjojo, S. 2012. *Psikolinguistik: pengantar pemahaman bahasa manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Kubiznová, M. 2009. *Using Language Experience Approach in English Language Learning*. Masaryk University Brno Faculty of Education
- Malladewi, M.A. & Sukartiningsih, W. 2013. *Peningkatan keterampilan menulis narasi ekspositoris melalui jurnal pribadi siswa kelas IV SD negeri Balasklumprik 1/34 Surabaya*. Jurnal PGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013
- Maulani, S. 2014. *Penerapan Pembelajaran dengan Language Experience Approach dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara dan Membaca Dini pada Anak*. Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar. Volume 2. Nomor 3 2014.
- McCormick, Thomas W. *Theories in Reading in Dialogue: an Interdisciplinary Study*. New York: University Press of America, 1998. Web. 15 Oct. 2008
- Pramita, P. A 2017. *Tingkatkan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar Melalui Asessmen Portofolio*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Ganesha
- Rahayu, D. S. 2013. *The Use Of Language Experience Approach In Teaching Reading For Young Learners*. Journal of English and Education 2013, 1(1), 43-51
- Suparno dan Yunus, Muh. 2010. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Wurr, A.J. 2002. *Language Experience Approach Revisited : The Use Of Personal Narratives In Adult L2 Literacy Instruction*. The Reading Matrix Vol. 2, No. 1, April 2002

HUBUNGAN KONSEP DIRI DAN MOTIVASI BERPRESTASI SISWA DENGAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Ary Lestari¹⁾, Etin Solihatin²⁾ dan Ajat Sudrajat³⁾

^{1),2),3)}Universitas Negeri Jakarta

email : arychipus@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi reendahnya hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa. Hal yang diduga berhubungan dengan hasil belajar IPS adalah konsep diri siswa dan motivasi berprestasi. Tujuan penelitian ini adalah melihat korelasi konsep diri dan motivasi berprestasi siswa dengan hasil belajar IPS siswa. Penelitian ini menggunakan metode survey. Survey dilakukan terhadap 62 siswa. Hasil penelitian dengan $\alpha = 0,05$, menunjukkan bahwa konsep diri berkorelasi dengan hasil belajar IPS. Begitu pula motivasi berprestasi berkorelasi dengan hasil belajar IPS. Bahkan uji korelasi secara bersama-sama konsep diri dan motivasi berprestasi dengan hasil belajar IPS memiliki korelasi yang tinggi dengan besar 0,881.

Kata Kunci: konsep diri, motivasi berprestasi, hasil belajar

Abstract

This research is motivated by the low results of students' social science learning outcomes. The thing that is allegedly related to the results of social studies learning is the students' self-concept and achievement motivation. The purpose of this study was to see the correlation of self-concept and achievement motivation of students with student social studies learning outcomes. This research uses survey method. The survey was conducted on 62 students. The results of the study showed that self-concept correlated with the results of social studies learning. Likewise, achievement motivation correlates with social studies learning outcomes. Even the correlation test together with self-concept and achievement motivation with social studies learning has a high correlation with a large of 0.881.

Keywords: self concept, achievement motivation, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar memiliki tujuan membentuk dasar kepribadian siswa sebagai manusia Indonesia seutuhnya sesuai dengan tingkat perkembangan dirinya. Secara operasional pendidikan di sekolah dasar, dinyatakan di dalam kurikulum pendidikan dasar, yaitu memberi bekal kemampuan dasar membaca, menulis dan berhitung, pengetahuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya, guna mempersiapkan mereka untuk mengikuti pendidikan di SMP (Lestari, dkk, 2007). Fungsi yang sangat mendasar dan

menonjol dari pendidikan sekolah dasar adalah fungsi edukatif dari fungsi pengajaran, dimana upaya bimbingan dan pembelajaran diorientasikan pada pembentukan landasan kepribadian yang kuat melalui pendidikan. Pendidikan tidak pernah lepas dari kehidupan manusia baik itu pendidikan formal maupun informal. Semakin tinggi tingkat pendidikan sumber daya manusia suatu negara semakin maju pula negara tersebut, karena semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang maka akan semakin berkualitas orang tersebut.

Kenyataan dilapangan, hasil belajar IPS masih tergolong rendah. Padahal Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai

kehidupan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini (Susanto, 2013). Wiyono (Tasrif, 2009) berpendapat bahwa ilmu pengetahuan social adalah mata pelajaran yang mempelajari manusia dalam sebuah aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Pendapat lain dari Gross menyebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat.

Rendahnya hasil belajar IPS dipengaruhi oleh rendahnya motivasi siswa. Hal ini terlihat ketika dalam proses pembelajaran IPS berlangsung, sebagian besar siswa kurang antusias, merasa cepat bosan dengan penjelasan materi yang guru sampaikan, kemudian muncul konsentrasi siswa dalam pembelajaran IPS yang mudah terganggu disebabkan karena faktor internalnya seperti melamun, mengantuk, terlihat pasif tidak adanya keinginan untuk memberikan ide atau pendapat. Ditambah lagi adanya gangguan eksternal seperti akibat teman yang mengajak mengobrol, bercanda dan membuat benda yang ada di dekatnya menjadi sebuah mainan.

Hal-hal tersebut menjadikan kurang efektifnya kegiatan pembelajaran materi IPS, sehingga pada akhirnya guru memberikan motivasi siswa untuk membaca buku berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari, dan kemudian memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya selesai guru menjelaskan. Padahal Menurut Djaali (2008), motivasi merupakan dorongan diri sendiri, umumnya karena kesadaran akan pentingnya sesuatu. Motivasi juga dapat berasal dari luar dirinya yaitu dorongan dari lingkungan, misalnya guru dan orang tua. Adapun menurut Mc. Donald yang

pendapatnya dikutip oleh Sumanto, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*", dan di dahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan oleh Mc. Donald ini mengandung tiga elemen atau ciri pokok dalam motivasi itu, yakni motivasi itu mengawalinya terjadinya perubahan energi, ditandai dengan adanya *feeling*, dan dirangsang karena adanya tujuan.

Jika hal ini tidak segera diperbaiki akan berdampak pada tiga hal yaitu dampak psikologis diantaranya siswa tidak menjadi percaya diri, merasa takut atau tidak senang dengan gurunya sehingga pada gilirannya tidak tertarik lagi untuk ke sekolah. Dampak akademis yaitu siswa akan sulit mengikuti materi IPS berikutnya dikelas yang tetap, dan menimbulkan hambatan ketika pembelajaran IPS itu masih ada keterhubungan dikelas sebelumnya. Dampak sosialnya adalah siswa kurang tertanam perilaku yang bertanggung jawab, kurang memahami dan menghargai orang lain, dan kurang memiliki rasa kepedulian dengan lingkungan di sekelilingnya. Siswa harus memiliki keyakinan pada dirinya sendiri yang kemudian akan menentukan bisa menjadi apa. Hal tersebut dapat diperoleh melalui pemahaman tentang konsep diri yang baik.

Konsep diri merupakan suatu keadaan dimana seseorang memiliki sikap yang positif terhadap diri sendiri, mengakui dan menerima berbagai aspek diri termasuk kualitas baik dan buruk yang ada pada diri dan memandang positif terhadap kehidupan yang telah dijalani. Konsep diri akan berpengaruh positif dalam mengembangkan sikap positif terhadap dirinya sendiri maupun

lingkungan yang dihadapinya. Konsep diri adalah terjemahan dari kata bahasa Inggris, yaitu *self concept*. Kata *self* dalam psikologi mempunyai dua arti, yaitu 1) sebagai objek, mengacu pada apa yang dipikirkan seseorang tentang dirinya berupa sikap, perasaan, persepsi, pengamatan dan evaluasi seseorang terhadap dirinya sendiri, dan 2) sebagai proses, yaitu suatu kesatuan dari keseluruhan proses dan pengamatan.

Konsep diri merujuk pada bagaimana individu memahami dirinya sebagai pribadi jika dihadapkan dengan tugas-tugas perkembangannya, dalam kaitannya dengan pelaksanaan tugas sesuai tuntutan pribadi yang dihadapkan dengan tuntutan lingkungan dalam upaya mengoptimalkan potensinya. Fitts mendefinisikan konsep diri dengan *the self as seen, perceived, and experience, by him, this is the perceived self of the individuals self concept*. Definisi ini menegaskan bahwa konsep diri merupakan aspek penting dalam diri seseorang, karena konsep diri seseorang merupakan kerangka acuan dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Pendapat lain mengatakan bahwa konsep diri merupakan citra diri yang berasal dari pandangan seseorang. Hal tersebut dikemukakan oleh Karen G. D., yang menjelaskan bahwa *the self concept is overall image or awareness we have of our selves, it includes all those perception of "i" and "me" together with the feelings, beliefs, and values associated with them*. Pendapat tersebut mengartikan bahwa konsep diri adalah citra keseluruhan tentang diri kita sendiri mencakup persepsi semua orang bersama perasaan, keyakinan dan nilai-nilai yang terkait dengan mereka.

Menurut Hurlock (2005), konsep diri adalah konsep seseorang dari siapa dan apa dia itu. Konsep ini merupakan bayangan cermin, ditentukan sebagian

besar oleh peran dan hubungan dengan orang lain, dan apa yang kiranya reaksi orang lain terhadapnya. Konsep diri mencakup citra diri fisik dan psikologis. Citra diri fisik biasanya berkaitan dengan penampilan, sedangkan citra diri psikologis berdasarkan atas pikiran, perasaan, dan emosi. Apabila seseorang telah mempunyai konsep diri tertentu, ia akan memandang dirinya sesuai konsep dirinya. Jika memiliki konsep diri yang baik, ia akan meyakini bahwa dirinya sebagai orang yang berkpribadian baik dan tingkah lakunya disesuaikan dengan sebutan dirinya.

Ketika seorang anak telah memiliki konsep diri bahwa ia anak yang pintar maka anak tersebut akan berusaha untuk mewujudkan dan mempertahankan apa yang telah diyakininya sehingga hal tersebut akan berpengaruh pada hasil belajarnya. Hasil belajar merupakan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Seseorang dapat dikatakan belajar apabila orang tersebut sudah menunjukkan perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku itu sendiri terjadi secara bertahap sesuai dengan kegiatan belajar yang dilakukan. Perubahan tingkah laku tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar di sekolah. Sedangkan hasil belajar IPS berarti perubahan tingkah laku seseorang setelah mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial.

IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik

diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta damai. Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu yang mempelajari interaksi manusia dengan lingkungan. Hal tersebut sejalan dengan proses pembentukan konsep diri yang dimulai sejak seseorang lahir dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berkaitan dengan individu.

Lingkungan memiliki hubungan dengan pembentukan konsep diri seseorang. Oleh karena itu terdapat hubungan yang erat antara ilmu pengetahuan sosial dan konsep diri seseorang. Begitupun konsep diri yang dimiliki seorang anak memiliki hubungan dengan hasil belajarnya di sekolah. Beberapa masalah yang di temukan di Sekolah Dasar adalah: 1) semangat belajar siswa kurang yang ditandai dengan kurang aktif dalam pembelajaran; 2) kedisiplinan siswa kurang; 3) siswa sering berangkat tanpa izin; 4) beberapa diantaranya adalah siswa pendiam; 5) anak sering

mengerjakan PR di sekolah; 6) keluarga kurang mendukung belajar anak di rumah yang ditandai dengan tidak adanya jam belajar bagi anak; dan 7) siswa kurang yakin terhadap dirinya sendiri, kurang percaya diri, dan kurang berani mengeluarkan pendapat. Kondisi ini menunjukkan adanya konsep diri siswa belum maksimal.

Hasil belajar IPS harus dimiliki oleh siswa untuk dapat memperoleh informasi serta pengetahuan sosial, tetapi idealnya harus diimbangi dengan memiliki konsep diri dan motivasi berprestasi yang tinggi. Sebab bila siswa memiliki konsep diri dan motivasi berprestasi yang tinggi dapat dikatakan adanya perubahan yang relatif menetap dalam tingkah lakudan hasil belajar IPS dan mendapatkan informasi serta pengetahuan yang lebih luas.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode survey dengan menggunakan tiga uji. Pertama uji konsep diri, kedua uji motivasi berprestasi, dan ketiga uji hasil belajar IPS. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Data yang diperoleh dalam penelitian ini diperoleh dari data kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh akan di prasyarat uji normalitas dan linearitas. Kemudian diuji korelasi dan uji regresi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Konsep Diri

Berdasarkan hasil perhitungan statistik deskriptif diperoleh bahwa data konsep diri siswa mempunyai nilai rata-rata (*mean*) sebesar 60,14 dengan nilai standar deviasi 8,63 dan nilai variansnya sebesar 74,52 dengan nilai maksimum

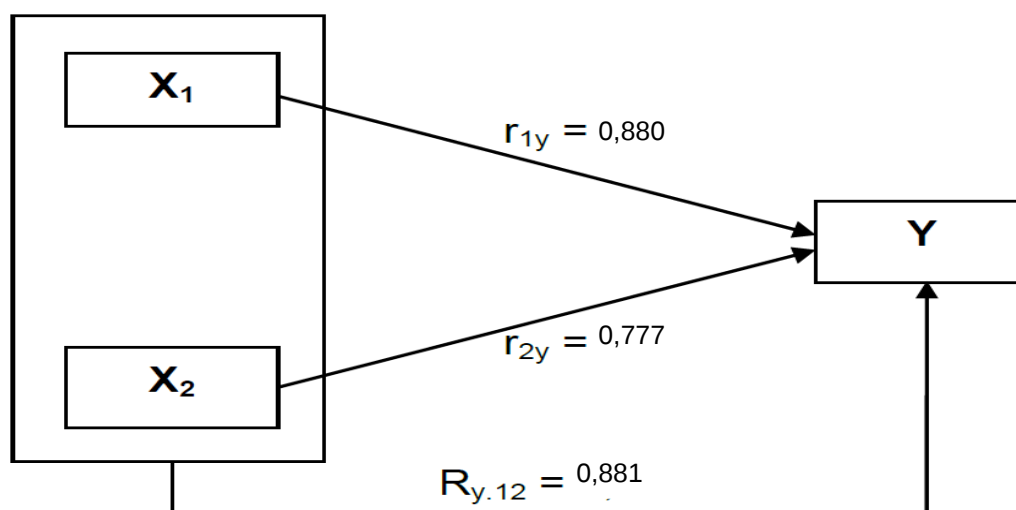
sebesar 79 dan nilai minimum 46 sehingga rentangnya sebesar 32.

Motivasi Berprestasi

Berdasarkan hasil perhitungan statistik deskriptif diperoleh bahwa data motivasi berprestasi siswa mempunyai nilai rata-rata (*mean*) sebesar 70,71 dengan nilai standar deviasi 10,11 dan nilai variansnya sebesar 102,15 dengan nilai maksimum sebesar 92 dan nilai minimum 54 sehingga rentangnya sebesar 38.

Pemahaman Konsep Geometri

Berdasarkan hasil perhitungan statistik deskriptif diperoleh bahwa data hasil belajar IPS siswa mempunyai nilai rata-rata (*mean*) sebesar 74,02 dengan nilai standar deviasi 9,22 dan nilai variansnya sebesar 85,07 dengan nilai maksimum sebesar 93 dan nilai minimum 57 sehingga rentangnya sebesar 36. Adapun ringkasan model analisis korelasional dapat terlihat pada gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1 Ringkasan Analisis Korelasional

Beberapa pembahasan dan interpretasi hasil penelitian di atas secara lebih mendalam dikemukakan pada uraian di bawah ini.

Hubungan Konsep Diri Siswa dengan Hasil Belajar IPS

Hasil pengujian hipotesis pertama dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara konsep diri dengan hasil belajar IPS. Hasil uji korelasi menunjukkan nilai koefisien korelasi (R) = 0,880 dengan koefisien determinasi (R Square) = $0,774 = 77,4\%$. Keberartian nilai koefisien korelasi tersebut ditunjukkan oleh Tabel 4.7, yaitu uji Anova yang

menghasilkan nilai signifikansi 0,000. Kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikansi $< \alpha$ (0,05) maka koefisien korelasi tersebut signifikan. Karena nilai signifikansi (0,000) $< \alpha$ (0,05) maka koefisien korelasi signifikan dengan pengaruh sebesar 77,4%.

Hasil uji hipotesis di atas menunjukkan bahwa konsep diri merupakan salah satu faktor utama yang berkontribusi terhadap hasil belajar IPS. Dari hasil itu pula dapat diinterpretasikan bahwa peningkatan konsep diri akan memberikan kontribusi yang berarti terhadap hasil belajar IPS. Sebagaimana Hurlock (2005), mengungkapkan konsep

diri adalah konsep seseorang dari siapa dan apa dia itu. Konsep ini merupakan bayangan cermin, ditentukan sebagian besar oleh peran dan hubungan dengan orang lain, dan apa yang kiranya reaksi orang lain terhadapnya. Konsep diri mempunyai peranan penting dalam menentukan tingkah laku seseorang. Bagaimana seseorang memandang dirinya akan tercermin dari keseluruhan perilakunya. Dengan demikian, konsep diri merupakan aspek penting dalam diri seseorang, karena konsep diri seseorang merupakan kerangka acuan dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Selain pendapat di atas, penelitian ini relevan dengan hasil penelitian Hanastiti Bakti (2015) yaitu terdapat hubungan positif antara konsep diri dengan hasil belajar IPS dengan koefisien korelasi 0,792 dan koefisien determinasi 0,535 yang berarti 53,5% hasil belajar IPS ditentukan oleh konsep diri. Dengan demikian, semakin tinggi konsep diri seseorang terhadap pengetahuan sosial maka semakin tinggi hasil belajar ilmu pengetahuan sosial seseorang. Dengan kata lain hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa akan tinggi jika siswa memiliki konsep diri yang tinggi, begitupun sebaliknya hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa akan rendah jika siswa memiliki konsep diri yang rendah.

Hubungan Motivasi Berprestasi dengan Hasil Belajar IPS

Hasil pengujian hipotesis kedua dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara motivasi berprestasi dengan hasil belajar IPS. Berdasarkan hasil uji diperoleh nilai koefisien korelasi (R) = 0,772 dengan koefisien determinasi (R Square) = 0,604 = 60,4%. Keberartian nilai koefisien korelasi

tersebut ditunjukkan oleh Tabel 4.10, yaitu uji Anova yang menghasilkan nilai signifikansi 0,000. Kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikansi $< \alpha$ (0,05) maka koefisien korelasi tersebut signifikan. Karena nilai signifikansi (0,000) $< \alpha$ (0,05) maka koefisien korelasi signifikan dengan pengaruh sebesar 60,4%. Kesimpulan tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi berprestasi, maka akan semakin tinggi pula hasil belajar IPS. Hasil analisis ini memberikan petunjuk bahwa motivasi berprestasi merupakan salah satu faktor utama yang berkontribusi terhadap hasil belajar IPS. Dari hasil itu pula dapat diinterpretasikan bahwa peningkatan motivasi belajar akan memberikan dampak berarti terhadap hasil belajar IPS.

Sebagaimana menurut Sartain dalam bukunya *Psychology Understanding of Human Behavior* seperti dikutip Ngalim Purwanto (2007), dikatakan bahwa motif merupakan pernyataan kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku atau perbuatan ke suatu tujuan atau perangsang. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006) motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan perilaku manusia termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu dalam belajar.

Menurut Mc Clelland dan Atkinson seperti yang dikutip oleh Djiwandono (2006) menyatakan motivasi paling penting untuk psikologi pendidikan adalah motivasi berprestasi, dimana seseorang cenderung untuk berjuang mencapai sukses atau memilih suatu kegiatan yang berorientasi untuk tujuan sukses atau gagal. Contohnya siswa-siswa yang termotivasi untuk berprestasi cenderung

memilih teman yang baik dan rajin dalam melaksanakan tugas.

Hal ini sesuai dengan penelitian dari Hasil penelusuran lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sastra Wijaya (2015) dengan judul penelitian "Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dan Motivasi Berprestasi terhadap Hasil Belajar IPS". Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Sastra Wijaya adalah terdapat korelasi positif antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS siswa. Berdasarkan paparan di atas, bahwa benar motivasi berprestasi akan sangat berhubungan dengan hasil belajar IPS. Jika motivasi berprestasinya baik, maka hasil belajar IPS juga baik.

Hubungan antara Konsep Diri dan Motivasi Berprestasi Secara Bersama-sama dengan Hasil Belajar IPS

Hasil pengujian hipotesis ketiga dapat disimpulkan bahwa konsep diri dan motivasi berprestasi secara bersama-sama mempunyai hubungan positif dengan hasil belajar IPS. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai koefisien korelasi ganda (R) = 0,881 dengan koefisien determinasi (R Square) = 0,777 = 77,7%. Keberartian nilai koefisien korelasi berganda tersebut ditunjukkan oleh Tabel 4.13, yaitu uji Anova yang menghasilkan nilai signifikansi 0,000. Kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikansi $< \alpha$ (0,05) maka koefisien korelasi berganda tersebut signifikan. Karena nilai signifikansi (0,000) $< \alpha$ (0,05) maka koefisien korelasi berganda signifikan dengan pengaruh sebesar 77,7%.

Pembelajaran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan dari pada transfer konsep, karena dalam pembelajaran pendidikan IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman

terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Sementara itu, hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada individu yang belajar baik dalam perubahan tingkah laku, pengetahuan maupun sikap yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan pengertian dari hasil belajar dan pengertian ilmu pengetahuan sosial di atas, dapat dipahami bahwa hasil belajar ilmu pengetahuan sosial adalah perubahan pengetahuan maupun tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang dalam memperoleh pengetahuan yang berhubungan langsung dengan manusia beserta fenomena-fenomena sosial. Hasil belajar ilmu pengetahuan sosial itu erat kaitannya dengan aspek-aspek psikologis yang ada pada diri siswa sebagai subjek dalam pembelajaran. Salah satu yang berhubungan dengan hasil belajar siswa adalah motivasi berprestasi siswa itu sendiri.

Motivasi berprestasi belajar siswa adalah kecenderungan siswa mengadakan reaksi untuk mencapai tujuan dalam suasana kompetisi, demi mencapai tujuan yaitu apabila prestasi yang dicapai melebihi aturan yang lebih baik dari sebelumnya lebih menantang dan mempunyai reward yang bersifat intrinsik. Individu yang mempunyai motif berprestasi yang tinggi mempunyai motif untuk meraih sukses.

Adapun hasil belajar ilmu pengetahuan sosial itu sendiri sangat erat hubungannya dengan cara pandang siswa mengenai dirinya sendiri yang meliputi penilaian tentang diri yang mencakup keyakinan, pandangan serta persepsi tentang diri siswa itu sendiri dan bagaimana oranglain memandang dirinya

serta pendapat tentang hal yang dicapai siswa dalam hal fisik, psikologis maupun sosial. Pandangan tersebut meliputi dari identitas diri, cita diri, harga diri, ideal diri gambaran diri serta peran diri kita, yang diperoleh melalui interaksi diri sendiri maupun dengan orang lain.

Penelitian ini juga relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Indra Nurhuda dalam tesisnya yang berjudul "Hubungan Konsep Diri, Motivasi Belajar Siswa dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa (Studi Korelasional di SDN Karang Asih 02, 08, dan 10 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi)." Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Indra Nurhuda (2017) tersebut adalah kemampuan membaca pemahaman ditentukan oleh aspek konsep diri dan motivasi belajar siswa.

SIMPULAN

Pengujian berdasarkan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, terdapat hubungan yang positif antara konsep diri dengan hasil belajar IPS siswa. Dengan demikian secara nyata semakin baik konsep diri maka

semakin baik pula hasil belajar IPS. Secara konkretnya jika siswa dapat lebih memahami konsep dirinya maka siswa akan mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hasil belajar IPS. Kedua, Terdapat hubungan yang positif antara motivasi berprestasi dengan hasil belajar IPS siswa.

Dengan demikian, secara nyata semakin tinggi motivasi berprestasi siswa maka semakin baik pula hasil belajar IPS siswa. Secara konkretnya jika siswa mempunyai motivasi berprestasi yang tinggi, maka siswa tersebut akan memiliki semangat dalam melaksanakan pembelajaran IPS yang akan berdampak pada hasil belajar IPS. Ketiga, Terdapat hubungan yang positif antara konsep diri dan motivasi berprestasi secara bersama-sama dengan hasil belajar IPS. Semakin tinggi konsep diri dan motivasi berprestasi maka semakin baik pula hasil belajar IPS. Berdasarkan temuan-temuan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa dapat dibentuk dan ditingkatkan melalui peningkatan konsep diri dan motivasi berprestasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bekti, H. (2015). *Hubungan Konsep Diri dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS*, Tesis. Jakarta: PPS UNJ
- Clifford T. M, et. al, (1986). *Introduction to Psycology*. Singapore: Mgraw-Hill Book Company.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Djaali, (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Djiwandono, S.E.W (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Grasindo
- Etin Solehatin, Raharjo, E. S. (2006). *Cooperative Learning "Analisis Model Pembelajaran IPS"*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hurlock B, (2005). *Psikologi Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Karen G. D, (2005). *Psychology for Living: Adjusment, Growth, and Behavior Today* (New Jersey: Pearso Education, Inc., Upper Saddle River
- Mikarsa, H.L., dkk. (2007). *Pendidikan Anak di SD Jakarta*: Universitas Terbuka.
- Nurhuda, I. (2017). *Hubungan Konsep Diri, Motivasi Belajar Siswa dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa*, Tesis. Jakarta: PPS UNJ
- Purwanto, N. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sumanto, W. (1990). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rieneka Cipta
- Tasrif, (2009). *Pengantar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, Yogyakarta: Printika
- Wijaya, S. (2015). *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dan Motivasi Berprestasi Siswa terhadap Hasil Belajar IPS*, Tesis. Jakarta: PPS UNJ

PENGEMBANGAN MEDIA LITERASI *BIG BOOK* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR

Gio Mohamad Johan¹⁾ dan Dyoty Auliya Vilda Ghasya²⁾

^{1),2)}STKIP Bina Bangsa Getsempena

email: gio@stkipgetsempena.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan media literasi *Big Book*, kepraktisan media literasi *Big Book* dan keefektifan media literasi *Big Book* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Adapun jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau dikenal juga dengan *Research and Development* (R&D). Pengembangan media literasi *Big Book* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa di sekolah dasar mengadaptasi desain *Four D Model*. Adapun hasil dari penelitian ini adalah (1) kevalidan media *Big Book* berdasarkan data hasil validasi oleh para ahli bahwa media literasi *Big Book* memperoleh nilai akhir sebesar 3,87 dengan kriteria sangat baik, (2) kepraktisan media literasi *Big Book* ditunjukkan berdasarkan data observasi aktivitas siswa dan guru pada saat menggunakan media literasi *Big Book*, pada data hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa pemerolehan rata-rata nilai semua aktivitas siswa menunjukkan hasil yang baik, karena semua nilai $>2,5$ dan merata pada semua siswa, sedangkan data hasil observasi aktivitas guru menunjukkan bahwa pencapaian nilai hasil aktivitas guru sangat baik, hal tersebut dibuktikan dengan pemerolehan nilai yang terus meningkat pada setiap pembelajarannya, (3) keefektifan media literasi *Big Book* ditunjukkan dengan data hasil tes membaca pemahaman siswa diperoleh nilai t_{hitung} uji nilai pre tes keterampilan membaca pemahaman dan pos tes keterampilan membaca pemahaman sebesar 4,83 dengan t_{tabel} yang telah ditentukan sebesar 2,04. Maka hasil nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ menunjukkan $4,83 > 2,04$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil nilai pos tes keterampilan membaca pemahaman siswa setelah mengikuti proses kegiatan belajar menggunakan media literasi *Big Book* meningkat.

Kata Kunci: *big book, keterampilan membaca pemahaman, siswa*

Abstract

This study aims to determine the validity of *Big Book* media literacy, the practicality of *Big Book* media literacy and the effectiveness of *Big Book* media literacy to improve reading comprehension skills of elementary school students. The type of research is a type of development research or also known as *Research and Development* (R & D). Development of *Big Book* media literacy to improve students' reading comprehension skills in elementary schools to adapt the *Four D Model* design. The results of this study are (1) the validity of the *Big Book* media based on the results of validation data by experts that the *Big Book* media literacy obtained a final score of 3.87 with very good criteria, (2) practicality of *Big Book* media was shown based on activity observation data students and teachers when using *Big Book* literacy media, on the observation data of student activity shows that the average score of all student activities shows good results, because all grades > 2.5 and are evenly distributed to all students, while activity observation data The teacher showed that the achievement of teacher activity scores was very good, this was evidenced by the increasing value obtained for each learner, (3) the effectiveness of *Big Book* media literacy indicated by the students' reading comprehension test data obtained the tcount of the pre value test of comprehension reading skills test and the post reading comprehension skill test is 4.83 den bro, the specified table is 2.04. Then the result of $t_{count} > t_{table}$ shows $4.83 > 2.04$. So it can be concluded that the results of the value of the test post of students' reading comprehension skills after attending the process of learning activities using *Big Book* media literacy increased.

Keywords: *big book, reading comprehension skills, student's*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi dan menjadi jembatan dalam bersosialisasi dengan manusia lain di tengah masyarakat. Proses berbahasa merupakan suatu aktivitas unik dan kompleks, mengingat pada pelaksanaannya proses berbahasa melibatkan empat keterampilan berbahasa yang dimiliki oleh siswa. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan berikut, yakni "Sehubungan dengan penggunaan bahasa, terdapat empat keterampilan dasar yaitu mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis" (Cahyani & Chodijah, 2007:8).

Meninjau keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut, terdapat salah satu keterampilan berbahasa yang dinilai sangat berpengaruh besar terhadap kesiapan siswa dalam menghadapi era modern yakni keterampilan membaca. Apabila keterampilan ini dapat dikuasai dengan baik oleh siswa, maka sarana atau jembatan dalam memperoleh informasi akan semakin terbuka. Membaca memberikan pengaruh yang sangat besar bagi siswa dalam mengantarkan mereka ke dunia luas. Oleh sebab itu, bukan merupakan hal yang keliru apabila keterampilan membaca yang dimiliki oleh siswa akan memegang peran penting bagi kehidupan mereka pada masa yang akan datang.

Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Bahkan, sebenarnya keterampilan membaca tidak hanya berguna pada mata pelajaran bahasa Indonesia semata, melainkan pada setiap mata pelajaran tentu terdapat aktivitas membaca. Dengan membaca, siswa dapat memperoleh beragam informasi yang dibutuhkan. Maka dari itu, membaca

merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh setiap siswa. Hal tersebut senada dengan yang dikemukakan oleh Tarigan (2008:9), bahwa "Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami bacaan". Maka dengan penguasaan keterampilan membaca yang baik, siswa mampu memperoleh berbagai informasi secara jelas dan dapat memahami isi serta makna bacaan yang telah dibacanya.

Membaca pemahaman sangat dibutuhkan sebagai bekal sekaligus kunci keberhasilan siswa dalam menjalani proses pendidikan. Sebagian besar pemerolehan informasi dilakukan siswa melalui aktivitas membaca. Informasi yang diperoleh siswa tidak hanya didapat dari proses pembelajaran yang ada di sekolah, melainkan juga melalui kegiatan membaca dalam aktivitas keseharian.

Kondisi yang memprihatinkan muncul dari riset yang dilakukan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*). Berdasarkan hasil studi yang dilakukan oleh PISA di 65 negara pada tahun 2012, Indonesia menduduki peringkat ke-64 dengan skor rata-rata 396 dalam bidang keterampilan membaca, sedangkan skor rata-rata internasional 496 (OECD, 2012). Fakta lainnya, berdasarkan hasil penelitian EGRA (*Early Grade Reading Assessment*) tahun 2012 di 7 Provinsi mitra USAID Prioritas di Indonesia yang melibatkan 4323 siswa kelas 3 SD/MI menunjukkan bukti bahwa 50% siswa dapat membaca (melek huruf), namun dari jumlah tersebut hanya setengahnya yang benar-benar memahami apa yang dibaca. Hasil studi tersebut menunjukkan bahwa mereka dapat mengenali kata tetapi gagal dalam memahami isi dari bacaan yang telah mereka baca. Oleh karena itu,

membaca pemahaman perlu diajarkan agar siswa bisa mengerti mengenai apa yang telah mereka baca.

Pada umumnya siswa di sekolah dasar memiliki keterampilan membaca sebatas mampu membaca, kurang begitu mampu memahami isi dari teks yang mereka baca. Keadaan tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan pemahaman siswa terhadap isi wacana masih kurang begitu diperhatikan. Hal ini merujuk kepada hasil evaluasi dari kegiatan membaca pemahaman yang dilakukan oleh guru menunjukkan siswa kesulitan dalam menjawab pertanyaan terkait teks yang mereka baca sebelumnya.

Selain itu, lemahnya keterampilan membaca pemahaman yang dimiliki oleh siswa dalam membaca teks wacana salah satunya dikarenakan pelaksanaan pengajaran membaca yang digunakan masih bersifat konvensional, tanpa ada inovasi baik media ataupun teknik dalam pengajaran membaca pemahaman yang diberikan oleh guru. Hal inilah yang menjadi pemicu siswa mengalami kesulitan dalam kegiatan membaca pemahaman sehingga keterampilan membaca pemahaman siswa kurang terasah dengan baik.

Terdapat empat kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang pendidik, salah satunya adalah kompetensi pedagogik. Kompetensi ini mengharuskan guru harus mampu merancang sebuah pembelajaran yang baik, termasuk didalam penggunaan media ajar yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Keberadaan media sebagai alat bantu pembelajaran cukup membantu aktivitas pembelajaran antara guru dan siswa. Tetapi, pada kenyataan yang ditemukan di lapangan hanya sedikit saja guru menggunakannya selama aktivitas

pembelajaran berlangsung. Guru masih cenderung mengandalkan metode konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab dalam pelaksanaan pembelajaran tanpa menggunakan media yang memadai.

Berdasarkan analisis permasalahan yang telah disampaikan pada uraian sebelumnya, peneliti mengambil alternatif pemecahan masalah tersebut dengan mengembangkan salah satu media literasi yakni media *Big Book* dalam pembelajaran membaca pemahaman di kelas awal. Hal ini didasarkan kepada penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *Big Book* dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa termasuk didalamnya membaca pemahaman. Maka dari itu peneliti sangat tertarik untuk mengungkap penggunaan media *Big Book* dalam pembelajaran membaca pemahaman pada siswa sekolah dasar. Adapun rumusan masalah dalam penelitian adalah (1) bagaimana kevalidan media *Big Book*? (2) bagaimana kepraktisan media *Big Book*? (3) bagaimana keefektivan media *Big Book*?

Konsep Pengembangan Media

Kedudukan media memegang salah satu peranan penting di dalam sebuah sistem pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Media juga merupakan salah satu komponen pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam memvisualisasikan pesan yang ingin disampaikan kepada siswa. Dalam hal ini sebagai guru yang profesional tentu harus mampu mengembangkan sebuah desain pembelajaran yang baik, termasuk didalamnya mengembangkan serta menerapkan media pembelajaran agar tercipta kualitas hasil belajar siswa yang optimal.

Dalam merancang sebuah kegiatan pembelajaran, pendidik juga seyogianya mampu mengembangkan sebuah media pembelajaran guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Di samping media pembelajaran yang dapat dikembangkan sendiri oleh guru, dalam hal ini Aqib (2013:52) mengemukakan prinsip umum pembuatan media pembelajaran yakni (1) mudah dilihat, (2) menarik, (3) sederhana, (4) bermanfaat bagi pelajar, (5) benar dan tepat sasaran, (6) sah dan masuk akal, dan (7) tersusun secara baik, runtut.

Konsep Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu sarana yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pengirim pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Criticos (Santyasa, 2007:3) yang mengemukakan media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Selain itu, media dapat pula dimaknai sebagai suatu jalan atau sarana informasi atau pesan yang hendak disampaikan.

Secara sederhananya proses pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu interaksi antara guru dan siswa, dalam hal ini siswa menangkap pesan yang disampaikan oleh guru baik secara verbal maupun visual. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Asyhar (2012:8), yakni media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

Sebuah kegiatan pembelajaran akan lebih efektif apabila objek atau bahan ajar dapat divisualisasikan secara kongkret yang hampir menyerupai keadaan sebenarnya. Melalui visualisasi ini secara tidak langsung akan memberikan suatu stimulus atau rangsangan kepada siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Aqib (2013:50), yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa).

Dengan dasar tersebut media pembelajaran dirasa sebagai salah satu alternatif yang diperlukan seorang guru dalam menjalankan proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu atau sarana yang dapat menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan dan dapat merangsang terjadinya interaksi belajar.

Karakteristik Media *Big Book*

Big Book merupakan salah satu media pembelajaran yang disenangi anak-anak sekolah dasar dan dapat dibuat sendiri oleh guru. Buku berukuran besar ini biasanya digunakan untuk anak kelas rendah. Di dalamnya berisi cerita singkat dengan tulisan besar diberi gambar yang warna-warni. Anak bisa membaca sendiri atau mendengarkan ceritanya dari guru. Maka dapat disimpulkan bahwa *Big Book* merupakan suatu media yang dapat menyampaikan pesan kepada siswa, berupa buku anak-anak yang berukuran besar dan digunakan untuk pembelajaran membaca maupun menulis.

Big Book merupakan media buku cerita dengan ukuran besar yang didalamnya terdapat cerita sederhana dan dilengkapi pula dengan gambar berwarna. *Big Book* memungkinkan semua siswa di dalam kelas melihat kata-kata dan gambar saat guru membacakannya. Penggunaan *Big Book* yang kaya akan gambar berwarna tentu akan menarik minat siswa dalam membaca, terlebih siswa kelas rendah di sekolah dasar. Membaca dengan menggunakan *Big Book* bagi siswa tentu lebih mengasyikan dan berkesan. *Big Book* dapat memperkaya kosakata dan informasi siswa. *Big Book* membuat siswa aktif dalam membaca karena mengajarkan siswa untuk terus membaca.

Melengkapi pendapat sebelumnya, Karges dan Bones (Susan dan Barbara, 2006: 493) menjelaskan karakteristik *Big Book*, yaitu (1) cerita pendek sekitar 10-15 halaman yang melibatkan kepentingan peserta didik supaya mereka tertarik, (2) berpola sehingga siswa mudah untuk belajar dan mudah diingat, (3) gambar yang besar membantu siswa

mengkonstruksi makna dari cerita, (4) mengandung frase yang diulang-ulang dan mengandung kosakata yang sesuai dengan kosakata yang dimiliki siswa, (5) sederhana, tetapi menarik dalam alur ceritanya, dan (6) mengandung unsur humor.

Keunggulan Penggunaan Media *Big Book*

Penggunaan media *Big Book* didasarkan pada usia perkembangan anak sekolah dasar yang masih pada tahap operasional kongkret. Sehingga dalam pelaksanaannya, pembelajaran yang menggunakan *Big Book* menuai beberapa keuntungan dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat konvensional. Dalam hal ini Nambiar (1993: 5) menyebutkan beberapa keuntungan menggunakan *Big Book* yaitu sebagai berikut:

1. Karena *Big Book* berukuran besar, siswa dapat melihat gambar jalannya cerita dengan jelas, seperti saat mereka membaca buku sendiri. Hal tersebut tentu akan menarik bagi siswa.
2. *Big Book* membuat siswa menjadi lebih fokus terhadap bahan bacaan dan juga guru. Biasanya jika guru menggunakan buku biasa, siswa akan asyik bermain sendiri. Namun, dengan *Big Book* siswa akan tertarik dan mau mendengarkan cerita dari guru.
3. Siswa akan lebih mengerti dan memahami isi cerita dalam *Big Book* daripada buku bacaan biasa karena kata-kata yang terdapat dalam *Big Book* merupakan kata-kata sederhana. Siswa dapat mengikuti setiap kata yang diucapkan oleh guru dan mengetahui bagaimana penulisannya.
4. *Big Book* memfasilitasi siswa seakan-akan melihat langsung cerita yang dibacakan guru. Siswa dapat merasakan jalannya cerita.
5. *Big Book* merupakan hal baru yang akan membuat siswa tertarik dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap apa yang ada di dalamnya. Sehingga, siswa menjadi antusias dalam pembelajaran.

Membaca pemahaman hampir sama halnya dengan membaca dalam hati, di mana hanya menggunakan keterampilan visual, pemahaman, dan ingatan mengenai teks bacaan yang dibacanya. Hal tersebut senada dengan yang diungkapkan oleh Cahyani dan Hodijah (2006:110), kegiatan membaca pemahaman merujuk kepada jenis membaca dalam hati yang dilakukan untuk memperoleh pengertian tentang sesuatu atau untuk tujuan belajar sehingga memperoleh wawasan yang lebih luas tentang sesuatu yang dibaca.

Membaca juga merupakan suatu proses berpikir, di mana melibatkan proses baik visual maupun non-visual. Visual berdasarkan dari apa yang terlihat oleh mata, sedangkan non-visualnya melibatkan proses yang terjadi di dalam pikiran pembaca tersebut. Bagaimana pembaca tersebut mengenali bacaan, mengaitkan dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya, serta menemukan dan menyerap informasi yang diperlukan. Maka membaca pemahaman dan berpikir itu merupakan proses yang sama. Dengan demikian pertanyaan yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir dapat digunakan juga untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Hal ini senada dengan yang diungkapkan Resmini, dkk (2006:45) mengungkapkan dalam memahami bahan tertulis bergantung kepada karakteristik bahan itu dan pembacanya. Fakta yang memengaruhi membaca pemahaman antara lain keterampilan mengurai pesan (*decoding*), pengetahuan tentang kosakata, pengetahuan tentang konsep-konsep dan perkembangan kognitif.

Membaca pemahaman merupakan suatu proses membaca yang dilakukan seseorang untuk mengenali, memahami, sekaligus memperoleh informasi yang terdapat dalam bahan bacaan. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Resmini dkk (2006:45) mengungkapkan membaca pemahaman merupakan istilah yang digunakan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan yang perlu dipahami dan menerapkan

Keterampilan Membaca Pemahaman

informasi yang ada dalam bahan-bahan tertulis.

Melengkapi pendapat sebelumnya, Tarigan (2008:58) mengungkapkan bahwa membaca pemahaman (*reading for understanding*) yang dimaksudkan disini adalah sejenis membaca yang bertujuan untuk memahami beberapa hal berikut, yakni (1) standar-standar atau norma kesastraan, (2) resensi kritis, (3) drama tulis, dan (4) pola-pola fiksi. Berdasarkan pengertian dari berbagai ahli di atas dapat dikatakan bahwa kegiatan membaca pemahaman merupakan suatu kegiatan membaca yang dilakukan oleh seseorang untuk mengidentifikasi sekaligus memahami isi bacaan guna memperoleh informasi atau pesan yang ada di dalam bacaan tersebut secara menyeluruh. Adapun indikator keterampilan membaca pemahaman yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) keterampilan menangkap arti kata dan ungkapan yang digunakan penulis, (2) keterampilan menangkap makna tersurat dan makna tersirat, (3) keterampilan membuat kesimpulan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau dikenal juga dengan *Research and Development* (R&D). Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan pada media literasi *Big Book* bagi siswa kelas awal sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media *Big Book* untuk

membaca pemahaman dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media literasi tersebut akan diuji cobakan oleh peneliti yang kemudian hasilnya akan dianalisis untuk menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya.

Pengembangan media *Big Book* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa di sekolah dasar mengadaptasi desain *Four D Model* (model 4 tahap) dari Thiagarajan, dkk (1974:5) yang terdiri dari 4 tahapan pokok, yaitu (1) *Define* atau tahap pendefinisian, (2) *Design* atau tahap perancangan, (3) *Development* atau tahap pengembangan, (4) *Disseminate* atau tahap penyebaran. Pada penelitian ini, peneliti baru melaksanakan pada tahapan *Define*, *Design* dan *Development* atau tahap pengembangan.

Adapun waktu, tempat dan subjek dalam penelitian ini adalah (1) waktu bulan April-Agustus 2018, (2) tempat penelitian SD Negeri 19 Banda Aceh dan STKIP Bina Bangsa Getsempena, (3) subjek penelitian ini adalah siswa kelas III berjumlah 13 siswa.

Uji coba penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian *pre-eksperimen* dengan jenis *One Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2010:109). Desain penelitian dapat dilihat pada bagan berikut ini.

Bagan 1. *One Group Pretest-Posttest Design*

Pre tes	Perlakuan	Pos tes
O1	X	O2

Keterangan:

O1 = Tes awal sebelum diberikan perlakuan

X = Perlakuan kepada kelompok eksperimen dengan proses belajar menggunakan media

O2 *Big Book*
= Tes akhir sesudah diberikan perlakuan

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik *check list*, tes dan observasi. Data dikumpulkan dengan (1) instrumen *check list* validasi media *Big Book*, (2) instrumen tes membaca pemahaman, (3) instrumen lembar observasi keterlaksanaan aktivitas siswa dan (4) instrumen lembar observasi keterlaksanaan aktivitas guru.

Teknik analisis data hasil *check list* validasi media *Big Book*, hasil tes membaca pemahaman, hasil observasi keterlaksanaan aktivitas siswa dan hasil observasi keterlaksanaan aktivitas guru menggunakan cara sebagai berikut.

1. Teknik analisis hasil *check list* validasi media *Big Book*

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Untuk predikat data hasil *check list* validasi media *Big Book* digunakan pedoman di bawah ini.

Tabel 1. Nilai Kriteria Hasil Validasi Media *Big Book*

Nilai	Kriteria
3,51 – 4,00	Sangat Baik
2,51 – 3,50	Baik
1,51 – 2,50	Kurang Baik
1,00 – 1,50	Tidak Baik

2. Teknik analisis hasil tes membaca pemahaman

- a. Uji normalitas data

Uji normalitas dilakukan terhadap data nilai tes keterampilan membaca pemahaman. Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk dikarenakan jumlah sampel <50 yaitu 30 siswa (Sumanto, 2014, p.148). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan SPSS 20 for windows untuk memudahkan dalam memperoleh hasil akhir. Untuk menetapkan kenormalan data, kriteria yang berlaku adalah jika signifikansi yang diperoleh $p > \alpha$ (0,05) maka data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

- b. Uji homogenitas data

Pengujian homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah objek yang diteliti mempunyai varian yang sama (Siregar, 2014, p. 167). Dalam prakteknya pengujian terhadap varian data dilakukan dengan SPSS 20 for windows. Uji homogenitas dilakukan

untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak. Untuk menetapkan data tersebut homogen, kriteria yang berlaku adalah jika signifikansi yang diperoleh $F_{hitung} > \alpha$, maka variansi setiap data sampel adalah homogen.

- c. Uji hipotesis

Uji-T merupakan tahap pengujian hipotesis. Pengujian Hipotesis ini merupakan *uji independent sample t-test*, yang akan dilakukan dengan bantuan SPSS 20 for windows. Uji-T dapat dilakukan jika sebaran datanya berdistribusi normal dan mempunyai varian yang homogen (Sundayana, 2015:145).

3. Teknik analisis hasil observasi keterlaksanaan aktivitas siswa dan guru

Untuk mengetahui segala aktivitas siswa dalam pembelajaran akan diamati oleh dua orang observer. Dalam observasi aktivitas siswa dibedakan menjadi dua, yakni: (1) observasi aktivitas siswa selama

pembelajaran menggunakan media *Big Book*, dan (2) observasi ketika siswa melakukan membaca pemahaman. Untuk mengetahui segala aktivitas guru dalam pembelajaran akan diamati oleh dua orang observer. Data hasil pengamatan selanjutnya akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = persentase frekuensi kejadian muncul
F = banyaknya aktivitas yang muncul
N = jumlah aktivitas keseluruhan

(Indarti, 2008:26)

Untuk predikat data hasil observasi digunakan pedoman persentase di bawah ini.

≥ 80% = sangat tinggi
60% - 79% = tinggi
40% - 59% = sedang
20% - 39% = rendah
≤ 20% = sangat rendah

(Aqib dkk, 2011: 41)

Untuk mengetahui tingkat ketepatan alat ukur aktivitas siswa dan guru maka digunakan rumus reliabilitas berikut ini.

$$R = 1 - \frac{A - B}{A + B} \times 100\%$$

Keterangan:

R = koefisien reliabilitas

A = aspek aktivitas yang memiliki frekuensi tinggi

B = aspek aktivitas yang memiliki frekuensi rendah

Instrumen aktivitas siswa dapat dikatakan reliabel jika memiliki nilai reliabilitas ≥ 75%.

(Borich dalam Ibrahim, 2005:25)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut ini disajikan pemerolehan data dari hasil uji coba pengembangan media *Big Book*. Data tersebut terdiri dari: (1) data hasil validasi media *Big Book*, (2) data hasil tes membaca pemahaman, (3) data hasil observasi aktivitas siswa dan guru. Adapun data hasil uji coba masing-masing aspek tersebut adalah sebagai berikut.

1. Data hasil validasi media *Big Book* (Kevalidan media *Big Book*)

Adapun data hasil validasi media *Big Book* adalah sebagai berikut ini.

Tabel 2. Hasil Validasi Media *Big Book*

No	Indikator	Nilai Hasil Validasi		Rata-Rata
		Validator 1	Validator 2	
1	Desain media sesuai dengan isi materi	4	4	4
2	Jenis huruf yang digunakan dapat terlihat jelas oleh siswa SD	4	4	4
3	Ukuran huruf yang digunakan dapat terlihat dengan jelas oleh siswa SD	4	4	4
4	Gambar ilustrasi pada media menarik minat siswa SD untuk belajar	4	3	3,5
5	Ukuran gambar pada media dapat terlihat dengan jelas oleh siswa SD	4	4	4
6	Tata letak gambar pada media menarik minat siswa SD untuk belajar	3	4	3,5
7	Pemberian warna pada media menarik minat siswa SD untuk belajar	4	4	4

8	Isi cerita pada media menarik minat baca pemahaman siswa SD	4	4	4
Rata-Rata Nilai Akhir				3,87
Kriteria				Sangat Baik

Berdasarkan data hasil validasi oleh para ahli bahwa media *Big Book* memperoleh nilai akhir sebesar 3,87 dengan kriteria sangat baik.

2. Data hasil tes membaca pemahaman (Keefektifan media *Big Book*)

a. Uji normalitas

Hasil nilai pre tes keterampilan membaca pemahaman siswa yang akan melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan media *Big Book* sebesar $0,07 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data pre tes keterampilan membaca pemahaman siswa kelas eksperimen adalah berdistribusi normal (Sumanto, 2014:148). Sedangkan hasil nilai pos tes keterampilan membaca pemahaman siswa pada kelas eksperimen yang telah melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan media *Big Book* sebesar $0,018 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data pos tes keterampilan membaca pemahaman siswa adalah berdistribusi normal (Sumanto, 2014:148).

b. Uji homogenitas

Data sampel nilai pre tes keterampilan membaca pemahaman

siswa diperoleh signifikansi sebesar $0,07 > 0,05$ sehingga dapat diartikan bahwa data sampel nilai siswa adalah homogen (Sumanto, 2014:148). Sedangkan data sampel nilai pos tes keterampilan membaca siswa diperoleh signifikansi sebesar $0,08 > 0,05$ sehingga dapat diartikan bahwa data sampel nilai siswa adalah homogen (Sumanto, 2014:148).

c. Uji hipotesis

Nilai t_{hitung} uji nilai pre tes keterampilan membaca pemahaman dan pos tes keterampilan membaca pemahaman sebesar 4,83 dengan t_{tabel} yang telah ditentukan sebesar 2.04. Maka hasil nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ menunjukkan $4,83 > 2,04$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil nilai pos tes keterampilan membaca pemahaman siswa setelah mengikuti proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media *Big Book* meningkat.

3. Data hasil observasi aktivitas siswa dan guru (Kepraktisan media *Big Book*)

Adapun data hasil observasi aktivitas siswa saat dilaksanakan proses pembelajaran dengan media *Big Book* adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Siswa	Komponen Penilaian										Total	RT	%
	1		2		3		4		5				
	O1	O2	O1	O2	O1	O2	O1	O2	O1	O2			
AP	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	2.9	97%
AS	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	28	2.8	93%
APE	2	3	3	2	1	3	3	2	3	3	25	2.5	83%
AA	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29	2.9	97%

AFB	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	28	2.8	93%
AM	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	27	2.7	90%
CF	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29	2.9	97%
DS	3	2	3	3	3	2	2	1	3	3	25	2.5	83%
EGS	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	26	2.6	87%
GT	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3	100%
IBR	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	27	2.7	90%
IPH	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	27	2.7	90%
DAV	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	28	2.8	93%
Jumlah	76		71		71		69		71		358	35.8	1193%
RT	2.923		2.731		2.731		2.654		2.731		27.54	2.754	92%

Keterangan:

Komponen Penilaian

1 = Membaca Media *Big Book*

2 = Menanya dari cerita media literasi

Big Book

3 = Menangkap makna arti kata dan ungkapan dari cerita media literasi

Big Book

4 = Menangkap makna tersurat dan makna

tersirat dari cerita media literasi *Big Book*

5 = Mengomunikasikan dan membuat kesimpulan dari cerita media literasi

Big Book

O1 = Observer 1

O2 = Observer 2

RT = Rata-rata

% = Persentase

Dari tabel observasi aktivitas siswa tersebut menunjukkan total rata-

rata keseluruhan komponen adalah 2,754 dengan persentase 92%. Hasil 92% tersebut menunjukkan pada kriteria "sangat tinggi". Pemerolehan skor rata-rata pada komponen 1 sebesar 2,9, komponen 2 sebesar 2,7, komponen 3 sebesar 2,7, komponen 4 sebesar 2,6, dan komponen 5 sebesar 2,7. Sedangkan keberhasilan pada setiap siswa, siswa yang memperoleh skor rata-rata 2,5 sebanyak 2 siswa, skor 2,6 sebanyak 1 siswa, skor 2,7 sebanyak 3 siswa, skor 2,8 sebanyak 3 siswa, skor 2,9 sebanyak 3 siswa, dan skor 3 sebanyak 1 siswa. Dari pemerolehan rata-rata semua siswa tersebut menunjukkan hasil yang baik, karena semua skor >2,5 dan merata pada semua siswa. Untuk mengetahui reliabilitas lembar observasi aktivitas siswa sebagai instrumen penelitian, maka disajikan data reliabilitas lembar observasi aktivitas siswa berikut ini.

Tabel 4. Hasil Reliabilitas Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Siswa	A	B	A-B	A+B	Reliabilitas	Keterangan
AP	3	2	1	5	80%	reliabel
AS	3	3	0	6	100%	reliabel
APE	3	2	1	5	80%	reliabel
AA	3	3	0	6	100%	reliabel
AFB	3	2	1	5	80%	reliabel
AM	3	2	1	5	80%	reliabel
CF	3	3	0	6	100%	reliabel
DS	3	2	1	5	80%	reliabel

EGS	3	2	1	5	80%	reliabel
GT	3	3	0	6	100%	reliabel
IBR	3	2	1	5	80%	reliabel
IPH	3	2	1	5	80%	reliabel
DAV	3	3	0	6	100%	reliabel

Keterangan:

A= aspek aktivitas siswa yang memiliki frekuensi tinggi

B= aspek aktivitas siswa yang memiliki frekuensi rendah

Berdasarkan tabel tersebut, menunjukkan bahwa semua komponen penilaian aktivitas siswa dapat dikatakan reliabel, karena hasil penghitungan data menunjukkan tingkat reliabilitas $\geq 75\%$. Sesuai dengan rumus yang telah dipilih dalam menentukan reliabilitas instrumen, bahwa instrumen dikatakan reliabel jika hasil penghitungan reliabilitasnya $\geq 75\%$. Komponen yang mendapat nilai reliabilitas sebesar 80% sebanyak 8

siswa, yakni siswa nomor: 1, 3, 5, 6, 8, 9, 11, dan 12. Sedangkan komponen penilaian yang mendapat nilai reliabilitas 100% sebanyak 5 siswa, yaitu siswa nomor: 2, 4, 7, 10, dan 13. Jadi dapat disimpulkan bahwa lembar observasi aktivitas siswa secara keseluruhan dinyatakan reliabel.

Adapun data hasil observasi aktivitas siswa saat dilaksanakan proses pembelajaran dengan media *Big Book* adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Komponen	Skor						Total	RT	%
	P1		P2		P3				
	O1	O2	O1	O2	O1	O2			
1. Melakukan apersepsi	3	4	4	4	4	4	23	3,8	96%
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa	4	4	4	4	4	4	24	4	100%
3. Menunjukkan penguasaan materi	3	4	4	3	4	4	22	3,7	92%
4. Mengaitkan dengan pengetahuan yang relevan	4	4	3	4	4	4	23	3,8	96%
5. Memfasilitasi siswa untuk melakukan pengamatan, melihat, membaca media <i>big book</i> , atau mendengar	4	4	4	4	4	4	24	4	100%
6. Membimbing siswa untuk melihat, membaca media <i>big book</i> , dan memahami	4	4	4	4	4	4	24	4	100%
7. Membimbing siswa untuk merumuskan pertanyaan/masalah dengan jelas dari bahan bacaan yang ada di media <i>big book</i>	3	3	3	4	4	4	21	3,5	88%
8. Membimbing siswa dalam memahami atau mendefinisikan istilah-istilah yang terdapat pada media <i>big book</i>	4	3	4	4	4	4	23	3,8	96%

9.	Membimbing siswa dalam memahami bacaan	3	3	3	4	4	4	21	3,5	88%
10.	Membimbing siswa dalam mencari bacaan baik dari pengalaman atau media seperti buku, koran, majalah, radio, atau televisi	3	4	4	4	4	4	23	3,8	96%
11.	Membimbing siswa dalam merumuskan kesimpulan dari bahan bacaan.	4	4	4	4	4	4	24	4	100%
12.	Membimbing siswa dalam mengevaluasi diri	3	3	4	4	4	4	22	3,7	92%
13.	Memfasilitasi siswa untuk menyampaikan hasil kerja berupa membaca pemahaman	4	4	4	4	4	4	24	4	100%
14.	Memfasilitasi siswa untuk memberikan tanggapan	4	4	4	4	4	4	24	4	100%
15.	Memberikan penguatan dan tanggapan	4	3	4	4	4	4	23	3,8	96%
Jumlah		109		116		120		345	24	1440%
RT		3.633		3.867		4.000		23	4	96%

Keterangan:

P1 = Pembelajaran ke-1

P2 = Pembelajaran ke-2

P3 = Pembelajaran ke-3

O1 = Observer 1

O2 = Observer 2

RT = Rata-rata

% = Persentase

Berdasarkan tabel hasil observasi aktivitas guru tersebut skor rata-rata semua komponen adalah 4 dengan kriteria “sangat baik”. Sedangkan pemerolehan persentase secara keseluruhan rata-ratanya adalah 96% dengan kategori “sangat tinggi”. Pada setiap pembelajarannya, dari pembelajaran ke-1 sampai pembelajaran ke-3 terus meningkat. Hal tersebut disebabkan karena kekurangan yang ada selama pembelajaran dievaluasi kemudian diperbaiki pada pembelajaran selanjutnya. Pemerolehan

skor rata-rata pada pembelajaran ke-1 adalah 3,6, pembelajaran ke-2 adalah 3,8 meningkat 0,2 dari pembelajaran ke-1, pembelajaran ke-3 adalah 4 meningkat 0,2 dari pembelajaran ke-2. Sedangkan pemerolehan persentase yang mendapat 88% adalah komponen: 7 dan 9. Persentase yang mendapat 92% adalah komponen: 3 dan 12. Persentase yang mendapat 96% adalah komponen: 1, 4, 8, 10, 15. Persentase 100% adalah komponen: 2, 5, 6, 11, 13, 14. Jadi secara keseluruhan pencapaian hasil aktivitas guru sangat baik, hal tersebut dibuktikan dengan pemerolehan skor yang terus meningkat pada setiap pembelajarannya.

Untuk mengetahui tingkat reliabilitas instrumen lembar aktivitas guru, maka disajikan data hasil pengolahan reliabilitas instrumen lembar aktivitas guru berikut ini.

Tabel 6. Hasil Reliabilitas Lembar Observasi Aktivitas Guru

Komponen	A	B	A-B	A+B	Reliabilitas	Keterangan
1	4	4	0	8	100%	reliabel
2	4	4	0	8	100%	reliabel
3	4	3	1	7	86%	reliabel
4	4	4	0	8	100%	reliabel
5	4	4	0	8	100%	reliabel

6	4	4	0	8	100%	reliabel
7	4	3	1	7	86%	reliabel
8	4	3	1	7	86%	reliabel
9	4	3	1	7	86%	reliabel
10	4	4	0	8	100%	reliabel
11	4	4	0	8	100%	reliabel
12	4	3	1	7	86%	reliabel
13	4	4	0	8	100%	reliabel
14	4	4	0	8	100%	reliabel
15	4	3	1	7	86%	reliabel

Keterangan:

A= aspek aktivitas guru yang memiliki frekuensi tinggi

B= aspek aktivitas guru yang memiliki frekuensi rendah

Berdasarkan tabel hasil reliabilitas instrumen lembar observasi aktivitas guru tersebut, secara keseluruhan dapat dinyatakan reliabel. Hasil penghitungan semua komponen penilaian lembar aktivitas guru $\geq 75\%$. Oleh karena itu, lembar observasi aktivitas guru dapat disimpulkan reliabel. Komponen penilaian yang mendapat nilai reliabel 86% sebanyak 6 komponen, yakni komponen nomor: 3, 7, 8, 9, 12, dan 15. Sedangkan nilai komponen penilaian yang mendapat nilai reliabel 100% sebanyak 9 komponen, yakni komponen nomor: 1, 2, 4, 5, 6, 10, 11, 13, dan 14.

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SD Negeri 19 Banda Aceh sudah meningkat. Kemampuan membaca siswa dapat meningkat karena dipengaruhi beberapa faktor seperti, 1) motivasi, 2) lingkungan keluarga, dan 3) bahan bacaan. Motivasi siswa dalam membaca mempengaruhi kemampuan membaca siswa. Siswa yang memiliki dorongan untuk membaca maka kemampuan membaca yang dimiliki baik.

Hal tersebut dapat dilihat dalam pembelajaran. Ketika pembelajaran, siswa yang memiliki motivasi yang tinggi maka Jurnal Tunas Bangsa

akan memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Faktor lain yang mempengaruhi kemampuan membaca yaitu berkaitan dengan bahan bacaan, bahan bacaan yang digunakan dalam pembelajaran mempengaruhi minat membaca siswa dan kemampuan dalam memahami isi bacaan. Bahan bacaan yang sulit dipahami membuat siswa untuk enggan untuk membaca. Sebaliknya, bahan bacaan yang memuat cerita yang sederhana dan mudah dipahami akan menarik minat siswa dalam membaca.

Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya aspek membaca pemahaman yang dilakukan guru selama ini sudah baik, namun dalam proses pembelajarannya siswa masih kurang antusias dan berperan pasif dalam pembelajaran. guru masih menggunakan buku pegangan sebagai sumber belajar. Pembelajaran yang dilakukan belum memanfaatkan media sehingga siswa kurang tertarik pada pembelajaran membaca pemahaman. Dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran dapat membuat siswa meningkatkan pemahaman dan mendapatkan informasi (Arsyad, 2011: 16).

Pembelajaran menggunakan *Big Book* ini membuat siswa berlatih membaca berulang-ulang. Hal tersebut

membuktikan bahwa membaca yang dilakukan secara terus menerus dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Dalam hal ini guru memberikan contoh membaca yang benar dan memberikan penekanan dalam menyampaikan isi bacaan. Membaca dengan media ini membuat siswa lebih memahami isi bacaan. Siswa dapat menceritakan kembali isi cerita pada teks bacaan karena dalam media ini cerita yang disajikan sederhana.

SIMPULAN

Adapun kesimpulan dalam penelitian ini adalah (1) kevalidan media *Big Book* berdasarkan data hasil validasi oleh para ahli bahwa media *Big Book* memperoleh nilai akhir sebesar 3,87 dengan kriteria sangat baik, (2) kepraktisan media *Big Book* ditunjukkan berdasarkan data observasi aktivitas siswa dan

guru pada saat menggunakan media *Big Book*, pada data hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa pemerolehan rata-rata nilai semua aktivitas siswa menunjukkan hasil yang baik, karena semua nilai $>2,5$ dan merata pada semua siswa, sedangkan data hasil observasi aktivitas guru menunjukkan bahwa pencapaian nilai hasil aktivitas guru sangat baik, hal tersebut dibuktikan dengan pemerolehan nilai yang terus meningkat pada setiap pembelajarannya, (3) keefektifan media *Big Book* ditunjukkan dengan data hasil tes membaca pemahaman siswa diperoleh nilai t_{hitung} uji nilai pre tes keterampilan membaca pemahaman dan pos tes keterampilan membaca pemahaman sebesar 4,83 dengan t_{tabel} yang telah ditentukan sebesar 2,04. Maka hasil nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ menunjukkan $4,83 > 2,04$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil nilai pos tes keterampilan membaca pemahaman siswa setelah mengikuti proses kegiatan belajar menggunakan media *Big Book* meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi.
- Aqib, Z. dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : CV Yrama Widya.
- Cahyani, I., & Hodijah. (2007). *Kemampuan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Bandung : UPI Press.
- Colville, H., S. & Oconnor, B. (2006). Using Big Book: A Standards Based Instructional Approach for Foreign Language Teacher Candidate in a PreK-12 Program. *Foreign Language Annals* Vol. 39 Nomor 3. Hlm. 487- 506.
- Meltzer, D. 2002. *The Relationship Between Mathematics Preparation an Conceptual Learning Gains In Physich: A Possible "Hidden Variable In Diagnostic Pretes Scores"*. Iowa State University: Department Of Physich And Astronomy.
- OECD . *PISA 2009 Technical Report*. PISA : OECD Publishing.
- Resmini, dkk. (2006). *Membaca dan Menulis di Sekolah Dasar*. Bandung : UPI Press.
- Santyasa, I. W. (2007). *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan, di Banjar Angkan Klungkung, 10 Januari 2007.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.

PENERAPAN STRATEGI *PREVIEW, QUESTION, READ, SUMMARIZE, TEST (PQRST)* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA INTENSIF DI KELAS IV SD

Cut Marlini¹⁾

¹⁾STKIP Bina Bangsa Getsempena

email: cut@stkipgetsempena.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan membaca intensif melalui strategi pembelajaran PQRST pada siswa IV SD Negeri 45 Bungo Pasang Padang. Rancangan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 45 Bungo Pasang. Jenis data berupa data kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh dengan teknik tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Penggunaan strategi PQRST dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas IV SDN 45 Bungo Pasang. (2) Penggunaan strategi PQRST juga menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca intensif siswa. Dimana tes pratindakan menunjukkan hanya 15 dari 25 saja yang mencapai ketuntasan atau hanya sebesar 60 % siswa tuntas, terjadi peningkatan menjadi 80% pada siklus I atau sebanyak 20 dari 25 siswa tuntas, dan meningkat menjadi 90% pada siklus 2 atau 24 dari 25 siswa tuntas.

Kata Kunci: keterampilan membaca intensif, strategi belajar, PQRST

Abstract

The purpose of this study was to improve intensive reading skills through Preview, Question, Read, Summary, and Test(PQRST) learning strategies for the fourth grade students of elementary school (SDN 45) Bungo Pasang Padang. The design of this study was classroom action research carried out in two cycles, which cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects of this study were teachers and students of the fourth grade of SD Negeri 45 Bungo Pasang. The data were collected quantitatively and qualitatively obtained by testing, observation and documentation techniques. Data analysis techniques used were qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis technique. The results of the study show that: (1) The use of PQRST strategies increase the activeness of the fourth grade students of SDN 45 Bungo Pasang. (2) The use of PQRST strategies shows the increase in students' intensive reading skills which the result of the pre-action test shows only 15 out of 25 have achieved completeness or only 60% of students completed, an increase to 80% in cycle I or as many as 20 of 25 students completed, and increased to 90% in cycle 2 or 24 of 25 students completed .

Keywords: intensive reading skills, learning strategies, PQRST

PENDAHULUAN

Bahasa pada hakikatnya merupakan alat komunikasi dan interaksi baik secara lisan maupun tulisan. Melalui bahasa, seseorang dapat menyampaikan pesan, pikiran, perasaan, gagasan, dan pengalamannya kepada orang lain. Bahasa

Indonesia memuat empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut berhubungan erat satu dengan yang lain

dan sangat penting untuk menyerap informasi dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang maju pesat. Membaca adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang sangat penting untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui media bahasa tulis. Dalman (2013:5) mengemukakan, "*Reading is the heart of education*" yang artinya, membaca merupakan jantung pendidikan. Karena itu, keterampilan membaca sudah seharusnya menjadi keterampilan yang perlu dan penting untuk dikuasai. Meskipun demikian, membaca bukanlah suatu pekerjaan yang mudah untuk dilakukan dan perlu bimbingan melalui proses pembelajaran yang tepat.

Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik dan metakognitif. Untuk memperoleh keterampilan membaca seseorang harus melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran membaca bukan merupakan satu-satunya tujuan dari pembelajaran membaca, akan tetapi dengan melakukan proses yang benar akan mempengaruhi perolehan hasil dan pemahaman setelah membaca. Selain itu, proses pembelajaran membaca hendaknya melihat secara utuh dan menyeluruh jenis membaca yang dilakukan dan strategi yang tepat untuk digunakan.

Salah satu jenis membaca adalah membaca intensif, yaitu suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk memahami teks secara mendalam, hal ini sesuai dengan pendapat Tarigan (2008:36), "Membaca intensif adalah membaca secara seksama, telaah, teliti, dan terperinci, membutuhkan pemahaman

mendalam yang bertujuan untuk menumbuhkan serta mengasah kegiatan membaca secara kritis". Oleh karena itu, untuk memperoleh pemahaman bacaan yang baik bagi peserta didik, hendaknya guru mampu memaksimalkan keterlaksanaan proses, sehingga peserta didik mampu memahami hal-hal yang bersifat konkret menuju abstrak. Hal ini dilakukan karena isi setiap materi pelajaran dapat digali dan dimengerti dengan baik melalui kegiatan membaca yang baik dan benar. Akan tetapi kenyataannya membaca merupakan kemampuan yang dianggap sulit oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan guru belum mampu memaksimalkan kegiatan dalam pembelajaran membaca.

Penelitian yang dilakukan Bariska (2013), mengungkapkan masalah yang ditemui dalam pembelajaran membaca di Sekolah Dasar adalah: (1) peserta didik sulit memahami isi bacaan; (2) peserta didik sulit menemukan ide pokok tiap paragraf; (3) peserta didik mengalami kesulitan dalam menyimpulkan isi bacaan. Hal ini disebabkan guru mengajar cenderung masih monoton, cara guru mengajar dan sarana membaca yang kurang memadai, dan strategi yang digunakan guru kurang sesuai dengan kondisi peserta didik dan kompetensi yang diinginkan.

Beranjak dari pendapat Bariska, berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SDN 45 Bungo Pasang, terdapat beberapa permasalahan pada proses pembelajaran yang menjadi faktor rendahnya pemahaman membaca peserta didik, di antaranya: (1) keterampilan membaca, terutama membaca intensif cenderung diabaikan, hal ini disebabkan umumnya guru menganggap bahwa pengajaran membaca telah berhasil bila

peserta didik sudah dapat membaca dan menulis pada jenjang kelas rendah, serta pada kelas tinggi peserta didik sudah dapat membaca nyaring dengan menyuarakan bunyi-bunyi bahasa; (2) strategi yang digunakan tidak sesuai dengan pembelajaran membaca dan kompetensi yang diinginkan. Misalnya pembelajaran membaca teknik, tetapi pelaksanaannya beberapa orang peserta didik disuruh membaca bersuara tanpa menegur kesalahan intonasi, setelah itu guru menyuruh menjawab pertanyaan di bawahnya; (3) guru kurang melatih peserta didik untuk mengajukan pertanyaan tentang isi bacaan; (4) guru kurang melakukan proses pada tahapan membaca (prabaca, saat baca, dan pascabaca); (5) guru kurang melatih peserta didik dalam meringkas isi bacaan; (6) guru hanya menyuruh peserta didik menjawab pertanyaan tanpa memperhatikan sejauh mana peserta didik memahami setiap jawaban.

Sejalan dengan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 45 Bungo Pasang, dalam penelitiannya Sakolrak (2013:2946), menjelaskan "*Three most critical reading comprehension learning problems that occur in elementary school: (1) Students had no reading habit and do not read long question in examination papers; (2) students lack reading comprehension ability; (3) teachers lack reading comprehension teaching strategies*". Maksudnya adalah tiga permasalahan yang terjadi pada pembelajaran membaca pemahaman di sekolah dasar yaitu, peserta didik tidak memiliki kebiasaan membaca dan tidak lama membaca pertanyaan yang ada di kertas ujian, peserta didik kurang memiliki kemampuan dalam membaca pemahaman dan guru kurang memiliki strategi untuk mengajar membaca pemahaman.

Menyikapi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi baru dalam pembelajaran di kelas. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan keterampilan membaca peserta didik. Guru dapat mengupayakannya dengan penggunaan strategi pembelajaran yang tepat sehingga memicu peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Guru tidak terlalu banyak menjelaskan materi pelajaran di kelas (Sucipta dan Swacita, 2006). Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan strategi *Preview, Question, Read, Summarize, Test* (PQRST).

Strategi PQRST merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk memperoleh informasi secara detail dan menyeluruh dari suatu bacaan karena itu, strategi ini dapat meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik, karena merupakan cara yang efektif untuk menganalisis dan mempelajari bahan yang dianggap sulit bagi peserta didik. Thomas dan Robinson (dalam Malia 2015:3) mengungkapkan "*PQRST is one of strategies that can lead the students reading comprehension*". Maksudnya bahwa strategi PQRST merupakan salah satu strategi yang dapat membimbing peserta didik dalam memahami bacaan. Ada lima tahap yang dilakukan dalam pembelajaran berbasis strategi PQRST yaitu: (1) *preview*; (2) *question*; (3) *read*; (4) *summarize*, dan (5) *test*".

Langkah *preview* atau melakukan tinjauan umum dapat melatih peserta didik untuk mengetahui secara umum isi bacaan dengan cepat. Langkah *question* atau mengajukan pertanyaan dapat melatih peserta didik untuk mengajukan pertanyaan terhadap hal-hal yang ingin diketahui dari teks bacaan dan mengingat

informasi yang telah diketahui. Selanjutnya, langkah meringkas atau *summarize* dapat melatih peserta didik dalam menentukan pikiran utama tiap paragraf, sehingga memudahkan peserta didik dalam menjawab pertanyaan atau *test* yang diberikan. Strategi PQRSST diharapkan dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan membaca intensif karena sesuai dengan hakekat dan tujuan pembelajaran untuk peserta didik Sekolah Dasar. Strategi PQRSST diharapkan dapat mewujudkan situasi belajar yang tidak menjenuhkan, sehingga peserta didik dapat mengekspresikan dirinya terhadap kesulitan memahami bacaan.

Berdasarkan paparan dan hasil analisis di atas, tujuan penulisan artikel ini adalah untuk memaparkan bagaimana, "Penerapan Strategi *Preview, Question, Read, Summarize, Test* (PQRSST) dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca intensif di Kelas IV SD 45 Bungo Pasang".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahap. Secara garis besar dapat dilihat pada gambar yang mengacu pada model yang dikemukakan oleh Kurt Lewin, dimana tiap siklus dilakukan dalam beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Penelitian dilaksanakan di Kelas IV SDN 45 Bungo Pasang. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian meliputi: (a) Tes tertulis bentuk uraian obyektif. (b) Observasi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Strategi PQRSST. (c)

Dokumentasi berupa rekaman tindakan kelas dan dokumentasi berbentuk foto.

Data yang diperoleh dianalisis bersama mitra kolaborasi sejak penelitian dimulai, dikembangkan selama proses refleksi sampai proses penyusunan laporan tehnik analisa data yang digunakan adalah model alur, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Milles & Huberman, 1989). Data hasil observasi dalam penelitian ini terhadap penggunaan strategi PQRSST untuk meningkatkan hasil belajar siswa siswa kelas IV SDN 45 Bungo Pasang dan partisipasi siswa dianalisis dengan pedoman sistem penilain yang diuraikan oleh Acep Yoni,dkk (2010:176) dengan tehnik penilaian menggunakan rumus sebagai berikut: Jumlah skor yang diperoleh

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Sealanjutnya dari hasil pengolahan data setiap siswa akan dikonfirmasi dengan kriteria nila yang telah ditetapkan sesuai pencapaian indikator secara individu dan klasikal berdasarkan Kriteria Ketuntasan Maksimun (KKM).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan awal yang dilakukan untuk mengetahui keadaan sebelum dilakukan tindakan adalah dengan melakukan observasi dan dokumentasi terhadap proses dan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi PQRSST.

Hasil observasi pada pratindakan menunjukkan hanya 15 dari 25 saja yang mencapai ketuntasan atau sebesar 60 % siswa tuntas dalam tes evaluasi. Sementara pada pelaksanaan siklus I menunjukkan 20

dari 25 siswa memperoleh ketuntasan atau 80%. Hasil yang diperoleh tersebut masih belum mencapai target yang diharapkan yaitu 85% untuk prestasi belajar.

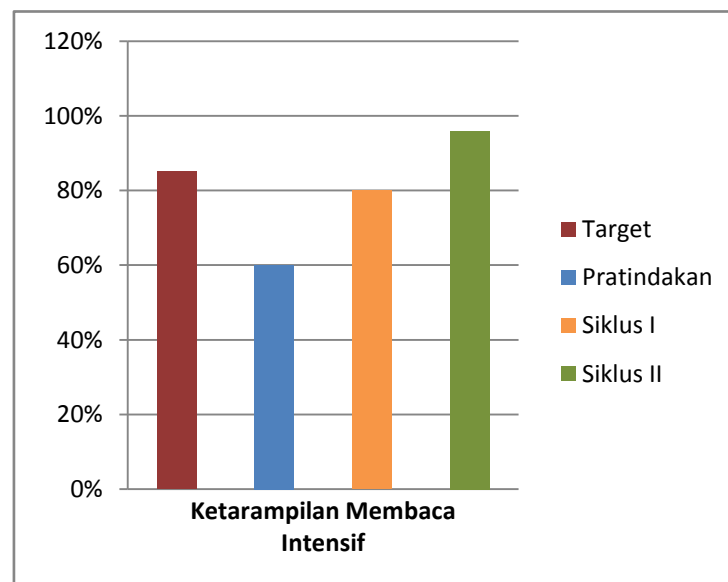
Adapun refleksi yang dilakukan diketahui bahwa pada siklus 1 siswa terlihat antusias saat mengikuti pembelajaran dan keaktifan meningkat jika dibandingkan dengan pratindakan. Keberhasilan yang diharapkan pada siklus 1 yaitu 85%, namun hasil yang diperoleh belum mencapai target sehingga dilakukan perbaikan pada siklus 2. Kendala yang dialami pada siklus 1, siswa belum maksimal dalam melakukan langkah pembelajaran menggunakan strategi PQRSST karena baru pertama kali. Tindakan refleksi yang dilakukan adalah guru meningkatkan bimbingan serta arahan kepada siswa selama pembelajaran berlangsung dan memberikan bimbingan serta arahan secara khusus kepada siswa yang mengalami kesulitan. Pada siklus 2 dilakukan sedikit perubahan pada langkah

strategi pembelajaran PQRSST untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi sebagai upaya perbaikan dari hasil tindakan siklus 1. Perencanaan tindakan siklus 2 mengacu pada hasil yang telah dicapai pada siklus 1.

Hasil yang diperoleh pada siklus ke II adalah sebesar 96 % yaitu 24 dari 25 siswa memperoleh nilai ≥ 75 sebagai KKM. Pada tahap ini diketahui bahwa hasil yang diperoleh setelah dilakukan tindakan pada siklus 2 target keberhasilan sebesar 85% telah tercapai sehingga tidak perlu dilakukan tindakan pada siklus berikutnya dan penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus.

Berdasar penjelasan rangkaian pelaksanaan kegiatan pada setiap siklus tersebut perolehan keterampilan membaca intensif siswa meningkat berdasarkan hasil belajar siswa.

Hasil tersebut dapat dilihat dalam diagram sebagai berikut:



Berdasarkan Grafik di atas menunjukkan bahwa pada pratindakan hasil yang diperoleh belum maksimal sehingga dilakukan tindakan pada siklus 1,

pada siklus 1 hasil yang diperoleh belum mencapai target yang diharapkan, perlu dilakukan tindakan siklus 2 sehingga siklus dilanjutkan. Pada siklus 2 diperoleh

hasil yang diperoleh telah mencapai target sehingga tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya. Penerapan strategi pembelajaran PQRS dapat meningkatkan keterampilan membaca intensif siswa kelas IV SDN 45 Bungo Pasang.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan dapat ditarik simpulan:

1. Penggunaan strategi PQRS dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas IV SDN 45 Bungo Pasang .
2. Penggunaan strategi PQRS dapat meningkatkan keterampilan membaca intensif siswa kelas IV SDN 45 Bungo Pasang.

Saran

Saran yang perlu diperhatikan sehubungan dengan pelaksanaan penelitian ini antara lain:

1. Untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan strategi

Preview Question Read Summary Test sebaiknya ketika menjelaskan materi guru memberikan contoh dan pemodelan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan, selain itu guru harus menggunakan media yang bervariasi agar siswa tidak cepat bosan.

2. Guru sebaiknya selalu mengawasi kegiatan siswa secara merata agar siswa tetap aktif dalam melaksanakan pembelajaran.
3. Untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran membaca pemahaman guru dapat menerapkan strategi PQRS. Guru sebaiknya melakukan pendekatan secara individu untuk memancing siswa aktif menjawab pertanyaan dan memberikan pendapat.
4. Siswa sebaiknya lebih aktif bertanya jika belum paham mengenai materi yang disampaikan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Bariska, Hanif Fikri. 2013 Penerapan Strategi Direct Reading Thinking Activity (DRTA) untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas V SDN Pacarkeling 1/182 Surabaya. *Jurnal Pendidikan*. http://www.bariska.startegi.DRTA.meningkatkan.keterampilan_membaca. Diakses tanggal 9 Mei 2015.
- Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Malia, Nopri. 2015. Using PQRSST Strategy to Improve Students' Reading Comprehension of Hortatory Exposition Texts at Grade XI IPS of MA Diniyah Puteri, Pekanbaru. *Journal English Language Teaching (ELT) Volume 1 Nomor 1, Maret 2015*. <http://journal.english.languge teaching.com>. diakses 27 Januari 2016.
- Sakolrak, Soison. 2013. The Strategic Development to Enhance Reading Comprehension Instructional Competency of Elementary School Teachers Based on Comprehension Ability Diagnostic Instruments. *Jurnal for Reserch in Faculty of Education, Chulalongkorn University, Bangkok 10330, Thailand. Volume 116, 21 February 2014, Pages 2946-2951*. <http://www.sciencedirect.com>. diakses 28 Januari 2016.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Nurhadi. 2008. *Membaca Cepat dan Efektif*. Bandung: Sinar Baru.
- Rahim, Farida. 2007. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.

PENERAPAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID DAN GAMBAR BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Chrisnaji Banindra Yudha¹⁾

¹⁾ STKIP Kusuma Negara

email: chrisnaji_by@stkipkusumanegara.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui keefektifan: (1) game edukasi berbasis android, (2) media gambar, dan (3) tanpa media dalam pembelajaran matematika materi perkalian. Jenis penelitian adalah eksperimental dengan desain *Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam proses eksperimen dilakukan pengamatan pada tiga kelompok pembelajaran yaitu kelompok eksperimen satu yang diberi *treatment* dengan game edukasi berbasis Android, kelompok eksperimen dua dengan media gambar, dan kelompok kontrol dengan tanpa media. Populasi penelitian adalah semua peserta didik kelas II SDN Rempoa 4 Tangerang Selatan dengan sampel peserta didik kelas II A, II B, dan II C. Instrumen penelitian adalah tes soal perkalian yang telah di uji coba dengan $\alpha 0,826$. Teknik analisis data menggunakan Anava yang dilanjutkan dengan uji *Scheffe*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) ada perbedaan yang signifikan keefektifan di antara pembelajaran matematika menggunakan game edukasi berbasis Android, media gambar, dan tanpa media dalam Pembelajaran perkalian kelas II SDN Rempoa 4 Tangerang Selatan, ($F_h = 6,121 > F_{t(0,05)} = 3,10$); (2) ada perbedaan yang signifikan keefektifan game edukasi berbasis Android dan media gambar dalam pembelajaran perkalian, (sig. (p) = $0,023 < 0,05$); (3) ada perbedaan yang signifikan keefektifan game edukasi berbasis Android dan tanpa media dalam pembelajaran perkalian, (sig. (p) = $0,005 < 0,05$); dan (4) tidak ada perbedaan yang signifikan keefektifan media gambar dan tanpa media dalam pembelajaran perkalian, (sig. (p) = $0,811 > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi berbasis Android lebih baik dari pada media gambar, media gambar tidak lebih baik dari pada tanpa media, dan game edukasi berbasis Android paling efektif diantara media gambar dan tanpa media.

Kata Kunci: game edukasi, android, matematika, dan sekolah dasar

Abstract

The objective of this study is to discover the effectiveness of: (1) Android-based mathematics instructional media in learning multiplication, (2) image-based mathematics instructional media in learning multiplication and (3) learning multiplication without any media. This study is an experimental one that uses *Randomized Pretest-Posttest Control Group design*. In the experiment, observations on three learning groups were conducted. The first experimental group was given a treatment in the form of Android-based mathematics instructional media, the second experimental group received an image-based mathematics instructional media, and the control group did not use any media. The research population was all 2th-grade students in South Tangerang Rempoa 4 Elementary School and with the sample of IIA, IIB, and IIC class students. The research instrument was a test of fractions that had been tested with $\alpha 0.826$. The data analysis technique used was Anova and then followed by *Scheffe* test. The results of the study show that: (1) there is a significant effectiveness difference between mathematics learning that is Android-based, image-based, and the one that uses no media in learning fractions among the 5th-grade students of South Tangerang Rempoa 4 Elementary School, ($F_h = 6,121 > F_{t(0,05)} = 3,10$); (2) there is a significant difference between the effectiveness of Android-based and image-based mathematics instructional media in learning

multiplication, (sig. (p) = 0,023 < 0,05); (3) there is a significant difference between the effectiveness of learning multiplication by using Android-based mathematics instructional media and not using any media (sig. (p) = 0,005 < 0,05); and (4) there is no significant difference between the effectiveness of learning multiplication by using image-based media and not using any media, (sig. (p) = 0,811 > 0,05). These show that Android-based mathematics instructional media is better than the image-based one, learning with image-based media is not any better than learning without media, and the Android-based mathematics instructional media is the most effective tool compared to that of image-based media and using no media.

Keywords: educational game, android, mathematic, and elementary school

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi, baik pendidikan umum maupun pendidikan kejuruan. Menurut Chrisnaji Banindra Yudha (2014:p.1) Mata pelajaran matematika di sekolah sangat penting untuk melatih pola pikir siswa. Matematika membentuk pola pikir yang memelajarinya khususnya siswa, diantaranya berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dengan penuh kecermatan. Dalam memahami konsep matematika dibutuhkan analisa yang mendalam dari pada ilmu yang lain dan siswa sering mengalami dan menemui kesulitan.

Siswa Sekolah dasar memiliki keunikan dalam sisi perkembangan. Menurut Dyah Anungrat Herzamzam (2018: p.168) siswa SD dari sisi perkembangan kognitif atau intelektual masih berada pada tahap pemikiran operasional konkret. Siswa SD belum mampu berpikir abstrak, pemikiran siswa masih terikat pada hal-hal konkret. Konkret yang dimaksud adalah hal yang nyata dan sering dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika banyak menjadi momok untuk dipelajari bagi siswa atau orang tua. Dari segi siswa banyak yang

tidak yakin atau keyakinan (*self efficacy*) bahwa dirinya tidak mampu untuk menyelesaikan soal matematika, walaupun yang masih sederhana. Menurut Chrisnaji Banindra Yudha (2018:p.111) *self efficacy* merupakan keyakinan individu untuk melaksanakan dan menaklukan beraneka ragam situasi yang muncul dan dihadapinya. Dengan demikian dengan rendahnya keyakinan mampu menekan kreativitas seseorang.

Pada era saat ini banyak orang tua siswa yang memperbincangkan kekurangan atau kelebihan siswa dalam mempelajari matematika. Siswa SD merupakan salah satu bagian yang harus didampingi, diayomi, dijaga, disayang, dan dipantau serta dimotivasi oleh orang tua untuk mencapai keberhasilan pembelajaran, termasuk mempelajari matematika. Chrisnaji Banindra Yudha (2018:p.14) motivasi sebagai daya pendorong yang besar dalam mempengaruhi seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu, peran motivasi orang tua dalam mendampingi dan memotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan sangatlah diperlukan.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Rempoa 4 Tangerang Selatan khususnya kelas II, diketahui bahwa metode pembelajaran yang dilakukan guru didominasi oleh metode ekspositori.

Ekpositori yang disampaikan guru lebih ditekankan pada penuntasan materi yang ada pada kurikulum. Meskipun demikian, hasil ulangan mata pelajaran matematika materi perkalian masih rendah dan kurang dari kriteria ketuntasan minimal (KKM). Secara nasional kriteria ketuntasan minimal yaitu 75 (Depdiknas, 2008:p.3). Rerata nilai matematika materi perkalian kelas II SDN Rempoa 4 Tangerang Selatan yang berjumlah 30 siswa adalah 67,7. Tidak ada satu pun siswa yang mempunyai rerata lebih besar atau sama dengan 75 sesuai dengan standar ketuntasan minimal nasional. Pada kegiatan sebelum pembelajaran usai, para guru menggunakan cara mencongak atau memberikan pertanyaan secara langsung dan lisan kepada para siswa tentang 10 soal perkalian. Hasilnya terwujud 5 siswa mampu untuk menjawab dengan benar dan 25 siswa menjawab dengan salah.

Selain permasalahan di atas, hampir semua yaitu 26 siswa dari 30 siswa mengatakan bahwa matematika merupakan mata pelajaran tersulit untuk dimengerti. Siswa juga merasa tidak mampu dalam menyelesaikan tugas atau soal-soal matematika. Siswa menganggap matematika hanya membuat pusing kepala. Ada beberapa macam sikap yang diperlihatkan siswa saat menerima suatu tugas atau soal matematika untuk dikerjakan. Sebagian besar siswa mengeluh, bila guru memberikan soal untuk dikerjakan. Ada siswa yang menyerah dahulu sebelum berusaha mencoba mengerjakannya karena merasa tidak mampu. Ada siswa yang berusaha mengerjakannya, tetapi menyerah saat menemui kesulitan. Hanya ada sekitar 4 siswa saja yang senang apabila guru memberikan tugas atau soal matematika.

Siswa tersebut terlihat pantang menyerah dan berusaha semaksimal mungkin untuk dapat menyelesaikannya. Para siswa terlihat berbeda-beda dalam menerima dan mengikuti pelajaran matematika. Hampir semua siswa terlihat bermalas-malasan, kurang antusias, mengantuk, berbicara sendiri dengan teman dan tidak memperhatikan selama mengikuti pelajaran matematika. Para siswa tersebut juga mengaku bahwa matematika adalah mata pelajaran yang paling dibenci dan tidak menarik. Guru kelas juga mengeluhkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar dalam kelas. Sebagian besar siswa tidak aktif, ketika diberi waktu untuk bertanya tidak ada yang merespon. Selain itu, ketika guru mengajukan pertanyaan ataupun memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan soal di depan, sebagian besar siswa tidak ada yang merespon. Dengan demikian hal ini menjadi permasalahan yang harus diselesaikan.

Jerome Bruner (Ibrahim 2012: p.81), belajar merupakan suatu proses aktif yang memungkinkan manusia untuk menemukan hal-hal baru di luar informasi yang diberikan kepada dirinya. Hal ini berarti bahwa siswa dalam belajar harus menemukan sendiri pengetahuan atau hal lain yang di pelajarnya. Menurut Bruner (Ibrahim 2012: p.82-83), jika seseorang mempelajari sesuatu pengetahuan, pengetahuan itu perlu dipelajari dalam tahap tertentu agar pengetahuan tersebut dapat diinternalisasi dalam pikiran (struktur kognitif) orang tersebut. Tahap yang dimaksud adalah: (1) Tahap *Enactive* Pengetahuan itu dipelajari secara aktif menggunakan benda konkret atau menggunakan situasi yang nyata. (2)

Tahap *Iconic*, Tahap ini *transfer* pengetahuan melalui penggunaan media visual seperti gambar, diagram, film dan sejenisnya. (3) Tahap *Symbolic* Tahap ini ditandai dengan penggunaan simbol-simbol abstrak untuk mewakili realitas. Simbol yang dimaksud adalah simbol verbal (misalnya huruf-huruf, kata-kata, kalimat-kalimat), lambang matematika dan lainnya.

Pendapat lain menurut Asri C. Budiningsih (2012: p.64), belajar merupakan usaha pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui asimilasi dan akomodasi yang menuju pada pembentukan struktur kognitifnya, memungkinkan mengarah kepada tujuan tersebut. Belajar menurut Cobb dkk. (TIM MKPBM 2001: p.72), belajar dipandang sebagai proses aktif dan konstruktif di mana siswa mencoba menyelesaikan masalah yang muncul sebagaimana mereka berpartisipasi secara aktif dalam latihan matematika di kelas.

Dari berbagai pendapat di atas diperoleh bahwa, belajar yaitu proses usaha aktif oleh siswa atau orang untuk memahami pengetahuan sesuai tujuan yang ingin dicapai dan dengan cara mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Pengetahuan dari belajar diperoleh apabila seseorang memulai belajar dengan menggunakan situasi nyata sampai dengan situasi abstrak.

Secara garis besar, belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor dari dalam diri (faktor *intern*) maupun faktor dari luar diri (faktor *ekstern*) individu. Slameto (2010: p.54-71), mengemukakan faktor-faktor tersebut antara lain : (1) Faktor-faktor *intern* yaitu faktor yang berada dalam diri peserta didik, meliputi: (a)Faktor jasmaniah:

kesehatan dan cacat tubuh. (b) Faktor Psikologis: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. (c) Faktor kelelahan. (2) Faktor-faktor *ekstern* yaitu faktor yang berasal dari luar peserta didik. (a) Faktor Sekolah, Metode mengajar, Kurikulum, Relasi guru dengan siswa, Relasi siswa dengan siswa, Disiplin sekolah, Alat pelajaran, Waktu sekolah, Standar pelajaran di atas ukuran, Keadaan gedung, Metode belajar dan Tugas rumah. (b) Faktor keluarga: cara keluarga dalam mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan. (c) Faktor masyarakat: kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Senada dengan pendapat diatas, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menurut Muhibbin Syah (2008: p.132-139) sebagai berikut: (1) Salah satu faktor *intern* adalah: Aspek psikologis, terdiri dari: intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat dan motivasi siswa. (2) Faktor *ekstern* meliputi: (a) Lingkungan sosial seperti keluarga, guru, masyarakat, dan teman. (b) Lingkungan non sosial, seperti rumah, sekolah, peralatan, dan alam.

Dari beberapa pendapat di atas terdapat kesamaan. Dapat dilihat dari faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, artinya bahwa faktor dari dalam diri siswa dan dari luar diri siswa. Selanjutnya faktor dalam diri siswa, merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan *intern* diri siswa, termasuk sikap siswa, pada penelitian ini yang ditingkatkan dari faktor internal adalah sikap kepercayaan diri siswa. Selain faktor tersebut, terdapat faktor lain, yaitu faktor dari luar diri siswa. Faktor *ekstern* siswa menyangkut metode

mengajar, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, alat pembelajaran, metode belajar, hal ini berkaitan dengan pembelajaran yang dilaksanakan yaitu dengan penerapan game edukasi.

Menurut Nana Sudjana (2010: p.2), hasil belajar merupakan suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan instruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa yang diperlihatkannya setelah mereka menempuh pengalaman belajarnya. Hal ini berarti bahwa hasil belajar siswa dapat dilihat dari perubahan tingkah laku nya. Apabila perubahan tingkah laku tersebut belum terlihat, tugas pendidik merefleksi tentang metode pembelajaran, strategi pembelajaran, ataupun dapat dilakukan pendekatan kepada siswa. Oleh karena itu, hasil belajar siswa sebagai renungan proses perbaikan.

Purwanto (2011: p.54), hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan." Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Senada dengan pendapat diatas, Depdiknas (2006), bahwa hasil belajar adalah pencapaian hasil belajar siswa dalam bentuk profil yang mencakup ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Menurut Hamzah B. Uno (2009: p.139), hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika merupakan hasil kegiatan dari belajar matematika dalam bentuk pengetahuan sebagai akibat dari perlakuan atau pembelajaran yang dilakukan siswa. Dengan kata lain, hasil belajar matematika merupakan apa yang diperoleh siswa dari proses belajar

matematika. Artinya bahwa hasil belajar matematika merupakan hasil kegiatan dari belajar matematika dalam bentuk pengetahuan sebagai akibat dari perlakuan atau pembelajaran yang dilakukan siswa.

Berdasarkan pendapat diatas tentang hasil belajar dapat disimpulkan bahwa: Hasil belajar matematika adalah perolehan kemampuan siswa sebagai hasil dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Dalam hal ini hasil belajar sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran.

Game adalah kata berbahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang. Menurut Anggra (Zulfadli Fahrul Rozi, 2010: p.6) game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing. Macam-macam game, antara lain: (a) Aksi, Genre ini merupakan macam game yang paling populer. Game jenis ini membutuhkan kemampuan reflex pemain. Salah satu subgenre action yang populer adalah First Person Shooter (FPS). Pada game FPS diperlukan kecepatan berfikir. Game ini dibuat seolah-olah pemain yang berada dalam suasana tersebut. (b) Aksi Petualangan, Genre ini memadukan game play aksi dan petualangan. Contohnya pemain diajak untuk menelusuri gua bawah tanah sambil mengalahkan musuh, dan mencari artefak kuno, atau menyeberangi sungai . (c). Simulasi, Konstruksi dan Manajemen, Pemain dalam game ini diberi keleluasaan untuk membangun dan suatu proyek tertentu dengan bahan baku yang terbatas. (d) *Role*

Playing Games (RPG) Dalam RPG pemain dapat memilih satu karakter untuk dimainkan. Seiring dengan naiknya level game, karakter tersebut dapat berubah, bertambah kemampuannya, bertambah senjatanya, atau bertambah hewan peliharaannya. (e) Strategi, Genre strategi menitikberatkan pada kemampuan pada kemampuan berpikir dan organisasi. Game strategi dibedakan menjadi dua, yaitu Turn Based Strategy dan Real Time Strategy. Jika real time strategimengharuskan pemain membuat keputusan dan secara bersamaan pihaklawan juga beraksi hingga menimbulkan serangkaian kejadian dalamwaktu yang sebenarnya, sedangkan turn based strategi pemain bergantianmenjalankan taktiknya. Saat pemain mengambil langkah, pihak lawan menunggu. Demikian juga sebaliknya. (f) Balapan, Pemain dapat memilih kendaraan, lalu melaju di arena balap. Tujuannya yaitu mencapai garis finish tercepat. (g) Olahraga, Genre ini membawa olahraga ke dalam sebuah komputer atau konsol. Biasanya gameplay dibuat semirip mungkin dengan kondisi olahraga yang sebenarnya. (h) Puzzle, Genre puzzle menyajikan teka-teki, menyamakan warna bola,perhitungan matematika, menyusun balok, atau mengenal huruf dan gambar. (i)Permainan Kata, Word game sering dirancang untuk menguji kemampuan dengan bahasa atau untuk mengeksplorasi sifat-sifatnya. Word Game umumnya digunakan sebagai sumber hiburan, tetapi telah dibuktikan untuk melayani suatu tujuan pendidikan juga. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan game adalah suatu proses multimedia yang berupa alat untuk digunakan sebagai

media untuk pembelajaran ataupun kegiatan permainan.

Dalam kamus besar bahasa Inggris education berarti pendidikan, sedangkan menurut Sugihartono (2007: p.3) pendidikan berasal dari kata didik, atau mendidik yang berarti memelihara dan membentuk latihan. Game edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah Handriyantini (2009). Game Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan disini bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan. *game* edukasi adalah salah satu bentuk *game* yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media yang menarik. Karakteristik *game* yang menyenangkan, memotivasi, membuat kecanduan dan membuat aktifitas ini digemari oleh banyak orang. *Game* merupakan sebuah permainan yang menarik dan menyenangkan. *Game* merupakan fenomena global. Permainan elektronik yang menggunakan media *computer, phone seeluller* maupun konsol seperti playstation atau x-box sudah menjamur kemana-mana.

Tanpa disadari *game* dapat mengajarkan banyak ketrampilan dan *game* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pendidikan Buckingham dan Scalon (2002). Menurut Foreman (2009),

game merupakan *potential learning environments*. Bermain *game* merupakan sebuah literatur baru dalam pendidikan. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: p.2), bahwa “Media Pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan *game* edukasi adalah salah satu bentuk *game* yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunaannya sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Android, Inc. berdiri di kota Palo Alto, salah satu kota terkenal di California (USA), tepatnya pada bulan Oktober tahun 2003. Pendirinya terdiri dari tiga orang yaitu Andy Rubin, Rich Miner, dan Chris White mereka adalah para ahli dalam pengembangan aplikasi. OS ini dikembangkan secara diam-diam meskipun dibuat oleh orang yang ahli dibidang pengembangan aplikasi. Pada tanggal 17 agustus 2005 Google membeli OS ini secara penuh dan menjadikan salah satu produk unggulannya, (*Open Source*) terbukanya Google terhadap perangkat lunak yang diperbolehkan masuk, yang merupakan Salah satu faktor keberhasilan *Android* yang menjadi terkenal saat ini. Setelah penantian cukup panjang, akhirnya perusahaan yang berbasis di California ini mengumumkan pada 5 November 2007 bahwa mereka sedang merancang *open source* OS baru bernama *Android* yang nantinya akan menyaingi

Symbian, Mac, Microsoft dan lain-lain (Husen Syariati 2012).

Android merupakan sistem operasi untuk telephone seluler yang berbasis *Linux*. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Kemudian untuk mengembangkan *Android*, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia. Komputer wahana (2012). Salah satu dari kelebihan *Android* sendiri adalah dari segi macam kategori; aplikasi, social, hiburan dan juga permainan dan sebagainya. Para Developer bisa mengembangkan sendiri aplikasi sesuai dengan keinginan mereka sendiri dengan menggunakan Software Development Kit (SDK) yang google telah mendistribusikannya untuk umum. Karena *Android* termasuk OS yang cepat berevolusi karena berbasis *open source* dengan semakin bertambahnya aplikasi yang di sediakan oleh google sendiri maupun oleh *Developer* sendiri yang nantinya ini bisa di unduh lewat Google Play Store.

Sejak pertama kali *Android* dirilis, sudah banyak sekali versi-versi dari *Android* dibuat. Hal ini membuktikan bahwa OS ini berkembang begitu pesat. Sampai saat ini paling tidak sudah ada 19 versi *Android* yang beredar. Namun, sebelum ada kesembilan belas versi itu sebenarnya telah muncul *Android* alpha dan beta yaitu antara tahun 2007 hingga 2008. Sistem operasi *Android* sendiri merupakan sebuah sistem operasi *open source* yang dikembangkan dan diluncurkan oleh Google inc, yang

dikhususkan untuk diaplikasikan pada teknologi smartphone.

Telepon pintar (smartphone) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti telepon pintar. Elcom (2011) Bagi beberapa orang, telepon pintar merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, telepon cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (e-book) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun terhubung keluar) dan penyambung VGA. Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.

Media mempunyai peran penting dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran membantu guru dalam mengatur proses pembelajarannya serta

penggunaan waktu di kelas dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran yang biasa digunakan meliputi gambar kue yang dibagi-bagi sesuai dengan nilai pecahan, apabila sekolah mempunyai cukup sarana menggunakan *video yang terpancar dalam invokus, tape*, dan sebagainya. Ketersediaan media di kelas akan mempengaruhi pembelajaran peserta didik dimana penempatan media yang sesuai akan mendukung proses pencapaian pembelajaran itu sendiri.

Penerapan game edukasi menggunakan smartphone Pada mata pelajaran matematika bagi siswa sekolah dasar adalah menggunakan handphone ataupun tablet yang memiliki Sistem operasi Android dengan Layar multitouch. Adapun pengguna dapat mudah mengunduh aplikasi pada play store. Pada play store dapat dituliskan pada menu pencarian yaitu Tangkas Perkalian. Selanjutnya untuk diunduh aplikasi tersebut.

Berikut ini implementasi dari aplikasi media pembelajaran matematika berbasis android:

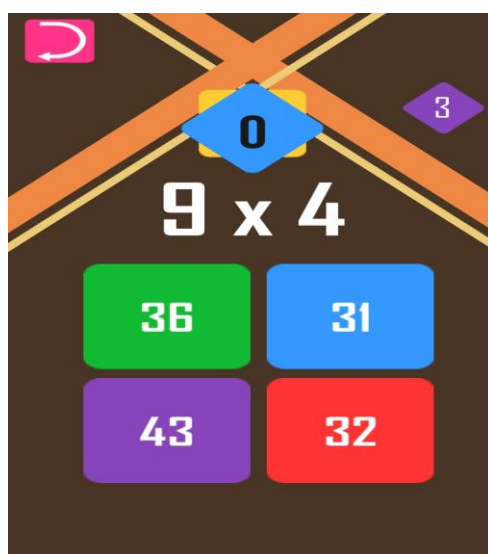
(1) Unduh pada playstore





Siswa dan guru dapat menginstall aplikasi tersebut pada Handphone atau tablet setelah memperoleh aplikasi

aritmatika social kisah si kuncung.
(2) Mulai/Jalankan Aplikasi



Media gambar dapat digunakan untuk menjelaskan suatu pengertian abstrak atau konsep yang sering sulit dijelaskan dengan kata-kata.

Gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat. Media gambar sebagai salah satu media pembelajaran, dalam pengajaran matematika mempunyai peran penting karena dapat memberi penggambaran visual yang konkret tentang masalah yang digambarkannya. Ahmad Rohani (2008: p.76) menambahkan bahwa gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan instruksional, karena gambar termasuk media yang mudah dan murah. Jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Alat peraga berupa gambar dapat memberi gagasan dan dorongan kepada guru dalam mengajar anak-anak sekolah dasar. Pembelajaran dengan tanpa media hanya bergantung pada buku teks, sehingga guru kurang kreatif dalam mengembangkan alat peraga sebagai sarana penunjang pembelajaran.

Game edukasi berbasis android dan media gambar merupakan teknik penyampaian media pembelajaran yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat dan terpadu melalui alat yang biasanya siswa operasikan. Media ini memiliki fungsi dan peranan yang diduga dapat menghasilkan suatu pembelajaran yang maksimal, namun belum banyak digunakan dalam pembelajaran perkalian. Oleh karena itu, penelitian tentang pemanfaatan game edukasi berbasis android dan media gambar dalam pembelajaran matematika penting untuk dilakukan.

Pemanfaatan game edukasi berbasis android dan media gambar dapat menunjang tujuan pembelajaran matematika. Namun demikian, sampai saat ini belum banyak penelitian yang terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran matematika berbasis android dan media gambar untuk pembelajaran matematika di SDN Rempoa 4 Tangerang Selatan. Suatu penelitian perlu dilakukan untuk mengungkap keefektifan game edukasi berbasis android dan media gambar dalam pembelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran dan pendekatan dalam proses belajar mengajar sangat penting untuk memudahkan peserta didik dalam belajar dan menerima ilmu pengetahuan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Rempoa 4 Tangerang Selatan. Penelitian ini menggunakan desain eksperimental. Dengan demikian ada perlakuan terhadap objek penelitian. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu menyelidiki ada tidaknya perbedaan setelah adanya perlakuan yang berbeda terhadap kelompok pembelajaran dengan game edukasi berbasis android, media gambar, dan kelompok pembelajaran tanpa media. Desain eksperimental yang digunakan adalah *Randomized Pretest-Posttest Control Group Design* (Campbell & Stanley, 1996: p.13). Dalam desain ini terdapat tiga kelompok yaitu dua kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol kemudian masing-masing diberikan pretes dan postes. Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan, sedangkan kelompok kontrol tidak. Tes kemampuan menyelesaikan soal pecahan awal (pretes) diadakan pada kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol. Kemudian dilakukan uji perbedaan rerata kemampuan menyelesaikan soal pecahan antara ketiganya untuk memperoleh kondisi awal yang sama. Pada akhir perlakuan dilihat perbedaan pencapaian pretes dan postes kelompok eksperimen ($O_2 - O_1$ dan $O_4 - O_3$) dan perbedaan pretes dan postes kelompok kontrol ($O_6 - O_5$), kemudian postes yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran matematika berbasis android dan media gambar dibandingkan dengan postes yang diajarkan dengan tanpa media ($O_2 - O_4 - O_6$). Metode pengumpulan data menggunakan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah Anava yang dilanjutkan dengan uji Scheffe.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dikemukakan pembahasan terhadap hasil-hasil penelitian yang meliputi: perbedaan keefektifan pembelajaran matematika menggunakan game edukasi berbasis android media gambar dan tanpa media dalam Pembelajaran pecahan siswa SDN Rempoa 4 Tangerang Selatan. Berdasarkan hasil analisis data, telah terbukti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keefektifan media pembelajaran matematika menggunakan game edukasi berbasis android, media gambar dan tanpa media dalam Pembelajaran perkalian di SDN Rempoa 4 Tangerang Selatan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil Analisis Variansi $F_{hitung} = 6,121$ lebih besar daripada $F_{tabel} = 3,10$ yang berarti signifikan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keefektifan media pembelajaran matematika berbasis android, media gambar dan tanpa media dalam

pembelajaran pecahan.

Perbedaan keefektifan pembelajaran matematika menggunakan game edukasi berbasis android dan media gambar dalam Pembelajaran pecahan siswa di SDN Rempoa 4 Tangerang Selatan. Dari hasil analisis data, telah terbukti bahwa ada perbedaan yang signifikan keefektifan media pembelajaran matematika berbasis android dan media gambar. Selanjutnya terbukti bahwa diperoleh probabilitas sebesar 0,023 lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05, maka H_0 ditolak H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keefektifan media pembelajaran matematika berbasis android dan media gambar dalam pembelajaran pecahan. Batas bawah interval konfidensi bernilai positif sebesar 0,9027 dan batas atas bernilai positif sebesar 18,0720, sehingga dapat disimpulkan bahwa media menggunakan game edukasi berbasis android lebih efektif dibandingkan media gambar.

Perbedaan keefektifan media pembelajaran matematika menggunakan game edukasi berbasis android berbasis android dan tanpa media dalam Pembelajaran pecahan di SDN Rempoa 4 Tangerang Selatan. Dapat dilihat dari hasil analisis data, telah diperoleh bahwa ada perbedaan yang signifikan keefektifan media pembelajaran matematika berbasis android dan tanpa media. Selanjutnya terbukti bahwa diperoleh probabilitas sebesar 0,005 lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05, maka H_0 ditolak H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keefektifan media pembelajaran matematika menggunakan game edukasi berbasis android dan tanpa media dalam

Pembelajaran perkalian SDN Rempoa 4 Tangerang Selatan. Batas bawah interval konfidensi bernilai positif sebesar 3,1236 dan batas atas bernilai positif sebesar 22,3231, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika menggunakan game edukasi berbasis android lebih efektif dibandingkan tanpa media

Perbedaan keefektifan media gambar dan tanpa media dalam Pembelajaran perkalian SDN Rempoa 4 Tangerang Selatan. Dari hasil analisis data, telah terbukti bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan keefektifan media gambar dan tanpa media dalam pembelajaran tersebut. Selanjutnya terbukti bahwa diperoleh probabilitas sebesar 0,811 lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05, maka H_0 diterima H_1 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan keefektifan media gambar dan tanpa media dalam Pembelajaran perkalian SDN Rempoa 4 Tangerang Selatan. Batas bawah interval konfidensi bernilai negatif sebesar -6,6311 dan batas atas bernilai positif sebesar 11,2311, maka dapat disimpulkan bahwa media gambar tidak lebih efektif dibandingkan tanpa media.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan keefektifan game edukasi pembelajaran

matematika berbasis android dan media gambar dalam Pembelajaran perkalian di SDN Rempoa 4 Tangerang Selatan lebih efektif dibandingkan media gambar.

2. Terdapat perbedaan yang signifikan keefektifan game edukasi pembelajaran matematika berbasis android dan tanpa media dalam Pembelajaran perkalian di SDN Rempoa 4 Tangerang Selatan. game edukasi pembelajaran matematika berbasis android lebih efektif dibandingkan tanpa media.
3. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan keefektifan media gambar dan tanpa media dalam Pembelajaran perkalian di SDN Rempoa 4 Tangerang Selatan. Media gambar tidak lebih efektif dibandingkan tanpa media.
4. Pembelajaran perkalian di SDN Rempoa 4 Tangerang Selatan dengan game edukasi pembelajaran matematika berbasis android paling efektif dibandingkan media gambar dan tanpa media.

Saran

Saran yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan kualitas sistem, antara lain :

1. Media Pembelajaran ini masih dapat dikembangkan dengan memperbaharui Materi matematika kelas II dan Soal latihan yang lebih banyak dan variatif.
2. Game edukasi ini dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur unik dan warna yang lebih menarik, hal ini sesuai dengan perkembangan siswa SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Rivai dan Nana Sudjana. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Anggra, 2008. *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*. Yogyakarta: Gava Media
- Ahmad, Rohani. (2008). *Media instruksional edukatif*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Asri, C. Budiningsih. (2003). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: UNY
- Buckingham dan Scalon. (2002). That is edutainment: media, pedagogy and the market place. Paper presented to the International Forum of Researchers on Young People and the Media, Sydney
- Campbell, Donald T., & Stanley, Julian C. (1966). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Rand Menally & Company Chicago.
- Chrisnaji, Banindra Yudha. (2014). Peningkatan Kepercayaan Diri Dan Proses Belajar Matematika Menggunakan Pendekatan Realistik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, Volume 2 - Nomor 1, 2014
- (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Dasar Matematika Melalui Pendekatan Contextual Teaching And Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar* Volume 9, Nomor 1, 2018, Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta
- (2018). Peningkatan *Self Efficacy* Belajar Mahasiswa Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Visipena* Volume 9, Nomor 1, 2018, STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional*.
- (2006). *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta : Depdiknas.
- Dyah Anungrat Herzamzam (2018). Peningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Pada Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Visipena* Volume 9, Nomor 1, 2018, STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh
- Elcom. 2011. *Google Android*. Jakarta: Andi Publisher
- Hamzah. B. Uno. (2009). *Model pembelajaran (menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handriyantini, Eva. (2009), *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*, e-Indonesia Invitiative 2009 (eII2009).
- Ibrahim. (2012). *Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasinya*. Yoryakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga

- Komputer Wahana. (2012). *Berlajar Javascript Menggunakan JQuery*, Andi. Publisher, Indonesia.
- Muhibbin Syah. (2008). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nana Sudjana.(2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto.(2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka pelajar
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugihartono (2007:3) Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tim MKPBM (2001). *Strategi pembelajaran matematika kontemporer*. Bandung: JICA Universitas Pendidikan Indonesia
- .

KREATIVITAS GURU DALAM PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADITS DI MIN RUKOH BANDA ACEH

Millata Zamana¹⁾ dan Siti Rahmah²⁾

¹⁾STKIP Bina Bangsa Getsempena

²⁾UIN Ar-Raniry

email: millata@stkipgetsempena.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mengangkat masalah tentang kreativitas guru dalam penerapan metode pembelajaran Al-Qur'an hadits di MIN Rukoh Banda Aceh. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauhmana kreativitas guru dalam penerapan metode pembelajaran Al-Qur'an hadits dan metode apa saja yang diterapkan guru dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MIN Rukoh Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Adapun yang menjadi objek penelitian ini adalah 19 kelas. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dilapangan menunjukkan bahwa guru al-qur'an hadits di MIN Rukoh Banda Aceh dalam proses belajar mengajar Al-Qur'an Hadits, merumuskan tujuan pembelajaran, memilih buku-buku yang berbobot tinggi, juga menggunakan metode mengajar yang merangsang daya pikir siswa, selain itu guru menggunakan berbagai metode dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits.

Kata Kunci: kreativitas, metode dan pembelajaran al-qur'an hadits

Abstract

These studies raised concerns about the creativity of teachers in the application of the method of learning the Qur'an the Hadith in MIN Rukoh Banda Aceh. The purpose of this research is to know the sejauhmana creativity of teachers in the application of the method of learning the Qur'an the Hadith and what methods are applied to teachers in learning the Qur'an the Hadith in MIN Rukoh Banda Aceh. This research uses qualitative descriptive method. As for who becomes the object of the research is the 19 class. The instrument used in this research is the observation, interview, question form and documentation. Based on the results of the study indicate that the real teacher is the qur'an the Hadith in MIN Rukoh Banda Aceh in the process of teaching and learning the Quran Hadith, formulating learning objectives, choose books that are weighted higher, also using the method of teaching that stimulates the intellect of students, besides teachers use a variety of methods in learning the Quran Hadith.

Keywords: creativity, methods and learning the Quran Hadith

PENDAHULUAN

Dalam lingkungan pendidikan di sekolah guru memiliki peran yang sangat besar, baik dalam meningkatkan mutu pendidikan maupun mengembangkan minat belajar siswa. Dengan demikian, guru harus memiliki keragaman

kreativitas dalam mengejar tujuan dari mata pelajaran tersebut untuk dapat tercapai dengan sempurna.

Guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik. Guru dalam pandangan masyarakat adalah orang yang

melaksanakan pendidikan di tempat-tempat tertentu, tidak mesti lembaga pendidikan formal, akan tetapi bias juga di masjid, mushalla rumah dan sebagainya (Muhammad Ali, 1992)

Dalam pendidikan islam, pendidikan memiliki arti dan perang yang sangat penting. Hal ini disebabkan, ia memiliki tanggung jawab dalam penentuan arah pendidikan. Itulah sebabnya pula islam sangat menghargai dan menghormati orang-orang yang berilmu pengetahuan dan bertugas sebagai pendidik. Islam mengangkat derajat mereka dan memuliakan mereka melebihi dari pada orang islam lainnya yang tidak berilmu pengetahuan dan orang yang tidak beriman.

Sebagai salah satu usaha dalam meningkatkan kreativitas guru di sekolah, guru harus mempunyai berbagai macam kreativitas dan usaha baik dengan cara penerapan disiplin sekolah, penerapan nilai islam, penerapan cara belajar yang efektif dan lebih beragam serta menumbuhkan kembangkan rasa cinta terhadap Al-Qur'an dan Hadits Rasulullah SAW.

Mata pelajaran Al-Qur'an hadits merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran pendidikan agama islam yang digunakan sebagai wahana pemberiak pengetahuan, bimbingan dan pengembangan kepada murid agar dapat memahami, meyakini dan menghayati kebenaran ajaran islam serta diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, mata pelajaran ini sangat penting diajarkan kepada murid sebagai bahan pelajaran di sekolah.

Dalam proses belajar mengajar tentu mempunyai tujuan yang ingin dicapai, untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan metode. Metode adalah cara yang dalam fungsinya menggunakan alat

pencapaian tujuan. Hal ini berlaku baik bagi guru maupun siswa. Semakin baik metode itu semakin efektif pula pencapaian tujuannya (Winarno Surachmad, 1996).

Berdasarkan kutipan diatas, dapat kita simpulkan bahwa suatu pembelajaran tidak akan berhasil dengan baik tanpa menggunakan metode yang baik sesuai dengan materi yang diajari. Mengingat betapa pentingnya metode dalam proses belajar mengajar, maka pemakaian metode mengajar yang baik dan sesuai dengan materi yang diajarkan adalah keharusan yang dimiliki oleh seorang guru atau pendidik.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu sejauhmana kreativitas guru dalam penerapan metode pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MIN Rukoh Banda Aceh? Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauhmana kreativitas guru dalam penerapan metode pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MIN Rukoh Banda Aceh.

Tugas dan Peran guru dalam proses belajar mengajar

Guru sangat berperan dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Keyakinan ini muncul karena manusia adalah makhluk lemah yang dalam perkembangannya senantiasa membutuhkan orang lain sejak lahir sampai meninggal dunia. Hal ini menunjukkan bahwa setiap orang membutuhkan orang lain dalam perkembangannya. Hal ini berlaku juga bagi peserta didik, ketika orang tua mendaftarkan anaknya ke sekolah, pada saat itu juga ia menaruh harapan kepada

guru agar anaknya dapat berkembang menjadi baik (Sardiman, 2005).

Peran guru tidak hanya terbatas pada empat dinding kelas. Ia mempunyai tugas di kelas, di dalam atau di luar sekolah serta di masyarakat. Namun lebih dititik-beratkan pada perannya di sekolah tanpa mengesampingkan peran yang lainnya (Sriyono, 1992).

Dari berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa tugas dan peran seorang guru tersebut sangat berhubungan dengan peserta didik itu sendiri. Karena peserta didik itu membutuhkan guru dalam mendalami berbagai macam ilmu yang ingin dia pelajari dan lingkungan guru itu sendiri tidak hanya berada di sekolah, melainkan diberbagai tempat yang mendukung terjadinya proses belajar mengajar yang baik.

Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Oleh karena itu untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan diperlukan sebagai keterampilan. Diantaranya adalah keterampilan pembelajaran atau keterampilan mengajar (Darmansyah, 2011).

Pembelajaran kreatif dan menyenangkan itu adalah kemampuan untuk mengubah komunitas belajar menjadi tempat yang meningkatkan kesadaran, daya dengar, partisipasi, umpan balik, dan pertumbuhan dimana emosi dihargai (Darmansyah, 2011).

Keterampilan mengajar merupakan kompetensi profesional yang cukup kompleks, sebagai penggabungan dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan

menyeluruh. Setiap keterampilan mengajar memiliki komponen dan prinsip-prinsip dasar tersendiri. Berikut beberapa keterampilan dan cara menggunakannya agar terciptanya pembelajaran yang kreatif, professional dan menyenangkan:

Menggunakan keterampilan bertanya

Keterampilan bertanya sangat perlu dikuasai guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, karena setiap tahun guru dituntut untuk mengajukan pertanyaan akan menentukan kualitas jawaban bertanya (E Mulyasa, 2006).

Memberi penguatan

Penguatan merupakan respon terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembali perilaku tersebut. Penguatan dapat dilakukan secara verbal atau non verbal. Penguatan secara verbal bisa dengan kalimat pujian sedangkan non verbal bisa dengan gerakan atau sentuhan (Wina sanjaya, 2005).

Membuka dan menutup pelajaran

Membuka dan menutup pelajaran merupakan dua kegiatan rutin yang dilakukan guru untuk memulai dan mengakhiri pembelajaran. Kegiatan tersebut memberikan sumbangan yang berarti terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (E Mulyasa, 2006).

Mengembangkan Kreativitas dalam Pembelajaran

Untuk menjadi seorang guru yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas dan kemampuan berpikir anak sesungguhnya tidaklah ringan, artinya ada syarat-syarat yang harus dipenuhi. Persyaratan seorang guru yang baik

meliputi taqwa kepada Allah, berilmu, sehat jasmani dan berkelakuan baik (Zakiah Daradjat, 1992).

Kreativitas siswa dapat tumbuh dan berkembang dengan baik apabila lingkungan keluarga, masyarakat, maupun sekolah, turut menunjang mereka dalam mengekspresikan kreativitas mereka.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan, bahwa mengembangkan kreativitas siswa dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pengkondisian atau membangun iklim yang memicu berkembangnya kemampuan berpikir. Kreativitas siswa dapat tumbuh dan berkembang dengan baik apabila keluarga, sekolah dan masyarakat ingin membantu siswa dalam membangun kreativitas mereka.

Berbagai Metode Pembelajaran

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tercapainya tujuan tersebut. Berbagai macam metode pembelajaran ini sebagai berikut:

- a. Metode ceramah adalah cara penyajian pelajaran yang dilakukan oleh guru dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung di hadapan peserta didik.
- b. Metode Tanya jawab adalah salah satu teknik mengajar yang dapat membantu kekurangan-kekurangan yang terdapat pada metode ceramah.
- c. Metode diskusi adalah bertukar informasi, pendapat dan unsur-unsur pengalaman secara teratur untuk memecahkan permasalahan, menjawab pertanyaan menambahkan pemahaman pengetahuan siswa.

- d. Metode pemberian tugas adalah proses yang terjadi guru memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan.
- e. Metode kerja kelompok adalah murid saling bekerjasama untuk membahas atau memecahkan suatu masalah.

Berdasarkan uraian beberapa metode diatas, bahwa pengajaran tidak akan berhasil dengan baik jika seorang guru hanya mampu menggunakan satu atau dua metode saja untuk berbagai tujuan yang akan diajarkan. Tidak semua materi dapat menggunakan metode yang sama karena akan membuat siswa menjadi bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar.

METODOLOGI PENELITIAN

Rancangan penelitian

Rancangan penelitian ini adalah pada dasarnya merencanakan suatu kegiatan sebelum dilaksanakan. Rancangan penelitian inia adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati dari penelitian (Meleong Lexy J, 1999). Penelitian ini dilakukan di MIN Rukoh Banda Aceh.

Berdasarkan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui sejauhmana kreativitas guru dalam penerapan metode pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MIN Rukoh Banda Aceh, maka untuk itu dibutuhkan berbagai data informasi yang berhubungan dengan kreativitas guru dalam menerapkan metode pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian. Populasi dari penelitian

ini adalah seluruh individu yang terlibat dalam proses belajar mengajar di MIN Rukoh Banda Aceh yaitu kepala sekolah, guru bidang Al-Qur'an Hadits dan seluruh siswa kelas I sampai kelas VI yang berjumlah sebanyak 557 orang. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah guru bidang studi Al-Qur'an Hadits dan siswa kelas VI.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

a. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Penelitian kepustakaan adalah suatu riset kepustakaan yang bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi dengan bantuan referensi yang terdapat di ruang perpustakaan.

b. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Penelitian lapangan adalah penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, akan tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut.

Penelitian lapangan ini dilakukan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap suatu gejala yang tampak pada objek penelitian. Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan pengamatan langsung ke sekolah MIN Rukoh Banda Aceh.

b. Wawancara

Wawancara adalah merupakan salah satu teknik pengumpulan informasi yang dilakukan dengan cara mengadakan Tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penilaian

wawancara yaitu pengetahuan, pendapat dan pendirian.

c. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan menggunakan pertanyaan tertulis dan jawaban yang diberikan juga dalam bentuk tertulis, yaitu dalam bentuk isian atau tanda. Teknik ini dilakukan dengan menyebarkan angket kepada peserta didik.

d. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya bahan-bahan tertulis. Teknik ini digunakan ketika mengadakan penelitian yang bersumber pada tulisan. Baik dokumen, table dan lainnya.

HASIL PENELITIAN

Kreativitas guru sangat dibutuhkan demi meningkatkan minat belajar siswa, karena dengan adanya kreativitas, guru dapat dengan mudah mentransfer isi materi pelajaran yang akan disampaikan khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits sebagai salah satu mata pelajaran pada MIN Rukoh Banda Aceh. Guru yang memberikan pandangan dan pendekatan baru pada suasana belajar mengajar adalah salah satu kemahiran yang sesungguhnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan 2 orang guru bidang studi Al-Qur'an hadits, dapat dilihat bahwa dalam merencanakan proses belajar mengajar guru melakukan dengan cara merumuskan tujuan pembelajaran yang dipandang memiliki tingkat yang lebih tinggi. Dengan demikian siswa diharapkan mampu memahami secara analisa, sintesa dan mampu mengadakan evaluasi tidak hanya sekedar ingatan atau pemahaman saja.

Dengan adanya guru merumuskan tujuan pembelajaran siswa diharapkan

dapat mengembangkan daya pikir kritis yang akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

Guru memilih buku pendamping bagi siswa selain buku paket yang tersedia dan benar-benar berkualitas dalam menunjang materi pelajaran yang sesuai serta mampu mengembangkan wawasan bagi siswa di mata mendatang.

Guru menciptakan media atau alat peraga yang sesuai dan menarik minat siswa. Penggunaan alat peraga atau media pendidikan akan memperlancar tercapainya tujuan pembelajaran. Sebagai contoh guru menyiapkan media/alat peraga sendiri sehingga akan lebih menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Dengan tersedianya media pembelajaran, guru pendidik dapat

menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran akan dipakai dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim yang penuh perasaan yang sehat diantara peserta didik. Dengan demikian materi menjadi nyata dan mudah dimengerti oleh peserta didik serta apabila media yang digunakan secara tepat maka pembelajaran akan menjadi sangat efektif.

Tahap berikutnya peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan angket. Setelah dilakukan pengumpulan data melalui angket, kemudian data tersebut di masukan kedalam table penyajian data dengan mencari persentase. Kemudian peneliti melakukan penafsiran terhadap seuruh jawaban dari tiap-tiap pertanyaan.

Tabel 1. Bentuk-bentuk Kreativitas Guru dalam Pembelajaran

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Mengelola bahan dan sumber belajar dengan baik	11	22%
Memahami kondisi siswa	11	22%
Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	20	40%
Mengelola waktu belajar dengan efisien	8	16%
Jumlah	50	100%

Tabel 2. Kesenangan Siswa dalam Mempelajari Pelajaran Bidang Studi Al-Qur'an Hadits

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Senang	35	72%
Sangat Senang	12	24%
Kurang Senang	2	4%
Tidak Senang	-	-
Jumlah	50	100%

Tabel 3. Pernyataan Siswa terhadap Guru Aktif Masuk Kelas dalam Setiap kali Berlangsung Pembelajaran

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Aktif Masuk Kelas	26	52%
Tidak Aktif	-	-
Kadang-kadang	24	48%
Tidak Sama Sekali	-	-
Jumlah	50	100%

Tabel 4. Memahami Materi Pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang disampaikan oleh Guru

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Ya Memahami	37	74%
Tidak Memahami	-	-
Sama Sekali Tidak Memahami	-	-
Kurang Memahami	13	26%
Jumlah	50	100%

Tabel 5. Bentuk Dorongan Guru dalam Mengaktifkan Pembelajaran Al-Qur'an Hadits

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Menyuruh Murid Bertanya	13	26%
Memberikan Tugas Hafalan	17	34%
Murid Bertanya Murid menjawab	2	4%
Guru Bertanya Murid Menjawab	18	36
Jumlah	50	100%

Tabel 6. Pembahasan Tentang Ayat Al-Qur'an Hadits guru menyampaikan dengan cara

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Membaca ayat dan hadits, sedangkan siswa mendengar	10	20%
Membaca ayat dan hadits, kemudian menyuruh siswa mengikutinya	5	10%
Menyuruh siswa terlebih dahulu membacanya	5	10%
Menyuruh siswa satu persatu untuk membacanya	30	60%
Jumlah	50	100%

Tabel 7. Metode yang diterapkan Guru dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Metode ceramah,	25	50%
Metode kerja kelompok	1	2%
Metode Tanya jawab,	20	40%
Metode diskusi dan tugas	4	8%
Jumlah	50	100%

Tabel 8. Cara Guru Menerapkan Isi Kandungan Ayat/Hadits dalam Pelajaran Al-Qur'an Hadits

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Hanya Berceramah saja	3	6%
Menulis dan Berceramah	20	40%
Belajar secara Kelompok	11	22%
Belajar dengan suasana yang menyenangkan	16	32%
Jumlah	50	100%

Tabel 9. Apakah Guru Pernah Menggunakan Metode Hafalan dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Pernah	34	68%

Tidak Pernah	-	-
Kadang-kadang	16	32%
Tidak Pernah Sama Sekali	-	-
Jumlah	50	100%

Tabel 10. Tentang Tersedia atau Tidak Alat Peraga atau Media di Sekolah MIN Rukoh Banda Aceh

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Tersedia	19	38%
Tidak Tersedia	1	2%
Sebagian Tersedia	24	42%
Disediakan oleh guru	6	12%
Jumlah	50	100%

Tabel 11. Apakah Guru Pernah Menerapkan Media/ Alat Peraga dalam Setiap Pembelajaran Berlangsung

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Pernah	18	36%
Tidak Pernah	8	16%
Kadang-kadang	21	42%
Tidak Pernah Sama Sekali	3	6%
Jumlah	50	100%

Tabel 12. Bagaimana Memecahkan Kendala dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Mendiskusikan diantara sesama siswa	14	28%
Diminta bantuan guru	8	16%
bekerja sama dalam memecahkan antara siswa dan guru	23	46%
Siswa diberi tugas tambahan	5	10%
Jumlah	50	100%

Dari hasil angket terlihat bahwa bentuk usaha yang dilakukan dalam mengatasi kendala yang menghambat proses pembelajaran ada berbagai macam. Sebagian besar siswa menjawab bekerjasama dalam memecahkannya antara siswa dan guru, dengan demikian cara mengatasi kendala-kendala yang menghambat proses pembelajaran Al-Qur'an hadits dengan berusaha untuk mekukan kerjasama antara siswa untuk memecahkannya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan, bahwa metode yang

diterapkan guru Al-Qur'an Hadits di MIN Rukoh Banda Aceh memperbanyak memakai metode dalam pembelajaran, untuk mengatasi kendala yang menghambat proses belajar mengajar.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan kreativitas guru dalam penerapan metode pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MIN Rukoh Banda Aceh adalah dengan adanya komunikasi bersama antara para guru dengan siswa dalam menyelesaikan

kendala-kendala yang menghambat terjadi proses belajar mengajar yang efisien.

Saran

- a. Kepada kepala sekolah, agar terus melakukan upaya peningkatan prestasi belajar kepada para siswa.
- b. Kepada guru di MIN Rukoh Banda Aceh khususnya di bidang studi Al-Qur'an Hadits, diharapkan agar lebih

meningkatkan kompetensinya dalam mengajar supaya tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik dan siswa termotivasi untuk belajar Al-Qur'an Hadits.

- c. Diharapkan kepada siswa khususnya di MIN Rukoh Banda Aceh untuk menghindari rasa malas di dalam diri, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmasyah, 2011. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- E. Mulyasa, 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Meleong Lexy J, 1999. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Muhammad Ali, 1992. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sardiman, 2005. *Intraksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sriyono, dkk. 1992. *Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wina Sanjaya, 2005. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Winarno Serachmad, 1996. *Metodologi Penelitian Nasional*. Bandung: Jemmais.

PERBEDAAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR DAN VIDEO ANIMASI PADA MATERI KARANGAN DESKRIPSI DI KELAS III SD NEGERI 28 BANDA ACEH

Aulia Afridzal¹⁾

¹⁾STKIP Bina Bangsa Getsempena

email: aulia@stkipgetsempena.ac.id

Abstrak

Rendahnya kemampuan menulis disebabkan guru kurang memberi kesempatan siswa menulis. Tugas menulis biasanya menyalin ulang catatan di papan tulis. Akibatnya kemampuan menulis siswa tidak berkembang dan kurang menguasai teknik, isi, maupun bahasa. Kurangnya minat dan motivasi siswa mengikuti pembelajaran, khususnya keterampilan menulis menjadi pemicu rendahnya kemampuan menulis. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. Tujuan penelitian mengetahui perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. Jenis penelitian eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III di SD Negeri 28 Banda Aceh sebanyak 60 siswa yang dikelompokkan kedalam kelas eksperimen (kelas III^A) dan kontrol (kelas III^B). Adapun kelas eksperimen sebanyak 30 orang dan kelas kontrol sebanyak 30 orang. Hasil penelitian menunjukkan $t_{hitung} = 4,82$ dari harga $t_{tabel} = 1,67$ ini berarti t berada di daerah penolakan H_0 , sehingga H_a diterima pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. Disarankan kepada guru untuk dapat membekali diri dengan pengetahuan tentang media pembelajaran yang sesuai.

Kata Kunci : hasil belajar, media gambar, video animasi, karangan deskripsi

Abstract

Poor writing skills due to gurus give less chance of student writing. Writing assignments are usually repeated copying of notes on the Board. As a result the student's writing skills are not developed and mastered the techniques, content, and language. Lack of interest and motivation of students learning, particularly writing skills become a trigger for the low ability of writing. Formulation of the problem in this study i.e. whether there is a difference in the results of learning using media images and video animations in matter bouquet description class III SD Negeri 28 Banda Aceh. The purpose of the research study results knowing the difference using media images and video animations in matter bouquet description class III SD Negeri 28 Banda Aceh. The hypothesis of this research is the result of difference learning using media images and video animations in matter bouquet description class III SD Negeri 28 Banda Aceh. This type of research experiments. The sample in this study is the whole grade III in SD Negeri 28 Banda Aceh as many as 60 students were grouped into class experiment (class III^A) and controls (class III^B). As for the experiment class of as many as 30 people and as many as 30 people control class. The results showed $t_{hitung} = 4.82$ from price $t_{tabel} = 1.67$ This means t is the rejection of H_0 , so H_a received on significant degrees of $\alpha = 0.05$, then there is a difference can be summed up the results of learning using media images and video animations material description

essay class III SD Negeri 28 Banda Aceh. It is recommended to teachers to be able to equip themselves with the knowledge of the appropriate learning media.

Keywords: results of the study, media images, animation, video essay

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya pendewasaan anak menjadi manusia seutuhnya, berilmu pengetahuan, menguasai teknologi, beriman, dan beramal shaleh. Lembaga pendidikan terutama yang formal merupakan tempat yang paling memungkinkan untuk meningkatkan pengetahuan dan paling mudah membina generasi muda yang dilaksanakan pemerintah dan masyarakat sehingga diharapkan dapat menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas, mandiri, berakhlak mulia, dan mengoptimalkan potensi-potensi yang tersedia dalam mengisi kemerdekaan dan menegakkan harkat serta martabat bangsa. Salah satu potensi yang menunjukkan penegakan harkat dan martabat bangsa yaitu penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Budiningsih (2005:21) mengemukakan "Belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus merupakan apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera". Respon merupakan reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar dapat berupa pikiran, perasaan, gerakan/tindakan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan belajar merupakan perubahan tingkah laku akibat kegiatan belajar yang terwujud apabila diamati. Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen. Sumardi (2000:10) menyebutkan keterampilan berbahasa mendengar, membaca,

berbicara, dan menulis. Keterampilan mendengar dan membaca bersifat *reseptif*. Keterampilan berbicara dan menulis bersifat *produktif*. Keempat keterampilan tersebut menekankan aspek yang sesuai tujuan dan situasi pembelajaran. Menulis bentuk komunikasi dua arah mengkomunikasikan ide atau gagasan meskipun tidak bertatap muka secara langsung dengan lawan bicara.

Hampir semua aktivitas komunikasi dilakukan tidak dapat dilepaskan dari sarana tulis-menulis. Susanto (2013:248) mengungkapkan menulis merupakan cara mengoperasikan otak menyeluruh mengekspresikan sikap tubuh, jari, dan tangan. Menulis dilakukan dengan membiasakan mengoperasikan otak (berpikir) dan mengembangkannya. Pembelajaran keterampilan menulis dipelajari di sekolah dasar. Mengenalkan menulis sejak awal membuat siswa lebih mencintai menulis dan membantu meningkatkan kemampuan menulis di tingkat lebih lanjut (SMP, SMA bahkan Perguruan Tinggi). Menulis sebagai keterampilan berbahasa memanfaatkan situasi yang tepat sesuai tujuan.

Susanto (2013:252) mengemukakan menulis berfungsi alat komunikasi tidak langsung melalui bahasa tulisan. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh kemampuan menulis siswa rata-rata masih rendah. Rendahnya kemampuan menulis disebabkan guru kurang memberi kesempatan siswa menulis. Tugas menulis biasanya menyalin ulang catatan di papan tulis. Akibatnya kemampuan menulis

siswa tidak berkembang dan kurang menguasai teknik, isi, maupun bahasa. Kurangnya minat dan motivasi siswa mengikuti pembelajaran, khususnya keterampilan menulis menjadi pemicu rendahnya kemampuan menulis. Untuk menarik minat siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya penggunaan media gambar.

Pemilihan media gambar diharapkan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sehingga memperoleh hasil belajar baik. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Subana (2002:322) guru menggunakan media gambar memberi gambaran tentang sesuatu sehingga penjelasannya lebih konkret daripada diuraikan dengan kata-kata. Siswa menulis karangan sesuai gambar.

Kemajuan teknologi yang sangat pesat mampu memberikan manfaat positif diberbagai bidang. Oetomo (2007:110) mengemukakan "Dalam menciptakan komunikasi interaktif diterapkan melalui video animasi, video animasi adalah gambar-gambar yang bergerak dengan kecepatan dan cara tertentu". Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan animasi digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengkomunikasikan antara guru dan siswa. Melalui media siswa dilibatkan secara keseluruhan dalam proses dan mengamati objek. Dengan demikian, proses pembelajaran berlangsung menjadi lebih baik, maka diharapkan hasil belajar siswa akan baik. Sudjana (2005:22) mengemukakan "Hasil belajar dapat dilihat setelah siswa menerima pengalaman belajarnya". Asumsi dasar penelitian ini, guru menggunakan gambar dan video animasi dalam pembelajaran kemampuan menulis.

Kemampuan menulis menggunakan gambar berbeda dengan video animasi.

Pengertian Media

Djamarah (2006:120) mengemukakan kata media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan yang disampaikan. Berdasarkan pendapat tersebut media merupakan alat bantu dijadikan penyalur pesan menyampaikan tujuan pengajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan pengirim ke penerima pesan. Sadiman (2006:6) menyatakan media adalah jenis komponen lingkungan siswa merangsang belajar. Sadiman (2006:6) mengemukakan media adalah segala alat fisik menyajikan pesan serta merangsang siswa belajar. Berdasarkan pendapat tersebut media membantu siswa memahami materi dipelajari.

Tujuan Penggunaan Media

Media sebagai alat bantu pembelajaran. Media menyampaikan pesan-pesan bahan pelajaran. Media sebagai sumber belajar mengolah nilai digunakan siswa. Djamarah (2006:123) mengemukakan media sebagai sumber belajar membantu guru memperkaya wawasan. Berdasarkan pendapat tersebut media membantu berwawasan lebih luas.

Sugandi (2012:3) menyebutkan hal diperhatikan pemilihan media yaitu: (1) jenis kemampuan dicapai sesuai tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran meliputi aspek kognitif,

afektif, dan psikomotor, (2) sesuai tingkat perkembangan siswa, (3) kemampuan guru menggunakan jenis media, (4) keluwesan atau fleksibilitas penggunaan. Media digunakan dengan mudah, (5) sesuai alokasi waktu dan sarana pendukung yang ada, (6) kemampuan penyediaan. Penentuan alat digunakan didasarkan atas pertimbangan sejauhmana sekolah atau siswa menyediakan dilihat dari kemudahan mendapatkan maupun harga.

Berdasarkan pendapat tersebut pemilihan media perlu memperhatikan beberapa hal. Media disesuaikan tujuan pembelajaran, tingkat perkembangan siswa, kemampuan guru menggunakan, dan dapat digunakan sesuai waktu serta sarana dengan harga terjangkau.

Pengertian Media Gambar

Media gambar merupakan media paling umum dipakai. Subana (2002:322) mengemukakan media gambar merupakan media visual dua dimensi diatas bidang tidak transparan. Berdasarkan pendapat tersebut media gambar merupakan sesuatu diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi.

Media gambar merupakan segala sesuatu diwujudkan dalam bentuk visual (dapat dilihat). Media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dengan ukuran relatif (berbeda dari ukuran sebenarnya). Dalam dunia pendidikan terdapat istilah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bahan pertimbangan secara umum memberikan kejelasan dan keterangan serta gambaran isi pelajaran kepada siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran memegang peranan penting

dalam pembelajaran sebagai alat bantu mewujudkan situasi belajar lebih efektif. Sugandi (2012:2) mengemukakan penggunaan media gambar membantu pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut media gambar digunakan pada pembelajaran.

Arsyad (2005:3) mengemukakan media pembelajaran adalah alat atau metode digunakan mengefektifkan komunikasi serta interaksi antara guru dan siswa dalam pendidikan dan pengajaran di sekolah. Berdasarkan pendapat tersebut media pembelajaran merupakan alat bantu pelajaran digunakan mengefektifkan interaksi guru dengan siswa dalam pembelajaran. Media gambar merupakan media paling umum dipakai. Oleh karena itu, pepatah Cina mengatakan gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata. Gambar sangat penting digunakan dalam usaha memperjelas pengertian pada siswa sehingga lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya berkaitan pelajaran. Gambar diperoleh dari berbagai sumber, misalnya majalah, surat kabar, buku, dan brosur. Gambar diperoleh dari berbagai sumber digunakan guru secara efektif dalam belajar mengajar pada setiap jenjang pendidikan dan berbagai disiplin ilmu. Gambar digunakan menyajikan pembelajaran lebih efektif disesuaikan kondisi siswa.

Subana (2002:322) menyebutkan guru menggunakan media gambar memberi gambaran tentang sesuatu sehingga penjelasannya lebih konkret daripada diuraikan kata-kata. Berdasarkan pendapat tersebut media gambar digunakan sebagai media pembelajaran. Media gambar digunakan mewakili apa yang akan disampaikan guru kepada

siswa. Djamarah (2006:137) mengatakan tujuan pengajaran tercapai apabila guru harus pandai menggunakan media pembelajaran tepat sesuai dengan kebutuhan siswa supaya merasa senang dalam belajar mengajar. Manfaat media gambar dalam intruksional menyampaikan penjelasan mengenai informasi pesan, ide tanpa bahasa-bahasa verbal tetapi lebih memberi kesan. Gambar diperoleh dari berbagai sumber digunakan secara efektif dalam belajar mengajar pada setiap jenjang pendidikan dan berbagai disiplin ilmu.

Jenis-jenis Media Gambar

Media gambar mempunyai jenis berbeda-beda. Sadiman (2006:29) menyebutkan jenis-jenis media gambar yaitu:

(1) gambar adalah media paling umum dipakai. Media gambar merupakan bahasa umum dimengerti. Gambar dijadikan media gambar memenuhi beberapa syarat yaitu gambar secara jujur melukiskan situasi seperti orang melihat benda sebenarnya (autentik). Komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan pokok-pokok gambar (sederhana). Gambar diperbesar atau diperkecil dari objek sebenarnya (ukuran relatif), (2) sketsa adalah gambar sederhana melukiskan bagian-bagian pokok tanpa detail. Sketsa dibuat secara cepat sementara guru menerangkan sesuai tujuan, (3) diagram adalah gambar sederhana menggunakan garis-garis dan simbol-simbol. Diagram atau skema menggambarkan struktur objek, (4) bagan (chart) termasuk media visual berfungsi menyajikan ide-ide atau konsep-konsep sulit apabila disampaikan secara tertulis atau

lisan secara visual, (5) grafik adalah gambar sederhana menggunakan titik-titik, garis atau gambar dilengkapi simbol-simbol verbal. Fungsi grafik menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan dan perbandingan objek atau peristiwa saling berhubungan secara singkat, serta jelas, (6) kartun merupakan gambar interpretatif menggunakan simbol-simbol menyampaikan pesan secara cepat dan ringkas terhadap orang, situasi, dan kejadian, (7) poster berfungsi mempengaruhi membeli produk mengikuti program. Poster dibuat di atas kertas, kain, batang kayu, seng, dan semacamnya.

Berdasarkan pendapat tersebut terdapat beberapa jenis media gambar. Jenis-jenis media gambar diantaranya gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, dan poster. Jenis-jenis media gambar dapat digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan supaya sehingga mendukung dalam pemahaman materi yang diajarkan guru.

Pengertian Video Animasi

Animasi merupakan salah satu media pembelajaran. Sofian (2009:1) menyebutkan bahwa, "Animasi berasal dari kata *"Animation"* yang dalam bahasa Inggris *"to animate"* yang berarti menggerakkan. Animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu (gambar atau obyek) yang diam". Media animasi termasuk jenis media visual. Animasi secara keseluruhan dikerjakan dengan komputer, mulai dari pembuatan karakter, mengatur gerakan, serta efek. Animasi pada dasarnya mempunyai fungsi sebagai hiburan, namun pada saat ini animasi sudah sangat berkembang. Penggunaan

animasi pembelajaran mempunyai banyak kelebihan.

Sofian (2009:11) mengemukakan manfaat video animasi dalam pembelajaran yaitu, “Mempermudah interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien”. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan dengan menggunakan animasi, guru tidak menjelaskan materi secara berulang-ulang sehingga siswa mudah memahami materi. Siswa dapat melihat objek yang bergerak sesuai dengan materi yang diajarkan. Media animasi membantu siswa dalam mengamati objek sesuai materi. Siswa dapat melihat secara jelas bagian-bagian dari objek tersebut. Putusutrisna (2011:3) mengemukakan bahwa:

Video animasi merupakan kumpulan gambar yang ditampilkan bergantian dalam jeda waktu yang cukup cepat sehingga objek dalam gambar terlihat seolah-olah bergerak. Animasi terbagi menjadi 2 yaitu; (1) *Computer based animation*, animasi yang dihasilkan oleh komputer dalam pembuatan efek-efek visualnya seperti perubahan fokus, sudut pandang, skala, cahaya. (2) *Full motion video*, gambar-gambar animasi ini diambil realita dengan kamera video. Animasi ini membutuhkan komputer dengan kecepatan yang tinggi.

Berdasarkan pendapat diatas, terdapat 3 jenis format animasi yaitu animasi tanpa sistem kontrol, misalnya untuk *pause*, memperlambang kecepatan pergantian *frame*, *zoom in*, *zoom out* dan lain sebagainya. Animasi dengan sistem kontrol dan manipulasi langsung, dimana guru berinteraksi langsung dengan kontrol navigasi.

Jurnal Tunas Bangsa

Jenis-jenis Video Animasi

Video animasi mempunyai jenis yang berbeda. Sofian (2009:2) menyebutkan teknik pembuatan animasi terdapat tiga jenis animasi yaitu:

1. Animasi *Stop-motion* (*Stop Motion Animation*), animasi ini sering disebut *claymation*, karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik ini merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa objek (boneka atau yang lainnya) digerakkan setahap demi setahap. Dalam pengerjaannya adalah teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi.
2. Animasi Tradisional (*Traditional Animation*), animasi ini merupakan teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini, dinamakan tradisional karena teknik ini digunakan pada saat animasi pertamakali dikembangkan. Teknik ini sering disebut *cel animation* karena teknik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip sekali dengan transparansi. Pada pembuatannya gambar digerakkan satu persatu. Dengan berkembangnya teknologi komputer, pembuatan animasi tradisional ini telah dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dewasa ini teknik pembuatannya menggunakan komputer yang dikenal dengan istilah animasi 2 dimensi.
3. Animasi komputer (*Computer Graphics Animation*). Sesuai dengan namanya, animasi ini keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan “pemain” dan kamera, spesial efeknya semuanya dikerjakan dengan komputer. Dengan animasi komputer, hal-hal

yang tidak mungkin dan lebih mudah. Perkembangan teknologi komputer saat ini, memungkinkan orang mudah membuat animasi. Animasi yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan *software* yang digunakan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan teknik pembuatan animasi terdiri atas animasi *stop-motion* (*stop motion animation*), animasi tradisional dan animasi tradisional. Teknik animasi *stop-motion* dihasilkan dari pengambilan gambar digerakkan setahap demi setahap. Animasi tradisional pengerjaannya pada *celluloid transparent*. Animasi komputer dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan *software* yang digunakan.

Jenis-jenis Software Video Animasi

Software animasi mempunyai beberapa fungsi. Sofian (2009:3) mengemukakan fungsi penggunaannya *software* animasi dapat dikelompokkan menjadi *software* animasi 2 dimensi dan 3 dimensi.

1) Software Animasi 2 Dimensi

Software animasi 2D adalah *software* yang digunakan untuk membuat animasi tradisional (*flat animation*), umumnya mempunyai kemampuan untuk menggambar, mengatur gerak, dan mengatur waktu. Dari segi penggunaannya umumnya tidak sulit. Contohnya *software* animasi 2D antara lain *macromedia flash director*, *toonboom studio*, *adobe image ready*, *swish max* dan *adobe after effect*.

2) Software Animasi 3 Dimensi

Software animasi 3D mempunyai fasilitas dan kemampuan yang canggih untuk membuat animasi 3 dimensi. Fasilitas dan kemampuan antara lain

membuat objek 3D, pengaturan gerakan kamera, pemberian efek, *import* video dan suara serta masih banyak lagi. Beberapa *software* animasi 3D mempunyai kemampuan khusus, misalnya animasi *figure* (manusia), animasi *landscape* (pemandangan), animasi *tittle* (judul) dan lain-lain. Karena kemampuan yang canggih, dalam penggunaannya diperlukan kemampuannya yang tinggi dan terkadang rumit. Contoh dari *software* animasi 3D antara lain *3D studio Max*, *maya*, *poser* (*figure animation*), *bryce* (*landscape animation*), *vue* (*landscape animation*), *cinema 4D* dan *blender*.

Animasi pada dasarnya mempunyai fungsi sebagai hiburan, namun pada saat ini animasi sudah berkembang. Animasi pada saat ini banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan dalam berbagai kegiatan mulai dari kegiatan sampai serius. Animasi dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai perantara atau media yang digunakan sebagai kebutuhan, diantaranya hiburan, iklan dan media presentasi. Media animasi digunakan sebagai media pembelajaran. Guru dapat menggunakan media animasi dalam proses belajar mengajar. Sofian (2009:5) mengemukakan bahwa, "Fungsi dari animasi yaitu memperindah tampilan presentasi, menarik perhatian, dikarenakan adanya gerakan, mempermudah susunan tampilan dan mempermudah dalam menjelaskan suatu materi". Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan animasi dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

Karangan Deskripsi

Finoza (2002:184) mengemukakan karangan adalah hasil penjabaran gagasan secara resmi dan teratur tentang topik atau

pokok bahasan. Berdasarkan pendapat tersebut karangan merupakan karya tulis mengungkapkan gagasan dan menyampaikan melalui bahasa tulis kepada pembaca. Kata deskripsi berasal dari bahasa latin berarti menulis atau membedakan hal. Zaimar (2011:36) mengemukakan deskripsi adalah karangan mengemukakan gambaran tentang yang ditampilkan secara jelas. Berdasarkan pendapat tersebut deskripsi merupakan penggambaran mengenai sesuatu yang ditulis mengenai peristiwa, informasi, keadaan, dan lain sebagainya. Marahimin (2005:45) mengemukakan deskripsi adalah pemaparan atau penggambaran dengan kata benda, tempat, suasana atau keadaan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian bersifat eksperimen murni. Dalam rancangan penelitian ini ada dua kelas objek yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun desain penelitian pretes-postes pada kelompok ekuivalen sebagai berikut.

R	O ₁	X	R	O ₂
R	O ₃	X	R	O ₄

Pada kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan video animasi sedangkan kelas kontrol diajarkan dengan media gambar. Sebelum pembelajaran berlangsung kedua kelas tersebut baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. Setelah materi tersebut selesai diajarkan, maka pada akhir pertemuan diadakan tes pada kedua kelas tersebut dengan materi karangan deskripsi.

Kelas	Perlakuan
IV ^A	Diberi perlakuan dengan menggunakan video animasi
IV ^B	Diberi perlakuan dengan menggunakan media gambar

Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Sugiyono, 2009:130). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas 1 sampai kelas 6 SD Negeri 28 Banda Aceh. Peneliti menentukan sampel sesuai dengan pendapat Arikunto (2006:139) *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel yang dipilih untuk tujuan tertentu. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa

Jurnal Tunas Bangsa

kelas III di SD Negeri 28 Banda Aceh sebanyak 60 siswa yang dikelompokkan kedalam kelas eksperimen (kelas III^A) dan kontrol (kelas III^B). Adapun kelas eksperimen sebanyak 30 siswa dan kelas kontrol sebanyak 30 siswa.

Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menerapkan prosedur penelitian. Adapun

prosedur dalam penelitian ini dilakukan dengan cara sebagai berikut.

1. Kelas eksperimen menggunakan video animasi dengan siswa sebanyak 30 siswa. Adapun langkah-langkah penelitian sebagai berikut.
 - a) Pembukaan pembelajaran diawali dengan membaca doa, mengabsen, memotivasi, memberikan tes awal (pretest), kemudian menginformasikan materi pembelajaran serta menulis tujuan pembelajaran di papan tulis.
 - b) Kegiatan inti dilakukan siswa dengan mengamati video animasi, membaca buku, mengerjakan LKS, dan mempresentasikannya.
 - c) Kegiatan penutup dilakukan dengan menyimpulkan materi, evaluasi, tindak lanjut dan memberikan pesan moral.
2. Kelas kontrol menggunakan media gambar dengan siswa sebanyak 30 siswa. Adapun langkah-langkah penelitian sebagai berikut.
 - a) Pembukaan pembelajaran diawali dengan membaca doa, mengabsen, memotivasi, memberikan tes awal (pretest), kemudian menginformasikan materi pembelajaran serta menulis tujuan pembelajaran di papan tulis.
 - b) Kegiatan inti dilakukan siswa dengan mengamati gambar, membaca buku, mengerjakan LKS, dan mempresentasikannya.
 - c) Kegiatan penutup dilakukan dengan menyimpulkan materi, evaluasi, tindak lanjut dan memberikan pesan moral.

Teknik Pengolahan Data

Setelah melakukan eksperimen, maka didapatkan data kuantitas. Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan media gambar dan video animasi, maka semua data yang diperoleh dianalisis dengan statistik uji-t, oleh karena itu rumus yang digunakan adalah rumus yang dikemukakan Sugiyono (2009:273) yaitu.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$: rata-rata tes akhir kelas eksperimen

$\bar{x}_2$: rata-rata tes akhir kelas kontrol

S_1^2 : simpangan baku kelas eksperimen

S_2^2 : simpangan baku kelas kontrol

n_1 : jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 : jumlah sampel kelas kontrol

Menurut Sudjana (2005:47) panjang kelas interval dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{R}{K}$$

Keterangan :

R : ruang

K : banyak kelas

Menurut Sudjana (2005:67) rata-ratanya dihitung dengan rumus:

$\bar{x}$: nilai rata-rata kelompok I dan II

f_i : frekuensi dari x_i

x_i : nilai tengah

Menurut Sudjana (2005:95) dapat digunakan rumus:

$$S^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - [\sum f_i x_i]^2}{n(n-1)}$$

Keterangan :

S_1^2 : varians kelompok eksperimen

S_2^2 : varians kelompok kontrol

Sedangkan untuk menghitung homogenitas menurut Sudjana (2005:250) dihitung dengan rumus:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Kemudian χ^2 (chi kuadrat) menurut Sudjana (2005:273) dihitung dengan:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

χ^2 : statistik chikuadrat

O_i : frekuensi pengamatan

E_i : frekuensi yang diharapkan

Perumusan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) adalah sebagai berikut.

H_0 : tidak terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh

H_a : terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. Maka yang diuji adalah:

$H_0: \mu_1 \geq \mu_2$

$H_1: \mu_1 < \mu_2$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah tes awal yang diberikan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, tes ini bertujuan untuk melihat kemampuan awal memahami karangan deskripsi dan kehomogenan (populasi dengan varians yang sama) kedua kelas tersebut dengan uji varian (F). Setelah itu

peneliti mengajarkan materi karangan deskripsi dengan menggunakan media gambar pada kelas kontrol, sedangkan kelas eksperimen diajarkan dengan video animasi. Selanjutnya pada akhir penelitian, peneliti memberikan soal tes akhir untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media gambar dan video animasi.

Pengolahan data tes awal

Berdasarkan hasil tes awal, maka diperoleh skor tes awal, maka diperoleh skor tes awal kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut.

1. skor tes awal kelas eksperimen

1) Menentukan rentang

Rentang = data terbesar - data terkecil.

$$= 80 - 20$$

$$= 60$$

2) Menentukan banyak kelas interval

$$\text{Banyaknya kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 30$$

$$= 1 + 3,3 (1,4771)$$

$$= 1 + 4,87443$$

$$= 5,87443 \text{ (dibulatkan)}$$

$$k = 6$$

3) Menentukan panjang kelas interval

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

$$= \frac{60}{6}$$

$$= 10 \text{ (diambil } P = 10 \text{)}$$

Tabel 1. Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen

Nilai Tes	fi	xi	fixi	xi ²	fi xi ²
20 - 29	6	24,5	147	600,25	3601,5
30 - 39	-	34,5	-	1190,25	-
40 - 49	6	44,5	267	1980,25	1188,5
50 - 59	5	54,5	272,5	2970,25	14851,25
60 - 69	5	64,5	322,5	4160,25	20801,25
70 - 79	5	74,5	372,5	5550,25	27751,25

80 – 89	3	84,5	253,5	7140,25	21420,75
Jumlah	30	-	1635	23591,75	100307,5

Berdasarkan data di atas diperoleh rata-rata dan standar deviasi sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\bar{x}_1 &= \frac{\sum fixi}{\sum fi} \\ &= \frac{1635}{30} \\ &= 54,5\end{aligned}$$

Selanjutnya varians dan simpangan bakunya digunakan rumus seperti yang dikemukakan Sudjana (2005:95) yaitu:

$$\begin{aligned}S_1^2 &= \frac{n \sum (fixi)^2 - (\sum fixi)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{30 (100307,5) - (1635)^2}{30 (30 - 1)} \\ &= \frac{3009225 - 2673225}{30 (29)} \\ &= \frac{336000}{870} \\ &= 386,20 \\ S_1 &= \sqrt{S^2} \\ &= \sqrt{386,20} \\ &= 19,65\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, untuk kelas eksperimen diperoleh nilai $\bar{x}_1 = 54,5$, $S_1^2 = 386,20$, dan $S_1 = 19,65$.

2. Skor tes awal kelas kontrol

1) Menentukan rentang

$$\begin{aligned}\text{Rentang} &= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 80 - 20 \\ &= 60\end{aligned}$$

2) Menentukan banyak kelas interval

$$\begin{aligned}\text{Banyaknya kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 30 \\ &= 1 + 3,3 (1,4771) \\ &= 1 + 4,87443 \\ &= 5,87443 \text{ (dibulatkan)} \\ k &= 6\end{aligned}$$

3) Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned}P &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} \\ &= \frac{60}{6} \\ &= 10 \text{ (diambil } P = 10)\end{aligned}$$

Tabel 2. Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Kontrol

Nilai Tes	fi	xi	fixi	xi ²	fi xi ²
20 – 29	8	24,5	196	600,25	4802
30 – 39	-	34,5	-	1190,25	-
40 – 49	7	44,5	311,5	1980,25	13861,75
50 – 59	5	54,5	272,5	2970,25	14851,25
60 – 69	4	64,5	258	4160,25	16641
70 – 79	4	74,5	298	5550,25	22201
80 – 89	2	84,5	169	7140,25	14280,5
Jumlah	30	-	1505	23591,75	86637,5

Berdasarkan data di atas diperoleh rata-rata dan standar deviasi sebagai berikut.

$$\bar{x}_2 = \frac{\sum fixi}{\sum fi}$$

$$\begin{aligned}&= \frac{1505}{30} \\ &= 50,16\end{aligned}$$

Selanjutnya varians dan simpangan bakunya digunakan rumus

seperti yang dikemukakan Sudjana (2005:95) yaitu:

$$\begin{aligned}
 S_1^2 &= \frac{n \sum (fixi)^2 - \sum (fixi)^2}{n(n-1)} \\
 &= \frac{30(86637,5) - (1505)^2}{30(30-1)} \\
 &= \frac{2599125 - 2265025}{30(29)} \\
 &= \frac{334100}{870} \\
 &= 384,02 \\
 S_1 &= \sqrt{S^2} \\
 &= \sqrt{384,02} \\
 &= 19,59
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, untuk kelas kontrol diperoleh nilai $\bar{x}_2 = 50,16$, $S_2^2 = 384,02$, dan $S_2 = 19,59$.

Pengolahan data tes akhir

Berdasarkan hasil tes akhir, maka diperoleh skor tes akhir siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut.

Tabel 3. Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen

Nilai Tes	fi	xi	fixi	xi ²	fi xi ²
50 - 58	2	54	108	2916	5832
59 - 67	5	63	315	3969	19845
68 - 76	7	72	504	5184	36288
77 - 85	5	81	405	6561	32805
86 - 94	6	90	540	8100	48600
95 - 103	5	99	495	9801	49005
Jumlah	30	-	2367	36531	192375

Berdasarkan data di atas diperoleh rata-rata dan standar deviasi sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \bar{x}_1 &= \frac{\sum fixi}{\sum fi} \\
 &= \frac{2367}{30} \\
 &= 78,9
 \end{aligned}$$

Selanjutnya varians dan simpangan bakunya digunakan rumus seperti yang dikemukakan Sudjana (2005:95) yaitu:

1. skor tes akhir kelas eksperimen

1) Menentukan rentang

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang} &= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} \\
 &= 100 - 50 \\
 &= 50
 \end{aligned}$$

2) Menentukan banyak kelas interval

$$\begin{aligned}
 \text{Banyaknya kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 30 \\
 &= 1 + 3,3 (1,477) \\
 &= 5,87 \text{ (dibulatkan } k = 6)
 \end{aligned}$$

3) Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} \\
 &= \frac{50}{6} \\
 &= 8,33 \text{ (diambil } P = 8)
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 S_1^2 &= \frac{n \sum (fixi)^2 - \sum (fixi)^2}{n(n-1)} \\
 &= \frac{30(192375) - (2367)^2}{30(30-1)} \\
 &= \frac{168561}{30(29)} \\
 &= 193,75
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 S_1 &= \sqrt{S^2} \\
 &= \sqrt{193,75} \\
 &= 13,92
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, untuk kelas eksperimen diperoleh nilai $\bar{x}_1 = 78,9$, $S_1^2 = 193,75$, dan $S_1 = 13,92$.

2. Skor tes akhir kelas kontrol

1) Menentukan rentang

Rentang = data terbesar - data terkecil

$$= 85 - 40$$

$$= 45$$

2) Menentukan banyak kelas interval

Banyaknya kelas = $1 + 3,3 \log n$

$$= 1 + 3,3 \log 30$$

$$= 1 + 3,3 (1,4771)$$

$$= 1 + 4,87443$$

$$= 5,87443 \text{ (dibulatkan)}$$

$$k = 6)$$

3) Menentukan panjang kelas interval

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

$$= \frac{45}{6}$$

$$= 7,5 \text{ (diambil } P = 8)$$

Tabel 4. Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Kelas Kontrol

Nilai Tes	Fi	xi	fixi	xi ²	fi xi ²
40 - 47	3	43,5	130,5	1892,25	5676,75
48 - 55	7	51,5	360,5	2652,25	18565,75
56 - 63	6	59,5	357	3540,25	21241,5
64 - 71	5	67,5	337,5	4556,25	22781,25
72 - 79	5	75,5	377,5	5700,25	28501,25
80 - 87	4	83,5	334	6972,25	27889
Jumlah	30	-	1897	25313,5	124655,5

Berdasarkan data di atas diperoleh rata-rata dan standar deviasi sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \bar{x}_2 &= \frac{\sum fixi}{\sum fi} \\ &= \frac{1897}{30} \\ &= 63,2 \end{aligned}$$

Selanjutnya varians dan simpangan bakunya digunakan rumus seperti yang dikemukakan Sudjana (2005:95) yaitu:

$$\begin{aligned} S_2^2 &= \frac{n \sum (fixi)^2 - (\sum fixi)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{30 (124655,5) - (1897)^2}{30(30-1)} \\ &= \frac{3739665 - 3598609}{30(29)} \\ &= \frac{141056}{870} \\ &= 162,13 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} S_2 &= \sqrt{S_2^2} \\ &= \sqrt{162,13} \\ &= 12,73 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, untuk kelas eksperimen diperoleh nilai $\bar{x}_2 = 63,23$, $S_2^2 = 162,13$, dan $S_2 = 12,73$.

1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut mempunyai varians yang sama, maka terlebih dahulu harus mempunyai syarat normalitas dan homogenitas varians. Sudjana (2002:150) mengemukakan uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelas dalam penelitian ini dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 5. Uji Normalitas Tes Akhir Kelas Eksperimen

Nilai Tes	Batas Kelas (x)	Z-Score	Luas Daerah Kurva Normal (Harga	Luas Tiap Kelas Interval	Frekuensi Kelas Interval (Ei)	Frekuensi Pengamatan (Oi)
-----------	-----------------	---------	---------------------------------	--------------------------	-------------------------------	---------------------------

	Z)					
	49,5	-2,05	0,4798			
50 - 58				0,05	1,5	2
	58,5	-1,41	0,4207			
59 - 67				0,14	4,2	5
	67,5	-0,77	0,2794			
68 - 76				0,23	6,9	7
	76,5	-0,12	0,0478			
77 - 85				0,14	4,2	5
	85,5	0,51	0,1950			
86 - 94				0,17	5,1	6
	94,5	1,15	0,3749			
95 - 103				0,08	2,4	5
	103,5	1,79	0,4633			

Berdasarkan demikian untuk mencari χ^2 sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \chi^2_{hitung} &= \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \\
 &= \frac{(2 - 1,5)^2}{1,5} + \frac{(5 - 4,2)^2}{4,2} + \frac{(7 - 6,9)^2}{6,9} + \\
 &\quad \frac{(5 - 4,2)^2}{4,2} + \frac{(6 - 5,1)^2}{5,1} + \frac{(5 - 2,4)^2}{2,4} \\
 &= 0,167 + 0,152 + 0,001 + 0,152 \\
 &\quad + 0,158 + 2,816 \\
 &= 3,446
 \end{aligned}$$

Berdasarkan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = k - 1 = 6 - 3 = 3$, maka dari tabel

distribusi chi-kuadrat $\chi^2_{(0,95)(3)} = 7,815$. Oleh karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yaitu $3,446 < 7,815$ maka dapat disimpulkan bahwa sebarang data tes awal kelas eksperimen berdistribusi normal.

Berdasarkan perhitungan sebelumnya, maka data siswa kelas kontrol diperoleh $\bar{x}_2 = 63,2$ dan $S_2 = 12,73$. Selanjutnya perlu ditentukan batas-batas kelas interval untuk menghitung luas di bawah kurva normal bagi tiap-tiap kelas interval.

Tabel 6. Uji Normalitas Tes Akhir Kelas Kontrol

Nilai Tes	Batas Kelas (x)	Z-Score	Luas Daerah Kurva Normal (Harga Z)	Luas Tiap Kelas Interval	Frekuensi Kelas Interval (Ei)	Frekuensi Pengamatan (Oi)
	39,5	-1,86	0,4686			
40 - 47				0,0779	2,337	3
	47,5	-1,23	0,3907			
48 - 55				0,1649	4,947	7
	55,5	-0,60	0,2258			
56 - 63				0,2178	6,534	6
	63,5	0,02	0,0080			
64 - 71				0,2309	6,927	5
	71,5	0,64	0,2389			

72 - 79				0,1591	4,773	5
	79,5	1,27	0,3980			
80 - 87				0,0733	2,199	4
	87,5	1,90	0,4713			

Berdasarkan demikian untuk mencari χ^2 sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \chi^2_{hitung} &= \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \\
 &= \frac{(3 - 2,337)^2}{2,337} + \frac{(7 - 4,947)^2}{4,947} \\
 &\quad + \frac{(6 - 6,534)^2}{6,534} + \frac{(5 - 6,927)^2}{6,927} + \\
 &\quad \frac{(5 - 4,773)^2}{4,773} + \frac{(4 - 2,199)^2}{2,199} \\
 &= 0,188 + 0,851 + 0,043 + 0,536 + \\
 &\quad 0,010 + 1,475 \\
 &= 3,103
 \end{aligned}$$

Berdasarkan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = k - 3 = 6 - 3 = 3$, maka dari tabel distribusi chi-kuadrat $\chi^2_{(0,95)(3)} = 7,815$. Oleh karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yaitu $3,103 < 7,815$ maka dapat disimpulkan bahwa sebar data tes awal kelas kontrol berdistribusi normal.

Langkah selanjutnya yaitu menghitung atau membandingkan hasil perhitungan. Dari hasil perhitungan sebelumnya diperoleh nilai mean dan standar deviasi pada masing-masing kelas yaitu.

$$x_1 = 78,9 \quad S_1 = 13,92 \quad S_1^2 = 193,75$$

$$x_2 = 63,2 \quad S_2 = 12,73 \quad S_2^2 = 162,13$$

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}} \\
 &= \frac{78,9 - 63,2}{\sqrt{\frac{30-1 \cdot 193,75 + (30-1)162,13}{30+30-2} \left(\frac{1}{30} + \frac{1}{30} \right)}} \\
 &= \frac{15,7}{\sqrt{\frac{5618,75 + 4701,77}{58} (0,03 + 0,03)}} \\
 &= \frac{15,7}{3,26} \\
 &= 4,82
 \end{aligned}$$

Hipotesis yang diuji yaitu:

H_0 : tidak terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh

H_a : terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh.

Pengujian hipotesis yang telah dilakukan dengan uji pihak kanan dengan kriteria pengujian adalah tolak H_0 jika $t \leq -t_{1-\alpha}$ dimana $t_{1-\alpha}$ didapat dari daftar distribusi t dengan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ dan peluang $(1-\alpha)$ untuk harga t lainnya H_0 diterima.

Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $dk = (n_1+n_2-2) = (30 + 30 - 2) = 58$. Dari daftar distribusi t dengan peluang $0,95 (58) = 1,67$. berdasarkan perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,82 > 1,67$ sehingga H_0 ditolak H_1 diterima yaitu terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh.

Pembahasan

Berdasarkan data yang dianalisis secara statistik menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, $dk =$ diperoleh $t_{hitung} = 4,82$ dan $t_{tabel} = 1,67$ hal ini berarti bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,82 > 1,67$ sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan H_0 ditolak. Dari hasil tersebut dapat diperoleh kesimpulan terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh.

Menurut teori dan pengertiannya, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video animasi lebih baik hasil belajar, karena video animasi tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin, hanya dengan sekali menampilkan animasi, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran. Sofian (2009:7) menyebutkan penggunaan animasi dalam menyampaikan materi dapat menarik perhatian serta mempermudah pemahaman siswa dalam belajar.

Telah dikatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau *skill* yang dimiliki siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Secara nyata berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi video animasi dan video animasi dapat meningkatkan kualitas hasil belajar. Sofian (2009:5) mengemukakan penggunaan animasi

bukan hanya membuat proses pembelajaran yang lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Apabila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari guru saja, siswa mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika dilakukan dengan kegiatan melihat atau mengalami sendiri melalui animasi, maka pemahaman siswa pasti akan lebih baik.

SIMPULAN

Sesuai dengan pengujian hipotesis, diperoleh $t_{hitung} = 4,82$ dari harga $t_{tabel} = 1,67$ ini berarti t berada di daerah penolakan H_0 , sehingga H_a diterima pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Finoza, Lamuddin. 2002. *Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Diksi Insan Mulia.
- Oetomo, Budi Sutedjo Dharma. 2007. *E-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: Andi.
- Putusitrisna. 2011. *Penerapan Media Audio Visual*. Jurnal Pendidikan. (Online) (<http://putusutrisna.blogspot.com>).
- Sadiman, Arief S. 2006. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sofian. 2009. *Manfaat Media Animasi*. Jurnal Pendidikan. (Online). (<http://garengs.sofian.blogspot.com>).
- Subana. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- _____. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugandi, Asep. 2012. *Strategi Pemilihan dan Penggunaan Media Gambar Yang Efektif Untuk Anak SD*. <http://www.asepsugandi.blog.spot.com>
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Zaimar, Okke Kusuma Sumantri. 2011. *Telaah Wacana*. Cimanggis: Komodo Books.



9 772354 006007

Jurnal



Tunas Bangsa

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP Bina Bangsa Getsempena