

IMPLEMENTASI METODE TEGAK LURUS UNTUK ME- NYELESAIKAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA KE- LAS IV di SDN REJOSARI 03

SEMARANG

Putri Dhini Pratama¹, M.Yusuf Setia Wardhana², Sukamto³

¹Universitas PGRI Semarang

²Universitas PGRI Semarang

³Universitas PGRI Semarang

¹putridhinipratama@gmail.com

²wardana@upgris.ac.id

³sukamto@upgris.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi metode tegak lurus untuk menyelesaikan pemecahan masalah matematika kelas IV di SDN Rejosari 03 Semarang. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan *true experimental design* jenis *posttest only control design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Rejosari Semarang yang berjumlah 46 siswa. Sampel penelitian ini adalah kelompok siswa kelas IVA sebagai kelas kontrol berjumlah 23 siswa dan IVB sebagai kelas eksperimen berjumlah 23 siswa. Pengumpulan data kemampuan pemecahan masalah matematika dilakukan dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil analisis diperoleh dengan $\alpha = 5\%$ dan $db = n_1 + n_2 - 2 = 44$ diperoleh. Jadi, yaitu maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga penerapan metode tegak lurus efektif untuk menyelesaikan pemecahan masalah matematika kelas IV di SDN Rejosari 03 Semarang. Nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 81,04 lebih tinggi daripada rata-rata kelas kontrol yaitu 70,43. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa implementasi metode tegak lurus efektif untuk menyelesaikan pemecahan masalah matematika kelas IV di SDN Rejosari 03 Semarang.

Kata kunci : Metode tegak lurus, hasil belajar

Abstract

This study aims to determine the implementation of the tegak lurus method to solve class IV mathematical problem solving at SDN Rejosari

03 Semarang. This type of research is a quantitative study using a true experimental design design type posttest only control design. The population in this study were all students of class IV SDN Rejosari 03 Semarang, amounting to 46 students. The sample of this study was a group of students in class IVA as a control class totaling 23 students and IVB as an experimental class totaling 23 students. Data collection ability to solve mathematical problems is done by interview, observation and documentation. The data obtained were analyzed using t-test. Based on the analysis results obtained with $\alpha = 5\%$ and $db = n1 + n2 - 2 = 44$ obtained. So, that is, H_0 is rejected and H_a is accepted, so that the application of the tegak lurus method is effective for solving class IV mathematical problem solving at SDN Rejosari 03 Semarang. The average value of the experimental class is 81.04 higher than the average control class that is 70.43. Thus it can be concluded that the implementation of the tegak lurus method is effective for solving the fourth grade mathematics problem solving at SDN Rejosari 03 Semarang.

Keywords: tegak lurus method, learning outcomes

A. PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara . Untuk mewujudkan suasana belajar yang baik dalam pendidikan maka didalam proses pembelajaran disajikan hal-hal yang bisa menarik perhatian anak dalam belajar, menghubungkan materi pembelajaran dengan hal-hal yang pernah dialami mereka dikehidupan sehari-hari atau bermain sambil belajar. Hal tersebut akan membuat anak-anak mengerti dan tahu terhadap apa yang disampaikan oleh pendidik.

Menurut Soegeng (dalam Wardhany 2017:1), pendidikan merupakan salah satu pilar utama penunjang keberhasilan seseorang. Tanpa pendidikan, setiap orang tidak akan mampu meraih kehidupan yang lebih baik. Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana, artinya dikehendaki, diinginkan, ada maksud dan tujuan, baik secara eksplisit maupun implisit, dari pihak pendidik. Usaha sadar dan rencana itu demi kepentingan si terdidik, bukan untuk memenuhi keinginan pendidik. (Wardhany, 2017). Jadi, Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dari dalam diri kita dalam mencapai maksud dan tujuan tertentu untuk

meningkatkan potensi yang ada dalam diri baik secara langsung maupun tidak langsung.

Pendidikan dikatakan baik apabila pembelajaran yang dilakukan pendidik menarik untuk siswa. Pembelajaran yang menarik akan tercapai tujuan Pendidikan Nasional Indonesia yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika adalah suatu proses dimana seseorang dihadapkan pada konsep, ketrampilan, dan proses matematika untuk memecahkan masalah matematika. Hal ini dibutuhkan rancangan dan penerapan sederetan langkah-langkah demi tercapainya tujuan sesuai dengan situasi yang diberikan (Roebyanto dan Harmini,2017). Pemecahan masalah dalam matematika, permasalahan kuncinya masih terletak pada pertanyaan bagaimana menemukan solusi ketika dihadapkan pada permasalahan yang dapat diselesaikan dengan ketrampilan matematika, konsep matematika,dan proses matematika. (Roebyanto dan Harmini ,2017)

Metode pembelajaran merupakan teknik atau cara seorang guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan melalui interaksi antara guru dan siswa yang disesuaikan dengan bahan ajar yang cocok dan dapat dimengerti oleh siswa.

Sehingga siswa dapat mengetahui isi materi yang disampaikan.

Model pembelajaran merupakan cara-cara yang terencana secara sistematis dalam pembelajaran berlangsung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Model pembelajaran dirancang sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran (Unissula Press,2013)

Berdasarkan fakta, tidak semua siswa mempunyai kemampuan pemecahan masalah matematika dengan baik, tidak semua siswa mengetahui metode yang cocok untuk menyelesaikan pemecahan masalah matematika. Terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan di lapangan diantaranya : 1. siswa kesulitan dalam memahami soal pemecahan masalah matematika mengenai KPK dan FPB; 2. Siswa memerlukan waktu yang lama dalam penyelesaian jawaban dari soal pemecahan masalah matematika mengenai KPK dan FPB.

Menurut pengamatan dan wawancara di kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang, terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dengan siswa yang perlu pengulangan penjelasan pada proses pembelajaran, pembelajaran lebih berpusat pada guru, hal ini mengakibatkan rendahnya kualitas pembelajaran di kelas tersebut yang berdampak pada hasil belajar siswa mengenai pemecahan masalah matematika.

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, dan berdasarkan masalah-masalah yang dipaparkan diatas merupakan faktor utama yang berjudul “Implementasi Metode Tegak Lurus untuk Menyelesaikan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV di SDN Rejosari 03 Semarang”

B. METODE

Penelitian ini dirancang sesuai prosedur penelitian eksperimen dengan rancangan *True Ekperimental Design* jenis *posttest only control design*. Analisis data dilakukan uji-t test dan uji ketuntasan belajar. Variabel dalam penelitian ini dipilah menjadi dua yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat yang digunakan adalah kemampuan pemecahan masalah siswa, hasil belajar, variabel bebas yang digunakan adalah metode tegak lurus dengan model polya. Penentuan kelompok eksperimen dan kontrol dilihat dari data awal nilai rata-rata siswa kelas saat pembelajaran pemecahan masalah matematika. Sehingga didapatkan Kelas 4A sebagai kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan berbantu model polya dan kelas 4B sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan metode tegak lurus berbantu model polya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Rejosari 03 Semarang yang keseluruhan siswanya sebanyak 46 siswa. Sebanyak 23 siswa kelas 4A dan 23 siswa kelas 4B.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

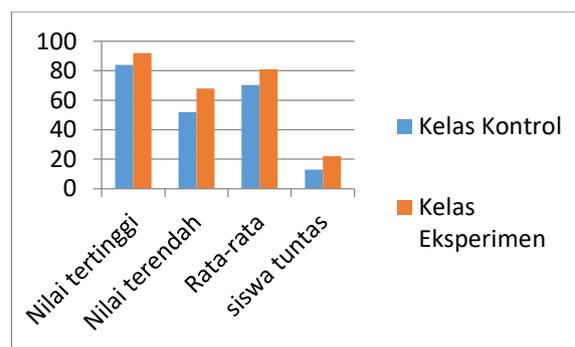
HASIL

Hasil penelitian yang dilakukan yang telah dilakukan yaitu “Implementasi Metode Tegak Lurus untuk Menyelesaikan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV di SDN Rejosari 03 Semarang” . Data yang diambil dari hasil penelitian ini adalah data diambil dari nilai siswa kelas IVA pada tanggal 29 April - 1 Mei 2020 yang pembelajarannya dilakukan secara online dan nilai siswa kelas IVB pada tanggal 2-5 Mei 2020. Pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) kemampuan pemecahan masalah matematika adalah 70. Dalam penelitian ini menggunakan dua kelas yang berjumlah 46 siswa. Nilai tersebut menggunakan model polya berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditentukan. Gambaran secara jelas adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data hasil pembelajaran

Keterangan	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Nilai tertinggi	88	92
Nilai terendah	52	68
Rata-rata	70,43	81,04
Siswa tuntas	13	22

Dapat dilihat nilai siswa sebelum menggunakan metode tegak lurus memiliki nilai tertinggi yaitu 88 dan nilai terendah 52. Sedangkan nilai siswa sesudah menggunakan metode tegak lurus memiliki nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 68. Kemudian nilai rata-rata sesudah menggunakan model tegak lurus yaitu 81,04. nilai rata-rata sebelum menggunakan metode tegak lurus yaitu 70,43. Data dari hasil nilai *posttest* tertinggi dan nilai terendah dari kelas kontrol dan eksperimen tersebut digambarkan dalam diagram batang dibawah ini :



Gambar 1 Diagram Nilai Tertinggi, Terendah dan Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kontrol.

Setelah diketahui bahwa hasil *posttest* baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol, maka selanjutnya dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t pada hasil *posttest* siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pengujian normalitas data akhir yang dihitung adalah nilai *posttest* untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas ini menggunakan uji *Liliefors* dengan taraf signifikan 5%. Berikut ini disajikan

rekapitulasi uji normalitas akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2. Rekapitulasi Uji normalitas Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	L ₀	L _{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	23	0,128	0,173	Berdistribusi normal
Kontrol	23	0,172	0,173	Berdistribusi normal

Berdasarkan data pada tabel 2 bahwa pada taraf 5% dan $n_1=23$ dan $n_2=23$ menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan populasi tersebut berdistribusi normal.

Tabel 3. Rekapitulasi Uji Homogenitas Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sampel	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Keterangan
Kelas IV eksperimen dan Kelas IV Kontrol	0,461	3,841	Kedua kelompok homogen

Berdasarkan data pada tabel 3 menunjukkan bahwa yaitu, sehingga H_0 diterima. Jadi, kedua kelas memiliki varian yang sama atau homogen.

Setelah diketahui bahwa data dari hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen, maka langkah selanjutnya

yaitu melakukan uji-t untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IVA dan IVB SDN Rejosari 03 Semarang. Berikut ini disajikan tabel rekapitulasi uji-t kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4. Rekapitulasi Uji-t Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	n	Rata-rata	df	t-tabel	t-hitung	Kesimpulan
Eksperimen	23	81,04	44	1,680	4,198	H_0 ditolak
Kontrol	23	70,43				

Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan uji-t diperoleh hasil bahwa rata-rata kelas eksperimen $\bar{x}_1 = 81,04$ dan rata-rata kelas kontrol $\bar{x}_2 = 70,43$ dengan $n_1 = n_2 = 23$ diperoleh $t_{hitung} = 4,198$ dengan $\alpha = 5\%$ dan $dk = 23 + 23 - 2 = 44$ diperoleh $t_{tabel} = 1,680$. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,198 > 1,680$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga implementasi metode tegak lurus efektif untuk menyelesaikan pemecahan masalah matematika kelas IV di SDN Rejosari 03 Semarang.

Tabel 5. Hasil Uji Ketuntasan Belajar (*Posttest*)

	Kelas	Kelas

	Kontrol	Eksperimen
KKM	70	70
Tuntas	10	22
Tidak Tuntas	13	1
% Tuntas	43,47%	95,65%
Tidak Tuntas	56,52%	4,34%

Kelas kontrol sebanyak 10 siswa yang tuntas ada 13 siswa yang tidak tuntas, karena belum diberikan perlakuan dan sebanyak 13 siswa memperoleh nilai tuntas diatas KKM. Setelah diberikan perlakuan sebanyak 22 siswa yang tuntas dan 1 siswa yang tidak tuntas. Hasil posttest menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar matematika antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian peneliti melakukan uji coba soal di kelas IV SDN Pandeanlamper 05 Semarang dengan jumlah 26 siswa. Hal ini dilakukan untuk menguji kevalidan sebuah soal apakah soal tersebut baik atau tidak jika digunakan untuk posttest pada penelitian di SDN Rejosari 03 Semarang. Setelah data hasil jawaban siswa terkumpul, peneliti menguji soal dengan uji validitas, uji reliabilitas, taraf kesukaran soal dan daya pembeda soal. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa soal yang dapat digunakan ber-

jumlah 9 soal dari 10 soal. Selanjutnya, peneliti menggunakan hanya 5 soal dari 9 soal yang bisa dipakai untuk pelaksanaan *posttest* di SDN Rejosari 03 Semarang.

Setelah uji coba dilaksanakan dan dianalisis, peneliti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penelitian tanpa menggunakan metode tegak lurus dan penelitian menggunakan metode tegak lurus. Sebelum dilaksanakan Posttest peneliti mengambil nilai hasil belajar siswa kepada guru kelas saat ulangan pemecahan masalah matematika bersama guru. Hasil yang diperoleh dari data awal untuk kelas kontrol, nilai terendah siswa sebanyak 30 dan nilai tertingginya sebanyak 80. Sedangkan, untuk kelas eksperimen didapatkan hasil nilai terendah sebanyak 40 dan nilai tertinggi sebanyak 80. Kemudian setelah mengetahui hasil data awal melalui hasil ulangan siswa, peneliti melakukan penelitian di kelas IV A sebagai kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan metode tegak lurus dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan metode tegak lurus. Selanjutnya, diberikan soal Posttest untuk mengukur dan mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Nilai Posttest terendah kelas kontrol adalah 52 dengan soal nomor 1 memiliki nilai 3, nomor 2 memiliki nilai 2, nomor 3 memiliki nilai 3, nomor 4 memiliki nilai 3, nomor 5 memiliki nilai 2. Nilai Posttest tertinggi kelas kontrol adalah 88 dengan soal nomor 1 memiliki nilai 5, nomor 2 memiliki nilai 5, nomor 3 memiliki nilai 5, nomor 4 memiliki nilai 4 dan nomor 5 memiliki nilai 3.

Nilai posttest terendah kelas eksperimen adalah 68 dengan soal nomor 1 memiliki nilai 4, soal nomor 2 memiliki nilai 4, soal nomor 3 memiliki nilai 3, soal nomor 4 memiliki nilai 3, soal nomor 5 memiliki nilai 3. Nilai Posttest tertinggi kelas eksperimen adalah 92 dengan soal nomor 1 memiliki nilai 5, soal nomor 2 memiliki nilai 4, soal nomor 3 memiliki nilai 5, soal nomor 4 memiliki nilai 4 dan soal nomor 5 memiliki nilai 4.

Nilai siswa kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan metode tegak lurus dengan model polya memiliki nilai terendah 52 dan nilai tertinggi 88. Sedangkan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan metode tegak lurus dengan model polya memiliki nilai terendah 68 dan nilai tertinggi 92. Kemudian nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 70,43 (Baik) dan rata-rata kelas eksperimen sebesar 81,04 (Sangat Baik). Selain itu analisis data dapat diketahui harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,1985 > 1,680$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil penelitian ini memperkuat hasil penelitian yang relevan yang dilaksanakan oleh Sapikyah (2019) yang menyatakan bahwa metode tegak lurus berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran matematika SDN Rejosari 03 Semarang. Hal tersebut terjadi metode tegak lurus memotivasi siswa untuk semangat dalam pelajaran matematika.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut, hasil

belajar siswa pada implementasi metode tegak lurus untuk menyelesaikan pemecahan masalah matematika lebih tinggi daripada pembelajaran dengan penerapan metode penyelesaian yang biasa digunakan yaitu dengan pemfaktoran dan pohon faktor. Hal ini ditunjukkan pada analisis data akhir menggunakan uji t-test satu pihak, pihak kanan dengan taraf $\alpha = 0,05$ yaitu pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh $t_{hitung} = 4,1985$ dan $t_{tabel} = 1,688$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, jadi H_0 ditolak. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa pada metode tegak lurus pemecahan masalah matematika KPK dan FPB lebih tinggi daripada dengan metode pembelajaran yang biasa digunakan yaitu dengan pohon faktor dan pemfaktoran.

DAFTAR PUSTAKA

- Roebiyanto dan Harmini. 2017. *Pemecahan Masalah Matematika untuk PGSD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sapikyah. 2019. "Pemanfaatan Metode Tegak Lurus Untuk Menyelesaikan Soal Cerita FPB Dan KPK Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Di SDN Pucanganom". <http://journal.unusida.ac.id/index.php/jls/article/view/250>. Artikel
- Soegeng, A.Y. 2017. *Dasar-Dasar Penelitian*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Sapikyah. 2019. "Pemanfaatan Metode Tegak Lurus Untuk Menyelesaikan Soal Cerita FPB Dan KPK Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Di SDN Pucanganom". <http://journal.unusida.ac.id/index.php/jls/article/view/250>. Artikel

Wardhany, Retno Wahyuning. 2017. *Penerapan Strategi Pembelajaran Index Card Match Berbantu Flashcard Terhadap Hasil Belajar Tematik Terintegratif Kelas IV SD Negeri 2 Ternadi Kudus 2016*. Skripsi. Semarang: Universitas PGRI.

Afandi, Chamalah dan Puspita. 2013. *Model & Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press

“ PERANAN METODE IQRO’ PADA KEMAMPUAN MEMBACA AL-QUR’AN ANAK”

Ana Kustianingrum

(Mahasiswa jurusan Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas PGRI Semarang)

ABSTRAK

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah Pada masa anak-anak harus mulai diperkenalkan pada pendidikan Al-Qur'an dengan tahap dasar pengenalan huruf *hijaiyah* pada anak, karena Al-Qur'an yang menjadi pegangan dan pedoman di dalam kehidupannya nanti, sehingga ketika dewasa tidak kehilangan pegangan dan pedoman. Maka dari itulah untuk membaca Al-Qur'an, kita harus mengenal huruf-huruf *hijaiyah* pada anak sebagai dasar pembelajaran Al-Qur'an. Dengan metode iqro' diharapkan lebih mudah guru dalam mengenalkan huruf hijaiyah hingga tahap membaca Al-qur'an pada anak.

Permasalahan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peranan Metode Iqro' Pada Kemampuan Membaca Al-Qur'an Anak.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat studi pustaka (*library research*) yang menggunakan buku-buku dan literatur-literatur lainnya sebagai objek yang utama. Dalam penelitian kepustakaan, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian berupa data-data kepustakaan yang telah dipilih, dicari, disajikan dan dianalisis. Sumber data penelitian ini mencari data-data kepustakaan yang substansinya membutuhkan tindakan pengolahan secara filosofis dan teoritis. Studi pustaka di sini adalah studi pustaka tanpa disertai uji empiric.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian kepustakaan dari beberapa sumber yang dikaji yang telah dilakukan penulis, maka dapat disimpulkan berdasarkan beberapa hasil analisis data kepustakaan sumber yang ada dapat dinyatakan bahwa ada peranan metode Iqro' pada kemampuan membaca al-Qur'an anak.

Berdasarkan hasil penelitian ini penulis dapat sampaikan bahwa pembelajaran Al-Qur'an, khususnya kemampuan membaca Al-Qur'an sebaiknya diajarkan kepada anak sejak usia dini. Dalam mengajarkan membaca Al-Qur'an guru dapat menggunakan metode yang bermacam-macam. Salah satu metode membaca Al-Qur'an adalah metode iqro'.

Kata kunci : Metode Iqro', Kemampuan membaca Al-Qur'an

PENDAHULUAN

Menurut Permendikbud nomor 146 tahun 2014 Pendidikan Anak Usia Dini, yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Satuan atau program PAUD adalah layanan PAUD yang dilaksanakan pada suatu lembaga pendidikan dalam bentuk Taman Kanak-kanak (TK)/Raudatul Athfal (RA)/Bustanul Athfal (BA), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan Satuan PAUD Sejenis (SPS). Pembelajaran Al-Qur'an, khususnya kemampuan membaca Al-Qur'an sebaiknya diajarkan kepada anak sejak usia dini atau masa kanak-kanak. Dengan pembelajaran Al-quran pada masa usia dini akan berfungsi untuk memberikan pengalaman belajar kepada anak, tetapi yang lebih penting berfungsi untuk mengoptimalkan perkembangan otak.

Istilah yang sering terdengar adalah anak usia dini merupakan usia emas. Menurut Osborn, White dan Bloom dalam Masyhud dan rahmawati (2016:100), perkembangan intelektual manusia pada masa usia dini atau masa keemasan(baca:usia 0-8 tahun) mencapai 80% dan akan mencapai 100% pada usia 18 tahun.

Dalam hal ini penulis melihat di PAUD Lathifa 15 yang didalamnya adalah generasi emas yang terus tumbuh dan berkembang. Pendidik berusaha mengenalkan huruf *hijaiyah* sedini mungkin yaitu pada anak usia dini. Dalam pembelajaran tersebut guru menerapkan metode qiroati di PAUD Lathifa 15, dalam proses pembelajaran membaca Al-Qur'an.

Berdasarkan hasil Observasi pembelajaran Alquran di PAUD Lathifa 15, ketika guru menginstruksikan siswa satu persatu untuk melafalkan tidak ada satupun siswa yang secara spontan dan berani melafalkan di depan guru. Mereka merasa malu, grogi, dan tidak percaya diri. Siswa justru saling tunjuk agar teman lainnya yang terlebih dahulu. Kedua, setelah guru menunjuk siswa lain untuk melafalkan, terlihat masih banyak siswa yang tidak lancar dan mengalami kesulitan dalam melafalkan huruf hijaiyah. Kata-kata atau ucapan yang disampaikan terputus-putus

dan tidak jelas. Ketiga, siswa yang tidak tampil terlihat tidak memperhatikan dan kurang berminat menyimak temannya. Keempat, pada akhir kegiatan pembelajaran pada saat guru menanyakan kesulitan yang dirasakan siswa, jawaban siswa menunjukkan bahwa mereka masih banyak yang bingung.

Salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini terutama dalam keterampilan membaca Alquran adalah metode iqro'. Saat ini buku tentang Iqro' sudah sangat bervariasi namun didalamnya materi yang diajarkan hampir sama, dalam buku tersebut ada yang memakai istilah jilid 1-6, ada pula buku yang menggunakan istilah pelajaran ke-1, ke-2; dan seterusnya sampai pelajaran ke-6 atau jilid 6, (Abdulrahman, 2016:9-10).

1) Metode Iqro'

a. Pengertian Metode Iqro'

Ditinjau dari segi terminologis (istilah), metode dapat dimaknai sebagai jalan yang ditempuh seseorang supaya sampai pada tujuan tertentu, baik dalam lingkungan atau perniagaan maupun dalam kaitan ilmu pengetahuan dan lainnya (Ismail, 2011: 8).

Menurut Hamid dkk (2008: 3) metode secara umum adalah segala hal yang termuat dalam setiap proses pengajaran, baik itu pengajaran matematika, kesenian, olah raga, ilmu alam, dan lain sebagainya. Semua proses pengajaran yang baik maupun yang jelek pasti memuat berbagai usaha, memuat berbagai aturan serta di dalamnya terdapat sarana dan gaya penyajian.

Iqro' adalah cara cepat belajar membaca Al-Qur'an. Iqro' yang dimaksud bukan sekedar membaca tulisan, tetapi membaca alam semesta dan sekitarnya. Tujuan iqro' adalah memahami isinya, untuk memahami isinya maka harus mengerti gagasan (topic) dari kitab tersebut, sistematika penulisannya, dan lain-lain (Shihab, 1998: 421).

Metode Iqro' adalah suatu metode membaca Al-Qur'an yang menekankan kepada latihan membaca.

Adapun panduan Iqro" terdiri dari 6 jilid dimulai tingkat yang paling sederhana, tahap demi tahap sampan dengan tingkatan yang sempurna.

Metode iqro" disusun oleh Humam yang berdomisili di Yogyakarta. Kitab Iqro" dari keenam jilid tersebut ditambah satu jilid lagi yang berisi tentang doa-doa. Buku metode Iqro" ada yang tercetak dalam setiap jilid dan ada yang tercetak enam jilid sekaligus. Dimana dalam setiap jilid terdapat petunjuk pembelajarannya dengan maksud memudahkan setiap orang yang belajar maupun mengajarkan Al-Qur'an.

Mengajarkan membaca Al-Qur'an dengan menggunakan metode iqro" lebih mudah dipahami, tetapi lebih menarik apabila disajikan dalam bentuk program aplikasi. Dengan menggunakan program tersebut diharapkan dapat membantu masyarakat umum agar lebih tertarik untuk membaca Al-Qur'an. Adapun metode ini dalam prakteknya tidak membutuhkan alat yang bermacam-macam, karena hanya ditekankan pada bacaannya (cara cepat belajar membaca Al-Qur'an). (Humam, 2000: 1).

Menurut Humam, (2000 : 4) Ada 10 macam sifat-sifat buku Iqro' yaitu : (a) Bacaan langsung; (b) CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif); (c) Privat; (d) Modul; (e) Asistensi; (f) Praktis; (g) Sistematis; (h) Variatif; (i) Komunikatif; (j) Fleksibel. Metode ini termasuk salah satu metode yang cukup dikenal dikalangan masyarakat karena proses penyebarannya melalui banyak jalan, seperti melalui jalur DEPAG atau melalui cabang-cabang yang menjadi pusat iqro".

2) Kemampuan Membaca Alquran' dengan Metode Iqro'

a. Pengertian Kemampuan membaca

Tri (2014: 11) mendefinisikan **kemampuan membaca** adalah kesanggupan dan kecakapan serta kesiapan seseorang untuk memahami gagasan-gagasan dan lambang atau bunyi bahasa yang ada dalam sebuah teks bacaan yang disesuaikan dengan maksud dan tujuan si

pembaca untuk mendapatkan amanat atau informasi yang diinginkan.

Menurut Yupita (2014: 10) "*ability* (kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan) merupakan tenaga (gaya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan". Kemampuan bisa merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir, atau merupakan hasil latihan atau praktik. Menurut Milasari dkk (2014: 1) Membaca merupakan sebuah komunikasi tidak langsung antara pembaca dan penulis melalui bahasa tulisan.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat studi pustaka (*library research*). Penelitian kepustakaan merupakan jenis penelitian kualitatif yang pada umumnya tidak terjun ke lapangan dalam pencarian sumber datanya. Metode dalam pencarian, mengumpulkan, dan menganalisa sumber data diolah dan disajikan dalam bentuk laporan penelitian kepustakaan (Damanik, 2019:3).

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder merupakan data yang diperoleh bukan dari pengamatan langsung. Akan tetapi data tersebut diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Sumber data sekunder yang dimaksud berupa buku dan laporan ilmiah primer atau asli yang terdapat di dalam artikel atau jurnal (tercetak dan/atau non-cetak) berkenaan dengan sejarah metode iqro' dan peletakannya dalam aktivitas pembelajaran. Pemilihan sumber didasarkan pada empat aspek yakni: (1) *Provenance* (bukti), yakni aspek kredensial penulis dan dukungan bukti, misalnya sumber utama sejarah; (2) *Objectivity* (Objektivitas), yakni apakah ide perspektif dari penulis memiliki banyak kegunaan atau justru merugikan; (3) *Persuasiveness* (derajat keyakinan), yakni apakah penulis termasuk dalam golongan orang yang dapat diyakini; dan (4) *Value* (nilai kontributif), yakni apakah argumen penulis meyakinkan, serta memiliki kontribusi terhadap penelitian lain yang signifikan.

Analisis data merupakan upaya mencari dan menata secara sistematis data yang telah terkumpul untuk meningkatkan pemahaman penelitian tentang kasus yang diteliti dan

mengkajinya sebagai temuan bagi orang lain. (Mohadjir, 2013:28). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis anotasi bibliografi (*annotated bibliography*). Anotasi berarti suatu kesimpulan sederhana dari suatu artikel, buku, jurnal, atau beberapa sumber tulisan yang lain, sedangkan bibliografi diartikan sebagai suatu daftar sumber dari suatu topik. Dari kedua definisi tersebut, anotasi bibliografi diartikan sebagai suatu daftar sumber sumber yang digunakan dalam suatu penelitian, dimana pada setiap sumbernya diberikan simpulan terkait dengan apa yang tertulis di dalamnya.

PEMBAHASAN

Menurut Soleh dalam Ruslandi, Rochman (2019:13) Membaca dan mempelajari Al-Qur'an haruslah diperhatikan sejak dini, sehingga seseorang yang mempelajari Al-Qur'an sejak dini akan benar-benar berpedoman pada Al-Qur'an yang menjadikannya sebagai manusia yang senantiasa tunduk dan patuh pada ajaran Allah SWT, sehingga hidupnya selalu berada dalam kedamaian dan penuh dengan kasih sayang.

Hamdani (2017:95-96), mengungkapkan bahwa Kemampuan membaca Alquran adalah kemampuan hasil belajar Alquran yang diperoleh siswa dengan diperlihatkannya setelah mereka menempuh pembelajaran. Kemampuan membaca Alquran dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya adalah metode yang digunakan guru dalam pembelajaran. Guru harus mampu memilih metode yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Dalam setiap pertemuan guru dapat menggunakan beberapa macam metode. Keserasian penggunaan metode itu sangat bergantung pada pengetahuan guru tentang metode yang diuji oleh pengalaman guru itu sendiri. Dalam pelaksanaannya kadangkala metode yang digunakan tidak sesuai dengan hasil yang diinginkan. Bila kenyataan seperti ini dialami oleh guru, maka guru harus sabar dan berusaha memecahkan kesulitannya yakni dengan berusaha memperkaya dirinya dengan pengetahuan metode sehingga dalam mengajar guru dapat meningkatkan lagi pengajarannya melalui berbagai macam metode yang ia kuasai dan mengganti metode yang kurang sesuai dengan metode lain yang menurut anggapannya lebih sesuai. Penggunaan metode yang tepat oleh seorang guru dalam mengajarkan membaca Alquran maka akan memberikan pengaruh yang

sangat besar pula terhadap efektifitas pembelajaran dan implikasinya terhadap kemampuan siswa dalam membaca Alquran. Tanpa metode suatu pesan pembelajaran tidak akan berproses secara efektif ke arah yang ingin dicapai. Pada dekade belakangan ini telah banyak metode pengajaran baca tulis Alquran dikembangkan, begitu juga buku-buku panduannya telah banyak disusun dan dicetak. Metode apapun yang berkembang, masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan. Efektifitas, efisiensi, cepat mudahnya sebuah metode pengajaran berbeda-beda di tiap daerah. Banyak sekali jenis teknik, metode, metodologi dalam pembelajaran Alquran mulai dari cara klasik sampai modern. Pada saat ini berkembang metode-metode praktis dan cepat belajar Alquran dengan berbagai macam kelebihan yang ditampilkan. Metode yang sering digunakan di TPA, adalah: Metode Qiraati, Metode Tilawati, Metode Iqra, Metode Aba Ta Tsa, Metode Ummi, Metode Al-Tibyan, dan lain sebagainya.

Senada dengan penelitian siregar (2017:8-9) Sebuah metode di samping sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan, juga merupakan komponen dalam proses belajar mengajar. Hal ini disadari bahwa penggunaan (penerapan) metode dapat mewujudkan efektivitas dan efisiensi belajar bagi peserta didik. Untuk meningkatkan efektifitas kegiatan belajar murid, dilakukan dengan memilih jenis-jenis metode dan alat yang dipandang paling ampuh di dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Pemilihan dan penerapan metode biasanya memberikan solusi kepada guru dalam proses belajar mengajar. Pemilihan dan penerapan metode harus sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, materi pelajaran yang akan disampaikan, media/alat bantu yang akan digunakan dan peserta didik yang dihadapi.

Dalam penelitian Nurhayati, Cici, Husni (2018:3-4) menyatakan dengan metode iqra' yang menggunakan pendekatan Shautiyah, Ustadz As'ad Humam menyusun dan mengeksperimentasikan Metode Iqra'. Dengan menggunakan metode tersebut anak-anak bisa membaca al-Qur'an dalam waktu yang relative lebih singkat.

Hasil penelitian tersebut dapat dilihat dari meningkatnya pada siklus I, II, dan III. Penyusunan RPPH mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Hasil penelitian menunjukkan yaitu: (1) pada tahap perencanaan yaitu penyusunan RPPH pada siklus I 68.16, siklus II 76.5, dan

siklus ke III 83.83. Jadi secara keseluruhan penyusunan RPPH pada siklus I,II dan III meningkat. (2) Hasil terhadap proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus I 67.7, pada siklus II 76.7, dan pada siklus III 83.8. Jadi secara keseluruhan proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, II dan III meningkat. (3) Hasil terhadap kemampuan membaca al-Qur'an Siklus I hanya 9 anak yang nilainya di atas KKM dan 17 anak lainnya belum tuntas, pada siklus I mendapat nilai dengan rata-rata 65.96, pada siklus II anak yang nilainya di atas KKM bertambah menjadi 18 dan 8 anak lainnya belum tuntas, pada siklus II mendapat nilai dengan rata-rata 72.07, dan siklus III ada 25 anak yang nilainya di atas KKM dan 1 anak belum memenuhi KKM mendapat rata-rata nilai 78.07, secara keseluruhan kelas lulus KKM.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian Kepustakaan dari sumber yang dikaji yang telah dikorelasikan dengan teori penulis, maka dapat disimpulkan berdasarkan hasil analisis data kepustakaan sumber yang ada dapat dinyatakan bahwa ada peranan metode Iqro' pada kemampuan membaca al-Qur'an anak. Sehingga diharapkan dalam pembelajaran Agar lebih mudah memahami pembelajaran peningkatan kemampuan membaca al-Qur'an anak bisa menggunakan metode iqra' dengan cara menyusun RPPH yang baik sehingga kegiatan dapat berjalan dengan baik.

Daftar Pustaka

- Abdul Hamid, dkk, 2008, *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media*, Malang: UIN Malang Press (Anggota IKAPI).
- Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Anak Usia Dini Melalui Penerapan Metode Iqro'. (Tarbiyat al-Aulad : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Darussalam (IAID) Ciamis).
- Ramayulis dan Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta : Kalam Mulia.2010), h. 145.
- Nor Hadi, 2014, *Juz Amma Cara Mudah Membaca dan Memahami Al-Qur'an Juz Ke-30*, Bandung: Erlangga
- As'ad Human, 2000, *Buku Iqro" Cara Cepat Belajar Membaca Al Qur'an*, Yogyakarta: Balai Litbang LPTQ Nasional.
- Husni, Teti Nurhayati Dan Euis Cici Nurunnisa, 2018. Jurnal Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Anak Usia Dini Melalui Penerapan Metode Iqro'. (**Tarbiyat al-Aulad : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini**, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Darussalam (IAID) Ciamis).
- Lia Suryanto, 2017. "Kolaborasi Metode Iqra Dan Kartu Huruf Dalam Pembelajaran Al-Qur'an, (SD Muhammadiyah Nitikan, e-mail: liasuryanto13@gmail.com)"
- Lukmanul Hakim, Didin Hafidhuddin, 2019. "Perbandingan pembelajaran membaca Al-Qur'an Metode Sedayu dan Metode Iqro pada **usia anak-anak**, (Universitas Singaperbangsa Karawang, Universitas Ibn Khaldun Bogor), lukmanul151hakim@gmail.com",
- Meda Sulistya dan Pamuji, 2016. "Metode Iqro' Terhadap Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Anak Autis, ((Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya) Medasulistya194@yahoo.co.id"
- Muhammad Syaifullah , 2017. "Penerapan Metode An-Nahdliyah Dan Metode Iqro' Dalam Kemampuan Membaca Al-Qur'an, (Institut Agama Islam Ma'arif NU (IAIM NU) Metro Lampung Email: muhammadsyaifullah@yahoo.com)"
- Muhamad Hamdani, 2017. "Penerapan Metode Membaca Alquran Pada Tpa Di Kecamatan Amuntai Utara (Studi Pada Metode Iqra Dan Metode Tilawati) Jurnal Ilmiah Al Qalam, Vol. 11, No. 24, Juli-Desember"

Ruslandi, Rochman. 2019. jurnal yang berjudul Peningkatan Kemampuan Membaca Al-Quran Dengan Menggunakan Metode Iqra (Kelas V Di Sdn 262 Panyileukan Kota Bandung) Oleh Ruslandi

Siregar, 2017. Jurnal Penerapan Metode iqro' dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan membaca Al-Qur'an murid MDA Muhammadiyah Bonan Dolok. (Dosen Prodi PGMI, Fakultas Agama Islam, UMTS)

Siti Fadryana Fitroh, Raudatul Jannah, Yulias Wulani Fajar, Titin Faridatun Nisa' dan Muhammad Busyro Karim, 2018. " Penggunaan Metode Iqro' untuk Anak Usia Dini, (Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, universitas Trunojoyo Madura, Indonesia"

Sri Enggar Kencana Dewi, Ratih Purnama Pertiwi, 2019. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 SD/MI dengan Metode Iqro di Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Purwodadi Belitang Mulya OKU Timur (STKIP Nurul Huda Sukaraja) *E-mail: lenggar@stkipnurulhuda.ac.id*".

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBANTU MEDIA PEMBELAJARAN BUKU BERJENDELA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 1 SD NEGERI SEMIREJO

02

Yunia Hardianti Indri Wisundani ¹, Harto Nuroso ², Mira Azizah ³

¹Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

²[FPMIPATI](mailto:FPMIPATI@upgris.ac.id), Universitas PGRI Semarang

³Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

¹yuniaindri97@gmail.com

²hartonuroso@upgris.ac.id

³miraaazizah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran kontekstual berbantu media pembelajaran buku berjendela terhadap hasil belajar peserta didik kelas I di SD Negeri Semirejo 02. Jenis penelitian ini adalah *One Group Pretest-posttest Design*, dimana dalam sampel yang digunakan untuk kelompok eksperimen maupun kontrol diambil secara keseluruhan dari populasi. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji *t* Pretest-posttest dan ketuntasan belajar. Uji *t* Pretest-posttest dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya keefektifan penggunaan model pembelajaran kontekstual berbantu media pembelajaran buku berjendela dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan adanya peningkatan pada hasil posttest. Ketuntasan klasikal pada peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 100% dibandingkan dengan kelas kontrol 40%. Berdasarkan hasil analisis data pada hasil belajar pretest dan posttest dengan uji-t bahwa diperoleh dengan nilai rata-rata pretest sebesar 65,25 dan rata-rata nilai posttest sebesar 85,5. Dengan $N = 20$, Diperoleh $t_{hitung} = 9,357$ dengan taraf signifikan 5% sebesar 2,093. Karena $t_{hitung} = 9,357 > t_{tabel} = 2,093$. Maka hal ini menunjukkan bahwa uji *t* mempunyai efek yang signifikan.

Kata kunci: keefektifan, model pembelajaran kontekstual, media pembelajaran buku berjendela.

Abstract

This study was conducted aiming to determine the effectiveness of contextual learning models assisted with window learning book media on the learning outcomes of students in grade I of SD Negeri Semirejo 02. This research is a *One Group Pretest-Posttest Design*, wherein the samples used for the experimental group and the control group are taken as a whole from the population. Data collection methods using interviews, observation, tests and documentation. Data analysis techniques used were the normality test, the pretest-posttest *t* test and the mastery learning. The pretest-posttest *t* test was conducted to find out an increase in student learning outcomes. The results of this study indicate that the effectiveness of the contextual learning model assisted by the learning media windowed books can improve student learning outcomes. This is evidenced by an increase in posttest results. Classical completeness in student experiment class is higher at 100% which is compared to the control group by 40%. Based on the results of data analysis on pretest and posttest learning outcomes with the *t*-test were obtained with an average value of 65,25 for the pretest and an average posttest of 85,5. With $N=20$, obtained $t_{hitung} = 9,357$ with a significant level of 5% is 2,093. Because $t_{hitung} = 9,357 > t_{tabel} = 2,093$. Then this shows that the *t* test has a significant effect.

Keywords : effectiveness, contextual learning models, book window media.

A. PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru yang dikembangkan untuk memperbaiki mutu pembelajaran. Kurikulum 2013 mencakup kompetensi yang tercantum dalam penjelasan pasal 35, UU No. 20 Tahun 2003 yakni kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan (Kemendikbud, 2012). Dalam kurikulum 2013 pembelajaran dilaksanakan dengan mengimplementasi pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik meliputi lima aspek kegiatan, terdiri dari mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. Selain itu kurikulum 2013 merupakan penggabungan dari beberapa mata pelajaran yang terbentuk ke dalam tema-tema. Sedangkan tiap tema terbagi menjadi beberapa subtema yang berisi beberapa kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran yang harus disampaikan guru kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut UU RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena itu dalam pendidikan sangat diperlukan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Melalui pendidikan manusia akan belajar mengembangkan kemampuan sosial ataupun individu, sikap untuk membentuk tingkah laku di masyarakat. Selain itu melalui pendidikan manusia akan mengembangkan potensi-potensi yang ada di dalam dirinya baik melalui sikap, pemikiran maupun tingkah lakunya.

Menurut Efendhi (2014), pendidikan merupakan upaya peningkatan nilai perilaku individu dalam masyarakat dalam suatu keadaan tertentu ke arah keadaan

yang lebih baik melalui pengajaran. Oleh karena itu pendidikan menjadi bagian terpenting bagi kehidupan manusia. Pendidikan sebagai proses mendidik dan dididik. Di lingkup sekolah orang yang mendidik adalah guru dan yang dididik adalah peserta didik. Guru juga menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan proses belajar dalam mencapai hasil belajar peserta didik yang baik. Selain itu untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia perlu adanya peningkatan kualitas pembelajaran dengan tepat.

Permasalahan pembelajaran yang menjadi kesulitan bagi guru yaitu kurikulum 2013. Karena di dalam kurikulum 2013 guru dituntut menjadi lebih kreatif dalam mengemas pembelajaran untuk membantu peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dalam penelitian Said (2016). Akan tetapi ada beberapa sekolah yang belum menjalankan kurikulum 2013 dengan baik dikarenakan sekolah belum siap menerima kurikulum 2013. Salah satunya yaitu guru belum dapat menerapkan pembelajaran dengan kurikulum 2013 dengan baik diantaranya belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi serta media pembelajaran yang menarik. Hal ini juga terjadi di SD Negeri Semirejo 02. Melalui observasi di SD Negeri Semirejo 02 terdapat permasalahan guru masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan, belum memanfaatkan media model pembelajaran yang ada di kurikulum 2013 misalnya dengan menggunakan model pembelajaran yang berbasis permasalahan, merencanakan menyusun proyek, serta diajak untuk menemukan dan mengaitkan dalam dunia nyata. Pada kurikulum 2013 peserta didik dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator. Selain itu guru belum menggunakan dan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi serta belum memanfaatkan media sehingga suasana pembelajaran yang dapat membuat peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran berdasarkan

observasi yang dilakukan di SD Negeri Semerijo 2. Ketika pembelajaran banyak peserta didik yang main sendiri tidak memperhatikan gurunya. Hal itu disebabkan kurangnya mengemas pembelajaran dengan menggunakan model serta media yang sesuai.

Menurut Suprijono (2012: 5-7) Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan telah mencapai nilai-nilai yang sama dengan KKM. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Yang harus diingat hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.

Dalam mengatasi masalah di atas peneliti menggunakan salah satu model yaitu model pembelajaran kontekstual. Definisi mendasar tentang pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar dimana guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, sementara peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari konteks yang terbatas, sedikit demi sedikit, dan dari proses mengkonstruksi sendiri, sebagai bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sebagai anggota.

Sanjaya mengemukakan, "Model pembelajaran kontekstual adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka" (Sanjaya, 2011: 255). Model pembelajaran kontekstual lebih berpusat kepada peserta didik, karena peserta didik tidak hanya menghafal akan tetapi melakukan proses pengalaman dengan lingkungan di kehidupan nyata.

Selain model pembelajaran kontekstual media pembelajaran yang mendukung dalam hal ini yaitu buku berjendela. Buku Berjendela termasuk media pembelajaran berbasis cetak karena berupa sebuah buku yang dikembangkan dengan bentuk yang menarik. Buku Berjendela adalah buku yang disusun kertas yang dapat dibuka dan di tutup Ardhana (2016) dalam Yuniyati (2019: 26) . Menurut Oey, Waluyanto, dan Zaky (2013) dalam Yuniyati (2019: 26) menyatakan bahwa Buku Berjendela adalah buku interaktif yang halamannya harus dibuka untuk mencari tahu kejutannya di belakang halaman. Menurut Barroh (2012 dalam Yuniyati (2019: 26) menyatakan bahwa Buku Berjendela adalah sebuah buku interaktif yang berisi beberapa gambar jendela yang bisa dibuka ke atas, bawah, kanan atau kiri. Media pembelajaran buku berjendela dapat membuat peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena dibalik jendela ada kejutan-kejutan yang menantang yang harus diselesaikan dengan cara mengerjakannya.

Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran dalam hal ini sangat dibutuhkan guna membantu guru dalam menyampaikan materi untuk memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dibuktikan dalam penelitiannya Miftah (2013) :

Proses pembelajaran sangat memerlukan perhatian khusus dikarenakan rendahnya partisipasi pembelajaran terutama kualitas hasil belajar. Oleh karena itu motivasi dan mutu pembelajaran perlu ditingkatkan supaya kualitas proses pembelajaran semakin aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar. Upaya yang dilakukan yaitu merancang pembelajaran secara runtut dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran dan media pembelajaran yang ada di kelas.

Dengan adanya model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai

peserta didik akan mudah mengingat apa yang dipelajari. Penggunaan model pembelajaran merupakan suatu langkah yang harus dilakukan agar suatu pembelajaran mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun penggunaan model pembelajaran bertujuan agar membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan berpikir, dan mengekspresikan ide, selain itu model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Joyce dalam Suprijono, 2012: 46).

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, peneliti ingin meneliti “Keefektifan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantu Media Pembelajaran Buku Berjendela Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 SD Negeri Semirejo 02”.

Berdasarkan jurnal yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Matematika” yang ditulis Lies Setyaningrum¹, Siti Kamsiyati², Tri Budiarto³ jurusan PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret menunjukkan bahwa penelitian tersebut berhasil. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian Pada awal sebelum diberikan perlakuan dengan model pembelajaran, dilakukan pengambilan data nilai kemampuan awal siswa berdasarkan hasil ulangan akhir semester 1. Rata-rata nilai ulangan akhir semester 1 yang diperoleh dari kelompok kontrol adalah sebesar 52,9 sedangkan dari kelompok eksperimen sebesar 51,1. Setelah itu dilakukan analisis uji keseimbangan pada dua kelompok. Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung diperoleh rata-rata nilai aspek afektif pada kelompok eksperimen sebesar 68 dan kelompok kontrol sebesar 68,55. Sedangkan rata-rata nilai untuk aspek psikomotorik kelompok eksperimen sebesar 66,5 dan kelompok kontrol sebesar 66,47. Setelah masing-masing kelompok diberikan perlakuan dengan model pembelajaran kontekstual pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan model pem-

belajaran langsung, nilai hasil tes akhir (*posttest*) kelompok kontrol dan kelompok eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dari perolehan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran kontekstual yaitu 74,9 lebih besar dari rata-rata nilai hasil belajar siswa pada kelompok kontrol yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran langsung yaitu 69,2. Dalam hal ini, pelaksanaan penilaian autentik tidak hanya memperhatikan aspek kognitif saja akan tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik. Peningkatan hasil belajar matematika pada kelompok eksperimen juga dapat dilihat dari nilai rata-rata aspek afektif dan psikomotorik. Nilai rata-rata aspek afektif kelompok eksperimen yaitu 79,5 sedangkan kelompok kontrol sebesar 74,34.

Berdasarkan jurnal yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Kontekstual Dengan Pendekatan *Open Ended* Dalam Aspek Penalaran Dan Pemecahan Masalah Pada Materi Segitiga Di Kelas VII” yang ditulis Joko Sulianto Universitas PGRI Semarang menunjukkan bahwa penelitian tersebut berhasil. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa pada kelas pembelajaran kontekstual dengan pendekatan *open ended* dapat mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 73,31 dengan nilai $\text{sig} = 0,003 < 0,005$, artinya secara signifikan siswa dapat mencapai batas KKM yang ditentukan disekolah. Pada aspek penalaran yang ditunjukkan bahwa siswa dengan penalaran tinggi mencapai 33,33%, siswa dengan penalaran sedang mencapai 38,88%, dan 27,77 siswa pada penalaran rendah hal ini dapat kita simpulkan bahwa 70% lebih siswa memenuhi kriteria. Kemudian setelah dilakukan uji Korelasi menunjukkan nilai $r = 0,745$ artinya bahwa penalaran dan kemampuan memiliki hubungan yang tidak kecil sebesar 74,5%. Pada aspek pemecahan masalah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan memecahkan masalah antara siswa yang mengikuti

pembelajaran kontekstual dengan pendekatan *open ended* (eksperimen) dengan rata-rata kemampuan memecahkan masalah siswa dengan pembelajaran ekspositori (kontrol). Hal ini ditunjukkan dari hasil uji t sebesar 2,219 dengan nilai p value = $0,030 < 0,05$. Berdasarkan data diperoleh rata-rata kemampuan memecahkan masalah siswa pada kelompok eksperimen sebesar 73,30 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 65,83. Dari data tersebut menunjukkan bahwa dengan model pembelajaran kontekstual dengan pendekatan *open ended* lebih baik daripada pembelajaran dengan metode ekspositori.

Sedangkan penggunaan media budel untuk menunjang proses pembelajaran yang maksimal menurut jurnal “Buku IPA Berjendela A Support for Creative Thinking Skill” yang ditulis oleh Sri Yuniyati^{1*}, Dyah Ayu Fajariningtyas², Lutfiana Fazat Azizah³ Program Studi Pendidikan IPA, FKIP Universitas Wiraraja dikatakan berhasil. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya presentase ketrampilan berfikir siswa yang awalnya 48% meningkat responnya terhadap media buku berjendela menjadi 99,56%. Berdasarkan kajian penelitian yang relevan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kontekstual dan penggunaan media budel diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Penelitian mengenai media pembelajaran Buku Berjendela di lakukan oleh Amanda dengan judul “Pengembangan Media Budel (Buku Berjendela) pada Tema Keluargaku”. Penelitian ini dilakukan di kelas I SD Negeri Peterongan dengan menggunakan 3 kelas mendapatkan hasil dalam angket validasi ahli media sebesar 91,34% dan penilaian ahli materi sebesar 92,50%. Hasil rata-rata penilaian yang diperoleh dari ahli media sebesar 91,34% dan ahli materi sebesar 92,50%. Hasil tersebut ditransformasikan dengan kriteria kualitatif dengan predikat “dapat digunakan tanpa revisi”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media BUDEL pada tema keluargaku, valid dan praktis

digunakan untuk siswa kelas 1 sekolah dasar.

Penelitian mengenai media pembelajaran Buku Berjendela dilakukan oleh Efendhi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Buku Berjendela sebagai Pendukung Implementasi Pembelajaran Berbasis Scientific Approach Pada Materi Jurnal Khusus”. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Mojokerto. Hasil dalam angket validasi ahli media sebesar 80,73%. Berdasarkan angket respon siswa, pendapat siswa mengenai ketertarikan buku berjendela diperoleh kriteria sangat layak dengan presentase 100%, komponen keterbacaan buku berjendela yang meliputi bahasa, penyajian dan isi diperoleh kriteria sangat layak dengan presentase sebesar 95%. Rata-rata dari hasil uji coba terbatas diperoleh presentase 97,50% dikategorikan “Sangat Layak”.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Semirejo 02 Kecamatan Gembong Kabupaten Pati. Alasan peneliti memilih SD Negeri Semirejo 02 karena peneliti menemukan permasalahan dalam proses belajar mengajar mengenai model pembelajaran dan media yang digunakan. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas I SD Negeri Semirejo 02. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan menggunakan bentuk *One Group Pretest-postest Design*. ini dapat digambarkan sebagai berikut:



One Group Pretest-postest Design merupakan desain dengan memberikan pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Menurut Sugiyono (2018: 131) sampel merupakan

bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dengan demikian peneliti menetapkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I yang berjumlah 20 peserta didik yang sekaligus akan mendapatkan perlakuan untuk menggunakan model pembelajaran *kontekstual* berbantu media buku berjendela atau dinyatakan sebagai kelas eksperimen.

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2018: 133). Berdasarkan hal tersebut teknik sampling yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *teknik sampling jenuh* dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dikarenakan jumlah populasi yang relatif kecil, kurang dari 30 orang. Teknik pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara (Sugiyono, 2018: 213).

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian meliputi teknik pengumpulan data tes dan non tes. Teknik non tes dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan melalui tahap penelitian dan tahap uji analisis. Tahap penelitian dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan tahap uji analisis menggunakan uji normalitas, uji t *Pretest-postest* dan ketuntasan belajar.

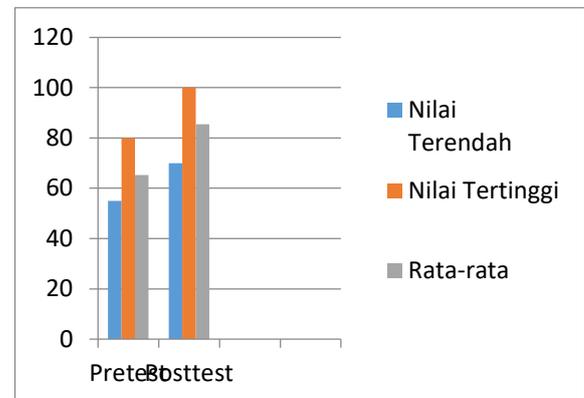
C. HASIL DAN PEMBEHASAN

a. Rekapitulasi Nilai Preetest dan Posttest

Tabel 1. Nilai Pretest dan Posttest Hasil Belajar Peserta Didik

Jenis Tes	Nilai Tereendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas
Pretest	55	80	65,25	8(40%)	12(60%)
Posttest	70	100	85,5	20(100%)	0(0%)

Jenis Tes	Nilai Tereendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas
Pretest	55	80	65,25	8(40%)	12(60%)
Posttest	70	100	85,5	20(100%)	0(0%)



Gambar 1 Rekapitulasi Nilai Pretest Posttest

Berdasarkan Tabel 1 dan Gambar 1 hasil penelitian tersebut diperoleh nilai terendah pada uji pretes sebesar 55, nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai rata-rata sebesar 65,25. Ketuntasan hasil belajar pada uji pretest yang tuntas mencapai KKM 65 sebanyak 8 peserta didik dan yang tidak tuntas sebanyak 12 peserta didik. Sedangkan pada hasil postest diperoleh nilai terendah sebesar 70, nilai tertinggi 100 dan nilai rata-rata 85,5. Ketuntasan hasil belajar pada uji postest semua peserta didik tuntas mencapai KKM 65. Dengan melihat data hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil penilaian belajar yang signifikan setelah diberi model pembelajaran Kontekstual berbantu media Buku Berjendela.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Jika sampel berasal dari populasi berdistribusi

normal maka analisis datanya menggunakan statistik parametrik dan jika tidak normal maka analisis datanya menggunakan statistik non parametrik.

Menurut Sudjana (2005: 466) dalam Sukamto (2019: 11) untuk mengetahui normalitas suatu sampel dari populasi yang ada bisa digunakan uji *lilliefors*. Hipotesis statistika dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

Ho : Sampel berasal dari data berdistribusi normal

Ha : Sampel berasal dari data berdistribusi tidak normal

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Hasil Belajar	L _{tabel}	L _{hitung}	Keterangan
Pretest	0,1	0,124	Normal
Posttest	90	9	
	0,1	0,141	Normal
	90	2	

Berdasarkan Tabel 2. dengan n=20 dengan taraf signifikan sebesar 5% maka diperoleh nilai L_{tabel} = 0,190. Hasil uji normalitas awal dengan menggunakan hasil belajar pretest pada tabel 4.2 menunjukkan nilai L_{hitung} = 0,1249. Sedangkan pada hasil uji normalitas akhir diperoleh nilai L_{hitung} = 0,1412. Dengan demikian hasil uji normalitas dengan menggunakan uji *lilliefors* diperoleh nilai $0,1249 \leq 0,190$ dan $0,1412 \leq 0,190$ maka L_{hitung} ≤ L_{tabel}, maka dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

c. Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono (2015:63) mengemukakan bahwa hipotesis merupakan jawaban

sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Uji hipotesis pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji t-test yang dilakukan untuk membandingkan hasil data dari perhitungan pretest dan posttest serta menentukan ada atau tidaknya perbedaan sebagai akibat dari perlakuan X yaitu pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kontekstual berbantu media pembelajaran buku berjenjela terhadap hasil belajar dianalisis dengan uji t-test. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat efektifitas model pembelajaran Kontekstual berbantu media pembelajaran Buku Berjenjela terhadap hasil belajar SDN Semirejo 02.

H₀ = Tidak ada keefektifan model pembelajaran kontekstual berbantu media pembelajaran Buku Berjenjela terhadap hasil belajar peserta didik kelas 1 SD.

H_a = Ada keefektifan model pembelajaran kontekstual berbantu media pembelajaran Buku Berjenjela terhadap hasil belajar peserta didik kelas 1 SD.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji-t

Subyek	Hasil Belajar	Rata-rata	N	T _{hitung}	T _{tabel}
Kelas I SDN Semirejo 02	Pretest	65,25	20	9,357	2,093
	Posttest	85,5	20	9,357	

Berdasarkan Tabel 3 analisis data nilai pretest dan posttest dengan

uji-t bahwa diperoleh dengan nilai rata-rata pretest 65,25 dan rata-rata nilai posttest sebesar 85,5. Dengan $N = 20$, Diperoleh $t_{hitung} = 9,357$ dengan taraf signifikan 5% sebesar 2,093. Karena $t_{hitung} = 9,357 > t_{tabel} = 2,093$, maka hal ini menunjukkan bahwa uji t mempunyai efek yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat efek dari pembelajaran Model Kontekstual berbantu media Buku Berjendela.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Ketuntasan Belajar

Su- byek	K- elo- mpo- k	P- re- sen- tas- e- T- un- tas	Pr- esen- tase- Ti- dak- Tun- tas	Ti- ngk- at- M- in- imal- K- etun- ta- san	K- rite- ria- K- etun- ta- san
Ke- las I SDN Sem- irejo 02	K- on- trol E- kspe- rime- n	4 0% 1 00%	60 % 0 %	85 % 85 %	Ti- dak Tun- tas T- un- tas

Berdasarkan Tabel 4 analisis data presentase ketuntasan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bahwa diperoleh data 40% peserta

didik dari kelas kontrol dinyatakan tuntas yang terdiri dari 8 peserta didik dan 60% peserta didik dinyatakan tidak tuntas yang terdiri dari 12 peserta didik. Kemudian 100% peserta didik dari kelas eksperimen dikatakan tuntas yang terdiri dari 20 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat efek dari pembelajaran Model Kontekstual berbantu media Buku Berjendela terhadap hasil belajar peserta didik.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Kontekstual berbantu media pembelajaran Buku Berjendela efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas I SDN Semirejo 02. Hal ini dibuktikan dari hasil Uji t dimana diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $9,357 > 2,093$ dengan rata-rata nilai dari 65,25 menjadi 85,5. Ketuntasan belajar individu kelas eksperimen telah mencapai rata-rata nilai lebih dari 85% dengan 20 dari 20 peserta didik tuntas secara individu. Selanjutnya berdasarkan ketuntasan belajar klasikal persentase jumlah peserta didik yang tuntas secara klasikal pada siswa yang menempuh posttest telah melampaui 85% dengan persentase ketuntasan peserta didik mencapai 100%.

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBANTU MEDIA PEMBELAJARAN BUKU BERJENDELA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 1 SD NEGERI SEMIREJO

02

Yunia Hardianti Indri Wisundani ¹, Harto Nuroso ², Mira Azizah ³

¹Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

²[FPMIPATI](mailto:hartonuroso@upgris.ac.id), Universitas PGRI Semarang

³Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

¹yuniaindri97@gmail.com

²hartonuroso@upgris.ac.id

³miraaazizah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran kontekstual berbantu media pembelajaran buku berjendela terhadap hasil belajar peserta didik kelas I di SD Negeri Semirejo 02. Jenis penelitian ini adalah *One Group Pretest-posttest Design*, dimana dalam sampel yang digunakan untuk kelompok eksperimen maupun kontrol diambil secara keseluruhan dari populasi. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji *t* Pretest-posttest dan ketuntasan belajar. Uji *t* Pretest-posttest dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya keefektifan penggunaan model pembelajaran kontekstual berbantu media pembelajaran buku berjendela dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan adanya peningkatan pada hasil posttest. Ketuntasan klasikal pada peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 100% dibandingkan dengan kelas kontrol 40%. Berdasarkan hasil analisis data pada hasil belajar pretest dan posttest dengan uji-*t* bahwa diperoleh dengan nilai rata-rata pretest sebesar 65,25 dan rata-rata nilai posttest sebesar 85,5. Dengan $N = 20$, Diperoleh $t_{hitung} = 9,357$ dengan taraf signifikan 5% sebesar 2,093. Karena $t_{hitung} = 9,357 > t_{tabel} = 2,093$. Maka hal ini menunjukkan bahwa uji *t* mempunyai efek yang signifikan.

Kata kunci: keefektifan, model pembelajaran kontekstual, media pembelajaran buku berjendela.

Abstract

This study was conducted aiming to determine the effectiveness of contextual learning models assisted with window learning book media on the learning outcomes of students in grade I of SD Negeri Semirejo 02. This research is a *One Group Pretest-Posttest Design*, wherein the samples used for the experimental group and the control group are taken as a whole from the population. Data collection methods using interviews, observation, tests and documentation. Data analysis techniques used were the normality test, the pretest-posttest *t* test and the mastery learning. The pretest-posttest *t* test was conducted to find out an increase in student learning outcomes. The results of this study indicate that the effectiveness of the contextual learning model assisted by the learning media windowed books can improve student learning outcomes. This is evidenced by an increase in posttest results. Classical completeness in student experiment class is higher at 100% which is compared to the control group by 40%. Based on the results of data analysis on pretest and posttest learning outcomes with the *t*-test were obtained with an average value of 65,25 for the

pretest and an average posttest of 85,5. With $N=20$, obtained $t_{hitung} = 9,357$ with a significant level of 5% is 2,093. Because $t_{hitung} = 9,357 > t_{tabel} = 2,093$. Then this shows that the t test has a significant effect.

Keywords : effectiveness, contextual learning models, book window media.

E. PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru yang dikembangkan untuk memperbaiki mutu pembelajaran. Kurikulum 2013 mencakup kompetensi yang tercantum dalam penjelasan pasal 35, UU No. 20 Tahun 2003 yakni kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan (Kemendikbud, 2012). Dalam kurikulum 2013 pembelajaran dilaksanakan dengan mengimplementasi pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik meliputi lima aspek kegiatan, terdiri dari mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. Selain itu kurikulum 2013 merupakan penggabungan dari beberapa mata pelajaran yang terbentuk ke dalam tema-tema. Sedangkan tiap tema terbagi menjadi beberapa subtema yang berisi beberapa kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran yang harus disampaikan guru kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut UU RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena itu dalam pendidikan sangat diperlukan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Melalui pendidikan manusia akan belajar mengembangkan kemampuan sosial ataupun individu, sikap untuk membentuk tingkah laku di masyarakat. Selain itu melalui pendidikan manusia akan mengembangkan potensi-potensi yang ada di dalam dirinya baik melalui sikap, pemikiran maupun tingkah lakunya.

Menurut Efendhi (2014), pendidikan merupakan upaya peningkatan nilai perilaku individu dalam masyarakat dalam suatu keadaan tertentu ke arah keadaan yang lebih baik melalui pengajaran. Oleh karena itu pendidikan menjadi bagian terpenting bagi kehidupan manusia. Pendidikan sebagai proses mendidik dan dididik. Di lingkup sekolah orang yang mendidik adalah guru dan yang dididik adalah peserta didik. Guru juga menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan proses belajar dalam mencapai hasil belajar peserta didik yang baik. Selain itu untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia perlu adanya peningkatan kualitas pembelajaran dengan tepat.

Permasalahan pembelajaran yang menjadi kesulitan bagi guru yaitu kurikulum 2013. Karena di dalam kurikulum 2013 guru dituntut menjadi lebih kreatif dalam mengemas pembelajaran untuk membantu peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dalam penelitian Said (2016). Akan tetapi ada beberapa sekolah yang belum menjalankan kurikulum 2013 dengan baik dikarenakan sekolah belum siap menerima kurikulum 2013. Salah satunya yaitu guru belum dapat menerapkan pembelajaran dengan kurikulum 2013 dengan baik diantaranya belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi serta media pembelajaran yang menarik. Hal ini juga terjadi di SD Negeri Semirejo 02. Melalui observasi di SD Negeri Semirejo 02 terdapat permasalahan guru masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan, belum memanfaatkan media model pembelajaran yang ada di kurikulum 2013 misalnya dengan menggunakan model pembelajaran yang berbasis permasalahan, merencanakan meyusun proyek, serta diajak untuk menemukan dan mengaitkan dalam dunia nyata. Pada kurikulum 2013 peserta didik

dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator. Selain itu guru belum menggunakan dan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi serta belum memanfaatkan media sehingga suasana pembelajaran yang dapat membuat peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri Semerijo 2. Ketika pembelajaran banyak peserta didik yang main sendiri tidak memperhatikan gurunya. Hal itu disebabkan kurangnya mengemas pembelajaran dengan menggunakan model serta media yang sesuai.

Menurut Suprijono (2012: 5-7) Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan telah mencapai nilai-nilai yang sama dengan KKM. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Yang harus diingat hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.

Dalam mengatasi masalah di atas peneliti menggunakan salah satu model yaitu model pembelajaran kontekstual. Definisi mendasar tentang pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar dimana guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, sementara peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari konteks yang terbatas, sedikit demi sedikit, dan dari proses mengkonstruksi sendiri, sebagai bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sebagai anggota.

Sanjaya mengemukakan, "Model pembelajaran kontekstual adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerap-

kannya dalam kehidupan mereka" (Sanjaya, 2011: 255). Model pembelajaran kontekstual lebih berpusat kepada peserta didik, karena peserta didik tidak hanya menghafal akan tetapi melakukan proses pengalaman dengan lingkungan di kehidupan nyata.

Selain model pembelajaran kontekstual media pembelajaran yang mendukung dalam hal ini yaitu buku berjendela. Buku Berjendela termasuk media pembelajaran berbasis cetak karena berupa sebuah buku yang dikembangkan dengan bentuk yang menarik. Buku Berjendela adalah buku yang disusun kertas yang dapat dibuka dan di tutup Ardhana (2016) dalam Yuniyati (2019: 26) . Menurut Oey, Waluyanto, dan Zaky (2013) dalam Yuniyati (2019: 26) menyatakan bahwa Buku Berjendela adalah buku interaktif yang halamannya harus dibuka untuk mencari tahu kejutannya di belakang halaman. Menurut Barroh (2012 dalam Yuniyati (2019: 26) menyatakan bahwa Buku Berjendela adalah sebuah buku interaktif yang berisi beberapa gambar jendela yang bisa dibuka ke atas, bawah, kanan atau kiri. Media pembelajaran buku berjendela dapat membuat peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena dibalik jendela ada kejutan-kejutan yang menantang yang harus diselesaikan dengan cara mengerjakannya.

Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran dalam hal ini sangat dibutuhkan guna membantu guru dalam menyampaikan materi untuk memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dibuktikan dalam penelitiannya Miftah (2013) :

Proses pembelajaran sangat memerlukan perhatian khusus dikarenakan rendahnya partisipasi pembelajaran terutama kualitas hasil belajar. Oleh karena itu motivasi dan mutu pembelajaran perlu ditingkatkan supaya kualitas proses pembelajaran semakin aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Upaya yang dilakukan yaitu merancang pembelajaran secara runtut dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran dan media pembelajaran yang ada di kelas.

Dengan adanya model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai peserta didik akan mudah mengingat apa yang dipelajari. Penggunaan model pembelajaran merupakan suatu langkah yang harus dilakukan agar suatu pembelajaran mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun penggunaan model pembelajaran bertujuan agar membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan berpikir, dan mengekspresikan ide, selain itu model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Joyce dalam Suprijono, 2012: 46).

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, peneliti ingin meneliti “Keefektifan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantu Media Pembelajaran Buku Berjendela Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 SD Negeri Semirejo 02”.

Berdasarkan jurnal yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Matematika” yang ditulis Lies Setyaningrum¹, Siti Kamsiyati², Tri Budiarto³ jurusan PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret menunjukkan bahwa penelitian tersebut berhasil. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian Pada awal sebelum diberikan perlakuan dengan model pembelajaran, dilakukan pengambilan data nilai kemampuan awal siswa berdasarkan hasil ulangan akhir semester 1. Rata-rata nilai ulangan akhir semester 1 yang diperoleh dari kelompok kontrol adalah sebesar 52,9 sedangkan dari kelompok eksperimen sebesar 51,1. Setelah itu dilakukan analisis uji keseimbangan pada dua kelompok. Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung diperoleh rata-rata nilai aspek afektif pada kelompok eksperimen sebesar 68 dan kelompok kontrol sebesar 68,55. Se-

dangkan rata-rata nilai untuk aspek psikomotorik kelompok eksperimen sebesar 66,5 dan kelompok kontrol sebesar 66,47. Setelah masing-masing kelompok diberikan perlakuan dengan model pembelajaran kontekstual pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan model pembelajaran langsung, nilai hasil tes akhir (*posttest*) kelompok kontrol dan kelompok eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dari perolehan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran kontekstual yaitu 74,9 lebih besar dari rata-rata nilai hasil belajar siswa pada kelompok kontrol yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran langsung yaitu 69,2. Dalam hal ini, pelaksanaan penilaian autentik tidak hanya memperhatikan aspek kognitif saja akan tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik. Peningkatan hasil belajar matematika pada kelompok eksperimen juga dapat dilihat dari nilai rata-rata aspek afektif dan psikomotorik. Nilai rata-rata aspek afektif kelompok eksperimen yaitu 79,5 sedangkan kelompok kontrol sebesar 74,34.

Berdasarkan jurnal yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Kontekstual Dengan Pendekatan *Open Ended* Dalam Aspek Penalaran Dan Pemecahan Masalah Pada Materi Segitiga Di Kelas VII” yang ditulis Joko Sulianto Universitas PGRI Semarang menunjukkan bahwa penelitian tersebut berhasil. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa pada kelas pembelajaran kontekstual dengan pendekatan *open ended* dapat mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 73,31 dengan nilai $\text{sig} = 0,003 < 0,005$, artinya secara signifikan siswa dapat mencapai batas KKM yang ditentukan di sekolah. Pada aspek penalaran yang ditunjukkan bahwa siswa dengan penalaran tinggi mencapai 33,33%, siswa dengan penalaran sedang mencapai 38,88%, dan 27,77 siswa pada penalaran rendah hal ini dapat kita simpulkan bahwa 70% lebih siswa memenuhi kriteria.

Kemudian setelah dilakukan uji Korelasi menunjukkan nilai $r = 0,745$ artinya bahwa penalaran dan kemampuan memiliki hubungan yang tidak kecil sebesar 74,5%. Pada aspek pemecahan masalah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan memecahkan masalah antara siswa yang mengikuti pembelajaran kontekstual dengan pendekatan *open ended (eksperimen)* dengan rata-rata kemampuan memecahkan masalah siswa dengan pembelajaran ekspositori (kontrol). Hal ini ditunjukkan dari hasil uji t sebesar 2,219 dengan nilai p value = $0,030 < 0,05$. Berdasarkan data diperoleh rata-rata kemampuan memecahkan masalah siswa pada kelompok eksperimen sebesar 73,30 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 65,83. Dari data tersebut menunjukkan bahwa dengan model pembelajaran kontekstual dengan pendekatan *open ended* lebih baik daripada pembelajaran dengan metode ekspositori.

Sedangkan penggunaan media budel untuk menunjang proses pembelajaran yang maksimal menurut jurnal “Buku IPA Berjendela A Support for Creative Thinking Skill” yang ditulis oleh Sri Yuniyati^{1*}, Dyah Ayu Fajariningtyas², Lutfiana Fazat Azizah³ Program Studi Pendidikan IPA, FKIP Universitas Wiraraja dikatakan berhasil. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya presentase ketrampilan berfikir siswa yang awalnya 48% meningkat responnya terhadap media buku berjendela menjadi 99,56%. Berdasarkan kajian penelitian yang relevan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kontekstual dan penggunaan media budel diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Penelitian mengenai media pembelajaran Buku Berjendela di lakukan oleh Amanda dengan judul “Pengembangan Media Budel (Buku Berjendela) pada Tema Keluargaku”. Penelitian ini dilakukan di kelas I SD Negeri Peterongan dengan menggunakan 3 kelas mendapatkan hasil dalam angket validasi ahli media sebesar 91,34% dan penilaian ahli materi sebesar 92,50%. Hasil rata-rata penilaian

yang diperoleh dari ahli media sebesar 91,34% dan ahli materi sebesar 92,50%. Hasil tersebut ditransformasikan dengan kriteria kualitatif dengan predikat “dapat digunakan tanpa revisi”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media BUDEL pada tema keluargaku, valid dan praktis digunakan untuk siswa kelas 1 sekolah dasar.

Penelitian mengenai media pembelajaran Buku Berjendela dilakukan oleh Efendhi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Buku Berjendela sebagai Pendukung Implementasi Pembelajaran Berbasis Scientific Approach Pada Materi Jurnal Khusus”. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Mojokerto. Hasil dalam angket validasi ahli media sebesar 80,73%. Berdasarkan angket respon siswa, pendapat siswa mengenai ketertarikan buku berjendela diperoleh kriteria sangat layak dengan presentase 100%, komponen keterbacaan buku berjendela yang meliputi bahasa, penyajian dan isi diperoleh kriteria sangat layak dengan presentase sebesar 95%. Rata-rata dari hasil uji coba terbatas diperoleh presentase 97,50% dikategorikan “Sangat Layak”.

F. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Semirejo 02 Kecamatan Gembong Kabupaten Pati. Alasan peneliti memilih SD Negeri Semirejo 02 karena peneliti menemukan permasalahan dalam proses belajar mengajar mengenai model pembelajaran dan media yang digunakan. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas I SD Negeri Semirejo 02. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan menggunakan bentuk *One Group Pretest-postest Design*. ini dapat digambarkan sebagai berikut:

O_1XO_2

One Group Pretest-posttest Design merupakan desain dengan memberikan pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Menurut Sugiyono (2018: 131) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dengan demikian peneliti menetapkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I yang berjumlah 20 peserta didik yang sekaligus akan mendapatkan perlakuan untuk menggunakan model pembelajaran *kontekstual* berbantu media buku berjendela atau dinyatakan sebagai kelas eksperimen.

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2018: 133). Berdasarkan hal tersebut teknik sampling yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *teknik sampling jenuh* dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dikarenakan jumlah populasi yang relatif kecil, kurang dari 30 orang. Teknik pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara (Sugiyono, 2018: 213).

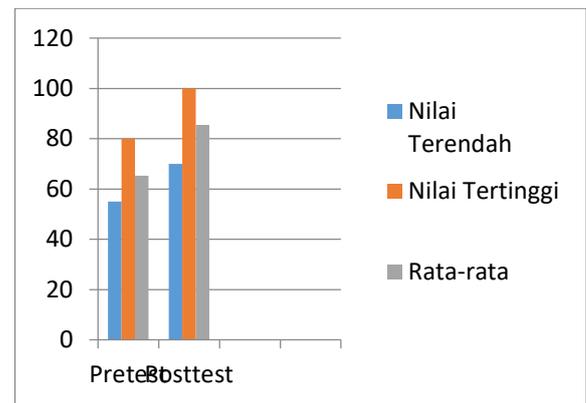
Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam peneliti meliputi teknik pengumpulan data tes dan non tes. Teknik non tes dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan melalui tahap penelitian dan tahap uji analisis. Tahap penelitian dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan tahap uji analisis menggunakan uji normalitas, uji t *Pretest-posttest* dan ketuntasan belajar.

G. HASIL DAN PEMBEHASAN

d. Rekapitulasi Nilai Preetest dan Posttest

Tabel 1. Nilai Pretest dan Posttest Hasil Belajar Peserta Didik

Jenis Tes	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas
Pretest	55	80	65,25	8(40%)	12(60%)
Posttest	70	100	85,5	20(100%)	0(0%)



Gambar 1 Rekapitulasi Nilai Pretest Posttest

Berdasarkan Tabel 1 dan Gambar 1 hasil penelitian tersebut diperoleh nilai terendah pada uji pretes sebesar 55, nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai rata-rata sebesar 65,25. Ketuntasan hasil belajar pada uji pretest yang tuntas mencapai KKM 65 sebanyak 8 peseta didik dan yang tidak tuntas sebanyak 12 peserta didik. Sedangkan pada hasil posttest diperoleh nilai terendah sebesar 70, nilai tertinggi 100 dan nilai rata-rata 85,5. Ketuntasan hasil belajar pada uji posttest semua peserta didik tuntas mencapai KKM 65. Dengan melihat data hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil penilaian belajar yang signifikan setelah diberi model pembelajaran Kontekstual berbantu media Buku Berjendela.

e. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Jika sampel berasal dari populasi berdistribusi normal maka analisis datanya menggunakan statistik parametrik dan jika tidak normal maka analisis datanya menggunakan statistik non parametrik.

Menurut Sudjana (2005: 466) dalam Sukamto (2019: 11) untuk mengetahui normalitas suatu sampel dari populasi yang ada bisa digunakan uji *lilliefors*. Hipotesis statistika dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

Ho : Sampel berasal dari data berdistribusi normal

Ha : Sampel berasal dari data berdistribusi tidak normal

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Hasil Belajar	L _{tabel}	L _{hitung}	Keterangan
Pretest	0,1	0,124	Normal
Posttest	90	9	
	0,1	0,141	Normal
	90	2	

Berdasarkan Tabel 2. dengan n=20 dengan taraf signifikan sebesar 5% maka diperoleh nilai L_{tabel} = 0,190. Hasil uji normalitas awal dengan menggunakan hasil belajar pretest pada tabel 4.2 menunjukkan nilai L_{hitung} = 0,1249. Sedangkan pada hasil uji normalitas akhir diperoleh nilai L_{hitung} = 0,1412. Dengan demikian hasil uji normalitas dengan menggunakan uji *lilliefors* diperoleh nilai $0,1249 \leq 0,190$ dan $0,1412 \leq 0,190$ maka L_{hitung} ≤ L_{tabel}, maka dapat disimpulkan bahwa

sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

f. Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono (2015:63) mengemukakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Uji hipotesis pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji t-test yang dilakukan untuk membandingkan hasil data dari perhitungan pretest dan posttest serta menentukan ada atau tidaknya perbedaan sebagai akibat dari perlakuan X yaitu pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kontekstual berbantu media pembelajaran buku berjendela terhadap hasil belajar dianalisis dengan uji t-test. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat efektifitas model pembelajaran Kontekstual berbantu media pembelajaran Buku Berjendela terhadap hasil belajar SDN Semirejo 02.

H₀ = Tidak ada keefektifan model pembelajaran kontekstual berbantu media pembelajaran Buku Berjendela terhadap hasil belajar peserta didik kelas 1 SD.

H_a = Ada keefektifan model pembelajaran kontekstual berbantu media pembelajaran Buku Berjendela terhadap hasil belajar peserta didik kelas 1 SD.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji-t

Subyek	Hasil	Rata-rata	N	T _{hitung}	T _{tabel}
k	l				el

jar					
Kelas I SDN Semirejo 02	Pre-test	65,25	20	9,357	2,093
	Post-test	85,5	20	9,357	2,093

Berdasarkan Tabel 3 analisis data nilai pretest dan posttest dengan uji-t bahwa diperoleh dengan nilai rata-rata pretest 65,25 dan rata-rata nilai posttest sebesar 85,5. Dengan $N = 20$, Diperoleh $t_{hitung} = 9,357$ dengan taraf signifikan 5% sebesar 2,093. Karena $t_{hitung} = 9,357 > t_{tabel} = 2,093$, maka hal ini menunjukkan bahwa uji t mempunyai efek yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat efek dari pembelajaran Model Kontekstual berbantu media Buku Berjendela.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Ketuntasan Belajar

Su byek	K elomponk	P re-sentast	Pr esen-tas	Ti ngkat in-imal	K riteria ketuntasan
Kelas I SDN Semirejo 02	Kontrol	40%	60%	85%	Tidak Tuntas
	Eksperimen	100%	100%	85%	Tuntas

Berdasarkan Tabel 4 analisis data presentase ketuntasan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bahwa diperoleh data 40% peserta didik dari kelas kontrol dinyatakan tuntas yang terdiri dari 8 peserta didik dan 60% peserta didik dinyatakan tidak tuntas yang terdiri dari 12 peserta didik. Kemudian 100% peserta didik dari kelas eksperimen dikatakan tuntas yang terdiri dari 20 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat efek dari pembelajaran Model Kontekstual berbantu media Buku Berjendela terhadap hasil belajar peserta didik.

H. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Kontekstual berbantu media pembelajaran Buku Berjendela efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas I SDN Semirejo 02. Hal ini dibuktikan dari hasil Uji t dimana diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $9,357 > 2,093$ dengan rata-rata nilai dari 65,25 menjadi 85,5. Ketuntasan belajar individu kelas eksperimen telah mencapai rata-rata nilai lebih dari 85% dengan 20 dari 20 peserta didik tuntas secara individu. Selanjutnya berdasarkan ketuntasan belajar klasikal persentase jumlah peserta didik yang tuntas secara klasikal pada siswa yang menempuh posttest telah melampaui 85% dengan persentase ketuntasan peserta didik mencapai 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, Niken, dkk. 2019. "Pengembangan Media Budel (Buku Berjendela) pada Tema Keluargaku". Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Vol.3 No.2 2019.

- <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL>. Diakses pada 2 Oktober 2019.
- Darnius, Said. 2016. "Identifikasi Kesulitan Guru dalam Mengimplementasikan Kurikulum 2013 dengan Pendekatan Saintific Di Kelas Tinggi Gugus Mangga Kecamatan Jaya Baru Banda Aceh". *Jurnal Pesona Dasar* Vol.2 No.4 2016. <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/PEAR>. Diakses pada 3 Maret 2020.
- Efendi, Elvas Sugianto, Joni Susilowibowo. 2014. "Pengembangan Bahan Ajar Buku Berjendela Sebagai Pendukung Implementasi Pembelajaran Berbasis Scientific Approach Pada Materi Jurnal Khusus". *Jurnal UN-NESA* Vol.2 No.2 2014. <https://journal.unesa.ac.id>. Diakses pada 2 Oktober 2019.
- Kemendikbud. 2012. *Bahan Uji Publik Kurikulum 2013 Online*. https://akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2012/12/bahanujipublik_kurikulum2013.pdf. Diakses pada 20 Oktober 2019.
- Miftah. 2013. "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa". *Jurnal KWANGSAN* Vol.1 Nomor.2 2013. <https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id>. Diakses pada 19 Desember 2019.
- Sanjaya Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Pradana Media.
- Setyaningrum, lies dkk. 2013. "Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Matematika". *Jurnal FKIP UNS* Vol.1 No.6. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id>. Diakses pada 20 Oktober 2019.
- Sulianto, Joko. 2009. "Keefektifan Model Pembelajaran Kontekstual dengan Pendekatan Open Ended dalam Aspek Penalaran dan Pemecahan Masalah pada Materi Segitiga di Kelas VII". *Phytagoras* Vol.5 No.2 Desember 2012. <https://journal.uny.ac.id/index.php/pythagoras>. Diakses pada 20 Oktober 2019.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yuniati Sri, dkk. 2019. "Buku IPA Berjendela A Support for Creative Thinking Skill". *Indonesian Journal of Biology and Education* Vol.2 No.1 2019. jurnal.untidar.ac.id/index.php/ijobe. Diakses pada 2 Oktober 2019

Peningkatan Pembelajaran Matematika materi FPB melalui Media Sandal FPB dalam Penerapan Model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) pada siswa kelas IV Pembelajaran secara daring

Umayya¹, M. Arief Budiman², Yusuf Setia Wardhana³

¹Universitas PGRI Semarang

² Universitas PGRI Semarang

³ Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan penerapan model *contextual teaching and learning* pembelajaran matematika materi FPB menggunakan Media Sandal FPB siswa kelas IV SDN Palebon 01 Semarang tahun 2020 meningkat. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV B SDN Palebon 01 Semarang yang berjumlah 35 siswa dari 16 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan data dalam penelitian ini didapatkan dari observasi, dokumentasi dan test dalam menyampaikan materi Matematika di kelas. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi Teknik analisis data yaitu soal pre test dan post test dibuktikan dengan nilai rata-rata aktivitas belajar yang meningkat dari siklus I (45) dan siklus II (80). Hasil peningkatan belajar siswa pada setiap siklus juga meningkat dengan hasil penilaian siklus I menunjukkan 23 % sebanyak 8 siswa tuntas dan pada siklus II naik menjadi 91% sebanyak 32 siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan agar guru untuk melakukan inovasi pembelajaran dengan menggabungkan model *contextual teaching and learning* dengan media pembelajaran agar semakin menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Kata Kunci: Media Sandal FPB, peningkatan hasil belajar, *Contextual Teaching And Learning*

1

Abstract

The purpose of this study was to determine whether the application of the contextual teaching and learning model of mathematics learning in FPB material using Sandal Media FPB grade IV SDN Palebon 01 Semarang in 2020 increased. The subjects of this study were students of class IV B SDN Palebon 01 Semarang, amounting to 35 students from 16 male students and 19 female students. This type of classroom action research (CAR) that uses data in this study was obtained from observation, documentation and tests in delivering Mathematics material in class. Each cycle consists of 4 stages namely planning, action, observation and reflection Data analysis techniques namely pre-test and post-test problems are proven by the average value of learning activities that increase from cycle I (45) and cycle II (80). The results of increased student learning in each cycle also increased with the results of the first cycle assessment showed 23% of 8

students completed and in the second cycle rose to 91% as many as 32 students reached the minimum completeness criteria. Based on the results of this study, suggestions can be submitted for teachers to innovate learning by combining a contextual teaching and learning model with learning media to make it more fun and meaningful for students.

Keyword: FPB Sandal Media, improved learning outcomes, Contextual Teaching And Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu berkompetensi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil maksimal. Pendidikan hendaknya dikelola baik secara kualitas maupun kuantitas. Hal tersebut dapat dicapai dengan terlaksananya pendidikan yang tepat waktu dan tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang dilaksanakan dalam bentuk proses belajar mengajar yang merupakan pelaksanaan dari kurikulum sekolah melalui kegiatan pengajaran. Pendidikan merupakan salah satu hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan akan dapat menciptakan manusia yang cerdas, terampil, kreatif, berbudi pekerti luhur dan memiliki ide cemerlang sebagai bekal untuk memperoleh masa depan yang lebih baik. Hal itu sesuai dengan Undang Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran”.

Situasi yang tidak kondusif akibat wabah Covid-19 (*Coronavirus Disease*) menyebabkan semakin banyak orang membutuhkan dukungan *platform* daring untuk tetap belajar maupun mengajar. Guru akan mengajar seperti biasa melalui video, termasuk berbagi konten presentasi dan berinteraksi dengan papan tulis digital melalui layar komputer/smartphone. Sistem pembelajaran konvensional yang dilaksanakan oleh sebagian guru perlahan terkikis dan tergantikan dengan berbagai aplikasi pembelajaran daring yang dapat memberi ruang interaksi langsung antara guru dengan siswa tanpa harus bertemu langsung. (<https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/laksanakan-arahan-presiden-kemendikbud-terus-galang-dukungan-pengembang-pembelajaran-daring/>)

Menurut Suprijono (2013: 46), model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Sedangkan Hanafiah & Suhana (2010: 41) menegaskan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka menyalasi perubahan perilaku siswa secara adaptif maupun generatif. Banyak sekolah-sekolah yang telah melaksanakan pembelajaran matematika dengan baik yaitu meningkatkan mutu dan kualitas peserta didik, pembelajaran matematika yang mudah dan menyenangkan perlu terus dikembangkan. Berbagai konsep, metode, dan strategi perlu dikembangkan agar terciptanya pembelajaran khususnya di bidang matematika yang selama ini dianggap siswa tidak menyenangkan menjadi menyenangkan dan perlu ada kreatifitas guru. Guru bisa saja memanfaatkan metode pembelajaran matematika yang berkembang di luar kelas jika memang bisa membantu terciptanya belajar matematika yang menyenangkan.

Matematika dipelajari hampir di setiap jenjang pendidikan, ini merupakan wujud dari pengakuan bahwa matematika sangat dibutuhkan dalam pengembangan pengetahuan dan kehidupan sehari-hari. Sekolah merupakan salah satu lembaga yang memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajarinya, menghargai dan memperoleh nilai, tetapi banyak permasalahan-permasalahan yang menghambat siswa berhasil melakukan hal-hal tersebut. Hal ini tentunya tidak terlepas dari bagaimana seorang guru menggunakan strategi mengajar yang baik, serta memperhatikan pendekatan mengajar yang sesuai dengan keadaan siswa, bukan pendekatan mengajar yang bersifat monoton serta kurang bervariasi, karena hal ini dapat membuat siswa kurang motivasi atau keinginan untuk mempelajari matematika. Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu diteliti suatu pendekatan lain dalam pembelajaran matematika yang memungkinkan

siswa dapat mengoptimalkan kemampuannya.

Matematika merupakan pelajaran yang sukar di pahami, hal ini salah satunya di sebabkan kurangnya siswa memahami mata pelajaran matematika. Dampaknya, motivasi untuk belajar matematika menurun yang berpengaruh juga terhadap prestasi belajar siswa. Matematika berkenaan dengan ide-ide (gagasan gagasan dan struktur struktur) dan hubungannya di atur oleh logika, sehingga sebagian besar materi matematika bersifat abstrak hal tersebut membuat siswa merasa kesulitan dalam mempelajarinya. Oleh karena itu di perlukanya media pembelajaran sebagai salah satu sarana atau alat yang dapat membantu siswa maupun gurunya dalam belajar. Sehingga materi pelajaran matematika dapat di senangi oleh para siswa dan dapat di jadikan salah satu pelajaran yang menyenangkan.

(<http://achel-genius.blogspot.com/2015/07/artikel-media-pembelajaran-matematika.html>)

Alat peraga adalah sebuah atau seperangkat benda konkret yang dibuat, dirancang, dihimpun, atau disusun secara sengaja, yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip (Iswadji, 2003: 1). Salah satu media tersebut adalah alat peraga sandal FPB merupakan media sederhana untuk menjelaskan cara mencari FPB sebagai pembelajaran menyamakan persepsi tentang sandal dalam penggunaannya selalu satu sepasang yaitu kanan dan kiri. Dan juga dapat digambarkan apabila membeli sandal jepit akan mendapat satu pasang kanan dan kiri, hal tersebut untuk memudahkan pemahaman dalam konsep pembelajaran untuk mencari FPB dengan 2 bilangan. Media sandal FPB ini digunakan dengan sepasang sandal besar sebagai media untuk menempelkan sandan kecil-kecil yang juga sepasang menentukan menentukan faktorisasi.

Model pembelajaran dapat mempengaruhi pemahaman siswa serta tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut analisis penulis cara yang tepat untuk me-

mecahkan masalah yang terjadi di IV SD Negeri Palebon 01 Semarang yaitu dengan memberikan tindakan berupa penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Penerapan model CTL diharapkan memberikan nuansa baru yang menarik pada proses pembelajaran dilihat dari kelebihan yang terdapat pada model kontekstual, yaitu pengajaran berpusat pada siswa, membuat anak didik lebih aktif, guru dapat membantu mengarahkan anak didik, sehingga anak didik mendapatkan pengajaran yang lebih bermakna.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Peningkatan Pembelajaran Matematika materi FPB melalui Media Sandal FPB dalam Penerapan Model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) pada siswa kelas IV Pembelajaran secara daring”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan data pengamatan langsung terhadap jalannya metode dan media yang sudah digunakan untuk menyampaikan materi FPB. Data tersebut diamati melalui beberapa tahapan dalam siklus-siklus tindakan. Pada pelaksanaannya terdapat beberapa kegiatan yang terangkum dalam beberapa siklus. Siswa nantinya akan diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan dilihat dari nilai ketuntasan siswa.

Pada penelitian ini terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Dalam hal ini perlakuan digunakan untuk mengetahui apakah dengan penerapan model *contextual teaching and learning* pembelajaran matematika materi FPB menggunakan Media Sandal FPB siswa kelas IV SDN Palebon 01 Semarang.

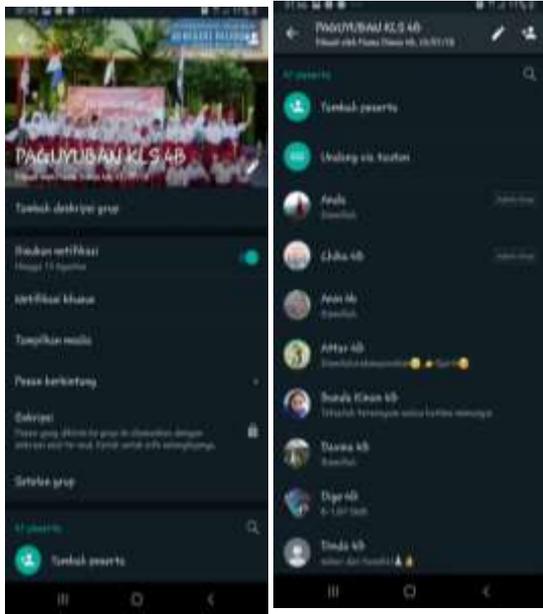
Berdasarkan penelitian tersebut, terdapat satu kelas yang akan diberikan soal pada awal pembelajaran berupa pre-test untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum pemberian perlakuan. Setelah diberikan pretest selanjutnya siswa akan diberi perlakuan yaitu pembelajaran dengan penerapan model *contextual teaching and learning* menggunakan Media Sandal FPB media video pembelajaran selanjutnya siswa akan diberi soal *posttest* kemudian membandingkan hasil belajar dari *pretest* dan *posttest* dalam pembelajaran tersebut.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada Penelitian tindakan kelas ini di laksanakan di SDN Palebon 01 Semarang. Data penelitian ini terdiri atas data *pre test* dan *post test* pada materi FPB khususnya mata pelajaran Matematika. Nilai hasil *pretest* sebagai pengukur kemampuan awal siswa dan nilai hasil *post-test* diambil dari hasil pengerjaan soal oleh siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan penerapan model *contextual teaching and learning* menggunakan Media Sandal FPB.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, diperoleh informasi bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar matematika di kelas adalah dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja. Guru merasa kesulitan untuk menggunakan metode lain dikarenakan kurangnya pengetahuan guru akan metode-metode baru yang inovatif, selain itu juga guru beranggapan bahwa metode-metode tersebut hanya mempersulit dan membutuhkan persiapan yang banyak. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dan alat peraga pun membuat pembelajaran di kelas menjadi membosankan. Implikasinya adalah siswa menjadi kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar-mengajar, kebanyakan dari siswa tersebut acuh bahkan sulit diatur dan tidak mau mendengarkan penjelasan yang sedang disampaikan oleh guru.

Pelaksanaan penelitian untuk mendapatkan data, peneliti menerapkan pembelajaran secara daring, menggunakan *Whatsapp* kepada peserta didik melalui perangkat *Whatsapp Grup* kelas IV B SDN Palebon 01 Semarang. Untuk pendahuluan peneliti melakukan pengisian angket kepada siswa pembelajaran matematika materi FPB yang sebelumnya sudah pernah dipelajari. Selanjutnya memberikan soal *pre test* dan soal *post test* dengan tujuanan akan diujikan pada tes siklus sehingga dapat dipertanggungjawabkan dan dianalisis. Data yang telah dikumpulkan (data mentah) kemudian diolah, pengolahan data dimaksudkan sebagai suatu proses untuk memperoleh data ringkasan dari data mentah dengan menggunakan cara atau rumus tertentu. Data ringkasan yang diperoleh dari pengolahan data itu dapat berupa jumlah (*total*), rata-rata (*mean*), persentase (*persentage*), dan sebagainya. Penerapan *model contextual teaching and learning* ini dalam pembelajaran matematika materi FPB melalui Media Sandal FPB bertujuan untuk mengetahui apakah aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV meningkat.



Gambar 1. *Whatsapp Grup* siswa kelas IV B SDN Palebon 01

Hasil penelitian tindakan kelas data diperoleh dari soal *pre-test* dan soal *post-test* yang diberikan kepada siswa dalam pembelajaran matematika materi FPB dengan menggunakan media Sandal FPB dalam Penerapan Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk peningkatan hasil belajar kognitif pada siswa kelas IV B SD Negeri Palebon 01 Semarang. Di bawah ini terlihat tabel dan gambar diagram rekapitulasi perbandingan hasil peningkatan belajar nilai siswa pada siklus 1 dan siklus 2.

A.1.1 Tabel 1. Rekapitulasi perbandingan nilai Hasil Belajar

Tahap	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai rata-rata
Siklus 1	5	75	45
Siklus 2	50	100	80



A.1.2 Gambar 2. Rekapitulasi perbandingan nilai Hasil Belajar

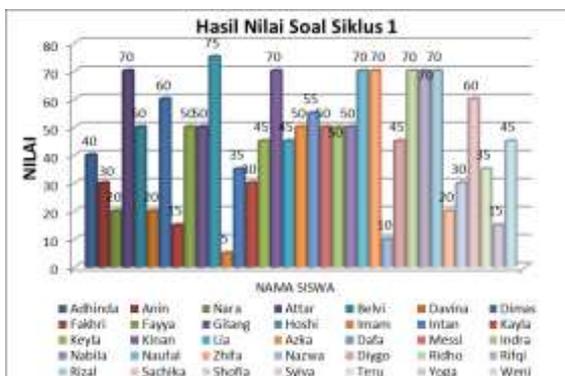
Dapat diketahui dari tabel 1 dan gambar 2 di atas dapat disimpulkan bahwa dari nilai hasil belajar pada siklus I dan siklus II nilainya meningkat. Pada siklus 1 yang memperoleh nilai terendah 5 dan tertinggi 75 dengan rata-rata kelas nilai 45 selanjutnya pada siklus 2 nilai aktivitas belajar meningkat dengan memperoleh nilai terendah 50 dan tertinggi 100 dengan rata-rata kelas nilai 80.

Sebelum diadakan tindakan siswa mengisi angket pembelajaran materi FPB melalui yang diinformasikan melalui *Whatsapp Grup* di akses secara *online* dapat disimpulkan bahwa dari keseluruhan siswa 46% yang menyukai pelajaran matematika, 80% menganggap matematika pelajaran yang sulit, hanya 20% memahami materi FPB, untuk mencari faktorisasi prima dari sebuah bilangan 74%, siswa yang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran materi FPB 83% sedangkan seluruh siswa menjawab tidak menggunakan bantuan media atau alat peraga pada saat mengajar dan 17% siswa belum dapat membedakan KPK dan FPB. Dari hasil angket tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik belum mahamani materi FPB dan guru saat mengajar di kelas tidak menggunakan alat peraga atau bantuan media untuk menjelaskan FPB, dapat dilihat gambar diagram hasil pengisian angket di bawah ini.



A.1.3 Gambar 3. Grafik hasil pengisian angket pembelajaran Matematika

Hasil pengamatan ketika proses pemberian soal *pre test* siklus I menunjukkan keaktifan siswa dalam pembelajaran yang dilakukan masih rendah (pasif). Di bawah ini adalah grafik hasil nilai siswa yang diperoleh siswa pada siklus I menggunakan *model contextual teaching and learning*.



A.1.4 Gambar 4. Grafik hasil Nilai Soal Siklus I

Berdasarkan grafik di atas diketahui bahwa nilai hasil belajar siswa pada siklus I masih rendah (belum ada 50%) karena nilai rata-ratanya hanya 45. Sementara nilai tertingginya hanya 75 dan nilai terendahnya hanya 5. Jadi pada siklus I ini belum ada siswa yang tuntas / aktif.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I diketahui bahwa nilai hasil belajar kognitif siswa belum tuntas. Dari hasil ide peneliti dengan pembelajaran siklus ke II dengan

menggunakan media atau alat peraga sebagai tambahan untuk pembelajaran agar peserta didik memahami materi FPB. Penggunaan sandal FPB cukup mudah, dipastikan sudah paham tentang perkalian dan pembagian, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyamakan persepsi tentang konsep sandal. Jika kita membeli 1 (satu) sandal maka kita akan mendapat 2 (dua) buah sandal sekaligus, yaitu sandal kanan dan sandal kiri.
2. Untuk menentukan angka perhitungan FPB, misal, ingin mencari FPB dari 6 dan 8.
3. Selanjutnya membuat pohon faktor dari 6 dan 8
4. Menulis faktorisasi dari 6 dan 8 di atas sandal besar misal 6 sandal kiri dan 8 sandal kanan dan sandal-sandal kecil. Jika 6 diletakkan di kiri, maka semua faktorisasi 6 di tulis disandal kecil kiri, maka 8 diletakkan di kanan dan semua faktorisasi 8 ditulis disandal kecil kanan.
5. Faktorisasi kedua bilangan tersebut boleh ditulis sepasang jika bilangan faktorisasinya sama. Jika berbeda, maka harus ambil sandal kecil yang lainnya
6. Bilangan faktorisasi yang terdapat dalam satu pasang sandal kecil yang sepasang merupakan hasil dari FPB.
7. Jika pada hasil FPB terdapat lebih dari satu pasang, maka perlu dikalian agar dapat hasil FPB yang benar



A.1.5 Gambar 5. Alat peraga media Sandal FPB

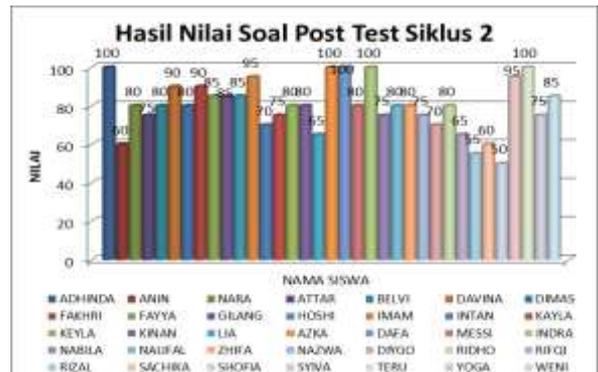
Sebelum memberikan soal *post test* pembelajaran kepada peserta didik, peneliti memberikan angket pembelajaran matematika materi FPB untuk dapat mengetahui sejauhmana pemahaman pembelajaran matematika materi FPB. Materi yang diterapkan menggunakan model *contextual teaching and learning* adalah pembelajaran materi FPB. Pengisian angket di informasikan kepada siswa melalui *Whatsapp Grup* di akses secara *online* melalui internet dan di bawah ini gambar grafik hasil pengisian angket pembelajaran materi FPB.



A.1.6 Gambar 6. Grafik hasil pengisian angket setelah pembelajaran

Berdasarkan observasi siklus II yang telah dilaksanakan maka dapat dikatakan bahwa pada siklus II nilai hasil belajar kognitif siswa sudah menunjukkan perubahan yang signifikan, hasil belajar siswa pada siklus II sudah meningkat

dibanding dengan siklus I. Berarti siklus II ini secara kuantitatif terkait dengan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif hasil belajar menentukan FPB dari dua bilangan ≥ 70 sebagai batas tuntas kompetensi (ketentuan sekolah) sudah terdapat 75% dari keseluruhan siswa, maka dari itu penelitian dihentikan di siklus II, dan terlihat dalam bentuk grafik di bawah ini.



A.1.7 Gambar 7. Grafik hasil Nilai Soal Siklus II

Pada penelitian ini peneliti melakukan inovasi pembelajaran dengan menerapkan model *contextual teaching and learning*. Menurut Sanjaya (2009: *Contextual Teaching and Learning* adalah suatu pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad, (2014: 26) yang mengatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minatnya. Selanjutnya menurut Djamarah dan Zain (2006: 121), “media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran

Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Muhsetyo, 2008: 12) bahwa keabstrakan matematika karena objek dasar abstrak, yaitu fakta, konsep, operasi, dan prinsip. Keabstrakan matematika serta ciri lainnya yang tidak sederhana menyebabkan matematika tidak mudah untuk dipelajari dan pada hakekatnya banyak siswa yang tidak tertarik terhadap matematika. Pembentukan pengetahuan siswa aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Hal yang paling menentukan dalam kegiatan belajar adalah niat belajar dari siswa itu sendiri, sementara guru berperan dalam membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan oleh siswanya berjalan dengan lancar.

Sedangkan penilaian hasil belajar kognitif dilakukan dengan pilihan ganda untuk siswa mengerjakan soal melalui *google form* pembelajaran secara daring. Berdasarkan hasil *pre test* belum mencapai KKM yang ditentukan, maka dapat diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa harus ditingkatkan. Setelah data didapatkan akhirnya nilai rata-rata aktivitas belajar siswa siklus I diketahui yakni hanya 23 % atau 8 siswa dengan ketuntasan nilai tertinggi hanya 75 dan nilai terendah 5, sementara nilai rata-rata hasil belajarnya 45. Untuk mengetahui tingkat pemahaman dan hasil belajar matematika khususnya materi FPB yang dipelajari, peneliti memberikan *post test* kepada siswa. Pada siklus II hasil belajar siswa sudah meningkat dibandingkan dengan siklus I dengan ketuntasan 77% rata-rata nilai 80 dengan hasil nilai terendah 50 dan tertinggi 100. Hal ini membuat siswa lebih memahami pembelajaran dan membuat hasil belajar meningkat, pada siklus II ini nilai hasil belajar kognitif siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal. Keberhasilan tercapainya kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada penelitian ini karena model yang diterapkan pada penelitian ini adalah penerapan model *contextual teaching and learning* yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran

dengan menggunakan media sandal FPB untuk pembelajaran dapat lebih mudah dipahami oleh siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media sandal FPB sebagai langkah-langkah pembelajaran menggunakan media sandal FPB adalah siswa menentukan dua bilangan yang diletakkan pada sandal kanan dan sandal kiri, selanjutnya membuat pohon faktor dengan menulis faktorisasi prima dari kedua bilangan pada sandal-sandal kecil yang telah disediakan untuk menentukan faktorisasi kemudian siswa mencari sandal kecil (faktorisasi prima) yang sepasang dan diletakkan sebagai hasilnya. Dengan model *contextual teaching and learning* peningkatan belajar siswa kelas IV B SDN Palebon 01 Semarang Tahun 2020 meningkat. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata aktivitas belajar pada siklus I adalah 45 dan pada siklus II nilai peningkatan belajar kelas penelitian adalah 80 dengan ketuntasan 91%. Hal tersebut, dapat ditunjukkan dengan perolehan nilai tes awal (*pre test*) sebesar 75 meningkat setelah mendapat *treatment* pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media sandal FPB, tes akhir (*post test*) mencapai 100 pada nilai tes awal (*pre test*). Dari perolehan nilai rata-rata tes akhir (*post test*) dapat dinyatakan berhasil dilihat dari kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Berdasarkan simpulan di atas, saran yang dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Model *contextual teaching and learning* digunakan sebagai guru untuk melakukan inovasi pembelajaran. Penggunaan media sandal FPB dapat membantu dan memudahkan siswa dalam mempelajari faktor persekutuan terbesar, sehingga hasil belajarnya meningkat.
2. Jika diadakan penelitian tentang model *contextual teaching and learning* lagi maka disarankan agar menggabungkan

model *contextual teaching and learning* dengan media pembelajaran agar pembelajaran semakin menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Hasil belajar yang optimal, pada proses pembelajaran dengan menggunakan media sebaik mungkin agar tidak mengganggu pelajaran dengan memainkan media diluar tujuannya.

3. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk menggunakan metode pembelajaran *Model contextual teaching and learning* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada tema lain.

<https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/laksanaan-arahan-presiden-kemendikbud-terus-galang-dukungan-pengembang-pembelajaran-daring/>

<http://achel-geni-us.blogspot.com/2015/07/artikel-media-pembelajaran-matematika.html>

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Ashar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Hanafiah, Nanang & Suhana, Cucu. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.

: Remaja Rosdakarya.

Muhsetyo, Gatot. 2008. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sanjaya, Wina. 2009, *Strategi Pembelajaran Orientasi Standar Proses Pendidikan* Jakarta: Kencana.

Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Surabaya: Pustaka Belajar.

KEEFEKTIFAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENTS* BERBANTU MEDIA KOPER KATA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 1 SD MUHAMMADIYAH 01 KANDANGPANJANG PEKALONGAN

Firman Ardi Wicaksono¹, Ikha Listyarini², dan Singgih Adhi Prasetyo³

¹Universitas PGRI Semarang

²Universitas PGRI Semarang

³Universitas PGRI Semarang

¹Email (Firmanardiw@gmail.com)

²Email (ikhalistyarini@gmail.com)

³Email (singgihadhi@upgris.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan model pembelajaran team games tournaments berbantu media koper kata terhadap kemampuan membaca siswa kelas I. Jenis penelitian kuantitatif. Pupulasi pada penelitian seluruh siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan. Metode penelitian yang digunakan yaitu pre-experimental design dengan bentuk one-group pretest-posttest design. Pemerolehan data diambil keteki proses pembelajaran dan pemberian pretest-posttest. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan terhadap kemampuan membacas siswa. Hal tersebut dibuktikan dari hasil hipotesis menggunakan uji paired t-tes dengan taraf 5% yaitu T_{hitung} sebanyak 7,959 dan T_{tabel} sebanyak 1,729, maka membuktikan $T_{hitung} > T_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa adanya keefektifan model team games tournaments berbantu media koper kata terhadap kemampuan membaca siswa kelas I SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan”.

Kata Kunci: Model *Team Games Tournaments* dengan Media Koper Kata, Kemampuan Membaca.

Abstract

This research was conducted to determine the level of effectiveness of the learning models of team games tournaments assisted by word suitcase media on the reading ability of grade I students. Types of quantitative research. Pupulation in the study of all grade 1 students at SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan The research method used is pre-experimental design in the form of one-group pretest-posttest design. Data acquisition was taken during the learning process and the administration of pretest-posttest. The results showed an increase in the ability to read students. This is evidenced from the results of the hypothesis using paired t-test with a level of 5%, namely T_{count} of 7.959 and T_{table} of 1.729, then proving $T_{count} > T_{table}$ so that H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be concluded that the effectiveness of the team games tournaments model helped by the word suitcase media on the reading ability of the first grade students of SD Muhammadiyah 01 Kandang Panjang Pekalongan ”.

Keywords: Team Games Tournaments Model with Word Suitcase Media, Reading Ability.

A. PENDAHULUAN

Pentingnya pendidikan di Indonesia tepatnya di Sekolah Dasar. Pendidikan merupakan suatu proses dimana manusia dapat meningkatkan potensi yang ada pada dirinya sehingga mampu mencapai tujuan yang diinginkan. Tujuan Pendidikan sendiri yaitu membawa pesertadidik untuk meningkatkan kemampuan dan menjadikan sebagai manusia yang baik , untuk mencapai tujuan tersebut harus menyesuaikan dengan sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mencetak generasi bangsa yang memiliki iman dan taqwa, budi luhur, cerdas, dan kreatif.

Pendidikan memiliki upaya dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang memiliki potensi baik, serta mengembangkan kemampuan. Pendidikan dilakukan untuk mengembangkan potensi diri siswa atau kemampuan yang dimiliki siswa tersebut. Salah satunya yaitu kemampuan membaca.

Kemampuan membaca sangatlah penting untuk peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kemampuan tersebut sebagai tolak ukur keberhasilan awal peserta didik dalam belajar. Dimana kemampuan baca dapat menjadikan peserta didik mengetahui segala informasi yang ada pada buku, atau sumber lainnya.

Membaca sendiri merupakan proses komunikasi antara pembaca dan penulis dengan bahasa tulis untuk memperoleh arti atau makna yang terkandung didalam teks melalui proses penyandian kembali dan proses pembacaan sandi, agar memperoleh pesan yang tersurat dan tersirat. Penyandian disini yaitu pengungkapan ide atau gagasan melalui huruf, tanda baca atau simbol menurut Turahmat (2010: 5). Kemampuan membaca dapat ditingkatkan melalui bantuan media serta model pembelajaran yang menarik dan inovatif. Sedangkan Dalman (2013: 5) membaca merupakan kegiatan seorang untuk menemukan sebuah informasi yang diinginkan dalam tulisan. Hal ini berarti membaca bukan hanya sekedar melihat kumpulan huruf, kalimat, kelompok kata, paragraf melainkan kegiatan dalam memahami bacaan atau menggali informasi.

Pada dasarnya tujuan membaca yaitu memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh pembaca untukmendapatkan yang diinginkan

oleh pembaca itu sendiri. Tujuan membaca yaitu dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menggali informasi lebih mendalam pada bacaan. Membaca dengan mengetahui tujuan cenderung akan mudah memahami dibandingkan dengan membaca tanpa tujuan. Membaca juga harus mengetahui kenginanya sendiri sehingga dapat menentukan tujuannya untuk membaca. Menurut Nurhadi (dalam Turahmat,2010: 6) secara umum tujuan membaca adalah sebagai berikut:

- 1) Membaca untuk memperoleh informasi.
- 2) Membaca untuk memperoleh pemahaman.
- 3) Membaca untuk memperoleh kesenangan.
- 4) Membaca untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas 1 SD Muhammadiyah 01 Kandanhgpanjang ibu Rifa'atul Mahmudah pada tanggal 8 November 2019 terkait tentang kemampuan membaca. Rendahnya kemampuan membaca yang dialami tersebut karena guru masih menggunakan moel pembelajaran konvensional dan media yang kurang inovatif, sehingga mengakibatkan siswa kurang memahami materi dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Hal

tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa rendah tidak sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70. Jumlah siswa yang tidak tuntas 13 dari 20 siswa, sehingga presentasinya 65% siswa tidak tuntas dan 35% siswa yang tuntas.

Hal ini menjadikan guru harus menciptakan susasan kelas yang nyaman dan disukai oleh siswa. Dalam menciptakan susana kelas yang menarik guru dapat menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournaments*. Model pembelajaran tersebut merupakan suatu model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda menurut Fathrurohman (2017: 55).

Model pembelajaran adalah suatau alat dirancang untuk menyusun materi yang digunakan untuk proses pembelajaran menurut Joyce dan Weil (dalam Isjoni,2010: 73). Model seringkali menjadi cara atau teknik dalam mencapai tujuan pembelajaran pada proses pembelajaran. Model dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menjadikan siswa menyukai proses pembelajaran itu sendiri.

Tidak adanya model menjadikan proses pembelajaran menjadi kurang menarik yang mengakibatkan siswa atau peserta didik menjadi bosan. Yang menakutkan lagi peserta didik akan asik dengan dunianya sendiri

Sedangkan menurut Mills (dalam Suprijono, 2015: 64) model pembelajaran adalah cara yang tepat proses menarik perhatian yang memungkinkan seseorang untuk mengenali apa yang dilakukan oleh model itu sendiri. Melaksanakan suatu model harus disamakan dengan tujuan pembelajaran itu sendiri serta indikator dan pencapaiannya. Hal terpenting dalam penggunaan model ialah harus mempertimbangkan kemampuan siswa atau tingkat kemampuan siswa untuk memahami model itu sendiri. Sehingga siswa akan mudah masuk dalam proses pembelajaran. Dimana siswa akan mudah memahami isi pembelajaran yang disampaikan menggunakan model tersebut.

Berdasarkan pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah suatu teknik atau cara seorang guru dalam mengemas kegiatan pembelajaran kedalam pola yang diinginkan. Pola yang diajarkan oleh guru harus sesuai dengan kemampuan siswa dan tujuan pembelajaran. Tingkat keberhasilan tersebut akan

menjadikan proses pembelajaran akan lebih menarik dan efektif sehingga siswa akan merasa senang mengikuti proses pembelajaran. Keberhasilan penggunaan model pembelajaran dimana siswa memahami model itu sendiri dan hasil dari pembelajaran.

Media koper kata merupakan media yang berbentuk koper atau kotak yang berisikan susunan huruf yang dapat dirangkai menjadi kata. Koper atau kotak itu sendiri hanya sebagai wadah dan sebagai media yang dapat menambah pemberdaharaan kata anak. Menurut jurnal Sari (2016: 3) Media kotak kata dapat memberikan rangsangan pada anak untuk meningkatkan kemampuan membaca. Media ini menjadi alat untuk memudahkan anak dalam menerima materi pembelajaran, dan menambah wawasan dalam mengenal huruf..

Media koper sendiri berisikan balok huruf dimana balok tersebut disusun menjadi rangkaian kata. Dimana balok tersebut dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Menurut jurnal Siti (2015:7) penggunaan balok huruf dapat memicu perkembangan pada anak. Perkembangan yang terjadi pada anak yaitu perkembangan bahasa. Aspek yang terdapat pada perkembangan bahasa adalah membaca.. Pengenalan tersebut

merupakan cara untuk merangsang perkembangan anak tersebut. Secara perlahan anak akan mengetahui berbagai macam huruf yang kemudian mereka tahu pengucapan huruf tersebut.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media koper kata merupakan media yang berbentuk kotak dan berisikan susunan huruf yang dapat dirangkai menjadi sebuah kata. Media kotak kata sendiri dapat merangsang anak untuk mengenal lebih banyak huruf dan cara untuk mengucapkannya. Pengucapan huruf tersebut dapat dilatih dengan menggunakan media ini karena media kotak kata terdiri dari huruf-huruf yang dapat disusun menjadi rangkaian kata. Media ini sangat mempermudah anak dalam meningkatkan kemampuan membaca karena media ini tergolong media yang mudah dipahami. Dengan berbagai huruf yang di sajikan secara menarik dan digunakan dengan mudah.

B. METODE

Metode penelitian ini menggunakan *pre-experimental design* dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*. Populasi pada penelitian seluruh siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan yang berjumlah 20 siswa. Teknik dalam pengumpulan data diambil ketika proses pembelajaran dan pemberian *pretest* dan

posttest sebagai tolak ukur kemampuan membaca. Teknik nontes pada penelitian yaitu menggunakan wawancara, observasi, daring, dokumentasi. Sebelum melakukan penelitian instrumen tes di uji validitas dahulu dengan para ahli. Validitas dilakukan dengan Dosen Universitas PGRI Semarang yaitu Muhammad Arief Budiman, S.S., M.Hum dan Anggun Dwi Setya Putri, S.Pd., M.Pd. Uji validitas bertujuan untuk menentukan kelayakan instrumen yang digunakan. Tahapan yang dilakukan untuk validitas terhadap instrumen yaitu validitas konstruk, validitas isi, dan reliabilitas.

Setelah data penelitian telah terkumpul lalu data tersebut ialah menggunakan uji normalitas awal menggunakan data *pretest* untuk menentukan data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya menentukan uji normalitas akhir dari data *posttest* untuk menentukan data tersebut berdistribusi normal. Kemudian data tersebut diuji hipotesis, uji ngain.

C. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini terdiri dari data *pretest* dan *posttest* siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 01 Kanang Panjang Pekalongan. Data tersebut diambil siswa kelas 1 berjumlah 20 siswa. Berikut data nilai *pretest* dan *posttest* :

1. Hasil Nilai *Pretest-Postest*

Tabel 1
Hasil *Pretest* dan *Postest*

KETERANGAN	<i>PRETES T</i>	<i>POSTES T</i>
NILAI TERENDAH	35	55
NILAI TERTINGGI	85	90
RATA-RATA	57,00	71,75
JUMLAH SISWA	20	

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan adanya perbedaan antara nilai *pretest* dan *postest*. Hal tersebut dibuktikan bahwa nilai *pretest* rata-ratanya 57,00 dengan nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 85. Sedangkan ditemukan nilai *postest* rata-ratanya 71,75 dengan nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 90. Dari kedua hasil tersebut menunjukkan perbedaan antara nilai rata-rata *pretest* dan *postest* siswa kelas I di SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan.

2. Uji Normalitas Awal (*Pretest*)

Tabel 2
Uji Normalitas Awal

Nilai	L_0	L_{tabel}	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	0,184	0,190	Distribusi

			normal
--	--	--	--------

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa sampel dari data distribusi normal dengan menunjukkan nilai *pretest* dari jumlah siswa sebanyak 20 diperoleh L_0 sebesar 0,184 dan L_{tabel} sebesar 0,190 dari taraf signifikan 0,5. Karena $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel dari distribusi normal.

3. Uji Normalitas Akhir

Tabel 3
Uji Normalitas Akhir

Nilai	L_0	L_{tabel}	Kesimpulan
<i>Postest</i>	0,168	0,190	Distribusi normal

Dari tabel 3 menunjukkan bahwa sampel dari data distribusi normal dengan menunjukkan nilai *postest* dari jumlah siswa sebanyak 20 diperoleh L_0 sebesar 0,168 dan L_{tabel} sebesar 0,190 dari taraf signifikan 0,5. Karena $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel dari distribusi normal.

4. Uji Hipotesis *Paired T-Test*

Hipotesis yang ditentukan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak adanya perbedaan hasil belajar siswa yang diberi perlakuan menggunakan model *team games tournaments* berbantu media koper kata dengan pembelajaran menggunakan model konvensional.

H_a : Adanya perbedaan hasil belajar siswa yang diberi perlakuan menggunakan model *team games tournaments* berbantu media koper kata dengan pembelajaran menggunakan model konvensional.

Tabel 4
Hasil Perhitungan Uji T-Test

Jumlah Siswa	T_{hitung}	T_{tabel}	Kesimpulan
20	7,959	1,729	H_0 ditolak H_a diterima

Dari tabel 4 diatas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebagai tolak ukur kemampuan membaca siswa. Perhitungan uji *t-test* dengan taraf signifikan 5% pada siswa SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan

membuktikan $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Data tersebut meunjukkan T_{hitung} sebanyak 7,959 dan T_{tabel} sebanyak 1,729. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa yan diberi perlakuan model *team games tournaments* berbantu media koper kata mengalami peningkatan hasil belajar sebagai tolak ukur kemampuan membaca siswa.

5. Uji N-Gain

Tabel 5

Hasil Perhitungan N-Gain

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
(Σ)	1140	1435
(X)	57,00	71,75
N	20	
Nilai Maksimal	2000	
Uji Gain	0,34	
Kriteria	Sedang	

Pada Tabel 5 diatas menunjukkan bahwa nilai perbandingan antara *pretest* dan *posttest* termasuk dalam kriteria sedang, Dibuktikan dengan jumlah nilai *pretest* yaitu 1140 dan jumlah nilai *posttest* 1435 dari nilai maksimal yaitu 2000, dimana $N = 20 \times 100$. Sehingga mendapatkan hasil uji gain 0,34

dengan keterangan $0,34 < 0,7$. Jadi dapat disimpulkan bahwa SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa model *team games tournaments* berbantu media koper kata. Peningkatan tersebut dilihat dari hasil *pretest* dan *postest*.

D. PEMBAHASAN

Berdasarkan rekapitulasi data menunjukkan bahwa nilai *pretest* dari jumlah siswa sebanyak 20 diperoleh L_0 sebesar 0,184 dan L_{tabel} sebesar 0,190 dari taraf signifikan 0,5. Karena $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel dari distribusi normal. Kemudian pada tahap akhir pengujian normalitas tetap dilakukan dan menunjukkan hasil nilai *postest* dari jumlah siswa sebanyak 20 diperoleh L_0 sebesar 0,168 dan L_{tabel} sebesar 0,190 dari taraf signifikan 0,5. Karena $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel dari distribusi normal. Dari hasil perhitungan menunjukkan rata-rata nilai *pretest* kelas I adalah 57,00 dan rata-rata nilai *postest* adalah 71,75.

Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji *paired t-test* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca siswa. Perhitungan uji *t-test*

dengan taraf signifikan 5% pada siswa SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan membuktikan $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Data tersebut menunjukkan T_{hitung} sebanyak 7,959 dan T_{tabel} sebanyak 1,729. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa yang diberi perlakuan model *team games tournaments* berbantu media koper kata mengalami peningkatan kemampuan membaca.

Penelitian ini untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca siswa kelas I dengan menggunakan model *team games tournaments* berbantu media koper kata. Pengukuran tersebut dilakukan dengan melihat peningkatan ketuntasan belajar siswa yang telah ditentukan dari kemampuan membaca yang diukur dengan nilai *pretest* dan *postest*. Berdasarkan perhitungan siswa kelas I mendapatkan rata-rata *pretest* 57,00 yaitu 6 siswa mendapatkan tuntas dengan presentasi 30% sedangkan pada *postest* mendapatkan rata-rata 71,75 yaitu 15 siswa mendapatkan tuntas dengan presentase 75%. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya keefektifan model *team games tournaments* berbantu media koper kata terhadap kemampuan membaca anak kelas I SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan.

E. SIMPULAN

Penelitian dilakukan untuk mengetahui keefektifan model *team games tournaments* berbantu media koper kata terhadap kemampuan membaca anak kelas I SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara daring dengan bantuan aplikasi webex meeting. Berdasarkan perhitungan hasil nilai *pretest* menunjukkan rata-rata 57,00 dan hasil *posttest* menunjukkan rata-rata 71,75. Maka siswa kelas 1 mengalami peningkatan sebanyak 14,75. Pada pengujian hipotesis peneliti menggunakan Uji-t untuk mengetahui peningkatan yang dialami oleh siswa setelah diberikan perlakuan, maka dalam perhitungan diperoleh taraf signifikan 5% pada siswa SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan membuktikan $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Data tersebut menunjukkan T_{hitung} sebanyak 7,959 dan T_{tabel} sebanyak 1,729.

Sehingga dari simpulan diatas dapat dinyatakan bahwa adanya keefektifan model *team games tournaments* berbantu media koper kata terhadap kemampuan membaca siswa kelas I SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan setelah diberikan perlakuan.

Keefektifan model *team games tournaments* terhadap siswa kelas I SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan cukup membantu dalam proses pembelajaran dimana siswa akan sangat antusias dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Model tersebut dibantu dengan menggunakan media koper kata sehingga mampu meningkatkan kemampuan membaca anak, dibuktikan dengan anak diperkenalkan dengan alfabet, diajak mengeja, dan diajak untuk bermain. Dengan adanya perlakuan tersebut mengakibatkan peningkatan kemampuan membaca anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Turahmat. 2010. *Teknik-Teknik Membaca*. Semarang: Pustaka Najwa.
- Fathurrohman, Muhammad. 2017. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Dalman. 2013. *Ketrampilan Membaca*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Laily, Sari Maya, 2016. *Pengaruh Media Kotak Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Universitas Muhammadiyah Surakarta*, Publikasi Ilmiah. <http://eprints.ums.ac.id/44347/24/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf> (diakses pada 10-3-2020)

Andiyani, Siti Laras. 2015. *Penggunaan Media Balok Huruf Pada Kemampuan Mengenal Huruf Anak.*

<https://docplayer.info/50674839-Penggunaan-media-balok-huruf-pada-kemampuan-mengenal-huruf-anak-jurnal-oleh-siti-laras-andiyani.html>

(diakses pada 10-3-2020)

Hubungan Pola Asuh Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Masa Pandemi

Bagas Kurnianto¹, Ravita Deasy Rahmawati²

¹*SD Negeri Puri 02 Pati*

²*SD Negeri Jetak*

¹*bagaskurni112@gmail.com*

²*ravitadeasy.r@gmail.com.com*

Abstrak

Pembelajaran dalam jaringan merupakan hal baru untuk beberapa siswa yang secara akses dan konektivitas jaringan belum memadai. Pembelajaran dalam jaringan memerlukan upaya yang tepat dan maksimal sehingga tidak mengaburkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai kurikulum 2013. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui hubungan pola asuh orang tua terhadap motivasi siswa selama belajar di rumah melalui daring di masa pandemi ini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelatif. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi linier antara pola asuh orang tua (variabel prediktor) terhadap motivasi belajar (variabel kriteria). Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara pola asuh orang tua terhadap motivasi belajar siswa serta terdapat hubungan positif antara pembelajaran daring terhadap motivasi siswa. Simpulan dalam penelitian ini adalah adanya hubungan yang positif antara pola asuh atau bimbingan orang tua terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring di rumah selama pandemi.

Kata kunci : pola asuh, motivasi belajar, pembelajaran daring.

Abstract

Online learning is new for some students who have not internet network access. Online learning requires maximum effort so that it does not obscure the learning objectives according to the 2013 curriculum. The purpose of this study is to determine the correlation of parenting patterns on student motivation while studying at home through online during this pandemic. The method used in this research is correlative research. The methods used for data collection are questionnaires and documentation. Data analysis techniques used linear regression analysis between parenting (predictor variables) to learning motivation (criterion variables). The results in this study indicate that there is a positive relationship between parenting parents on student motivation and there is a positive relationship between online learning on student motivation. The conclusion in this study is the existence of a positive relationship between parenting or parental guidance on student learning motivation in online learning at home during pandemic.

Keywords: parenting, motivation to learn, online learning.

B. PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 membuat semua sendi kehidupan mengalami perubahan yang berarti termasuk perubahan tatanan dalam dunia Pendidikan. Pola dan struktur pengajaran di sekolah pun mengalami disrupsi secara masif yang secara bersamaan dengan era revolusi industri 4.0 dan *society* 5.0 dalam elemen kehidupan di abad 21. Fauzi & Suryadi (2020) menjelaskan bahwa revolusi industri 4.0 ditandai dengan perkembangan dan kemajemukan teknologi informasi, sedangkan revolusi industri 5.0 telah menggabungkan unsur yang sangat penting di abad 21, yaitu manusia dan teknologi.

Di abad 21 ini, Pendidikan merupakan aspek penting untuk menjamin siswa memiliki keterampilan dalam mengoperasikan teknologi dan media informasi serta keterampilan belajar dan berinovasi (Arifin, 2017). Goda, dkk (2017) mengemukakan pentingnya menemukan rumusan baru yang dapat menjawab kebutuhan siswa abad ke-21. Formula baru akan menentukan cara mengetahui pengetahuan siswa yang ditandai dengan perkembangan teknologi yang cepat. Peran guru dalam upaya ini adalah mengajar siswa dengan konten belajar yang terbaru, cara berpikir, dan

bahasa. (Rombot, 2018; Dorigin 2018; Ariesta, 2018).

Manusia dan teknologi adalah dua komponen yang saling terikat pada pembelajaran abad 21. Candra (2016) dalam Fauzi & Khusuma (2020) melaporkan bahwa pemanfaatan akses teknologi informasi masih rendah dalam belajar. Hal ini sangat kontradiktif dengan elemen pembelajaran abad 21. Namun, semuanya berubah ketika pandemi COVID-19 melanda seluruh penjuru negeri, termasuk Indonesia. Cara belajar beralih dari tatap muka secara langsung menjadi pembelajaran jarak jauh yang di *setting* ke dalam *online learning*. Survei yang dilakukan oleh APJII (2016) memperlihatkan data bahwa 75,5% pengguna internet adalah usia 10-24 dan 69,8%. Anak SD usia 10-12 tahun atau kelas 4-6 termasuk di dalamnya adalah pengguna jaringan internet. Hal ini yang harus dimanfaatkan oleh guru sebagai fasilitator dalam menyelenggarakan pembelajaran daring.

Pada masa *work from home*, perlu dilakukan penguatan pembelajaran secara daring sehingga kebutuhan pembelajaran tetap terpenuhi dengan pemanfaatan teknologi informasi dengan koordinasi yang baik antara siswa, guru, dan orang tua di rumah. (Darmalaksana, dkk., 2020). Pembelajaran daring hadir dengan berbagai keunggulan baik secara

synchronous maupun *asynchronous*. Kebutuhan belajar dapat disesuaikan dengan ruang dan waktu yang fleksibel, umpan balik yang beragam, peluang diskusi yang terbuka, dapat digunakan untuk praktik pengajaran yang berbeda, dan hemat biaya. (Keskin, 2019). Kebutuhan belajar daring harus didukung berbagai piranti yang mudah digunakan. Janelli (2018) menjelaskan bahwa pembelajaran daring yang efektif disusun untuk menyediakan sumber daya dan perangkat yang ideal bagi siswa. Ada banyak jenis aplikasi daring termasuk blog, wiki, web, aplikasi dalam gadget, dan kursus online. Senada dengan hal tersebut, Almarzooq (2020) menerangkan berbagai aplikasi daring sebelum pandemi COVID-19 banyak perangkat baru telah digunakan dalam diklat Pendidikan, yaitu WhatsApp, Facebook, Menlo Park, dan lain-lain. Aplikasi tersebut terus digunakan hingga saat ini untuk menunjang pengetahuan dan kegiatan kolaborasi antar guru dan siswa.

Online learning dengan aplikasi pendukung memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa, fokus pada kecakapan hidup, dan tugas yang diberikan bervariasi berdasarkan minat dan kondisi. (Mulyanti, dkk., 2020). Namun, semua itu tidak akan tercapai dengan optimal tanpa adanya fungsi kontrol dan bimbingan dari orang tua selama pembelajaran daring di

rumah. Dibutuhkan pengawasan pembelajaran secara berkala dan sistematis, sehingga kegiatan belajar daring dapat berjalan dengan baik. Dibutuhkan strategi pola asuh orang tua yang tepat untuk memotivasi siswa dalam belajar.

Orang tua merupakan lingkungan pertama kali yang anak temui, memberikan kontribusi besar dalam membentuk kepribadian seorang anak. Keluarga memiliki model pola asuh serta metode dalam memberikan Pendidikan. (Ayun, 2017). Dalam memberikan pengalaman pada anak-anak, pola asuh yang diterapkan orang tua akan sangat menentukan. (Fitriyani, 2015). Pola asuh yang diterapkan orang tua akan berdampak pada perilaku yang ditimbulkan anak. (Fellasari, 2016). Bentuk pola asuh orang tua bervariasi, tergantung cara pola asuh keluarga dalam mendidik anak di rumah. Beberapa jenis pola asuh yang ada dalam keluarga antara lain (1) pola asuh otoriter, (2) pola asuh liberal, (3) pola asuh demokratis. Baumrind (dalam Rahmawati, 2014).

Pola asuh yang tepat akan berdampak pada motivasi belajar yang tinggi dari siswa, sehingga pemanfaatan fasilitas daring bisa diaplikasikan secara maksimal. Harianti (2016) mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar salah satunya adalah

lingkungan pembelajaran dan pola asuh yang selanjutnya akan menentukan kualitas belajar siswa. Motivasi dapat diwujudkan dengan keinginan dan semangat belajar yang tinggi. Lebih lanjut, Kusuma (2015) menjelaskan motivasi sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Seorang siswa yang belajar tanpa motivasi atau kurang informasi, tidak akan berhasil dan maksimal.

Penelitian oleh Prabasari (2017) menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan pada pola asuh orang tua (t hitung 4,171) melalui motivasi belajar (nilai sig. 0,000). Komsu (2018) menguatkan tentang adanya kontribusi pola asuh orang tua terhadap motivasi belajar sebesar 28,7%. pola asuh orangtua demokratis memiliki signifikansi 0,000 dan menunjukkan bahwa t hitung = 5,227 ($>$ t tabel 1,967) yang mana pola asuh orangtua demokratis memiliki kontribusi terhadap motivasi belajar siswa. Lebih lanjut Fadhilah (2019) menjelaskan bahwa pola asuh dan peran orang tua berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Penerapan pola asuh yang tepat dapat diwujudkan melalui teladan, perhatian, pemenuhan kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan kajian dan landasan penelitian yang mendukung, peneliti ingin mengungkap tentang hubungan pola asuh orang tua terhadap motivasi belajar siswa secara daring di tengah pandemi COVID-

19, yang diuraikan sebagai berikut: (1) Bagaimana hubungan pola asuh orang tua terhadap motivasi belajar siswa?, dan (2) Bagaimana hubungan pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa?

C. METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian korelatif untuk mengetahui hubungan antara variabel tanpa mempengaruhi dan memanipulasi variabel. (Fankel dan Wallen, 2008:328). Analisis penelitian ini menggunakan regresi linier sederhana dengan Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket dan dokumentasi. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* pada Sekolah Dasar di daerah binaan II di kecamatan Pati.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan uji hipotesis pada variabel, peneliti melakukan perhitungan analisis linearitas regresi dengan Teknik *Compare Means* pada variabel pola asuh, motivasi belajar, dan pembelajaran daring. Data hasil uji tersebut secara ringkas terangkum pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Uji Linearitas pola asuh terhadap motivasi belajar

	F	Sig.
<i>Linearity</i>	.305	.588
<i>Deviation from Linearity</i>	1.299	.310

Sedangkan, penyajian data linearitas pembelajaran daring dan motivasi belajar ditunjukkan dalam Tabel 2

Tabel 2. Uji Linearitas pola asuh terhadap motivasi belajar

	F	Sig.
<i>Linearity</i>	1.608	.222
<i>Deviation from Linearity</i>	.541	.770

Diketahui bahwa nilai signifikansi *deviation from linearity* pada Tabel 1 dan Tabel 2 adalah 0,310 dan 0,770 lebih besar dari batas signifikan 5%. Data yang diuji memiliki linieritas regresi yang positif pada variabel, sehingga dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis.

1. Hubungan Pola Asuh Orang Tua terhadap Motivasi Belajar

Perhitungan uji regresi dilakukan untuk mengetahui hubungan pola asuh orang tua terhadap motivasi belajar. Secara ringkas, hasil analisis hubungan Pola Asuh Orang Tua terhadap Motivasi Belajar disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Hubungan Pola Asuh terhadap Motivasi Belajar

<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Beta</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
1	.716 ^a	.513	27.780	4.925	.000
			.734		

Dependent Variable: Motivasi Belajar
Predictors: (Constant): Pola Asuh Orangtua

Hasil perhitungan pada Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai *Sig.* sebesar 0,000 lebih kecil dari probabilitas 0,05. Persamaan formula regresinya, yaitu $Y=27.780+0,734X$ sehingga dapat disimpulkan ada hubungan yang positif

pada pola asuh orang tua terhadap motivasi belajar siswa.

Pola asuh orang tua pada pemenuhan belajar anak di rumah beraneka ragam tergantung pemenuhan kebutuhan psikologis belajar anak tersebut. Dalam konteks ini, relasi dan interaksi sosial antara orang tua dan anak di rumah harus memiliki hubungan yang baik. Vygotsky menyarankan bahwa interaksi sosial itu penting saat siswa menginternalisasi pemahaman-pemahaman yang sulit, masalah-masalah, dan proses. Selanjutnya, proses internalisasi melibatkan rekonstruksi aktivitas psikologis dengan dasar penggunaan bahasa. (Dahar, 2011:153). Dari proses interaksi sosial dan hubungan yang baik antara orang tua dan anak itulah akan memunculkan rasa ingin tahu yang tinggi dan motivasi belajar siswa akan meningkat.

Syaparuddin, dkk (2020) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. perannya yang khas dalam hal menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Seorang siswa yang memiliki intelegensia cukup tinggi, mentak (boleh jadi) gagal karena kekurangan motivasi. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Afif dan Makkulau (2016) menyatakan bahwa motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah pola asuh orang tua. Pembelajaran daring yang dilakukan di rumah membutuhkan peran orang tua. Rostiana, dkk (2015) juga menyatakan bahwa semakin baik pola asuh orang tua, maka semakin tinggi motivasi anak untuk belajar. Dampak positif dari pola asuh orang tua yang baik diantaranya anak akan kreatif, bertanggung jawab, dan disiplin sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika (Pakiding, 2016).

2. Hubungan Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar

Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar akan dianalisis dengan regresi linier yang didasarkan pada hubungan fungsional dari Pembelajaran Daring (Variabel Prediktor) dan Motivasi Belajar (Variabel Kriteria). Sajian hasil analisis regresi akan ditunjukkan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis Hubungan Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar

Model	R	R Square	Beta	t	Sig.
1	.569 ^a	.323	17.646	3.315	.003
		.870			

Dependent Variable: Motivasi Belajar

Predictors: (Constant): Pembelajaran Daring

Tabel 4 menjelaskan bahwa Nilai *Sig.* pada perhitungan regresi lebih kecil dari taraf probabilitas 0,005 yaitu 0,003

dengan persamaan regresi $Y=17,646+0,870X$. Dapat dikatakan bahwa ada pola hubungan yang positif pada variabel prediktor yaitu pembelajaran daring dengan motivasi belajar siswa.

Pembelajaran daring sangat berdampak bagi semua lini kehidupan termasuk guru dan orang tua di rumah. Menurut Putri, dkk (2020) baik orang tua maupun guru mengakui bahwa fasilitas yang memadai adalah prasyarat dasar untuk menjalankan pembelajaran daring. Dibutuhkan suatu aturan dan strategi belajar yang fleksibel dalam mengontrol pembelajaran daring di rumah. Kaup (2020) menjelaskan tentang strategi menghadapi pembelajaran daring. *Flipped Classroom* adalah strategi sederhana yang merujuk untuk menyediakan sumber belajar seperti artikel, rekaman video, dan tautan *YouTube* sebelum kelas. Pembelajaran daring ketika kelas berlangsung kemudian digunakan untuk memperdalam pemahaman melalui diskusi dengan fakultas dan teman sebaya. Hal sangat efektif cara mendorong keterampilan seperti pemecahan masalah, kritis berpikir dan belajar mandiri.

Terlepas dari semua kekurangan dan keterbatasan pada pembelajaran daring, *platform* belajar sedemikian rupa yang berbasis dengan penggunaan teknologi, semangat dan motivasi belajar siswa diharapkan juga akan meningkat karena

dengan pembawaan gaya belajar yang baru.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan pernyataan Selvi (2010) bahwa siswa diharuskan untuk lebih termotivasi, rasa ingin tahu yang tinggi, dan disiplin diri dalam pembelajaran daring. Fitriyani, dkk (2020) dalam hasil penelitiannya juga memaparkan bahwa motivasi belajar mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar di Universitas Kuningan sangat baik selama pembelajaran daring di masa pandemi.

E. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti dapat membuat kesimpulan penelitian bahwa Pola asuh orang tua mempunyai hubungan yang positif terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai *Sig.* 0,000. Pola bimbingan perhatian orang tua mampu meningkatkan motivasi belajar yang cukup baik bagi anak di rumah. Sedangkan, pembelajaran daring juga mempunyai hubungan yang positif yang ditunjukkan dengan nilai *Sig.* pada analisis regresi linier sebesar 0,003. Pembelajaran pada masa pandemi COVID-19 dibutuhkan pemenuhan kebutuhan belajar yang ekstra dari orang tua di rumah sebagai fungsi kontrol belajar pada anak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan evaluasi bagi para peneliti lain dan

penyelenggara pendidikan serta dapat menjadi bahan kajian dalam menelaah dan mengembangkan motivasi belajar dalam pembelajaran daring sehingga mampu mendorong kebermaknaan pembelajaran yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiif, A., & Makkulau, A. F. B. (2016). Motivasi belajar biologi siswa sma ditinjau dari pola asuh orangtua dan dukungan sosial teman sebaya. *Jurnal Psikologi Perseptual*, **1(2)**, 62-69.
- Almarzooq, Z., Lopes, M., & Kochar, A. (2020). Virtual learning during the COVID-19 pandemic: a disruptive technology in graduate medical education. *Journal of the American college of cardiology*. **75**, 2653-2638.
- Arifin, Z. (2017). Mengembangkan instrumen pengukur critical thinking skills siswa pada pembelajaran matematika abad 21. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, **1(2)**, 92-100.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). 2016. *Buletin APJII Edisi-05*, 1-7.
- Ayun, Q. (2017). Pola Asuh Orang Tua dan Metode Pengasuhan Dalam Membentuk Kepribadian Anak. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, **5(1)**, 102-122.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Darmalaksana, W., Hambali, R., Masrur, A., & Muhlas, M. (2020). Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic COVID-19 sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21. *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) COVID-*

- 19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 1-12.
- Fadhilah, T. N., Handayani, D. E., & Rofian, R. (2019). Analisis Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, **2(2)**, 249-255.
- Fauzi, I., & Khusuma, I. H. S. (2020). Teachers' Elementary School in Online Learning of COVID-19 Pandemic Conditions. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, **5(1)**, 58-70.
- Fauzi, I., & Suryadi, D. (2020). Didactical Design Research untuk Mengembangkan Kompetensi Pedagogik Guru di Sekolah Dasar. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, **4(1)**, 58-68.
- Fellasari, F., & Lestari, Y. I. (2017). Hubungan antara pola asuh orangtua dengan kematangan emosi remaja. *Jurnal Psikologi*, **12(2)**, 84-90.
- Fitriani, L. (2015). Peran pola asuh orang tua dalam mengembangkan kecerdasan emosi anak. *Lentera*, **17(1)**, 93-110
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi COVID-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, **6(2)**, 165-175.
- Fraenkel, J.R dan Wellen, N.E. 2008. *How to Design and Evaluate research in Education*. New York: McGraw-Hill.
- Harianti, R., & Amin, S. (2016). Pola asuh orangtua dan lingkungan pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Curricula: Journal of Teaching and Learning*, **1(2)**, 20-29
- Janelli, M. (2018). E-learning in theory, practice, and research. *Educational Studies Moscow*. (**4** (eng)), 81-98.
- Kaup, S., Jain, R., Shivalli, S., Pandey, S., & Kaup, S. (2020). Sustaining academics during COVID-19 pandemic: The role of online teaching-learning. *Indian Journal of Ophthalmology*, **68(6)**, 1220.
- Keskin, S., & Yurdugül, H. (2019). Factors affecting students' preferences for online and blended learning: Motivational vs. cognitive. *European Journal of Open, Distance and E-learning*, **22(2)**, 72-86.
- Komsu, D. N., Hambali, I. M., & Ramli, M. (2018). Kontribusi pola asuh orang tua demokratis, kontrol diri, konsep diri terhadap motivasi belajar siswa. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, **1(1)**, 55-61.
- Mulyanti, B., Purnama, W., & Pawinanto, R. E. (2020). Distance learning in vocational high schools during the COVID-19 pandemic in West Java province, Indonesia. *Indonesian Journal of Science and Technology*, **5(2)**, 271-282
- Pakiding, S. (2016). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Matematika Melalui Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri Kecamatan Samarinda Utara. *PENDAS MAHAKAM: Jurnal Pendidikan Dasar*, **1(2)**, 237-249.
- Prabasari, B., & Subowo, S. (2017). Pengaruh pola asuh orang tua dan gaya belajar terhadap prestasi belajar melalui motivasi belajar sebagai variabel intervening. *Economic Education Analysis Journal*, **6(2)**, 549-558.
- Putri, A. P., Pramono, R., MasdukiAsbari, L., & Hyun, C. C. (2020). Impact of the COVID-19 Pandemic on Online Home Learning: An Explorative Study of Primary Schools in Indonesia. *International Journal of Advanced Science and Technology*, **29(05)**, 4809-4818.
- Rahmawati, F., Sudarma, I. K., & Made Sulastri, M. P. (2014). Hubungan antara Pola Asuh Orang Tua dan Kebiasaan Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Kelas IV Semester

Genap di Kecamatan Melaya-Jembrana. *MIMBAR PGSD Undiksha*, **2(1)**.

Rombot, O., Doringin, F., & Ariesta, F. W. (2018). The Collaboration of Flipped Classroom and Jigsaw Model to Improve the Student's Character in Elementary School in Jakarta. In *2018 International Symposium on Educational Technology (ISET)* (pp. 63-67). IEEE.

Rostiana, I., Wilodat, W., & Alya, M. N. (2015). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Motivasi Anak Untuk Bersekolah Di Kelurahan Sukagalih Kecamatan Sukajadi Kota Bandung. *SOSIETAS*, **5(2)**.

Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta Didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, **1(1)**, 30-41.

PEMBELAJARAN KARAKTER MANDIRI MELALUI PENDIDIKAN SENI DI SDN PANDEANLAMPER 02 SEMARANG

Febrianti Wahyu Prasetyaningtyas¹, Ari Widyaningrum², Prasena Arisyanto³

¹*Universitas PGRI Semarang*

²*Universitas PGRI Semarang*

³*Universitas PGRI Semarang*

¹*wahyufebri78@gmail.com*

²*ariwidyaningrum89@gmail.com*

³*seno.klono@gmail.com*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan pendidikan seni dan pembelajaran karakter mandiri melalui pendidikan seni di SDN Pandeanlamper 02 Semarang. Jenis penelitian deskriptif kualitatif, subjek penelitian adalah peserta didik kelas I-V, dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket, dan studi dokumen. Hasil penelitian pelaksanaan dan pembelajaran karakter mandiri melalui pendidikan seni di SDN Pandeanlamper 02 Semarang meliputi dua kegiatan seni, yaitu kegiatan seni melalui pembelajaran di kelas dan kegiatan seni melalui ekstrakurikuler tari. Pada kegiatan pembelajaran seni di kelas, karakter mandiri peserta didik tampak ketika peserta didik berinisiatif untuk memimpin menyanyikan lagu nasional di awal pembelajaran dan lagu daerah di akhir pembelajaran, serta peserta didik melaksanakan tugas SbdP yang diberikan oleh guru secara mandiri, hal ini menunjukkan indikator dari karakter mandiri, yaitu memiliki keyakinan dalam penyelesaian tugas-tugas. Sedangkan pada kegiatan ekstrakurikuler tari, karakter mandiri tampak ketika peserta didik berinisiatif mempelajari kembali gerakan tari yang diajarkan oleh guru, dan menyiapkan segala keperluan berupa tempat kegiatan, *sound*, dan rol kabel sebelum kegiatan ekstrakurikuler tari dimulai. Hal tersebut sesuai dengan indikator karakter mandiri yaitu menunjukkan kemampuan belajar secara mandiri sesuai potensi.

Kata kunci : karakter, mandiri, pendidikan seni

Abstract

The purpose of this research was to determine the implementation of art education and independent character learning through art education at Pandeanlamper State Elementary School 02 Semarang. This type of research is descriptive qualitative, research subjects are grade I-V students, and data collection techniques used are interviews, observation, questionnaires, and document studies. The results of research, implementation and independent character learning through art education at Pandeanlamper State Elementary School 02 Semarang includes two art activities, namely art activities through classroom learning and art activities through dance extracurricular activities. In art learning activities in the classroom, students' independent character appears when students take the initiative to lead singing national songs at the beginning of learning and folk songs at the end of learning, as well as students carry out SbdP assignments given by the teacher independently, this shows indicators of character independent, which has confidence in completing tasks, while in dance extracurricular activities, the independent character appears when students take the initiative to re-learn the dance movements taught by the teacher and prepare everything needed in the form of activities, sounds, and cable rollers before the dance extracurricular activities begin. Accordance with the independent character indicator which shows ability to learn independently.

Keyword : character, independent, art education

A. PENDAHULUAN

Soegeng dan Abdullah (2016:11) mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana, artinya pendidikan tersebut dikehendaki, memiliki tujuan, dan tidak terjadi secara kebetulan. Pendidikan dilakukan untuk kepentingan si terdidik (peserta didik), bukan untuk kepentingan pendidik (guru). Pendidikan haruslah terpusat pada peserta didik (*student centered*) bukan pada guru (*teacher centered*). Usaha sadar dan terencana dalam pendidikan tersebut harus bermakna, dalam arti tindakan mendidik hendaknya selalu menyenangkan bagi peserta didik, namun apabila ditemukan peserta didik yang tidak senang melakukan suatu tindakan, tetapi bila tindakan tersebut bermanfaat bagi pembentukan pribadi anak itu sendiri, maka hal tersebut merupakan tindakan mendidik yang harus terus dilakukan.

Berdasarkan pendapat dari Soegeng dan Abdullah (2016:11), maka dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menjadikan peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi untuk memiliki kekuatan spiritual, kecerdasan, dan akhlak serta dalam pembentukan karakter dirinya.

Pendidikan tentunya tidak terlepas dari adanya suatu lembaga pendidikan, salah satunya adalah Sekolah Dasar (SD). Lembaga pendidikan mempunyai sebuah kurikulum yang dianut. Saat ini Indonesia sedang menerapkan kurikulum 2013 dalam sistem pendidikannya. Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar, disajikan menggunakan pendekatan tematik-integratif, yaitu yang dalam pembelajarannya memadukan beberapa muatan pelajaran sekaligus (Saputra dkk., 2015:60). Di dalam kurikulum 2013 terdapat beberapa muatan pelajaran, salah satunya adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Muatan pelajaran SBdP ini terintegrasi dengan muatan pelajaran lainnya. Pembelajaran SBdP dalam praktiknya meliputi tiga bidang seni, diantaranya seni tari, seni musik, dan seni rupa. Seni yang disampaikan dalam pembelajaran disesuaikan dengan pembelajaran yang dilakukan saat itu. Setiap pembelajaran yang disampaikan diharapkan dapat memberikan pesan-pesan yang baik sehingga dapat turut serta dalam membentuk karakter peserta didik.

Karakter peserta didik sangat penting dibentuk sedari dini. Menurut Wibowo (2012:36) pendidikan karakter dikatakan penting karena pendidikan ini menanamkan karakter pada peserta didik yang nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat. Terdapat

delapan belas nilai karakter yang dapat ditanamkan seorang guru terhadap peserta didiknya. Delapan belas karakter tersebut adalah religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab (Murniyetti dan Engkisar dalam Kesuma, 2016:156).

Berdasarkan delapan belas karakter tersebut, salah satu karakternya dapat ditanamkan melalui pendidikan seni. Melalui pendidikan seni berbagai kemampuan dasar manusia dapat dikembangkan dan dapat menghasilkan tingkat kecerdasan emosional, intelektual, kreatif, dan moral (Arisyanto, 2018: 2). Salah satu karakter yang dimaksud di atas adalah karakter mandiri. Mandiri adalah karakter seseorang yang dapat memecahkan masalahnya sendiri, bukan hanya khawatir dengan masalah-masalah yang ada. Karakter seperti ini penting dimiliki oleh peserta didik agar tidak selalu bergantung pada orang dewasa yang ada disekitarnya, dalam hal ini adalah guru dan orang tua. Mereka dilatih untuk dapat menyelesaikan tugas-tugasnya sendiri.

Permasalahan yang muncul adalah banyak orang tua atau guru yang mengeluhkan bahwa anak atau peserta didiknya kurang mandiri. Padahal karakter mandiri adalah

faktor psikis yang fundamental, yaitu faktor yang menjadi dasar peserta didik untuk dapat mandiri pada masa remaja, dewasa, dan seterusnya (Husna, 2017:3).

Pembelajaran karakter dilakukan melalui berbagai kegiatan. Menurut Daryanto dan Darmiatun (2013:105) pembelajaran karakter tersebut dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan di kelas, di satuan pendidikan formal dan nonformal, serta di luar satuan pendidikan. Pembelajaran karakter yang dimaksud dapat dilakukan melalui pendidikan seni.

Pendidikan seni secara umum merupakan usaha sadar terencana yang dilakukan melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan untuk menjadikan peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki.

Pendidikan seni dalam membelajarkan karakter pada peserta didik selain melalui kegiatan di dalam kelas yaitu melalui proses belajar setiap materi pelajaran atau kegiatan yang dirancang khusus, pembelajaran karakter melalui pendidikan seni juga dapat ditanamkan melalui kegiatan di luar satuan pendidikan formal dan nonformal, dalam hal ini adalah ekstrakurikuler seni tari yang dilakukan di SDN Pandeanlamper 02 Semarang.

Menurut Ardipal (2015:17-19) sekolah berlomba-lomba untuk menciptakan peserta didik yang berprestasi dalam muatan pelajaran berbasis berpikir sistematis, sep-

erti Matematika ataupun IPA, hal ini mengakibatkan muatan pelajaran berbasis kemampuan kreasi *unstructured* seperti SBdP menjadi termarginalkan.

Sebagian besar guru dan orang tua menganggap bahwa SBdP adalah muatan pelajaran bagi calon seniman, muatan pelajaran tambahan sebagai pemanis kurikulum (*superficial curriculum*), dan muatan pelajaran selingan setelah penat belajar muatan pelajaran lain yang dianggap lebih bermanfaat bagi peserta didik dan kehidupannya. Padahal SBdP dan pembelajaran ekstrakurikuler seni yang mana termasuk dalam lingkup pendidikan seni sebenarnya memiliki peran besar dalam hal pembentukan karakter anak bangsa. Hal inilah yang perlu direvolusi agar peserta didik dapat tumbuh menjadi generasi yang mandiri, berkarakter, dan siap menghadapi perkembangan zaman.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan pendidikan seni di SDN Pandeanlamper 02 Semarang dan untuk mengetahui pembelajaran karakter mandiri melalui pendidikan seni di kelas I-V SD Negeri Pandeanlamper 02 Semarang.

B. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pandeanlamper 02 Semarang. Sebagai lokasi dipilih SDN Pandeanlamper 02 Sema-

rang, karena telah memiliki reputasi yang baik dalam pembelajaran. Selain itu, SDN Pandeanlamper 02 Semarang memiliki ekstrakurikuler tari yang diampu oleh pengajar yang berpengalaman, baik secara teori maupun praktik di bidang seni tari.

Desain yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Sasaran penelitian terfokus pada pelaksanaan pendidikan seni dan pembelajaran karakter mandiri melalui pendidikan seni. Peneliti melakukan penelitian saat kondisi pandemi corona, sehingga beberapa data didapatkan melalui sistem daring. Sumber data yang didapat dari penelitian ini berupa data primer dan data sekunder.

Data primer adalah data yang diambil berdasarkan hasil penggunaan instrumen pengamatan berupa catatan pengamatan lapangan, wawancara, dan angket. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dengan teknik wawancara terhadap informan, penyebaran angket berupa *google form* kepada responden, dan observasi (pengamatan). Data primer yang dihasilkan berupa transkrip hasil pengamatan kondisi sekolah dan lingkungannya serta proses pembelajaran selama peserta didik berada di rumah, dalam hal ini peneliti melakukan observasi terkait tugas-tugas peserta didik selama di rumah, hasil wawancara kepala sekolah, guru kelas I-V dan guru ekstrakurikuler tari SDN Pandeanlamper 02 Semarang, dan hasil angket

oleh peserta didik kelas I-V yang masing-masing kelas diambil responden tiga anak.

Sedangkan data sekunder peneliti diperoleh dari dokumen yang dimiliki sekolah, yaitu berupa daftar nama peserta didik kelas I-V SDN Pandeanlamper 02 Semarang dan piala-piala yang dihasilkan sebagai bentuk prestasi dari berbagai kegiatan pendidikan seni yang sudah dilakukan, diantaranya juara I lomba MAPSI seni kitabah putra tingkat UPTD Pendidikan Kecamatan Gayamsari Semarang 2018, juara II lomba TIKI putra MAPSI ke-22 tingkat Kecamatan Gayamsari Semarang 2019, juara III lomba MAPAK VII tahun 2017 geguritan putri UPTD Pendidikan Kecamatan Gayamsari.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, dan studi dokumen. Narasumber dalam penelitian ini adalah Bapak Tri Sugiyono, M.Pd selaku kepala sekolah, Ibu Dini Ayu Kristanti, S.Pd selaku guru kelas I, Ibu Nurulul Fatimah, S.Pd selaku guru kelas II, Ibu Mega Dewi Harjayanti, S.Pd selaku guru kelas III, Ibu Umy Amirawati, S.Pd selaku guru kelas IV, Ibu Ambariyati, S.Pd selaku guru kelas V, dan Bapak Maulana Ainul Yaqin, S.Pd selaku guru ekstrakurikuler tari SDN Pandeanlamper 02 Semarang. Responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I-V yang masing-masing kelas diambil tiga anak.

Data di analisis dengan menggunakan konsep pendidikan seni dan konsep pembelajaran. analisis data dilakukan melalui tiga langkah yaitu *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *conclusion drawing/ verivication* (*kesimpulan*).

Teknik pemeriksaan yang digunakan untuk menetapkan keabsahan data dalam penelitian ini adalah triangulasi metode. Menurut Bachri (2010:57) dalam Gunawan (2014:219) triangulasi metode dapat dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang sama.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pelaksanaan Pendidikan Seni Di SDN Pandeanlamper 02 Semarang

SDN Pandeanlamper 02 Semarang telah melaksanakan pendidikan seni dan pembelajaran karakter mandiri yang dibelajarkan melalui pendidikan seni. Pendidikan seni yang dapat membelajarkan karakter mandiri tersebut dapat dilakukan dalam bentuk kegiatan pembelajaran di dalam kelas dan kegiatan di luar kelas, seperti ekstrakurikuler, dalam hal ini ekstrakurikuler yang dimaksud adalah ekstrakurikuler seni tari.

SDN Pandeanlamper 02 Semarang telah melaksanakan pendidikan seni melalui kegiatan ekstrakurikuler bidang seni, yaitu

seni tari. Hal ini diperkuat dengan dukungan dari Kepala Sekolah yang menyatakan bahwa pendidikan seni sangat penting untuk dilaksanakan di sekolah. Setiap peserta didik harus dibekali dengan seni, dikarenakan seni dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, seperti mencari pekerjaan, selain itu seni juga dapat digunakan sebagai hiburan. Hal ini selaras dengan maksud dari “fungsi didik seni”, yaitu pendidikan seni difungsikan untuk mengembangkan potensi peserta didik sebagai persiapan masa depan (masa depan).

Pendidikan seni merupakan bagian dari pendidikan umum, oleh karena itu pendidikan seni terdapat di setiap jenjang pendidikan, baik itu di SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, maupun pendidikan tinggi. Berdasarkan data di lapangan, selain melalui kegiatan ekstrakurikuler bidang seni, SDN Pandeanlamper 02 Semarang juga melaksanakan pendidikan seni melalui kegiatan pembelajaran yang dipadukan dengan muatan pelajaran lain melalui kurikulum tematik atau kurikulum 2013, dalam hal ini muatan pelajaran yang dimaksud adalah SBdP.

Adapun dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik berinisiatif memimpin dalam menyanyikan lagu wajib di awal pembelajaran dan lagu daerah di akhir pembelajaran. Selain sebagai bentuk pelaksanaan pendidikan seni, kegiatan ini juga terma-

suk pendidikan karakter di SD tersebut, yaitu karakter mandiri.

Seni memiliki berbagai cabang di dalamnya, diantaranya adalah seni musik, seni tari, seni rupa, seni peran, seni *gesture* tubuh, dan yang lainnya. Melalui kegiatan pembelajaran, seni di SDN Pandeanlamper 02 Semarang yang dapat dimunculkan antara lain seni musik, seni tari, dan seni rupa. Hal ini dibuktikan dari ketiga bidang seni tersebut yang muncul dalam aspek keterampilan muatan pelajaran SBdP.

Karakter atau kepribadian dapat didefinisikan sebagai sifat khas dalam diri seseorang yang terbentuk berdasarkan pengaruh lingkungannya Suyanto (2010:34). Sedangkan seni adalah suatu objek yang dapat dieksplorasi secara turun-menurun, misalkan seni tari tradisional. Kesenian ini dapat dieksplorasi atau didalami dari zaman dahulu hingga saat ini dan dapat dipelajari dari berbagai jenjang pendidikan, dalam hal ini khususnya oleh peserta didik jenjang pendidikan dasar. Kegiatan eksplorasi seni tersebut dapat ditempatkan sebagai bentuk pengaruh lingkungan. Melalui cara eksplorasi seni pula, seni tari tradisional dapat dilestarikan, sehingga terbentuklah karakter cinta tanah air.

Pembelajaran memiliki berbagai komponen, diantaranya guru, peserta didik, tujuan, materi, media, metode, dan evaluasi. Salah satu komponennya adalah metode

pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran (Pane dan Dasopang, 2017:345). Pendidikan seni di SDN Pandeanlamper 02 Semarang yang juga merupakan bagian dari pembelajaran, pembelajarannya sudah berjalan baik. Kemampuan kreasi peserta didik menjadi meningkat. Berdasarkan data di lapangan, guru menggunakan metode pembelajaran yang menjadikan pendidikan seni dapat terlaksana secara menarik dan tidak membosankan, contohnya adalah ketika peserta didik belajar mengenal tarian khas daerah lain.

b. Pembelajaran karakter mandiri Melalui Pendidikan Seni di SDN Pandeanlamper 02 Semarang

Pada penelitian ini pembelajaran karakter mandiri melalui pendidikan seni yang dilakukan di dalam kelas dilaksanakan melalui proses belajar di rumah. Karakter mandiri tampak ketika peserta didik mengerjakan berbagai tugas bermuatan pelajaran SBdP yang diberikan guru. Tugas-tugas tersebut dikerjakan peserta didik secara mandiri, peserta didik memiliki keyakinan dalam penyelesaian tugas-tugas yang diberikan.

Sedangkan dalam lingkup pembelajaran ekstrakurikuler seni tari, karakter mandiri tampak peserta didik berinisiatif mempelajari kembali gerakan tari yang diajarkan

oleh guru dan menyiapkan segala keperluan berupa tempat kegiatan, *sound*, dan rol kabel sebelum kegiatan ekstrakurikuler tari dimulai. Hal tersebut sesuai dengan indikator karakter mandiri yaitu menunjukkan kemampuan belajar secara mandiri sesuai potensi.

Kegiatan ekstrakurikuler tari ini diwajibkan untuk kelas II-VI, namun khusus untuk kelas VI ekstrakurikuler tari hanya diwajibkan saat semester 1 saja, sedangkan pada semester 2 peserta didik kelas VI difokuskan untuk menghadapi ujian sekolah. Meskipun peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler tari berjumlah banyak, namun kegiatan ini hanya diadakan sekali dalam seminggu, yaitu pada hari Kamis. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki guru ekstrakurikuler tari tersebut.

Proses pembelajarannya dilakukan bergantian, kelompok I terdiri dari kelas II dan III dan kelompok II terdiri dari kelas IV dan V. Ketika guru sedang memberikan materi gerakan pada kelompok I maka kelompok II mempelajari kembali gerakan yang sudah diberikan guru pada minggu sebelumnya, begitupun sebaliknya. Mereka akan semakin giat mempelajari gerakan tersebut apabila guru akan mengadakan penilaian ataupun ketika terdapat materi tari baru yang diberikan,

selain itu juga karena nilai ekstrakurikuler tari dimasukkan ke raport.

Karakter mandiri juga ditunjukkan peserta didik ketika mereka telah berinisiatif menyiapkan segala keperluan untuk kegiatan ekstrakurikuler tari tanpa harus diminta. Beberapa hal yang mereka siapkan antara lain selendang untuk tari yang membutuhkan selendang, tempat untuk kegiatan ekstrakurikuler taru, *sound* atau pengeras suara, dan rol kabel.

Selain melalui proses wawancara, data terkait pembelajaran karakter mandiri melalui pendidikan seni juga diperoleh dari hasil observasi proses pembelajaran karakter mandiri selama peserta didik ada di rumah. Kegiatan pembelajaran yang menunjukkan karakter mandiri di kelas I adalah kegiatan menceritakan kembali. Contohnya adalah ketika peserta didik diminta untuk menceritakan kembali suatu cerita dari acara TV “Sahabat Pelangi” yang disiarkan di stasiun TV TVRI. Pada tanggal 13 April peserta didik diminta untuk menceritakan kembali cerita yang berjudul “Memancing Yuk” dan pada tanggal 15 April 2020 peserta didik diminta menceritakan kembali cerita yang berjudul “Hari Pahlawan”.



Gambar 1. Hari Pahlawan (Dokumen Ibu Dini, Jumat 17 April 2020)

Sedangkan untuk kelas II peserta didik diberikan tugas menyanyikan lagu “Cicak-Cicak Di Dinding”.



Gambar 2. Menyanyikan Lagu “Cicak-Cicak di Dinding”

(Dokumen Ibu Nurulul Fatimah, Senin, 13 April 2020)

Kelas III diberikan tugas membuat poster terkait corona, menyanyi lagu “Naik Delman” berikut gerakannya, membuat poster tentang corona dan menggambar macam-macam kain batik Indonesia.



Gambar 3. Poster Corona

(Dokumen Ibu Mega, Selasa, 21 April 2020)

Kelas IV diberikan tugas untuk membuat karya kolase. Peserta didik menggunakan bahan-bahan yang mudah diperoleh, seperti biji-bijian, daun-daun kering, kapas, atau kulit buah salak.



Gambar 4. Kolase Kelinci
(Dokumen Ibu Umy Amirawati, Selasa, 14 April 2020)
Kelas V diberi tugas menyanyi lagu “Air Terjun” dan membuat iklan layanan masyarakat mengenai virus corona.



Gambar 5. Poster Cara Mengurangi Risiko Terkena Virus Corona (Dokumen Ambariyati, Senin, 13 April 2020)

Berbagai tugas yang diberikan guru selama peserta didik ada di rumah dapat disimpulkan sebagai bentuk pendidikan seni karena terkait dengan muatan pelajaran SBdP, selain itu berbagai tugas yang diberikan juga dapat membelajarkan karakter mandiri pada peserta didik. Meskipun tugas-tugas tersebut dikerjakan di rumah, orang tua dalam hal ini hanya berperan sebagai pendamping, yaitu sebagai pemberi informasi terkait tugas yang disampaikan guru dan dalam pembuatan

tugas tersebut peserta didik mengerjakannya sendiri.

Selain melakukan wawancara dan observasi peneliti juga melakukan penyebaran angket terhadap beberapa responden. Responden dalam penelitian ini adalah tiga peserta didik dari setiap kelas I-V. Angket dalam penelitian ini diubah dalam bentuk *google form* dan *link*-nya disebar ke responden melalui guru kelas masing-masing. Berdasarkan hasil angket tersebut didapatkan data bahwa kemandirian adalah sikap atau karakter melakukan segala sesuatu sendiri atau tanpa bantuan orang lain. Hal ini semakin diperkuat dengan definisi kemandirian yang sudah disebutkan peneliti pada kajian teori. Adapun contoh konkret dari karakter mandiri diantaranya adalah mandi sendiri, memakai baju sendiri, merapikan baju sendiri, makan sendiri, disiplin waktu, berangkat sekolah sendiri, dan mengerjakan tugas atau PR sendiri atau tidak menyontek teman. Untuk berlatih menjadi anak yang mandiri harus membiasakan diri melakukan segala rutinitas sendiri. Ketika peserta didik sudah terbiasa mengerjakan segala sesuatu sendiri, maka menjadi anak yang mandiri bukanlah suatu kesulitan.

Kegiatan ekstrakurikuler SDN Pandeanlamper 02 Semarang wajib diikuti. Data di lapangan menyebutkan kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SDN Pandeanlamper 02 Semarang adalah pramuka, tari, dan

pencak silat. Peserta didik di SDN Pandeanlamper 02 Semarang menyatakan berminat dengan satu-satunya ekstrakurikuler seni yang ada di SDN Pandeanlamper 02 Semarang yaitu ekstrakurikuler tari. Proses pembelajaran ekstrakurikuler tari tersebut berjalan dengan baik, peserta didik mencermati penjelasan guru tentang gerakan tari kemudian mempraktikkannya. Gerakan yang diajarkan mudah dipahami karena gurunya yang ramah dan sabar. Hal yang serupa juga terjadi ketika peserta didik melakukan pembelajaran di kelas, mereka mendengarkan penjelasan guru dan mengikuti pembelajaran dengan baik agar memahami materi yang diajarkan.

D. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pendidikan seni dan pembelajaran karakter mandiri melalui pendidikan seni di SDN Pandeanlamper 02 Semarang meliputi dua kegiatan seni, yaitu kegiatan seni melalui pembelajaran di kelas dan kegiatan seni melalui ekstrakurikuler tari.

Pada kegiatan pembelajaran seni di kelas, karakter mandiri peserta didik tampak ketika peserta didik berinisiatif untuk memimpin menyanyikan lagu nasional di awal pembelajaran dan lagu daerah di akhir pembelajaran, serta peserta didik melaksanakan tugas SbdP yang diberikan oleh guru secara mandiri, hal ini

menunjukkan indikator dari karakter mandiri, yaitu memiliki keyakinan dalam penyelesaian tugas.

Sedangkan pada kegiatan ekstrakurikuler tari, karakter mandiri tampak ketika peserta didik berinisiatif mempelajari kembali gerakan tari yang diajarkan oleh guru dan menyiapkan segala keperluan berupa tempat kegiatan, *sound*, dan rol kabel sebelum kegiatan ekstrakurikuler tari dimulai. Hal tersebut sesuai dengan indikator karakter mandiri yaitu menunjukkan kemampuan belajar secara mandiri sesuai potensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardipal. 2015. Model Pengembangan Karakter Melalui Pendidikan Seni Di Sekolah Dasar. *Humanus* **20**, 17-19
- Arisyanto, Prasena, Riris Setyo Sundari, dan Mei Fita Asri Untari. 2018. Pembelajaran Ekstrakurikuler Tari Untuk Penanaman Karakter Bagi Siswa SD Negeri Gayamsari 02 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni* **3**, 2.
- Daryanto dan Darmiatun S. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Gava Media: Yogyakarta.
- Gunawan, Imam. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori & Praktik*. Bumi Aksara: Jakarta
- Husna, Laila. 2017. Pendidikan Karakter Mandiri Pada Siswa Kelas IV SD Unggulan Aisyiyah Bantul. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* **6**, 3.

- Murniyetti, Engkizar, dan Fuady Anwar. 2016. Pola Pelaksanaan Pendidikan Karakter Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, **6**, 156.
- Pane, Aprida dan Muhammad Darwis Dasopang. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah* **3**, 333-334, 341- 343, 345, 349, 350.
- Saputra, Henry Januar dkk. 2015. *Dasar-Dasar Pendidikan IPA SD*. UPGRIS Press: Semarang.
- Soegeng, A.Y. dan Abdullah A. 2016. *Landasan Kependidikan*. Magnum Pustaka Utama: Yogyakarta
- Soegeng, A.Y. 2016. *Dasar-Dasar Penelitian Bidang Sosial, Psikologi, dan Pendidikan*. Magnum Pustaka Utama: Yogyakarta.
- Suyanto. 2010. *Model Pembinaan Pendidikan Karakter di Lingkungan Sekolah*. Remaja Rosda Karya: Bandung
- Wibowo, Agus. 2012. *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta

ANALISIS NILAI-NILAI KARAKTER DALAM EKSTRAKURIKULER REBANA DI SD N PLEBURAN 02 SEMARANG

Nugroho Aji Utomo¹, Mudzanatun, S. Pd., M.Pd², dan Anggun Dwi Setya P., S. Pd., M.Pd.³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas PGRI Semarang

nanugrohoaji9@gmail.com

Abstrak

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil analisis data bahwa pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler rebana dilaksanakan setiap hari Selasa. Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler rebana berjumlah 15 siswa. Nilai-nilai karakter yang diteliti diantaranya, sikap religius, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli sosial, peduli lingkungan dan tanggung jawab. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa sikap siswa sudah sesuai dengan nilai-nilai karakter. Saran yang dapat disampaikan peneliti untuk sekolah telah menjalankan nilai-nilai karakter dalam ekstrakurikuler rebana SDN Pleburan 02 Semarang, hendaknya keadaan seperti ini dipertahankan bahkan ditingkatkan.

Kata kunci : nilai karakter, pembelajaran ekstrakurikuler rebana

Abstract

This type of research is descriptive qualitative. This research uses data collection methods such as observation, interviews, and documentation. The results of data analysis show that tambourine extracurricular activities are held every Tuesday. There were 15 students who participated in tambourine extracurricular activities. Character values studied include, religious attitude, discipline, hard work, independence, democratic, friendly / communicative, peace-loving, social care, environmental care and responsibility. Based on the results of interviews and observations conducted shows that the attitude of students is in accordance with the values of characters. Suggestions that can be conveyed by researchers to schools have been running the character values in extracurricular tambourines in Pleburan 02 Semarang Elementary School, such conditions should be maintained or even improved.

Keywords: character values, tambourine extracurricular activities

A. Konteks Penelitian.

Setiap manusia pasti memiliki sesuatu yang berbeda antara manusia yang satu dengan yang lain. Sesuatu yang membedakan antara manusia yang satu dengan

yang lain yaitu sifat atau watak. Sifat atau watak manusia disebut dengan karakter. Karakter yang dimiliki seseorang akan menentukan apakah orang tersebut akan menjadi manusia yang baik atau yang bu-

ruk. Karakter yang baik akan membentuk manusia yang baik. Sedangkan karakter buruk akan membentuk manusia yang buruk. Untuk itu pendidikan karakter sangat diperlukan oleh siswa. Karena jika sejak dini anak diajarkan nilai-nilai karakter yang benar akan membentuk perilaku anak yang lebih baik. Jika ingin memiliki karakter yang baik maka mulai sejak dini harus diajarkan dan diarahkan sehingga menjadi manusia yang baik akhlak dan budi pekertinya.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 3 dikemukakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini menunjukkan bahwasannya Negara memberikan perhatian khusus terhadap karakter yang harus dimiliki oleh warga Negara

Penanaman nilai karakter yang sudah disebutkan di atas dapat diwujudkan melalui kegiatan ekstrakurikuler. Menurut Asmani (2013: 62) kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran dan pelayanan konseling untuk membantu mengembangkan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pen-

didik atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berwenang di sekolah.

Salah satu contoh kegiatan ekstrakurikuler yang dapat mengembangkan potensi, bakat, dan minat siswa adalah ekstrakurikuler rebana. Karena seni musik jenis ini memiliki kelebihan dalam membina jiwa/ mental seseorang. Yang membedakan ekstrakurikuler ini dengan jenis ekstrakurikuler lainnya, yaitu dalam seni rebana dapat menambah kepercayaan diri, jujur, pantang menyerah, tidak mudah putus asa, serta rasa tanggung jawab yang tinggi di samping fisik juga melatih mental dan pikiran, menimbulkan rasa religius dan kecintaan terhadap Nabi Muhammad SAW melalui sholawat dengan musik rebana.

Yunus dalam Sinaga (2001: 74) menyatakan bahwa musik rebana atau musik sholawatan berasal dari kata asholawat yang merupakan bentuk jamak dari kata asholat yang berarti do'a atau sembahyang. Istilah rebana biasa dipakai oleh masyarakat yaitu terbang atau daff . Rebana terdapat bermacam-macam ukuran dengan nama dan penggunaannya yang berbeda-beda, yang terkecil disebut rebana ketrumping, marawis, hadrah dan rebana kasidah. Sholawatan merupakan seni rakyat yang diwariskan secara turun temurun yang sering juga disebut seni terbang atau daff dianggap sudah ada sejak zaman Nabi Muhammad SAW,

Sholawatan terdiri dari suara vocal dan instrumental.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa ekstrakurikuler rebana dilaksanakan setiap hari Selasa yang dimulai pukul 12.00-14.00 WIB. Siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler rebana berjumlah tujuh belas orang siswa yang terdiri dari laki-laki dan perempuan.

Selain itu, peneliti juga mengamati nilai-nilai karakter seperti religius, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli sosial, peduli lingkungan dan tanggung jawab sudah terlihat selama ekstrakurikuler rebana berlangsung. Hal tersebut terlihat saat siswa memainkan alat musik rebana sesuai dengan bagiannya masing-masing.

Peneliti melakukan penelitian tentang nilai-nilai karakter yang terdapat dalam kegiatan ekstrakurikuler rebana. Selain itu, peneliti juga ingin mengetahui tentang pelaksanaan ekstrakurikuler rebana di SD N Pleburan 02 Semarang. Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, peneliti menganggap perlu adanya penelitian tentang “Analisis Nilai-Nilai Karakter

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pleburan 02 Semarang. Subjek penelitian ini adalah semua siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler

rebana di SDN Pleburan 02 Semarang yang berjumlah 15 orang siswa. Untuk laki-laki berjumlah 5 siswa dan perempuan berjumlah 10 siswa. Data, sumber data dan instrumen dalam penelitian adalah data penelitian, sumber data, instrument penelitian. Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi, metode observasi, dan metode wawancara. Keabsahan data dalam penelitian menggunakan perpanjangan pengamatan dan triangulasi. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan empat tahapan yaitu tahap pengumpulan data, tahap reduksi data, tahap display data, dan tahap penarikan kesimpulan dan/atau tahap verifikasi. Tahapan penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini meliputi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap analisis data.

C. Hasil dan Pembahasan

hasil wawancara dengan Bapak Kulyadi selaku guru pelatih ekstrakurikuler rebana. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan setiap hari Sabtu. Latihan dimulai pukul 12.00 -14.00 WIB. Banyak siswa yang mengikuti ekstrakurikuler rebana. Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler drum band seluruhnya berjumlah 15 siswa. Untuk laki-laki berjumlah 5 siswa dan perempuan berjumlah 10 siswa.

Tabel 4.1
Daftar Nama Siswa yang Mengikuti
Ekstrakurikuler Rebana

No	Nama	No	Nama
1	Adi	9	Rehan
2	Anisa	10	Nadia
3	Bagus	11	Nofal
4	Fafa	12	Nofa
5	Fahri	13	Sila
6	Iqbal	14	Salma
7	Inaya	15	Winda
8	Karin		

agar ekstrakurikuler rebana dapat berjalan dengan baik harus ada siswa, alat-alat yang mendukung, guru dari dalam yang mengkoordinasi agar ekstrakurikuler dapat berjalan dengan lancar dan disiplin.

Untuk alat-alat yang digunakan untuk menunjang dalam kegiatan latihan ekstrakurikuler rebana yaitu drum, organ, terbang, ketipung. Bentuk laporan dapat dilihat dengan berapa jumlah lagu yang sudah dipelajari selama dua bulan. Itu semua tergantung semangat siswa. Jadi harus ada kesinambungan atau kerja sama yang baik antara guru dengan siswanya agar dapat berjalan dengan baik.

Tidak terdapat buku pedoman yang digunakan namun guru pelatih menggunakan kreatifitas sendiri untuk mengajarkan rebana kepada siswa.

Sebenarnya ada bukunya, namun guru pelatih melakukan pengembangan sendiri karena orang seni tidak memiliki batasan untuk mengembangkan suatu karya. Jika hanya menggunakan buku pedoman maka tidak akan mengalami perkembangan.

Terdapat tata tertib yang digunakan selama ekstrakurikuler berlangsung. Untuk sanksi bagi siswa yang melanggar aturan guru ekstrakurikuler memberikan sanksi kepada siswa yang melanggar tata tertib. Sistem penilaian dilakukan diakhir semester dalam bentuk raport. Fungsi penilaian dilakukan agar ekstrakurikuler yang dilakukan dapat berjalan semua. Tanpa adanya nilai maka ekstrakurikuler tersebut tidak dapat berjalan. Jika dari pihak pelatih tidak dapat memberikan penilaian maka ekstrakurikuler tersebut akan mati.

Sikap siswa selama mengikuti ekstrakurikuler sudah cukup baik. Mereka sangat antusias dalam mengikuti latihan rebana. Kendala yang dihadapi guru pelatih sejauh ini belum ada kendala yang dihadapi. Untuk menghadapi kendala yang dihadapi Bapak Kulyadi hanya menjalani dan menikmati saja. Penanaman nilai karakter sangat diperlukan untuk siswa agar dapat membentuk pribadi yang baik pada diri siswa. Tanpa adanya nilai karakter siswa akan bertindak sesuka hati mereka.

Nilai-nilai karakter dalam ekstrakurikuler rebana

1. Religius

Untuk sikap religius ini sudah terlihat sangat jelas karena rebana mengandung nilai-nilai keagamaan atau agamis. Jadi siswa-siswi selalu berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan. Siswa-siswi SDN Pleburan 02 melaksanakan sholat dhuha dan sholat dzuhur di mushola SDN Pleburan 02 dan diikuti para peserta rebana.

2. disiplin

Untuk sikap disiplin ini, bisa dilihat selama proses latihan berlangsung. Jadi siswa-siswa yang mengikuti ekstrakurikuler rebana tersebut sudah datang lebih awal sebelum guru pelatih datang. Mereka sudah duduk siap di tempat latihan sebelum guru pelatih datang. Selain itu, mereka juga sudah mengambil alat-alat musik yang akan mereka gunakan saat latihan di gudang tempat menaruh alat musik.

3. Kerja Keras

Untuk sikap kerja keras ini terlihat selama latihan berlangsung. Terlihat semangat siswa saat memainkan alat musik yang mereka pegang. Siswa terlihat bekerja keras dalam menghafal kunci lagu sesuai dengan alat musik yang dipegangnya. Sehingga ketika latihan rebana berlangsung siswa ter-

lihat sudah hafal dengan kunci lagu yang sudah menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan alat musik yang siswa pegang.

4. Mandiri

Sikap mandiri terlihat selama kegiatan latihan berlangsung. Siswa secara mandiri menyiapkan alat musik yang akan digunakan latihan tanpa harus diambilkan atau ditemani oleh guru pelatih. Selain itu, terlihat bahwa siswa secara mandiri memainkan alat musik yang mereka pegang. Siswa diajarkan untuk hidup mandiri ketika mengikuti ekstrakurikuler rebana. Tidak ada siswa yang mengambilkan dan mengembalikan alat musik yang dipegang temannya. Semua siswa mengambil dan mengembalikan sendiri-sendiri alat musik yang dipegangnya.

5. Demokratis

Sikap demokratis terlihat saat anak dapat diarahkan atau menerima arahan dari guru pelatih. Selama kegiatan berlangsung jika ada siswa yang melakukan kesalahan atau ada musik yang kurang pas kemudian guru pelatih memberi masukan kepada siswa, mereka akan mendengarkan arahan yang benar dari guru pelatih. Sehingga latihan dapat berjalan dengan baik karena siswa mau

menerima arahan yang diberikan oleh guru pelatih.

6. Bersahabat

Sikap bersahabat sudah terlihat dalam ekstrakurikuler rebana berlangsung. Terlihat dimana anggota pemain rebana dapat berteman dengan baik satu sama lain. Selain itu, terlihat kerja sama yang terjalin antar anggota pemain. Kerja sama sangat diperlukan dalam kelompok rebana. Jika tidak ada kerja sama yang terjalin ekstrakurikuler rebana tersebut tidak dapat berjalan dengan maksimal. Dengan adanya kerja sama membuat pertunjukkan alat musik rebana menjadi kompak.

7. Cinta Damai

Dalam hal ini, sikap siswa juga sudah dapat dikatakan cinta damai karena selama latihan berlangsung tidak ada siswa yang saling memukul atau bertengkar satu sama lain. Mereka juga selalu mengucapkan salam jika bertemu dengan guru dan temannya. Mereka hanya fokus dengan alat musik yang mereka pegang masing-masing. Tidak adanya kekerasan fisik yang terjadi antar anggota pemain rebana.

8. Peduli Sosial

Sikap peduli sosial terlihat ada seorang siswa yang pada jam istirahat latihan rebana membagi bekal atau jajan yang dia miliki kepada temannya yang tidak mempunyai bekal atau ja-

jan sama sekali. Secara tidak langsung mereka belajar untuk saling berbagi dengan sesama. Ketika ada temannya yang sulit memainkan alat musiknya maka teman yang memegang alat musik yang sama akan membantunya. Bila mendapat bantuan dari temannya, mereka juga mengucapkan terima kasih.

9. Peduli Lingkungan

Sikap ini sudah terbentuk dalam diri siswa sejak awal karena siswa diajarkan untuk membuang sampah ditempatnya. Ketika siswa selesai makan pada saat jam istirahat latihan rebana maka bungkus makanan yang dimakan dibuang ditempat sampah. Sehingga saat kegiatan ekstrakurikuler rebana berlangsung tidak terlihat sampah berserakan di sekitar tempat latihan rebana. Lingkungan sekolah tetap terlihat bersih dan rapi karena siswa membuang sampah ditempat sampah.

10. Tanggung Jawab

Sikap tanggung jawab ini terlihat saat siswa bertanggung jawab dengan alat musik yang siswa pegang. Mereka bertanggung jawab dalam menghafal kunci lagu yang menjadi tanggung jawab bagi setiap pemegang alat musik masing-masing. Sehingga ketika latihan berlangsung siswa sudah mampu memainkan alat music yang siswa pegang sesuai dengan

kunci lagu yang diberikan oleh guru pelatih. Saat selesai menggunakan alat musik siswa segera mengembalikan alat musik tersebut ke tempatnya seperti semula.

Kesepuluh nilai-nilai karakter yang terdapat dalam kegiatan ekstrakurikuler rebana, seperti religius, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli sosial, peduli lingkungan, dan tanggung jawab yang telah dijabarkan diatas sudah tercermin pada diri siswa yang mengikuti ekstrakurikuler rebana. Nilai-nilai karakter yang terdapat dalam kegiatan ekstrakurikuler rebana sudah memenuhi sesuai dengan indikator nilai-nilai karakter yang diharapkan.

Sistem pembelajaran dilakukan dengan cara guru pelatih terlebih dahulu menyampaikan materi tentang ritme dan melodi lagu yang akan dipelajari. Guru pelatih menyampaikan bagaimana cara memainkan ritme dan melodi lagu dengan menggunakan alat musik yang dipegang oleh siswa secara langsung

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil simpulan

bahwa kegiatan ekstrakurikuler rebana dilaksanakan setiap hari Selasa pada pukul 12.00 WIB-02.00 WIB. Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler rebana berjumlah 15 siswa. Menurut guru pelatih ekstrakurikuler rebana sikap siswa sudah baik selama mengikuti latihan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa narasumber bahwa nilai-nilai karakter seperti religius, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli sosial, peduli lingkungan, dan tanggung jawab sudah tercermin atau terlihat saat siswa mengikuti latihan rebana. Sikap tersebut terlihat baik selama siswa di sekolah maupun saat siswa berada di rumah. Bentuk penilaian yang dilakukan guru pelatih ekstrakurikuler rebana dilakukan dua kali dalam satu semester. Namun hasil nilai hanya dapat dilihat saat pengambilan raport karena nilai ekstrakurikuler rebana dicantumkan dalam raport.

Adapun saran dalam penelitian ini antara lain Sekolah telah menjalankan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran ekstrakurikuler rebana SD N Pleburan 02 Semarang, hendaknya keadaan seperti ini dipertahankan bahkan ditingkatkan. Guna menciptakan nilai-nilai karakter yang lebih baik, sekolah

perlu mengadakan pembelajaran nilai karakter diluar jam pelajaran. Harapannya agar terbentuk karakter yang baik setiap pada setiap siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, Jamal Ma'mur. 2013. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jogjakarta: DI-VA Press.
- Daryanto, Suryatri D. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Sinaga. 2001. *Akulturasi Kesenian Rebana*. Jurnal pengetahuan dan pemikiran seni. Volume 2, nomor 3. September 2001.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

PENERAPAN LITERASI MELALUI MINAT MEMBACA DAN MENULIS SISWA KELAS IV SEMESTER GASAL SD N SUMBEREJO 01 PATI TAHUN 2019/2020

Farida Rohmawati¹, Henry Januar Saputra², Mudzanatun³

¹Universitas PGRI Semarang

²Universitas PGRI Semarang

³Universitas PGRI Semarang

¹faridarohmawati80@gmail.com

²h3nrychow@gmail.com

³mudzanatun@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat membaca dan menulis siswa, hal tersebut terjadi karena minimnya sarana untuk memperoleh bahan bacaan, seperti perpustakaan, taman bacaan dan pojok baca. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh literasi terhadap minat membaca dan menulis, faktor pendukung dan penghambat, dan solusi yang digunakan oleh pihak guru dan sekolah dalam penerapan literasi terhadap siswa SD N Sumberejo 01 Pati. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Sumber data untuk melakukan penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Guru kelas IV, Siswa kelas IV, dan Penjaga Perpustakaan. Data penelitian diperoleh dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan literasi di SD N Sumberejo 01 Pati pada tahap pembiasaan itu diwujudkan dalam kegiatan membaca dan menulis buku non-pelajaran. Faktor pendukung dalam penerapan literasi adalah seluruh warga sekolah berperan aktif dalam penerapan literasi, siswa memiliki antusias tinggi dalam penerapan literasi, siswa memiliki cara fokus dalam melaksanakan literasi dan berbagai pihak ikut membantu dalam melaksanakan penerapan literasi. Faktor penghambat adalah tidak adanya penjaga perpustakaan yang selalu ada di perpustakaan, tidak adanya fasilitas pojok baca, kurangnya durasi waktu yang disediakan dalam pelaksanaan literasi menulis. Solusi yang digunakan untuk mengatasi hambatan diantaranya menunjuk guru kelas V untuk menjadi penjaga perpustakaan, siswa diperbolehkan meminjam buku untuk dibaca diluar perpustakaan ataupun dibawa pulang, siswa boleh membawa pulang tulisan yang belum selesai untuk diselesaikan di rumah.

(Kata Kunci: Penerapan Literasi, Minat Membaca dan Menulis, Siswa Sekolah Dasar)

Abstract

This research is motivated by the low interest in reading and writing students, it happens because of the lack of means to obtain reading material, such as libraries, reading gardens and reading corners. The purpose of this study was to determine the effect of literacy on interest in reading and writing, supporting and inhibiting factors, and the solutions used by teachers and schools in applying literacy to students of SD N Sumberejo 01 Pati. The method used in this research is qualitative. Data sources for conducting this research are the Principal, Class IV Teachers, Class IV Students, and Library Guards. Research data obtained by observation, interview and documentation. The results showed that the application of literacy in SD N Sumberejo 01 Pati at the habituation stage was manifested in the activities of reading and writing non-lesson books. Supporting factors in the application of literacy is that all school members play an active role in the application of literacy, students have high enthusiasm in applying literacy, students have a way of focusing in carrying out literacy and various parties help in implementing the implementation of literacy. The inhibiting factors are the absence of library keepers who are always in the library, the lack of reading corner facilities, the lack of time available in writing literacy. The solutions used to overcome obstacles include appointing a fifth grade teacher to become a library guard, students are allowed to borrow books to read outside the library or take home, students may bring home unfinished writing to be completed at home.

Keywords : instruction, Application of Literacy, Interest in Reading and Writing, Elementary School Studentn

A. PENDAHULUAN

Memiliki sumber daya yang berkualitas merupakan salah satu faktor yang melandasi kemajuan suatu negara. Untuk memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, negara perlu menyiapkan pendidikan berkualitas pula. Pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 yang berbunyi: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan menurut Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2013 Pasal 19 Ayat 1 berbunyi: “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 dan minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.

Dalam proses pembelajaran tidak akan lepas dari proses membaca dan menulis. Bisa menerjemahkan, menginterpretasi tanda-tanda atau lambang-lambang dalam bahasa yang kita pahami itu di dapatkan dari kegiatan membaca. Kegiatan membaca berbanding lu-

rus dengan kemampuan menulis. Semakin orang banyak membaca, semakin luas wawasan dan pengetahuannya, sehingga orang yang banyak membaca tersebut memiliki cukup referensi dan tidak akan kehabisan ide untuk menulis.

Hasil penelitian Program for International Student Assessment (PISA) rilisan Organisation for Economic CO-Operation and Development (OECD) tahun 2015 menunjukkan rendahnya literasi Indonesia dibanding negara di dunia. Hasil penelitian dari 72 negara, respondennya adalah anak-anak sekolah usia 15 tahun, jumlahnya sekitar 540 ribu anak. Sampling error-nya kurang lebih 2 hingga 3 skor Indonesia berada pada ranking 62 dari 70 negara yang disurvei (bukan 72 karena 2 negara yakni Malaysia dan Kazakhstan tidak memenuhi kualifikasi penelitian). Indonesia masih mengungguli Brazil namun berada di bawah Yordania.

Oleh karena itu, dalam rangka meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikan, baik pendidikan dasar, menengah maupun pendidikan tinggi ada sesuatu yang penting dan fundamental yang harus dikembangkan sejak dini yaitu kebiasaan membaca dan menulis. Pemerintah melalui Undang-Undang Republik Indonesia bidang pendidikan Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pada Bab III Pasal 4 Ayat 5, berbunyi “Pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis dan berhitung bagi segenap warga masyarakat. Dari peraturan tersebut, beberapa tahun

terakhir pemerintah mulai menginstruksikan untuk mengadakan gerakan literasi di setiap sekolah. Dengan tujuan Indonesia menjadi negara yang mencintai membaca dan menulis. Oleh karena itu, ada beberapa fokus penelitian untuk peneliti menjadikan acuan dalam melaksanakan penelitian diantaranya: 1) Bagaimana penerapan literasi terhadap minat membaca dan menulis siswa kelas IV semester gasal SD N Sumberejo 01 Pati Tahun 2019/2020? 2) Bagaimana faktor pendukung dan faktor penghambat penerapan literasi melalui minat membaca dan menulis di kelas IV SD N Sumberejo 01 Pati semester gasal tahun 2019/2020? 3) Bagaimana solusi yang dilakukan oleh pihak guru dan sekolah dalam mengatasi hambatan penerapan literasi di kelas IV SD N Sumberejo 01 Pati ?

B. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian untuk meneliti kondisi yang sebenarnya dan berkaitan dengan perilaku, persepsi, motivasi, dan lain-lain secara nyata dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Menurut A.Y.Soegeng Ysh. (2017:39) Penelitian kualitatif ditandai dengan sifat atau karakteristik sebagai berikut 1) Natural setting (naturalisme) karena data dikumpulkan dari sumbernya langsung, dan peneliti sebagai instrumen utamanya. 2) Bersifat deskriptif, data berupa kata-kata dalam kalimat atau gambar yang mempunyai makna (kualitas) lebih dari

sekedar angka atau jumlah (kuantitas). 3) Lebih mementingkan proses dari pada produk. 4) Menganalisis data secara induktif, mengembangkan teori dari lapangan, tidak dimulai dari teori dan tidak menyusun hipotesis, maka data yang dikumpulkan juga tidak untuk menolak atau menguatkan hipotesis. 5) Terfokus pada makna berdasar pada realitas internal, ada ketergantungan antara peneliti dan yang diteliti, kebenarannya diperoleh berdasar kesepahaman yang diper-tajam dengan uraian rinci (thick description), bukan generalisasi.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari kegiatan observasi, kegiatan mengumpulkan dokumen dan wawancara kepada informan yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kepala Sekolah, Guru Kelas, Penjaga Perpustakaan, dan Siswa kelas IV SD N Sumberejo 01 Pati menjadi subjek penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan di SD Sumberejo 01 Pati tepatnya di Jalan Tayu-Gunungwungkal KM. 04 Kec. Gunungwungkal, Kab. Pati..

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Literasi Melalui Minat Membaca dan Menulis Siswa Kelas IV SD N Sumberejo 01 Pati Tahun 2019/2020

Penerapan literasi akan berjalan dengan baik jika sekolah memperhatikan fasilitas sarana dan prasarana penunjang literasi, mem-

iliki program program penunjang penerapan literasi dan dukungan maupun partisipasi dari seluruh warga sekolah.

SD N Sumberejo 01 mengupayakan berbagai cara dalam menerapkan literasi mulai menyediakan berbagai variasi buku bacaan, maupun mencari dukungan dari warga sekolah. Selain itu, pihak sekolah juga memiliki program untuk menunjang penerapan literasi. Penerapan literasi di SD N Sumberejo 01, seperti peneliti amati langsung maupun dengan cara wawancara, penerapan literasi di SD N Sumberejo 01 masih dalam tahap pembiasaan yang diwujudkan dalam kegiatan membaca dan menulis buku non-pelajaran. Program-program penunjang literasi di SD N Sumberejo 01 di antaranya: menulis diary, membaca buku cerita, menulis terbimbing, dan bercerita. Meskipun sudah ada program penunjang literasi, tetapi pada kegiatan membaca, siswa masih ada yang terlihat bergurau dengan temannya, dan ketika membaca siswa belum memperhatikan tanda baca. Untuk kegiatan menulis, siswa masih terlihat menulis huruf kapital di tengah kalimat, selain itu masih terlihat beberapa siswa masih belum tepat dalam menggunakan tanda baca.

Peneliti menghubungkan temuan data di lapangan dengan kriteria kriteria yang terdapat tiga tahapan penerapan Gerakan Literasi Sekolah (GLS), dapat dikatakan implementasi penerapan literasi di SD Sumberejo 01 masih dalam tahapan pembiasaan budaya literasi. Hal tersebut dikarenakan meski sudah ada

jadwal untuk kegiatan literasi, tetapi pelaksanaan programnya belum membudaya.

2. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Penerapan Literasi

Faktor pendukung dalam penerapan literasi di kelas IV SD N Sumberejo 01 diantaranya: seluruh warga sekolah berperan aktif dalam penerapan literasi. Sebuah program yang akan diterapkan harus mendapatkan dukungan dari pelaksananya disini pelaksanaannya adalah warga sekolah. Tanpa dukungan warga sekolah penerapan literasi tidak akan berjalan dengan baik. Komitmen setiap pihak dibutuhkan khususnya kepala sekolah. Kepala sekolah memiliki peran sebagai pemimpin yang dapat mengatur, membuat kebijakan, serta mengajak warga sekolah lain untuk bersama-sama menerapkan literasi dengan cara menjalankan program-program penunjang literasi.

Untuk melaksanakan literasi kepala sekolah beserta warga sekolah SD N Sumberejo 01 membuat pelaksanaan jadwal literasi. Pembuatan jadwal literasi tersebut merupakan salah satu bentuk komitmen kepala sekolah untuk menjadikan SD N Sumberejo 01 menjadi sekolah yang memiliki budaya membaca dan menulis yang tinggi. Selain membuat jadwal literasi, kepala sekolah juga meminta kepada masing masing guru kelas melaksanakan jadwal literasi yang sudah dibuat untuk dilaksanakan sesuai dengan jadwal dan kebijakan yang sudah di sepakati. Karena, SD N Sumberejo 01 belum memiliki penjaga perpustakaan yang tetap maka penun-

jukan penjaga perpustakaan juga harus dilakukan, dan penjaga perpustakaan disepakati akan dijaga oleh guru kelas V. Penjaga perpustakaan yang sekaligus menjadi guru kelas itu artinya penjaga perpustakaan tidak selalu ada di perpustakaan maka, dibuat jadwal pengunjung perpustakaan. Jadwal pengunjung perpustakaan tersebut dibuat agar pengunjung bisa tertib. Dari hal tersebut, warga sekolah saling berperan dalam pelaksanaan penerapan literasi, hal tersebut dilakukan agar komitmen menjadikan SD N Sumberejo 01 menjadi sekolah yang memiliki budaya membaca dan menulis tinggi akan tercapai. Dari temuan tersebut peneliti menghubungkan dengan pendapat Mulyo Teguh tentang tujuan literasi “Tujuan literasi untuk menjadikan sekolah sebagai komunitas yang memiliki komitmen dan budaya membaca yang tinggi serta memiliki kemampuan untuk menulis yang komprehensif”.

Selain itu, Siswa yang memiliki antusias tinggi dalam penerapan literasi di SD N Sumberejo 01 Pati sangat diterima dengan baik oleh warga sekolah terutama siswa. Dalam pelaksanaan literasi yang dilaksanakan 15 menit sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai itu artinya sebelum pelaksanaan literasi dimulai warga sekolah sudah harus sampai disekolah. Hal tersebut tidak membuat warga sekolah malas dalam melaksanakan literasi tetapi malah sangat antusias untuk melaksanakan literasi. Selain harus berangkat lebih pagi untuk melaksanakan literasi, per-

pustakaan juga terlihat banyak pengunjungnya, padahal sebelum diterapkannya literasi, perpustakaan sepi pengunjung hanya ketika jam kosong dan tidak ada guru yang mengajar siswa baru masuk dalam perpustakaan. Semenjak diterapkan literasi siswa semangat untuk berkunjung di perpustakaan untuk mencari bahan referensi untuk dibacanya. Siswa memanfaatkan fasilitas buku yang ada di perpustakaan sekolah untuk bahan referensi dalam melaksanakan kegiatan literasi. Dalam temuan tersebut peneliti menghubungkan dengan pendapat Mulyo Teguh mengenai konsep dasar literasi. Konsep dasar literasi yang dikemukakan oleh Mulyo Teguh dengan menghubungkan temuan peneliti yang ditemui ketika melakukan penelitian, SD N Sumberejo 01 menggunakan Literasi Perpustakaan. Hal tersebut bisa dilihat dari siswa memanfaatkan atau menggunakan referensi buku yang ada di perpustakaan untuk melaksanakan literasi.

Siswa memiliki cara fokus dalam melaksanakan literasi Untuk mencapai sebuah tujuan, seseorang harus memiliki strategi atau cara yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut. Hal tersebut juga dilakukan oleh para siswa SD N Sumberejo 01 untuk mencapai tujuan literasi. Fokus untuk mendapatkan sebuah tujuan itu diperlukan, termasuk siswa SD N Sumberejo 01 yang memiliki cara khusus dalam melaksanakan literasi membaca maupun menulis. Untuk menjadikan SD N Sumberejo menjadi sekolah

yang memiliki budaya membaca dan menulis tinggi, guru memiliki cara agar siswa fokus dalam kegiatan membaca. Ketika peneliti melakukan penelitian dengan cara wawancara dengan guru kelas IV, Beliau menuturkan bahwa “Membuat pertanyaan tentang isi bacaan”. Hal tersebut diungkapkan ketika peneliti menanyakan tentang cara agar siswa bisa fokus dalam melaksanakan literasi membaca. Dengan cara membuat pertanyaan mengenai isi bacaan yang telah dibaca siswa menjadikan siswa sungguh-sungguh dalam kegiatan membaca. Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa kelas IV yang bernama Audry Nafi’ah tentang cara fokus untuk membaca, Audry mengatakan bahwa “Membaca di perpustakaan dengan sungguh-sungguh agar bisa menjawab pertanyaan guru”. Dari hasil penelitian tersebut peneliti menghubungkan mengenai tujuan membaca yang diungkapkan oleh Farida Rahim, dalam buku pengajaran membaca di sekolah dasar. Di buku tersebut mengungkapkan tujuan-tujuan dari membaca diantaranya tujuan membaca mencakup kesenangan, menggunakan strategi tertentu untuk memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis, dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

Dalam penerapan literasi harus memiliki buku bacaan. Buku bacaan yang ada di perpustakaan SD N Sumberejo 01 sangat bervariasi, buku-buku tersebut didapatkan dari pemerintah dan sumbangan para alumni SD N Sumberejo 01 Pati. Itu diperkuat dalam

pernyataan kepala sekolah dan penjaga perpustakaan. Pernyataan Kepala sekolah “Dari Pemerintah dan Para alumni SD” Pernyataan penjaga perpustakaan “Buku didapatkan dari sumbangan para alumni dan pemerintah” Dari pernyataan tersebut menyatakan bahwa berbagai pihak termasuk pemerintah dan alumni ikut serta membantu mengenai pelaksanaan literasi dalam hal penyediaan buku bacaan. Selain membantu dalam menambah buku bacaan, berbagai pihak juga membantu dalam melaksanakan berbagai bentuk program literasi. Program literasi di SD N Sumberejo 01 ada berbagai macam diantaranya : menulis dairy, membaca buku cerita, menulis terbimbing dan bercerita. Program-program tersebut tidak akan berjalan jika, tidak ada pihak-pihak yang ikut membantu.

Sedangkan faktor penghambat penerapan literasi di SD N Sumberejo 01, diantaranya: Tidak adanya penjaga perpustakaan yang selalu ada di perpustakaan. Keterbatasan dana dan kurangnya karyawan di SD N Sumberejo 01 maka penjaga perpustakaan atau pustakawan di ambil dari guru kelas. Guru yang ditugaskan untuk menjadi pengurus perpustakaan memiliki beban tambahan, padahal tugasnya sebagai guru sendiri sudah disibukan dengan kegiatan pembeajaran dikelas. Akibatnya peran pengurus perpustakaan tidak berjalan secara maksimal.

Belum tersedianya fasilitas pojok baca. Untuk melaksanakan kegiatan literasi secara optimal, seharusnya sarana pojok baca yang disediakan setiap kelas akan lebih memper-

mudah peserta didik dalam melakukan kegiatan literasi. Karena, tidak adanya penjaga perpustakaan yang selalu ada di perpustakaan, sebenarnya fasilitas pojok baca bisa menjadi solusi. Fasilitas pojok baca juga bertujuan untuk mendekatkan buku ke warga sekolah agar warga sekolah mudah dalam membaca. Tetapi, di SD N Sumberjo 01 pati fasilitas tersebut belum ada.

Kurangnya durasi waktu yang disediakan untuk kegiatan menulis. Durasi waktu yang disediakan sekolah untuk melaksanakan kegiatan menulis hanya 15 menit. Waktu tersebut sangat singkat. Padahal ketika akan menulis seseorang harus memikirkan tema yang akan ditulis, menentukan tokoh, menentukan jalan cerita dan lain sebagainya, hal tersebut sudah menghabiskan waktu yang lumayan lama belum waktu untuk menulis. Ketika, peneliti melakukan penelitian banyak siswa yang belum selesai menulis tetapi waktu sudah habis dan siswa tersebut harus membawa pulang tulisan yang belum terselesaikan untuk diselesaikan di rumah.

3. Solusi yang Dilakukan oleh Pihak Guru dan Sekolah untuk Mengatasi Hambatan

Berkaitan dengan masalah tidak adanya penjaga perpustakaan yang selalu ada di perpustakaan, Kepala sekolah menugaskan guru kelas V untuk sementara merangkap menjadi penjaga perpustakaan dan sekolah juga membuat kebijakan untuk membuat jadwal waktu khusus dalam berkunjung di perpustakaan. Dan hal tersebut diperkuat dari

hasil wawancara dengan kepala sekolah dan salah satu guru kelas yang sekaligus penjaga perpustakaan. Pernyataan Kepala Sekolah “Tidak Penjaga Perpustakaan adalah guru kelas” Penjaga perpustakaan “Karena saya juga menjadi guru kelas maka sekolah memberi kebijakan untuk menjadwalkan waktu khusus bagi siswa yang berkunjung di perpustakaan agar tertib”.

Berkaitan dengan masalah belum tersedianya fasilitas pojok baca SD N Sumberejo 01 mengizinkan siswa untuk meminjam buku untuk dibaca di luar perpustakaan atau dipinjam untuk dibawa pulang tetapi dengan maksimal satu minggu peminjaman. Berkaitan dengan kurangnya durasi waktu yang disediakan untuk menulis, SD N Sumberejo 01 membuat kebijakan untuk boleh membawa pulang tulisan yang belum selesai untuk diselesaikan di rumah. Hal tersebut diperkuat dari hasil wawancara dengan guru kelas IV yang mengatakan “Waktu menulis sesuai jadwal, jika kurang waktu dilanjutkan di rumah”.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan literasi melalui minat membaca dan menulis siswa kelas IV SD N Sumberejo 01 Pati dapat disimpulkan sebagai berikut: Penerapan literasi di SD N Sumberejo 01 Pati masih dalam tahapan pembiasaan yang diwujudkan dalam kegiatan membaca dan menulis buku non-pelajaran. Dalam penera-

pan literasi terdapat faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung dalam penerapan literasi di SD N Sumberejo diantaranya: 1) Seluruh warga sekolah berperan aktif dalam penerapan literasi. 2) Siswa memiliki antusias tinggi dalam penerapan literasi. 3) Siswa memiliki cara fokus dalam melaksanakan literasi. 4) Adanya berbagai pihak yang ikut membatu. Selain terdapat faktor pendukung juga terdapat faktor penghambat penerapan literasi di SD N Sumberejo 01 diantaranya: 1) Tidak adanya penjaga perpustakaan yang selalu ada di perpustakaan. 2) Belum tersedianya fasilitas pojok baca. 3) Kurangnya durasi waktu yang disediakan untuk kegiatan menulis.

Solusi yang dilakukan dalam mengatasi hambatan penerapan literasi di SD N Sumberejo 01 Pati diantaranya: Menunjuk Guru kelas sekaligus penjaga perpustakaan dan pembuatan jadwal pengunjung perpustakaan, Siswa diperbolehkan meminjam buku untuk dibaca di luar perpustakaan, dan Siswa boleh membawa pulang tugas yang belum selesai untuk diselesaikan di rumah. "Waktu menulis sesuai jadwal, jika kurang waktu dilanjutkan di rumah".

DAFTAR PUSTAKA

- Benekdiktus. (2017). "Upaya Guru Meningkatkan Minat Baca Pada Siswa Kelas III A SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta". Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dalman. (2013). Keterampilan Membaca. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Faizah, Dewi Utama, dkk. (2016). Panduan Gerakan Literasi di Sekolah Dasar. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemdikbud RI.
- Kristyanawati, Martanti Dwi, Suwandi, Sarwiji, Rohmadi, Muhammad. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Menggunakan Model Problem Based Learning dalam Jurnal Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. 9(2), (192-202).
- Novi Resmini, dkk. (2006). Membaca dan Menulis di SD: Teori dan Pengajarannya. Bandung: UPI PRESS.
- OECD. (2018). Indonesia-Country Note – Result From PISA 2015. Retrieved from OECD Website: www.oecd.org/pisa
- Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2013.
- Rahim, Farida. (2008). Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusmiati. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA ALFattah Sumbarmulyo dalam Jurnal UTILITY, 1(1).
- Sari, Esti Swastika, Pujiono, Setyawan. (2017). Budaya Literasi di Kalangan Mahasiswa FBS UNY dalam Jurnal LITERA, 16(1), 105-113.
- Soegeng, A.Y. (2017). Dasar-Dasar Penelitian. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Syarif, Elina, Zulkarnaini dan Sumarno. (2009). Pembelajaran Menulis. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Tahmidaten, Lilik, Krismanto, Wawan. (2020). Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya), dalam Jurnal Scholaria Pendidikan dan Kebudayaan, 10(1), 22-23.
- Tantikasari, Betty Suci, Mudzanatun, Kiswoyo. (2017). Keefektifan Menulis Karangan Narasi Melalui Media Puzzle Gambar Seri Terhadap Siswa Kelas IV Semester 2 SD Negeri Jiken 05 Blora, dalam Jurnal Dinamika Pendidikan, XXII(2).
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa Bandung.

- Teguh, Muyo. (2017). “Gerakan Literasi Sekolah Dasar”. Porsiding Seminar Nasional 15 Maret 2017.
- Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003.
- Warsihna, Jaka. (2016). Meningkatkan Literasi Membaca dan Menulis dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi, dalam Jurnal Kwangsan, 4(2), 67-80.
- Yunus Abidin, dkk. (2018). Pembelajaran Literasi. Jakarta: Bumi Aksara.

ANALISIS NILAI-NILAI KARAKTER DALAM EKSTRAKURIKULER REBANA DI SD N PLEBURAN 02 SEMARANG

Nugroho Aji Utomo¹, Mudzanatun, S. Pd., M.Pd², dan Anggun Dwi Setya P., S. Pd., M.Pd.³

¹Universitas PGRI Semarang

²Universitas PGRI Semarang

³Universitas PGRI Semarang

nanugrohoaji9@gmail.com

Abstrak

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil analisis data bahwa pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler rebana dilaksanakan setiap hari selasa. Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler rebana berjumlah 15 siswa. Nilai-nilai karakter yang diteliti diantaranya, sikap religius, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli sosial, peduli lingkungan dan tanggung jawab. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa sikap siswa sudah sesuai dengan nilai-nilai karakter. Saran yang dapat disampaikan peneliti untuk sekolah telah menjalankan nilai-nilai karakter dalam ekstrakurikuler rebana SDN Pleburan 02 Semarang, hendaknya keadaan seperti ini dipertahankan bahkan ditingkatkan.

Kata kunci : nilai karakter, pembelajaran ekstrakurikuler rebana

Abstract

This type of research is descriptive qualitative. This research uses data collection methods such as observation, interviews, and documentation. The results of data analysis show that tambourine extracurricular activities are held every Tuesday. There were 15 students who participated in tambourine extracurricular activities. Character values studied include, religious attitude, discipline, hard work, independence, democratic, friendly / communicative, peace-loving, social care, environmental care and responsibility. Based on the results of interviews and observations conducted shows that the attitude of students is in accordance with the values of characters. Suggestions that can be conveyed by researchers to schools have been running the character values in extracurricular tambourines in Pleburan 02 Semarang Elementary School, such conditions should be maintained or even improved.

Keywords: character values, tambourine extracurricular activities

A. Konteks Penelitian.

Setiap manusia pasti memiliki sesuatu yang berbeda antara manusia yang satu dengan yang lain. Sesuatu yang membedakan antara manusia yang satu dengan yang lain yaitu sifat atau watak. Sifat atau watak manusia disebut dengan karakter. Karakter yang dimiliki seseorang akan menentukan apakah orang tersebut akan menjadi manusia yang baik atau yang buruk. Karakter yang baik akan memben-

tuk manusia yang baik. Sedangkan karakter buruk akan membentuk manusia yang buruk. Untuk itu pendididkan karakter sangat diperlukan oleh siswa. Karena jika sejak dini anak diajarkan nilai-nilai karakter yang benar akan membentuk perilaku anak yang lebih baik. Jika ingin memiliki karakter yang baik maka mulai sejak dini harus diajarkan dan diarahkan sehingga menjadi manusia yang baik akhlak dan budi pekertinya.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 3 dikemukakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini menunjukkan bahwasannya Negara memberikan perhatian khusus terhadap karakter yang harus dimiliki oleh warga Negara

Penanaman nilai karakter yang sudah disebutkan di atas dapat diwujudkan melalui kegiatan ekstrakurikuler. Menurut Asmani (2013: 62) kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran dan pelayanan konseling untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berwenang di sekolah.

Salah satu contoh kegiatan ekstrakurikuler yang dapat mengembangkan potensi, bakat, dan minat siswa adalah ekstrakurikuler rebana. Karena seni musik jenis ini memiliki kelebihan dalam membina jiwa/mental seseorang. Yang membedakan ekstrakurikuler ini dengan jenis ekstrakurikuler lainnya, yaitu dalam seni rebana dapat menambah kepercayaan diri, jujur, pantang menyerah, tidak mudah putus asa, serta rasa tanggung jawab yang tinggi di samping fisik

juga melatih mental dan pikiran, menimbulkan rasa religius dan kecintaan terhadap Nabi Muhammad SAW melalui sholawat dengan musik rebana.

Yunus dalam Sinaga (2001: 74) menyatakan bahwa musik rebana atau musik sholawatan berasal dari kata asholawat yang merupakan bentuk jamak dari kata asholat yang berarti do'a atau sembahyang. Istilah rebana biasa dipakai oleh masyarakat yaitu terbang atau daff . Rebana terdapat bermacam-macam ukuran dengan nama dan penggunaannya yang berbeda-beda, yang terkecil disebut rebana ketrimpring, marawis, hadrah dan rebana kasidah. Sholawatan merupakan seni rakyat yang diwariskan secara turun temurun yang sering juga disebut seni terbang atau daff dianggap sudah ada sejak zaman Nabi Muhammad SAW, Sholawatan terdiri dari suara vocal dan instrumental.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa ekstrakurikuler rebana dilaksanakan setiap hari Selasa yang dimulai pukul 12.00-14.00 WIB. Siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler rebana berjumlah tujuh belas orang siswa yang terdiri dari laki-laki dan perempuan.

Selain itu, peneliti juga mengamati nilai-nilai karakter seperti religius, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli sosial, peduli lingkungan dan tanggung jawab sudah terlihat selama ekstrakurikuler rebana berlangsung. Hal tersebut terlihat saat siswa memainkan

kan alat musik rebana sesuai dengan bagiannya masing-masing.

Peneliti melakukan penelitian tentang nilai-nilai karakter yang terdapat dalam kegiatan ekstrakurikuler rebana. Selain itu, peneliti juga ingin mengetahui tentang pelaksanaan ekstrakurikuler rebana di SD N Pleburan 02 Semarang. Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, peneliti menganggap perlu adanya penelitian tentang “Analisis Nilai-Nilai Karakter

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode

No	Nama	No	Nama
1	Adi	9	Rehan
2	Anisa	10	Nadia
3	Bagus	11	Nofal
4	Fafa	12	Nofa
5	Fahri	13	Sila
6	Iqbal	14	Salma
7	Inaya	15	Winda
8	Karin		

penelitian kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pleburan 02 Semarang. Subjek penelitian ini adalah semua siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler rebana di SDN Pleburan 02 Semarang yang berjumlah 15 orang siswa. Untuk laki-laki berjumlah 5 siswa dan perempuan berjumlah 10 siswa. Data, sumber data dan instrumen dalam penelitian adalah data penelitian, sumber data, instrument penelitian. Prosedur pengumpulan data dalam

penelitian ini adalah metode dokumentasi, metode observasi, dan metode wawancara. Keabsahan data dalam penelitian menggunakan perpanjangan pengamatan dan triangulasi. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan empat tahapan yaitu tahap pengumpulan data, tahap reduksi data, tahap display data, dan tahap penarikan kesimpulan dan/atau tahap verifikasi. Tahapan penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini meliputi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap analisis data.

C. Hasil dan Pembahasan

hasil wawancara dengan Bapak Kulyadi selaku guru pelatih ekstrakurikuler rebana. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan setiap hari Sabtu. Latihan dimulai pukul 12.00 - 02.00 WIB. Banyak siswa yang mengikuti ekstrakurikuler rebana. Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler drum band seluruhnya berjumlah 15 siswa. Untuk laki-laki berjumlah 5 siswa dan perempuan berjumlah 10 siswa.

Tabel 4.1
Daftar Nama Siswa yang Mengikuti Ekstrakurikuler Rebana

agar ekstrakurikuler rebana dapat berjalan dengan baik harus ada siswa, alat-alat yang mendukung, guru dari dalam yang mengkoordinasi agar ekstrakurikuler dapat berjalan dengan lancar dan disiplin.

Untuk alat-alat yang digunakan untuk menunjang dalam kegiatan latihan ekstrakurikuler rebana yaitu drum, organ, terbang, ketipung. Bentuk laporan dapat dilihat

dengan berapa jumlah lagu yang sudah dipelajari selama dua bulan. Itu semua tergantung semangat siswa. Jadi harus ada kesinambungan atau kerja sama yang baik antara guru dengan siswanya agar dapat berjalan dengan baik.

Tidak terdapat buku pedoman yang digunakan namun guru pelatih menggunakan kreatifitas sendiri untuk mengajarkan rebana kepada siswa. Sebenarnya ada bukunya, namun guru pelatih melakukan pengembangan sendiri karena orang seni tidak memiliki batasan untuk mengembangkan suatu karya. Jika hanya menggunakan buku pedoman maka tidak akan mengalami perkembangan.

Terdapat tata tertib yang digunakan selama ekstrakurikuler berlangsung. Untuk sanksi bagi siswa yang melanggar aturan guru ekstrakurikuler memberikan sanksi kepada siswa yang melanggar tata tertib. Sistem penilaian dilakukan diakhir semester dalam bentuk raport. Fungsi penilaian dilakukan agar ekstrakurikuler yang dilakukan dapat berjalan semua. Tanpa adanya nilai maka ekstrakurikuler tersebut tidak dapat berjalan. Jika dari pihak pelatih tidak dapat memberikan penilaian maka ekstrakurikuler tersebut akan mati.

Sikap siswa selama mengikuti ekstrakurikuler sudah cukup baik. Mereka sangat antusias dalam mengikuti latihan rebana. Kendala yang dihadapi guru pelatih sejauh ini belum ada kendala yang dihadapi. Untuk menghadapi kendala yang dihadapi

Bapak Kulyadi hanya menjalani dan menikmati saja. Penanaman nilai karakter sangat diperlukan untuk siswa agar dapat membentuk pribadi yang baik pada diri siswa. Tanpa adanya nilai karakter siswa akan bertindak sesuka hati mereka.

Nilai-nilai karakter dalam ekstrakurikuler rebana

11. Religius

Untuk sikap religius ini sudah terlihat sangat jelas karena rebana mengandung nilai-nilai keagamaan atau agamis. Jadi siswa-siswi selalu berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan. Siswa-siswi SDN Pleburan 02 melaksanakan sholat dhuha dan sholat dzuhur di mushola SDN Pleburan 02 dan diikuti para peserta rebana.

12. disiplin

Untuk sikap disiplin ini, bisa dilihat selama proses latihan berlangsung. Jadi siswa-siswa yang mengikuti ekstrakurikuler rebana tersebut sudah datang lebih awal sebelum guru pelatih datang. Mereka sudah duduk siap di tempat latihan sebelum guru pelatih datang. Selain itu, mereka juga sudah mengambil alat-alat musik yang akan mereka gunakan saat latihan di gudang tempat menaruh alat musik.

13. Kerja Keras

Untuk sikap kerja keras ini terlihat selama latihan berlangsung. Terlihat semangat siswa saat memainkan alat musik yang mereka pegang. Siswa terlihat beker-

ja keras dalam menghafal kunci lagu sesuai dengan alat musik yang dipegangnya. Sehingga ketika latihan rebana berlangsung siswa terlihat sudah hafal dengan kunci lagu yang sudah menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan alat musik yang siswa pegang.

14. Mandiri

Sikap mandiri terlihat selama kegiatan latihan berlangsung. Siswa secara mandiri menyiapkan alat musik yang akan digunakan latihan tanpa harus diambilkan atau ditemani oleh guru pelatih. Selain itu, terlihat bahwa siswa secara mandiri memainkan alat musik yang mereka pegang. Siswa diajarkan untuk hidup mandiri ketika mengikuti ekstrakurikuler rebana. Tidak ada siswa yang mengambilkan dan mengembalikan alat musik yang dipegang temannya. Semua siswa mengambil dan mengembalikan sendiri-sendiri alat musik yang dipegangnya.

15. Demokratis

Sikap demokratis terlihat saat anak dapat diarahkan atau menerima arahan dari guru pelatih. Selama kegiatan berlangsung jika ada siswa yang melakukan kesalahan atau ada musik yang kurang pas kemudian guru pelatih memberi masukan kepada siswa, mereka akan mendengarkan arahan yang benar dari guru pelatih. Sehingga latihan dapat berjalan dengan baik karena siswa mau menerima arahan yang diberikan oleh guru pelatih.

16. Bersahabat

Sikap bersahabat sudah terlihat dalam ekstrakurikuler rebana berlangsung. Terlihat dimana anggota pemain rebana dapat berteman dengan baik satu sama lain. Selain itu, terlihat kerja sama yang terjalin antar anggota pemain. Kerja sama sangat diperlukan dalam kelompok rebana. Jika tidak ada kerja sama yang terjalin ekstrakurikuler rebana tersebut tidak dapat berjalan dengan maksimal. Dengan adanya kerja sama membuat pertunjukkan alat musik rebana menjadi kompak.

17. Cinta Damai

Dalam hal ini, sikap siswa juga sudah dapat dikatakan cinta damai karena selama latihan berlangsung tidak ada siswa yang saling memukul atau bertengkar satu sama lain. Mereka juga selalu mengucapkan salam jika bertemu dengan guru dan temannya. Mereka hanya fokus dengan alat musik yang mereka pegang masing-masing. Tidak adanya kekerasan fisik yang terjadi antar anggota pemain rebana.

18. Peduli Sosial

Sikap peduli sosial terlihat ada seorang siswa yang pada jam istirahat latihan rebana membagi bekal atau jajan yang dia miliki kepada temannya yang tidak mempunyai bekal atau jajan sama sekali. Secara tidak langsung mereka belajar untuk saling berbagi dengan sesama. Ketika ada temannya yang sulit memainkan alat musiknya maka teman yang memegang alat musik yang sama akan membantunya.

Bila mendapat bantuan dari temannya, mereka juga mengucapkan terima kasih.

19. Peduli Lingkungan

Sikap ini sudah terbentuk dalam diri siswa sejak awal karena siswa diajarkan untuk membuang sampah ditempatnya. Ketika siswa selesai makan pada saat jam istirahat latihan rebana maka bungkus makanan yang dimakan dibuang ditempat sampah. Sehingga saat kegiatan ekstrakurikuler rebana berlangsung tidak terlihat sampah berserakan di sekitar tempat latihan rebana. Lingkungan sekolah tetap terlihat bersih dan rapi karena siswa membuang sampah ditempat sampah.

20. Tanggung Jawab

Sikap tanggung jawab ini terlihat saat siswa bertanggung jawab dengan alat musik yang siswa pegang. Mereka bertanggung jawab dalam menghafal kunci lagu yang menjadi tanggung jawab bagi setiap pemegang alat musik masing-masing. Sehingga ketika latihan berlangsung siswa sudah mampu memainkan alat music yang siswa pegang sesuai dengan kunci lagu yang diberikan oleh guru pelatih. Saat selesai menggunakan alat musik siswa segera mengembalikan alat musik tersebut ke tempatnya seperti semula.

Kesepuluh nilai-nilai karakter yang terdapat dalam kegiatan ekstrakurikuler rebana, seperti religius, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis,

bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli sosial, peduli lingkungan, dan tanggung jawab yang telah dijabarkan diatas sudah tercermin pada diri siswa yang mengikuti ekstrakurikuler rebana. Nilai-nilai karakter yang terdapat dalam kegiatan ekstrakurikuler rebana sudah memenuhi sesuai dengan indikator nilai-nilai karakter yang diharapkan.

Sistem pembelajaran dilakukan dengan cara guru pelatih terlebih dahulu menyampaikan materi tentang ritme dan melodi lagu yang akan dipelajari. Guru pelatih menyampaikan bagaimana cara memainkan ritme dan melodi lagu dengan menggunakan alat musik yang dipegang oleh siswa secara langsung

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil simpulan bahwa kegiatan ekstrakurikuler rebana dilaksanakan setiap hari Selasa pada pukul 12.00 WIB-02.00 WIB. Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler rebana berjumlah 15 siswa. Menurut guru pelatih ekstrakurikuler rebana sikap siswa sudah baik selama mengikuti latihan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa narasumber bahwa nilai-nilai karakter seperti religius, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli

sosial, peduli lingkungan, dan tanggung jawab sudah tercermin atau terlihat saat siswa mengikuti latihan rebana. Sikap tersebut terlihat baik selama siswa di sekolah maupun saat siswa berada di rumah. Bentuk penilaian yang dilakukan guru pelatih ekstrakurikuler rebana dilakukan dua kali dalam satu semester. Namun hasil nilai hanya dapat dilihat saat pengambilan raport karena nilai ekstrakurikuler rebana dicantumkan dalam raport.

Adapun saran dalam penelitian ini antara lain Sekolah telah menjalankan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran ekstrakurikuler rebana SD N Pleburan 02 Semarang, hendaknya keadaan seperti ini dipertahankan bahkan ditingkatkan. Guna menciptakan nilai-nilai karakter yang lebih baik, sekolah perlu mengadakan pembelajaran nilai karakter diluar jam pelajaran. Harapannya agar terbentuk karakter yang baik setiap pada setiap siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, Jamal Ma'mur. 2013. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Daryanto, Suryatri D. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Sinaga. 2001. *Akulturası Kesenian Rebana*. Jurnal pengetahuan dan pemikiran seni. Volume 2, nomor 3. September 2001.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *VISUAL BASIC APPLICATION* DAN *TRIGGERS* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SD

Aries Tika Damayani ¹, Intan Rahmawati ², Kiswoyo ³

¹ Universitas PGRI Semarang

² Universitas PGRI Semarang

³ Universitas PGRI Semarang

¹damayaniariestika@gmail.com

²intanrahmawati03@yahoo.co.id

³kiswoyodrsmm@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *visual basic application dan triggers* dan Untuk mengetahui kelayakan multimedia Penelitian interaktif berbasis *visual basic application dan triggers* berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media. Rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah karakteristik pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pitung berbasis *Visual Basic Application* dan *Triggers* pada mata pelajaran Matematika kelas II? (2) Bagaimanakah kevalidan dan kepraktisan penerapan pengembangan multimedia interaktif pitung berbasis *Visual Basic Application* dan *Triggers* pada mata pelajaran Matematika kelas II? . Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pelaksanaan *Research and Development* terdiri dari dua prosedur yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis *visual basic application dan triggers* pada mata pelajaran Matematika kelas II. Hasil penelitian

dapat dijelaskan sebagai berikut : Berdasarkan indikator kelayakan multimedia interaktif berbasis *visual basic application dan triggers* diperoleh hasil validasi ahli materi menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 63 dengan persentase 92%, “sangat layak”. Hasil validasi oleh ahli media berdasarkan kriteria kelayakan multimedia interaktif berbasis *visual basic application dan triggers* diperoleh skor sebesar 58 dengan persentase 74%, dengan kategori “layak”. Dari hasil evaluasi nilai siswa terlihat bahwa rata-rata kelas yang diperoleh siswa sudah baik yaitu sebesar 75. Nilai median sebesar 80 dan modus 75. Kesimpulan : (1) Proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *visual basic application dan triggers* ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE, dengan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. (2) Multimedia interaktif berbasis *visual basic application dan triggers* layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran matematika siswa kelas 2 SD.

Kata kunci : *Multimedia interaktif, visual, application dan triggers*

Abstract

This study aims to determine the process and product development of interactive multimedia based on visual basic applications and triggers and to determine the feasibility of interactive multimedia based on visual basic applications and triggers based on the assessment of material experts, media experts. The formulation of the problems examined in this study are: (1) What are the characteristics of the development of interactive multimedia learning media Pitung based on Visual Basic Application and Triggers in Math class II subjects? (2) What is the validity and practicality of the application of interactive multimedia computation based on Visual Basic Application and Triggers in Maths class II?. This research is a type of research and development (Research and Development). Implementation of Research and Development consists of two procedures used, namely research and development. The model used in this study is ADDIE, which stands for Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. This research produces a product in the form of interactive multimedia based on visual basic applications and triggers in Mathematics class II. The results of the study can be explained as follows: Based on the feasibility indicators of interactive multimedia based on visual

basic application and triggers, the results obtained from the material expert validation show the results of the total score of 63 with a percentage of 92%, "very feasible". The results of validation by media experts based on the eligibility criteria of interactive multimedia based on visual basic applications and triggers obtained a score of 58 with a percentage of 74%, with the category "feasible". From the results of the evaluation of student grades it appears that the average class obtained by students is already good at 75. The median value is 80 and the mode is 75. Conclusions: (1) The process of developing interactive multimedia based on visual basic applications and triggers is developed with the ADDIE development model, with results that are as expected. (2) Interactive multimedia based on visual basic application and triggers is appropriate to be used to improve the understanding of mathematics learning concepts for grade 2 elementary school students.

Keywords : Interactive multimedia, visual, applications and triggers

A. PENDAHULUAN

Sukoco dkk (2014) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi yang dilakukan pendidik kepada peserta didik dalam rangka menyampaikan pesan tertentu. Komunikasi dalam pembelajaran tersebut memerlukan alat bantu belajar (teaching aids) yang disebut media pembelajaran. Media pembelajaran yang baik merupakan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik di jaman sekarang.

Media pembelajaran bermanfaat untuk melengkapi, memelihara dan bahkan meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, penggunaan media dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar, meningkatkan aktivitas mahasiswa, meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Ketepatan penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari pemahaman kita terhadap ragam dan karakteristik media tersebut. Perlu adanya perantara antara pendidik dengan peserta didik untuk menyalurkan informasi atau pesan agar pembelajaran lebih bermakna. Alat perantara yang dimaksud adalah media pembelajaran inovatif yang dapat merangsang peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan untuk penyalur informasi dalam pembelajaran adalah Multimedia Interaktif Berbasis *Visual Basic Application* dan *Triggers*. Alasan penggunaan Multimedia Interaktif adalah praktis digunakan, dapat digunakan untuk belajar secara individu maupun kelompok sehingga peserta didik dalam pembelajaran matematika lebih bersemangat dengan tampilan slide yang ditayangkan.

Oleh karena itu, peneliti ingin mengatasi permasalahan tersebut dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Visual basic application dan triggers* Pada Pembelajaran Matematika Kelas dua SD”

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dideskripsikan, rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah: 1. Bagaimanakah karakteristik pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pitung berbasis *Visual Basic Application* dan *Triggers* pada mata pelajaran Matematika kelas II? 2. Bagaimanakah kevalidan dan kepraktisan penerapan pengembangan multimedia interaktif pitung berbasis *Visual Basic Application* dan *Triggers* pada mata pelajaran Matematika kelas II?

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah: 1. Untuk mengetahui karakteristik pengembangan media ajar

multimedia interaktif pitung berbasis *Visual Basic Application* dan *Triggers* pada mata pelajaran Matematika kelas II Sekolah Dasar. 2. Untuk menguji kevalidan dan kepraktisan penerapan pengembangan multimedia interaktif pitung berbasis *Visual Basic Application* dan *Triggers* pada mata pelajaran Matematika kelas II Dasar.

B. METODE

mengatakan “Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan produk multimedia interaktif berbasis *visual basic application dan triggers* pada pembelajaran matematika kelas 2 SD.

Dalam penelitian ini pengembangan ini, peneliti mengacu pada model *research and development (R&D)* menurut Borg and Gall (1983) dalam Sugiyono (2015:407) yang terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut: (1) *Research and Information Collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Data), (2) *Planning* (Perencanaan), (3) *Develop preliminary form of product* (Pengembangan draf produk), (4) *Preliminary field testing* (uji coba lapangan awal), (5) *Main product revision* (merevisi hasil ujicoba), (6) *Main field testing* (uji coba lapangan), (7) *Operasional product revision* (menyempurnakan produk hasil uji coba), (8) *Operational field testing* (uji coba lapangan), (9) *Final Product revision* (penyempurnaan berdasarkan masukan dari lapangan), dan (10) *Dissemination and implementation* (mendesiminasikan dan mengimplementasikan).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Penelitian ini menghasilkan produk berupa Multimedia Interaktif Berbasis *Visual basic application dan triggers* Pada Pembelajaran Matematika Kelas 2 SD. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan tersebut dijelaskan seperti dibawah ini:

1. Analysis

Tahap *Analysis* (analisis) merupakan tahap pertama dalam melaksanakan penelitian ini. Tahap analisis dilakukan dengan cara menganalisis hasil pembelajaran matematika di kelas 2 SD. Dari hasil evaluasi mahasiswa pada pembelajaran bilangan Matematika diperoleh nilai rata-rata UAS dari semua siswa sebesar 60. Dari hasil evaluasi tersebut kita bisa melihat bahwa pemahaman konsep pembelajaran matematika masih rendah. Selain itu juga dilakukan analisis mengenai media yang biasa digunakan guru sebelumnya yaitu belum menggunakan media. Berdasarkan hasil analisis peneliti menyimpulkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan siswa di jaman sekarang. Perubahan dan kemajuan teknologi yang begitu pesat mendukung adanya pengembangan sebuah media, khususnya menggunakan multimedia interaktif berbasis visual *basic application dan triggers*.

2. Tahap *Design* (perancangan)

Pada tahap ini dilakukan penyusunan kerangka struktur dari media pembelajaran yang akan dibuat dengan menggunakan multimedia, menentukan sistematika pengembangan media pembelajaran dan merancang alat evaluasi agar mampu mencapai kompetensi inti tersebut yang akan dicapai dalam pembelajaran matematika pada kelas 2 SD. Pada penyusunan kerangka struktur, peneliti menganalisis materi pembelajaran matematika yang akan ditampilkan di dalam media, menentukan desain tampilan, menentukan soal evaluasi dan merancang konsep.

3. Tahap *Development* (pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini pertama-tama adalah menghasilkan draf Multimedia Interaktif Berbasis *Visual basic application dan triggers* Pada Pembelajaran Matematika Kelas 2 SD, kemudian validasi produk oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi digunakan sebagai draft, kemudian dilakukan revisi agar bisa dilanjutkan tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi atau uji coba.

a. Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Materi

Validasi draf multimedia interaktif berbasis visual *basic application dan triggers* dilakukan oleh ahli materi bapak Husni Wakhyudin, M.Pd yang merupakan Dosen di program studi PGSD FIP Universitas PGRI Semarang.

Berdasarkan indikator kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis *Visual basic application dan triggers* diperoleh hasil validasi ahli materi menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 63 dengan persentase 92%, "sangat layak". Dari hasil validasi ahli materi tersebut dapat diartikan bahwa Multimedia Interaktif Berbasis *Visual basic application dan triggers* termasuk dalam kategori sangat layak

digunakan sebagai media Pembelajaran Matematika Kelas 2 SD.

b. Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Media

Validasi draf multimedia interaktif berbasis visual *basic application dan triggers* dilakukan oleh ahli media bapak Singgih Adhi Prasetyo, M.Pd yang merupakan Dosen di program studi PGSD FIP Universitas PGRI Semarang.

Hasil validasi oleh ahli media berdasarkan kriteria kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis *Visual basic application dan triggers* diperoleh skor sebesar 58 dengan persentase 74%, dengan kategori "layak". Dari hasil validasi ahli media tersebut dapat diartikan bahwa Multimedia Interaktif Berbasis *Visual basic application dan triggers* termasuk dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran Matematika Kelas 2 SD walaupun ada sedikit masukan untuk merevisi media dengan menambahkan slide yang lebih berwarna dalam masing-masing slide sehingga mahasiswa lebih mudah memahami.

Berdasarkan hasil validasi dan masukan dari validator kemudian media direvisi sebelum dilanjutkan tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.

4. Tahap *Implementation* (implementasi)

Pada tahap ini, multimedia interaktif berbasis visual *basic application dan triggers* yang telah revisi kemudian diujicobakan. Pada tahap implementasi ini hanya diujicobakan ke kelompok kecil atau disebut dengan uji coba terbatas. Dari hasil uji coba terbatas diperoleh respon dan masukan yang digunakan sebagai acuan penyempurnaan multimedia interaktif berbasis visual *basic application dan triggers* yang sudah dikembangkan.

Tahap implementasi dilaksanakan di SDN Morejo 1 dengan jumlah 30 siswa. Ujicoba dilakukan dengan cara penggunaan media dalam pembelajaran di kelas oleh Guru ibu Ratna, S.Pd. Selama penggunaan media peneliti melakukan observasi terhadap penggunaan media tersebut. Setelah pembelajaran guru diwawancara untuk diminta tanggapan, saran, dan komentarnya mengenai multimedia interaktif berbasis visual *basic application dan triggers* yang sudah dikembangkan. Selain guru, siswa juga diwawancara untuk diminta tanggapan dan komentarnya mengenai media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

Menurut guru kelas 2 penggunaan multimedia interaktif berbasis visual *basic application dan triggers* membantu mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran matematika di SD. Siswa juga terlihat lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut dari hasil wawancara dengan siswa juga diperoleh keterangan bahwa mereka lebih mudah memahami materi dengan adanya penggunaan multimedia interaktif berbasis visual *basic application*

dan *triggers* tersebut khususnya setelah melihat tayang yang ada di dalam media tersebut.

5. Tahap *Evaluation* (evaluasi)

Merupakan proses untuk melihat hasil apakah sistem pembelajaran khususnya media pembelajaran berhasil atau tidak sesuai dengan yang diharapkan. Pada tahap ini dilakukan analisis dari hasil implementasi, kemudian setelah mendapat data-data dan masukan dari reviewer (ahli media dan ahli materi) kemudian media dilakukan evaluasi untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai jika digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil evaluasi penggunaan media dilihat dari hasil pemahaman konsep siswa setelah pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis *Visual basic application dan triggers* pada pembelajaran Matematika Kelas 2 SD. Hasil dari evaluasi pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1

Ukuran Stistika	Nilai
Jumlah Siswa	30
Nilai Rata-rata	75
Nilai tertinggi	95
Nilai tersendah	60
Median	80
Modus	75

Dari hasil evaluasi nilai mahasiswa pada tabel 4.1 terlihat bahwa rata-rata kelas yang diperoleh siswa sudah baik yaitu sebesar 75. Nilai median sebesar 80 dan modus 75. Dapat disimpulkan bahawa nalai siswa pada pembelajaran matematika sudah baik sesuai dengan yang diharapkan. Dengan kata lain Multimedia Interaktif Berbasis *Visual basic application dan triggers* sudah bisa digunakan dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas 2 SD.

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Visual basic application dan triggers* pada pembelajaran matematika kelas 2 di SD dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan. Pada tahap analisis Tahap analisi dilakukan dengan cara menganalisis hasil pembelajaran MATEMATIKA siswa SD. Dari hasil evaluasi siswa pada pembelajaran matematika kelas 2 diperoleh nilai rata-rata UAS dari semua siswa sebesar 60. Dari hasil evaluasi tersebut kita bisa melihat bahwa pemahaman konsep pembelajaran matematika siswa masih rendah. Selain itu juga dilakukan analisis mengenai media yang biasa digunaka guru sebelumnya yaitu belum menggunakan media. Berdasarkan hasil analisis peneliti menyimpulkan perlunya pengembangan

media pembelajaran yang relevan dengan siswa di jaman sekarang.

Tahap selanjutnya adalah tahap desain. Pada tahap ini dilakukan penyusunan kerangka struktur dari media pembelajaran yang akan dibuat dengan menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis *Visual basic application dan triggers*, menentukan sistematika pengembangan media pembelajaran dan merancang alat evaluasi agar mampu mencapai kompetensi inti tersebut yang akan dicapai dalam pembelajaran matematika kelas 2 SD. Pada penyusunan kerangka struktur, peneliti menganalisis materi pembelajaran matematika yang akan ditampilkan di dalam media, menentukan desain tampilan, menentukan soal evaluasi dan merancang konsep.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan ini pertama-tama adalah menghasilkan draf Multimedia Interaktif Berbasis *Visual basic application dan triggers*, kemudian validasi produk oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi digunakan sebagai draft, kemudian dilakukan revisi agar bisa dilanjutkan tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi atau uji coba.

Pada tahap implementasi, Tahap implementasi dilaksanakan di SDN Mororejo 1 di kelas 2 dengan jumlah 30 siswa. Ujicoba dilakukan dengan cara penggunaan media dalam pembelajaran di kelas oleh guru. Selama penggunaan media peneliti melakukan observasi terhadap penggunaan media tersebut. Menurut guru kelas penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Visual basic application dan triggers* membantu mahasiswa dalam memahami pembelajaran matematika di SD. Siswa juga terlihat lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut dari hasil wawancara dengan siswa juga diperoleh keterangan bahawa mereka lebih mudah memahami materi dengan adanya penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Visual basic application dan triggers*.

Di era digital sekarang ini penggunaan media pembelajaran on line menjadi alternatif yang sangat baik dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Sistem pembelajaran yang manual membuat anak-anak jenuh dan akhirnya terhambat dalam belajar (Fendik, 2017). Multimedia Interaktif Berbasis *Visual basic application dan triggers* yang sudah dikembangkan dalam

penelitian ini bisa menjadi salah satu alternatif yang bisa digunakan oleh guru SD sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran matematika.

Hasil validasi ahli materi satu oleh validator pada aspek kesesuaian materi dan dapatkan skor hasil presentase 90,6%, jadi dapat disimpulkan bahwa dalam kriteria baik. Validator media satu memberikan penilaian dengan mengisi angket dan hasil presentase validasi media adalah 82,5% jadi dapat disimpulkan bahwa media tersebut dalam kriteria baik. Validasi ahli materi validator dua memberikan hasil presentase sebesar 90,3%. jadi validasi materi dapat disimpulkan bahwa dalam kriteria baik. validator media dua memberikan presentase dan penilaian yang diperoleh adalah 89,5%. Dan dapat disimpulkan bahwa hasil validasi dua tersebut termasuk kriteria sangat baik. Validator satu memberikan penilaian dengan mengisi angket dan memberikan presentase 92,8% , dapat disimpulkan bahwa media tersebut termasuk kriteria sangat baik. Hasil validasi data dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis visual *basic application dan triggers* ini valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran matematika kelas dua SD

D. SIMPULAN

Proses pengembangan multimedia interaktif berbasis visual *basic application dan triggers* ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yaitu (1) Analysis : analisis kebutuhan, (2) Design, yang meliputi penyusunan kerangka media pembelajaran yang akan dibuat, sistematika, dan alat evaluasi yang akan digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis visual *basic application dan triggers*. (3) Development, Pada tahap pengembangan ini pertama-tama adalah menghasilkan draf multimedia interaktif berbasis visual *basic application dan triggers*, kemudian validasi produk oleh ahli materi dan ahli media (4) Implementation, pada tahap ini, media pembelajaran yang telah revisi kemudian diujicobakan mahasiswa. Pada tahap implementasi ini hanya diujicobakan ke kelompok kecil atau disebut dengan uji coba terbatas (5) Evaluation, merupakan proses untuk melihat hasil apakah sistem pembelajaran khususnya media pembelajaran berhasil atau tidak sesuai dengan yang diharapkan. Multimedia interaktif berbasis visual *basic application dan triggers* layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran Matematika Kelas 2 SD.

Angket validasi ahli media dan materi pembelajaran diuikan dengan hasil yang diperoleh dari validator sebesar 90,4%, serta hasil presentase dari ketiga guru kelas 2 adalah 91,2% jadi dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik dan sangat layak digunakan. Sdngkan rata rata hasil angket tanggapan siswa dari ketiga sd memperoleh 92,8% halini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- _____. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya
- Kurniawan, Erick. (2010). *Cepat Mahir Visual Basic 2010*. Jakarta: Andi Publisher
- Kustandi, Cecep. (2011). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Sukoco, dkk. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Kuliah Teknik Kendaraan Ringan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vol. 22, No. 2. Hlm. 218
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta
- Sukarjo. (2006). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Jurusan Teknologi Pembelajaran Program Sarjana UNY

Strategi Layanan BK Untuk Pegentasan Perilaku Seks Bebas Pada Peserta Didik Jenjang SMA

Rohani

Universitas PGRI Semarang

rohani100195@gmail.com

Abstrak

Peserta didik SMA merupakan kelompok remaja yang rentan terhadap permasalahan seks bebas. Bimbingan dan konseling di Indonesia menggunakan pola komprehensif untuk dapat mengentaskan masalah pada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengelaborasi landasan teori dan strategi layanan bimbingan dan konseling untuk pegentasan perilaku seks bebas pada peserta didik SMA. Metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian kepustakaan. Sumber data diperoleh dari literatur relevan seperti buku, prosiding, jurnal atau artikel ilmiah yang terkait dengan topik yang dipilih. Teknik analisis dilakukan dengan metode analisis isi. Hasil penelitian ini adalah terelaborasinya landasan teori dan strategi layanan bimbingan dan konseling untuk pegentasan perilaku seks bebas pada peserta didik SMA melalui empat komponen layanan bimbingan konseling komprehensif yaitu : 1) layanan dasar melalui bimbingan klasikal dengan media audio visual yang dikolaborasi dengan metode permainan kuis interaktif melalui website kahoot pada tahap apersepsi, 2) layanan perencanaan individual melalui rancangan kegiatan yang berkaitan dengan pemahaman resiko seks bebas dan peluang di lingkungan, 3) layanan responsif melalui konseling individu dengan pendekatan konseling behavior, 4) dukungan sistem melalui pengembangan jejaring dan kegiatan manajemen yang terstruktur dan terencana. Strategi tersebut diharapkan dapat menjadi pedoman dan gambaran untuk guru bimbingan konseling dalam pegentasan masalah seks bebas peserta didik SMA.

Kata kunci : seks bebas, strategi layanan BK

Abstract

High school students are a group of teenagers who are vulnerable to the problem of free sex. This study aims to elaborate the theoretical foundation and strategy of guidance and counseling services for staging of free sex in high school students. The research method used is library research. Data sources are obtained from relevant literature such as books, journals or scientific articles related to the chosen topic. The analysis technique by the content analysis method. The results of this study are the elaboration of the theoretical foundation and strategy of guidance and counseling services for staging of free sex behavior in high school students through four components of comprehensive counseling guidance services, namely: 1) basic services through classical guidance with audio-visual media collaborated with interactive quiz game methods through website kahoot at the apperception stage, 2) individual planning services through the design of activities related to understanding the risks of free sex and opportunities in the environment, 3) responsive services through individual counseling with behavioral counseling approaches, 4) system support through network development and structured management activities and planned. The strategy is expected to be a guideline and picture for counseling guidance teachers in alleviating the free sex problem of high school students.

Keywords: free sex, BK service strategies

A. PENDAHULUAN

Peserta didik merupakan individu yang sedang berada dalam proses berkembang, yaitu berkembang ke arah kematangan atau kemandirian. Untuk mencapai kematangan tersebut, peserta didik memerlukan bimbingan, karena mereka masih kurang memiliki pemahaman atau wawasan tentang dirinya dan lingkungannya juga pengalaman dalam menentukan arah kehidupannya (Bhakti & Safitri, 2015:55).

Menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014 Pasal 1 ayat 7, remaja adalah individu pada rentang usia 10-18 tahun. Peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Atas umumnya terdiri dari remaja usia 15-18 tahun. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik merupakan individu yang sedang berada pada fase transisi dimana individu mengalami perubahan dari periode anak-anak menuju dewasa (Batubara, 2016:21). Berada pada masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa membuat remaja rentan terhadap stres, frustrasi, dan konflik yang tidak saja meliputi masalah internal tetapi juga masalah eksternal misalnya dari segi kematangan biologis, seksual sedang berangsur-angsur memperlihatkan karakteristik seks sekunder sampai mencapai kematangan seks, dari segi perkembangan kejiwaan, jiwanya sedang berkembang dari sifat anak-anak menjadi dewasa, dari segi sosial ekonomi remaja adalah individu yang beralih dari ketergantungan menjadi relatif bebas. Remaja mengalami fase perkembangan menuju kematangan secara mental, emosi, fisik, dan sosial yang berdampak pada berbagai aspek kehidupannya (Fitriyah, 2016:30).

Pada zaman modern ini, banyak sekali perubahan dalam kehidupan yang amat mempengaruhi remaja sehingga menimbulkan gejolak yang bermanifestasi dalam sikap dan perilaku remaja. Salah satunya adalah pada pola sikap remaja untuk melakukan penyimpangan perilaku terutama dalam perilaku seksualnya. Menurut (Fitriyah, 2016:30) bentuk tingkah laku ini dapat beraneka ragam seperti berkencan, berpacaran, berbagai kegiatan yang mengarah pada pemuasan seksual.

Sikap remaja yang semakin permisif terhadap hubungan seks pranikah, dapat dilihat dari perilaku seksual remaja yang semakin meningkat.

Survei KPAI (Komnas Perlindungan Anak) bersama dengan Kementerian Kesehatan pada tahun 2018 menyatakan bahwa remaja Indonesia darurat seks bebas dengan hasil presentase 62,7% remaja Indonesia pernah melakukan hubungan seks pranikah. Pusat Informasi dan Pelayanan Remaja (PILAR) PKBI Jawa Tengah pada bulan Maret tahun 2016, melakukan survei terhadap 2.843 remaja di kota Semarang dan di kabupaten Semarang. Didapatkan hasil sebanyak 2,2% remaja pernah melakukan hubungan seks pranikah, 40% remaja mengaku mulai berpacaran sejak usia 10-15 tahun, 11,2% remaja pernah memegang organ reproduksi pasangannya, dan 2,4% remaja pernah melakukan petting atau menggesekkan alat kelaminnya. Oktarina, Margono, & Purnomo (2017:27) juga menyatakan bahwa data SMAN 1 Sukamara menunjukkan adanya siswi yang dikeluarkan akibat hamil di luar nikah. Pada tahun 2013 terdapat 2 siswi yang dikeluarkan sekolah karena hamil di luar nikah, tahun 2014 tidak ada siswi yang dikeluarkan, tahun 2015 adalah 1 siswi yang dikeluarkan. Dan pada tahun 2016 terdapat 3 siswi yang dikeluarkan atau mengalami peningkatan dibandingkan dengan tahun 2015.

Beberapa kasus perilaku seks bebas di kalangan siswa siswi SMA dan sederajat tidak hanya terjadi karena faktor perubahan fisik dan psikologis remaja. (Rosyana, Kusnanto, & Wahyuni, 2019:13-15) menyatakan bahwa faktor lain yang berpengaruh terhadap perilaku seks bebas adalah faktor *thought and feeling* yang meliputi meliputi beberapa aspek seperti pengetahuan tentang kesehatan reproduksi yang rendah sikap yang cenderung permisif dan persepsi tentang seks, faktor *personal references* meliputi orang tua dan teman sebaya, faktor *resources* yaitu sarana dan prasarana pendukung untuk mengakses informasi seksual seperti *handphone* dan televisi serta faktor *culture* yang dianut oleh suatu masyarakat atau lingkungan tempat tinggal remaja.

Pendidikan memiliki fungsi pengembangan, membantu individu mengembangkan diri sesuai dengan fitrahnya (potensi), peragaman (diferensiasi), membantu individu memilih arah perkembangan yang tepat sesuai dengan potensi dan integrasi, membawa keragaman perkembangan ke arah tujuan yang sama sesuai dengan hakikat manusia untuk menjadi pribadi yang utuh (Kartadinata, 2011:12). Upaya bimbingan dan

konseling dalam merealisasikan fungsi-fungsi pendidikan seperti disebutkan terarah kepada upaya membantu individu, untuk memperhalus, menginternalisasi, memperbaharui, dan menginternalisasi sistem nilai ke dalam perilaku mandiri.

Bimbingan dan konseling merupakan salah satu bagian dari pendidikan yang memiliki peranan penting bagi siswa dan merupakan suatu layanan yang dapat menjadi wadah bagi siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Bimbingan konseling di Indonesia saat ini menggunakan pola bimbingan dan konseling komprehensif. Berdasarkan Permendikbud No. 111 tahun 2014 Pasal 6 ayat 1a-1d, bimbingan konseling komprehensif harus mencakup layanan dasar, layanan peminatan dan perencanaan individual, layanan responsive dan layanan dukungan system. Bimbingan konseling komprehensif mampu memberikan kontribusi yang positif bagi perkembangan peserta didik di sekolah. Bimbingan konseling komprehensif juga dapat meningkatkan pengembangan akademik, pribadi-sosial, dan karir siswa di sekolah. Disamping itu, konselor juga harus mampu merencanakan pembelajaran dan pembimbingan kepada peserta didik dan harus menguasai teori dan pelaksanaan layanan bimbingan konseling dengan baik.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan studi kepustakaan yang bertujuan untuk memberikan pedoman dan gambaran strategi layanan bimbingan dan konseling dalam upaya mengentaskan perilaku seks bebas di SMA.

B. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang berupa studi kepustakaan (*library research*). Sumber data diperoleh dari literatur relevan seperti buku, prosiding, jurnal atau artikel ilmiah yang terkait dengan topik yang dipilih. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kepustakaan ini adalah metode analisis isi (*content analysis*).

Untuk mencegah serta mengatasi kesalahpahaman atau misinformasi dalam menganalisis maka dilakukan pengecekan antar pustaka dan membaca ulang pustaka. Mengingat keterbatasan kemampuan peneliti yang belum mampu melakukan kajian pustaka secara mendalam maka laporan penelitian ini disusun atas

prinsip kesederhanaan dan kemudahan. Tujuan penggunaan prinsip tersebut adalah untuk mempermudah pembaca memahami inti isi artikel.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengentasan permasalahan seks bebas pada peserta didik SMA dapat dilakukan dengan menerapkan empat komponen layanan bimbingan konseling komprehensif. Strategi yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Layanan dasar

Strategi layanan dasar dalam pengentasan masalah seks bebas pada siswa SMA dapat dilakukan melalui layanan bimbingan klasikal. Bimbingan klasikal merupakan layanan yang dapat bersifat preventif dan efisien untuk sasaran layanan yang berjumlah besar. Layanan ini dapat menjangkau keseluruhan sasaran sehingga dapat menekan munculnya masalah pada peserta didik sebagai sasaran layanan. Upaya preventif melalui bimbingan klasikal dilakukan dengan memberikan materi tentang kesalahan dan penyimpangan seksual serta resiko perilaku seks bebas seperti kehamilan yang tidak diinginkan (KTD), aborsi, HIV/AIDS, putus sekolah dan penyakit menular seksual. Pemberian informasi yang benar terkait seksualitas yang diberikan pada peserta didik akan menjawab pertanyaan dari rasa ingin tahu pada remaja yang merupakan salah satu faktor penyebab perilaku seks bebas pada peserta didik.

Pemberian materi bimbingan dilakukan dengan menggunakan metode ekspositori yang dikolaborasikan dengan metode permainan dan penggunaan media audio visual. Pelaksanaan bimbingan dimulai dengan membangun apersepsi atau pemanasan untuk peserta didik. Apersepsi merupakan tahap yang penting untuk meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti bimbingan. Menurut Sutirna (2018) peserta didik harus merasa senang dahulu dalam mengikuti pembelajaran, karena jika di awal sudah tidak menyenangkan, maka pembelajaran tidak akan bermakna bagi peserta didik. Hal tersebut juga berlaku untuk proses bimbingan klasikal agar peserta didik dapat mengikuti proses bimbingan dengan lebih baik. Tahap apersepsi pada siklus ini dilakukan melalui metode permainan. Metode permainan yang dilakukan adalah kuis interaktif berbasis

online learning melalui pemanfaatan website *kahoot*. Konselor dapat memberikan materi yang berkaitan dengan penyimpangan seksual dan resiko perilaku seks bebas melalui kuis pada website *kahoot*. Sutirna (2018) menyatakan bahwa penggunaan *kahoot* dalam tahap apersepsi merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan keaktifan siswa di awal pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan Putri & Muzakki (2019:222) yang menyatakan bahwa “*kahoot* dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik”. *Kahoot* didesain agar *user friendly* dimana penggunaannya, baik guru maupun peserta didik hanya perlu mengaksesnya melalui website tanpa harus install software. Menurut Martikasari (2018:183) *kahoot* merupakan game yang sederhana namun menyenangkan. Para peserta yang memainkan *kahoot*, akan ditampilkan pertanyaan di layar, lalu para peserta diberi waktu untuk menjawab. Jawaban benar atau salah langsung ditampilkan di layar. Setiap jawaban peserta, mendapat poin. Pada setiap akhir pertanyaan, *kahoot* menampilkan lima posisi poin tertinggi, sedangkan di akhir game, *kahoot* akan menampilkan urutan poin tiga besar. *Kahoot* juga merekap jawaban-jawaban peserta dari pertanyaan pertama hingga terakhir, dan hasil bisa disimpan dalam Microsoft Excel.

Setelah tahap apersepsi selesai, konselor dapat mulai masuk ke penyampaian materi pada bimbingan klasikal. Dalam penyampaian materi, konselor memulai dengan metode ekspositori. Selanjutnya di tengah penyampaian materi, konselor dapat menggunakan media audio visual untuk memberikan gambaran yang lebih konkret terkait perilaku menyimpang seksual dan resiko perilaku seks bebas. Rini, Mamesah & Hidayat (2014:35) menyatakan bahwa media audio visual dalam layanan bimbingan klasikal berpengaruh positif signifikan terhadap pemahaman siswa kelas VII – 4 SMP Bina Insani Tangerang mengenai pacaran yang sehat. Sedangkan Budiman (2017:5) menyatakan bahwa media audio visual efektif dapat meningkatkan pemahaman pernikahan usia dini peserta didik. Hendrik & Ratini (2018:31) dalam penelitiannya di SMA juga memberikan saran agar dalam proses

bimbingan konselor dapat menggunakan media audio visual karena berdasarkan hasil penelitiannya diketahui bahwa pemahaman peserta didik tentang resiko perilaku seksual pra nikah meningkat setelah dilakukan layanan informasi dengan media audio visual. Media audio visual mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang akan membuat peserta didik menggunakan indera pendengaran dan penglihatan dalam proses bimbingan. Hal tersebut menjadikan informasi yang diberikan mudah diterima dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

b. Layanan perencanaan individual

Layanan perencanaan individual dalam pengentasan masalah seks bebas merupakan suatu pemberian bantuan yang ditujukan untuk seluruh peserta didik agar mampu membuat dan mengimplementasikan serta memaksimalkan rencana kehidupan sosial pribadinya. Guru BK sebagai konselor dapat memberikan strategi dengan cara merancang berbagai kegiatan dan merumuskan aktivitas-aktivitas sistematis yang berkaitan dengan pemahaman tentang resiko perilaku seks dan peluang serta kesempatan yang ada di lingkungan. Mengingat bahwa salah satu faktor seks bebas pada peserta didik adalah penyalahgunaan manfaat teknologi maka melalui kegiatan dan aktivitas untuk melihat peluang serta kesempatan yang ada di lingkungannya peserta didik dapat memanfaatkan waktu dan teknologi untuk hal yang lebih positif. Sedangkan melalui pemahaman tentang risiko dan tanggung jawab yang harus dilakukan akibat perilaku penyimpangan seksual peserta didik akan dapat mengontrol diri dalam hal perilaku seksual yang ditimbulkan oleh faktor hormonal yang sedang berkembang. Hal tersebut dapat membantu peserta didik merencanakan masa depan yang lebih positif dan terhindar dari penyimpangan seksual.

c. Layanan responsif

Layanan responsif merupakan bantuan untuk memberikan respon atau pertolongan langsung dan segera berdasarkan kebutuhan peserta didik agar peserta didik tidak mengalami hambatan dalam pencapaian tugas-tugas perkembangan (Bakar & Luddin, 2010:54). Strategi layanan responsif yang dapat dilakukan adalah konseling individu. Melalui proses konseling

individu, konselor dapat berinteraksi dengan cara bertatap muka langsung dengan konseli yang kemudian dapat membantu cara berpikir, bersikap dan berperilaku pada konseli. Pelaksanaan konseling individu dapat dilakukan menggunakan pendekatan konseling *behavior*. Konseling *behavior* dapat mengubah perilaku buruk menjadi perilaku baik dan merupakan pendekatan konseling yang efektif untuk melakukan modifikasi tingkah laku.

Dalam proses pelaksanaan konseling *behavior*, konselor tidak hanya berfokus pada masalah yang terjadi, tetapi juga harus mampu mengidentifikasi faktor penyebab munculnya perilaku seks bebas. Meskipun penyebab dan masalah yang ditimbulkan tidak hanya satu, konselor harus dapat mencari lagi masalah yang lebih mengganggu sehingga menyebabkan terjadinya perilaku menyimpang pada konseli. (Komalsari, 2011:157) menyatakan bahwa konseling *behavior* terdiri dari tahap yaitu *assessment*, *goal setting*, *technique implementation* dan *evaluation-termination*. Tahap *assessment* konselor melakukan analisis dan identifikasi untuk melihat pencetus perilaku hingga akibat dari perilaku seks bebas. Tahap ini akan menghasilkan data awal yang dapat dibandingkan dengan data tingkah laku setelah intervensi. Selanjutnya dalam *goal setting* konselor dan konseli menentukan tujuan konseling sesuai dengan kesepakatan bersama berdasarkan informasi yang telah disusun dan dianalisis. Setelah menetapkan tujuan konselor dan konseli menentukan strategi dan mengimplementasikan teknik konseling yang sesuai dengan masalah yang dialami konseli. Teknik yang dapat dipilih antara lain *desensitization* untuk membantu konseli *relax*, *sexual training* untuk menghilangkan kecemasan yang timbul akibat pergaulan bebas dengan lawan jenis dan *aversion therapy* untuk membantu menghilangkan kebiasaan buruk. Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi efektifitas konseling dan terminasi untuk melihat perkembangan dan monitoring tingkah laku konseli.

d. Dukungan Sistem

Strategi yang digunakan dalam dukungan sistem adalah pengembangan jejaring yang meliputi kerjasama dengan guru dan menyelenggarakan program kerjasama dengan orang tua. Kerjasama dengan para guru di lingkungan

sekolah dilakukan melalui konsultasi guru bimbingan konseling dengan wali kelas, dan guru mata pelajaran yang bertujuan untuk memonitoring dan memiliki informasi mengenai perkembangan siswa di dalam kelas, prestasi belajar, kehadiran, dan mengetahui masalah pribadi siswa, sehingga guru bimbingan konseling dapat mengetahui perkembangan peserta didik. Guru bimbingan konseling juga dapat melakukan kerjasama dengan orang tua untuk melakukan monitoring terkait perkembangan peserta didik. Disamping pengembangan jejaring, juga perlu dilakukan kegiatan manajemen yang struktur dan terencana untuk memelihara dan meningkatkan mutu program bimbingan konseling melalui pengembangan program, pengembangan staf, pemanfaatan sumber daya, dan pengembangan penataan kebijakan.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan studi kepustakaan mengenai strategi layanan bimbingan dan konseling untuk pengentasan perilaku seks bebas pada peserta didik di jenjang Sekolah Menengah Atas diperoleh kesimpulan bahwa pelaksanaan strategi layanan bimbingan dan konseling dilakukan dengan menerapkan empat komponen layanan bimbingan konseling komprehensif yaitu :

- a. Layanan dasar, strategi yang diberikan adalah dengan memberikan bimbingan klasikal di dalam kelas berupa penyajian materi tentang kesalahan dan penyimpangan seksual serta resiko perilaku seks bebas dengan menggunakan metode ekspositori yang dikolaborasikan dengan metode permainan kuis interaktif melalui pemanfaatan website *kahoot* dan penggunaan media audio visual.
- b. Layanan perencanaan individual, strategi yang diberikan adalah dengan cara merancang berbagai kegiatan dan merumuskan aktivitas-aktivitas sistematis yang berkaitan dengan pemahaman tentang resiko perilaku seks dan peluang serta kesempatan yang ada di lingkungan.
- c. Layanan responsif, strategi yang diberikan adalah dengan konseling individu melalui pendekatan konseling *behavior* yang terdiri dari tahap *assessment*, *goal setting*, *technique implementation* dan *evaluation-termination*.
- d. Dukungan sistem, strategi yang diberikan adalah pengembangan jejaring yang meliputi

kerjasama dengan guru dan menyelenggarakan program kerjasama dengan orang tua serta kegiatan manajemen yang struktur dan terencana untuk memelihara dan meningkatkan mutu program bimbingan konseling.

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti di atas, diharapkan strategi layanan bimbingan dan konseling dapat menjadi pedoman dan gambaran kepada guru bimbingan konseling dalam pengentasan masalah seks bebas peserta didik dan diharapkan strategi tersebut dapat dikembangkan kembali sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah dengan didukung teori dan rujukan yang sesuai dengan pengentasan perilaku seks bebas.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakar, A., & Luddin, M. (2010). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Cita Pustaka Media Perintis.
- Batubara, J. R. (2016). Adolescent Development (Perkembangan Remaja). *Sari Pediatri*, 12(1), 21. <https://doi.org/10.14238/sp12.1.2010.21-9>
- Bhakti, C. P., & Safitri, N. E. (2015). Implementasi Pemendikbud (peserta didik).pdf. In M. Jumarini, A. D. Astuti, K. B. Riyanta, & W. Purwadi (Eds.), *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling* (pp. 55–61). Retrieved from <http://eprints.uad.ac.id/id/eprint/3339>
- Budiman, M. A. (2017). Keefektifan Bimbingan Klasikal Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Pernikahan Usia Dini. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 2(2), 1–5. Retrieved from <http://i-rpp.com/index.php/jpp/article/view/743>
- Fitriyah, F. (2016). Penerapan Layanan Informasi Dengan Menggunakan Buku Panduan Pendidikan Seks Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Perilaku Seksual Menyimpang Di Kelas VII B SMP Kartini Surabaya. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 2(2), 29–35. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v2i2.1055>
- Hendrik, & Ratini. (2018). Meningkatkan Pemahaman Resiko Perilaku Pra Nikah Melalui Layanan Informasi Dengan Media Audio Visual Siswa Sma Negeri 2 Mempawah. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 3, 31–35. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26737/jbki.v3i2.713>
- Kartadinata, S. (2011). *Menguak Tabir Bimbingan dan Konseling sebagai Upaya Pedagogis*. Bandung: UPI Press.
- Komalsari, G. (2011). *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: Indeks.
- Martikasari, K. (2018). Kahoot: Media Pembelajaran Interaktif Dalam Era Revolusi Industri 4.0. 181–189. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.19>
- Oktarina, J., Margono, H. M., & Purnomo, W. (2017). The Effect of Reproductive Health Education by Peer Educators on Knowledge and Attitude to Prevention of Premarital Sex at SMAN 1 Sukamara, Sukamara District, Central Kalimantan. *Buletin Penelitian Sistem Kesehatan*, 20(1), 26–33. <https://doi.org/10.22435/hsr.v20i1.6180.26-33>
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 1–7. Retrieved from http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27_Aprilia_Riyana.pdf
- Rini, D. A., Mamesah, M., & Hidayat, D. R. (2014). PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL DALAM LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL TERHADAP PEMAHAMAN SISWA MENGENAI PACARAN YANG SEHAT. *Insight: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3, 35–39. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/insight/article/view/1778/1427>
- Rosyana, K., Kusnanto, & Wahyuni, E. D. (2019). Analisis Faktor Yang Berhubungan Dengan Perilaku Seks Bebas Pada Remaja di SMK DR Soetomo Surabaya Berdasarkan Teori Perilaku WHO. *Fundamental and Management Nursing Journal*, 1(1), 12–17. <https://doi.org/10.20473/FMNJ.V1I1.12127>
- Sutirna. (2018). *Game Education: Aplikasi Program Kahoot Dalam Tahap Apersepsi Proses Belajar Mengajar*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/331>

634051 GAME EDUCATION APLIKASI
PROGRAM KAHOOT DALAM TAHAP
APERSEPSI PROSES BELAJAR MENG
AJAR_Sutirna

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING* BERBANTU MEDIA KUBANG (KUBUS ANGKA) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI PETOMPON 01 SEMARANG

Shara Saraswati¹⁾, Rasiman²⁾, Mei Fita Asri Untari³⁾

¹*Universitas PGRI Semarang*

²*Universitas PGRI Semarang*

³*Universitas PGRI Semarang*

Email: s.shara008@gmail.com

Abstrak

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis keefektifan model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Petompon 01 Semarang. Sampel yang diambil adalah 18 siswa. Hasil uji Homogenitas f hitung = 1,04 dan f tabel = 2,29 artinya f hitung < f tabel maka H_a di tolak dan H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa kelompok pretest dan kelompok posttest homogen. Berdasarkan uji- t diperoleh t hitung > t tabel yaitu $6,83 > 1,740$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan yakni 92% dan ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai 100%. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *Snowball Throwing* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Petompon 01 Semarang.

Kata Kunci : Model *Snowball Throwing*, Media Kubang, Hasil Belajar Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi manusia, karena dengan pendidikan manusia mampu mencapai kemajuan diberbagai bidang yang akhirnya akan menempatkan seseorang pada kondisi yang lebih baik. Kemajuan suatu negara ditentukan oleh sumber daya manusia, sedangkan sumber daya manusia ditentukan oleh kualitas pendidikannya. Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Tantangan pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar di masa depan yang akan datang menjadi tantangan yang semakin berat. Hal ini merupakan konsekuensi kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam hal ini seorang guru harus mampu memberikan suatu inovasi baru yang dapat menunjang efektifitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Karena keberhasilan seorang peserta didik selain ditentukan oleh faktor internal juga ditentukan oleh faktor *eksternal*, diantaranya yaitu model serta media pembelajaran yang digunakan seorang guru ketika menyampaikan materi pembelajaran.

Mustafa (Tri Wijayanti, 2011) menyebutkan bahwa pembelajaran Matematika merupakan mata pelajaran yang mempunyai peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu yang didapatkan oleh peserta didik pada Sekolah Dasar sangat berguna untuk kehidupannya. Karena ilmu yang didapatkan akan diterapkan ke dalam kehidupan nyata dan merupakan salah satu proses pengetahuan. Pengetahuan merupakan salah satu hal yang terpenting dari hasil pendidikan, untuk mengembangkan proses berpikir. Proses berpikir peserta didik usia Sekolah Dasar masih berada pada tahap operasional konkrit (berdasarkan benda nyata). Selama proses pembelajaran sebaiknya guru mengaitkan pelajaran dengan contoh-contoh nyata yang sederhana dan mampu diketahui siswa, hal ini yang seharusnya diterapkan dalam mata pelajaran Matematika, agar peserta didik menguasai konsep-konsep kognitif dalam setiap pembelajaran. Matematika memiliki peranan penting karena Matematika menjadi pondasi yang sangat menen-

tukan dalam membentuk sikap, kecerdasan, dan kepribadian anak. Karena itu pembelajaran Matematika yang diberikan terutama pada jenjang SD dimaksudkan untuk membangun cara berpikir siswa secara sistematis (memiliki urutan tertentu dan teratur). Cara berpikir ini sangat membantu menyelesaikan setiap persoalan dengan lebih mudah namun, kenyataannya masih banyak keluhan yang dihadapi peserta didik tentang pelajaran Matematika, tidak menarik, rumit dan membosankan.

Menurut Ngalimun (2012) Peserta didik cenderung merasa bosan dan jenuh selama mengikuti proses belajar mengajar di kelas, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang bersemangat selama mengikuti pembelajaran. Guru hanya menggunakan media dan sumber belajar dari buku siswa seadanya. Peserta didik diminta mempelajari dan membaca buku secara mandiri kemudian guru mengulangnya dengan menerangkan dan menjelaskan di papan tulis. Hal itulah yang membuat peserta didik enggan untuk mempelajari. Guru Sekolah Dasar itu dituntut memiliki kelebihan kreativitas, kesabaran, dan ketekukan. Dengan menggunakan media dan model pembelajaran yang kreatif dan menarik diharapkan peserta didik dapat lebih aktif selama mengikuti pembelajaran dan lebih termotivasi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasi peserta didik. Upaya untuk mengatasi kesulitan telah dilakukan oleh pemerintah. Seperti penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku tema, peningkatan pengetahuan guru-guru melalui penataran serta melakukan penelitian terhadap faktor-faktor yang diduga mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang aktif dalam proses belajar mengajar, disini guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang membuat peserta didik untuk dapat lebih memahami materi yang sudah diberikan guru. Misalnya dengan mengolaborasikan antara model yang akan digunakan dengan alat peraga yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan untuk dapat mencapai hasil yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas III SDN Petompon 01 Semarang, menunjukan bahwa dalam proses belajar yang berlangsung siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran. Karena siswa cenderung bermain sendiri tanpa menghiraukan guru yang sedang menjelaskan. Dari hasil observasi juga dapat diketahui bahwa guru pada saat mengajar belum

menggunakan media serta model yang bervariasi sehingga peserta didik merasa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menjadi berkurang karena mereka cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar dan menutup permasalahan yang terjadi diatas. Salah satu strategi yang dapat digunakan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran. Menurut Trianto (dalam Afandi, 2010:15) model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Penggunaan model pembelajaran yang tepat juga harus diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan senang dan gembira sehingga semangatnya dalam belajar akan lebih besar. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos dalam Daryanto, 2016:4). Pada proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Menurut Kisworo (patmawati, 2012) Snowball Throwing adalah melempar bola salju. Pembelajaran Snowball Throwing merupakan salah satu model dari pembelajaran kooperatif. Pembelajaran Snowball Throwing merupakan model pembelajaran yang membagi murid di dalam beberapa kelompok, yang dimana masing-masing anggota kelompok membuat bola pertanyaan. Dalam pembuatan kelompok, peserta didik dapat dipilih secara acak atau heterogen. Menurut Akhiriyah dalam artikel penelitian Candra Dewi Kesuma, Sukanto, dan Mei Fita Asri Untari "Snowball Throwing adalah model pembelajaran yang menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar dan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar". Sehingga siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep dasar dan ide-ide lebih banyak dan lebih baik dengan adanya saling memberi informasi pengetahuan.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan rata-rata belajar matematika peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu Kubang (Kubus Angka) melebihi KKM. Tujuan berikutnya yaitu meningkatnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Dari permasalahan yang telah di uraikan, maka penelitian yang akan dilakukan adalah keefektifan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu media Kubang (Kubus Angka) terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III SD Negeri Petompon 01 Semarang.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Petompon 01 Semarang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Peneliti menggunakan desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design* dengan menggunakan satu kelas sebagai subjek penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Petompon 01 Semarang tahun ajaran 2019/2020. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Petompon 01 Semarang tahun ajaran 2019/2020 sebanyak 18 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonprobability Sampling dengan teknik sampling jenuh*. *Nonprobability Sampling* artinya teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap undur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. *Teknik sampling jenuh* teknik penentuan sampel bila ditambah jumlahnya, tidak akan menambah keterwakilan sehingga tidak akan mempengaruhi nilai informasi yang telah diperoleh. (Sugiyono, 2018: 133).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa wawancara, tes, observasi dan dokumentasi. Instrumen hasil belajar berupa tes obyektif berupa soal pilihan ganda. Pada penelitian ini instrumen berupa soal tes uraian. Soal tes ini digunakan untuk mengetahui seberapa keterampilan siswa dalam berbicara di awal dan di akhir setelah menggunakan model *Snowball Throwing*. Untuk setiap soal yang benar diberi skor 1 dan untuk yang salah diberi skor 0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian diperoleh dari data awal berupa nilai *pretest* dan data akhir berupa nilai *posttest*. Nilai *pretest* dan *posttest* dinyatakan tuntas jika memenuhi KKM yang berlaku yaitu 65. Pada awal pembelajaran siswa diberikan *pretest* berbentuk soal pilihan ganda untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing*. Selanjutnya pada akhir pembelajaran siswa diberikan *posttest* berupa soal yang sama dengan *pretest*. Berikut ini adalah hasil data yang diperoleh pada penelitian.

Tabel 1.1
Daftar Nilai Hasil Penelitian *Pretest* dan *Posttest*

Kategori	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai tertinggi	80	92
Nilai terendah	56	72
Rata-rata	66	81
Jumlah tuntas	12	18
Jumlah tidak tuntas	6	0
Presentase ketuntasan	67%	100%

Berdasarkan data hasil penelitian pada tabel 1.1 diatas menunjukkan bahwa nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* terdapat selisih rata-rata sebesar 15. Pada nilai tertinggi *pretest* yaitu 80 dan nilai tertinggi pada *posttest* yaitu 92, sedangkan nilai terendah pada *pretest* yaitu 56 dan nilai terendah pada *posttest* yaitu 72.

Pada pelaksanaan *posttest* terdapat peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa. Untuk ketuntasan belajar siswa pada *pretest* terdapat 18 siswa dengan presentase 67% dan untuk ketuntasan belajar siswa pada *posttest* terdapat 18 siswa dengan presentase 100%. Selisih antara presentase ketuntasan belajar siswa terdapat 37%. Hal ini merupakan akibat diberikannya perlakuan oleh peneliti sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya pada hasil belajar matematika.

B. Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian terhadap normal tidaknya data yang dianalisis. Uji normalitas data yang digunakan yaitu uji *liliefors* untuk mengetahui apakah hasil nilai *Pretest* dan *posttest* siswa berasal dari populasi yang berdistribusi

normal atau tidak. Berdasarkan perhitungan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1.2
Uji Normalitas

<i>Pretest</i>	
L_0	0,1421
L_{tabel}	0,2000
Kesimpulan	Berdistribusi normal
<i>Posttest</i>	
L_0	0,1597
L_{tabel}	0,2000
Kesimpulan	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 1.2 diatas terlihat bahwa pada taraf 5% dengan uji *liliefors* $N=18$ diperoleh L_{tabel} 0,2000 dan. Pada uji normalitas awal (*pretest*) dan akhir (*posttest*) diperoleh $L_0 < L_{tabel}$ sehingga H_0 diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa sampel data siswa *pretest* dan *posttest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variable X dan Y bersifat homogeny atau tidak. Mencari harag F tabel distribusi homogenitas dengan taraf signifikan 5% = 0,05 dan dk pembilang 17, dk penyebut = 17. Berdasarkan penelitian model *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar matematika siswa diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 1.3
Uji Homogenitas

Uji Homogenitas	
F_{hitung}	1,04
F_{tabel}	2,29
Kesimpulan	$F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_a di tolak dan H_0 di terima. Jadi dapat disimpulkan bahwa kelompok <i>pretest</i> dan kelompok <i>posttest</i> homogen

Kriteria pengujian ini diterima apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$, yang artinya H_a di tolak dan H_0 di terima. Dari hasil perhitungan uji homogenitas di atas maka dapat disimpulkan bahwa kelompok *pretest* dan kelompok *posttest* homogen.

3. Uji Hipotesis (Uji t)

Analisis data dilakukan dengan tujuan untuk menguji hipotesis sehingga dapat diambil suatu kesimpulan. Untuk menganalisis data hasil eksperimen yang menggunakan data *pretest* dan *posttest one group design*, maka untuk mengetahui adakah perbedaan hasil belajar siswa digunakan uji-t. Berdasarkan perhitungan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1.4
Uji Hipotesis

Uji t	
T_{hitung}	6,83
T_{tabel}	1,740
Kesimpulan	$T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan

Kriteria pengujian ini pengujian jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka terdapat perbedaan yang signifikan, sedangkan $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak berbeda secara signifikan perolehan skor pretest dan skor posttest. Dengan $db = N-1 = 18 - 1 = 17$, dan taraf signifikan 0,05 sebesar 1,740.

Berdasarkan perhitungan diperoleh t hitung sebesar 6,83 sedangkan t table dengan $db = N-1 = 18 - 1 = 17$, dan taraf signifikan 0,05 sebesar 1,740. Karena t hitung $>$ t table yaitu $6,83 > 1,740$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil posttest matematika siswa kelas III lebih baik dibanding hasil pretest matematika siswa kelas III SDN Petompon 01 Semarang.

C. Ketuntasan Belajar

1. Ketuntasan Belajar Individu

Model *Snowball Throwing* berbantu media Kubang (Kubus Angka) dikatakan dapat mencapai ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III SD Negeri Petompon 01 Semarang apabila rata-rata siswa sekurang-kurangnya mencapai 0% di atas KKM 65.

Ketuntasan belajar individu digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar pada masing-masing nilai yang diperoleh siswa. Perhitungan ketuntasan siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tingkat ketuntasan} = \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah nilai maksimal seluruhnya}} \times 100$$

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa. Hasil uji pretest jumlah siswa yang tuntas berjumlah 12 siswa dengan prosentase 67%, sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 6 siswa dengan prosentase 33%. Kemudian pada hasil pretest di peroleh hasil bahwa seluruh siswa mencapai ketuntasan dengan prosentase 100%. Jadi dapat disimpulkan bahwa model *Snowball Throwing* berbantu media Kubang (Kubus Angka) efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Petompon 01 Semarang.

2. Ketuntasan Belajar Klasikal

Ketuntasan belajar klasikal digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan.

Perhitungan ketuntasan belajar klasikal dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tingkat ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100$$

Apabila sekurang-kurangnya 70% dari siswa berhasil mencapai tingkat penguatan yang ditetapkan. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan ketuntasan belajar klasikal pada *pretest* menunjukkan prosentase 67%. Sedangkan ketuntasan belajar klasikal pada saat *posttest* mencapai prosentase 100%. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan adanya perlakuan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu media pembelajaran Kubang (Kubus Angka) dapat meningkatkan hasil belajar klasikal siswa kelas III SD Negeri Petompon 01 Semarang

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* efektif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Petompon 01 Semarang. Hal ini dibuktikan dengan nilai siswa yang mencapai KKM 65 sebanyak 18 siswa (100%) tuntas dengan nilai tertinggi 92, artinya siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 0 siswa (0%) tidak tuntas dengan nilai terendah 72. Perhitungan Uji Homogenitas dengan mencari harga F tabel

dari tabel distribusi homogenitas dengan taraf signifikan $5\% = 0,05$ dan dk pembilang 17, dk penyebut = 17 maka diperoleh f tabel = 2,29. Diketahui f hitung = 1,04 dan F tabel = 2,29 artinya F hitung $<$ F tabel maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa kelompok pretest dan kelompok posttest homogen. Pembelajaran dengan model *Snowball Throwing* menciptakan pembelajaran yang berbeda dengan sebelumnya, dimana pembelajaran ini lebih efektif, menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan diperoleh t hitung sebesar 6,83 sedangkan t table dengan $db = N-1 = 18 - 1 = 17$, dan taraf signifikan 0,05 sebesar 1,740. Karena t hitung $>$ t table yaitu 6,83 $>$ 1,740, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil *posttest* matematika siswa kelas III lebih baik dibanding hasil *pretest* matematika siswa kelas III SDN Petompon 01 Semarang. Siswa menjadi lebih mudah dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Dengan kata lain pembelajaran dengan menggunakan model *Snowball Throwing* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Petompon 01 Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- ArikuntoSuharsimi (2010).*Pengumpulan Data*. Jakarta: PT Gramedia
- Clark. 1981. Pengertian Definisi Hasil Belajar. Tersedia pada: [http // . sarjanaku.com/2011/03/ pengertian-definisi-hasil-belajar.html](http://sarjanaku.com/2011/03/pengertian-definisi-hasil-belajar.html). Dikutip:5 Desember 2019
- Destiana Vidya Prastiwi. (2011). Hubungan Antara Konsentrasi Belajar Dengan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Sekecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dimiyati dan MudjioNo. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Erman Suherman, dkk. (2001). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA.
- Mustafa, Wijayanti Tri (2011). *Pengertian Matematika*. Jakarta: PT Gramedia
- Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo
- Sri, N. (2018). *Media Puzzle Sogam (Soal Dan Gambar) Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan*. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(2), 93 - 101.
- Sudjana, 1989, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Angkasa
- Sudjana, N. 2004. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Edisi keenam. Bandung : Tarsito.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas
- G. A. Januardana, S. Zulaikha, and M. Putra, "Pengaruh Metode *Snowball Throwing* Berbantuan Media Sederhana Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Gugus 1 Kuta Badung," *Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 2, No. 1, 2014.
- C. D. Kesuma, Sukamto, and M. F. A. Untari, "Keefektifan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis," *Elem. Sch. 6*, vol. 6, pp. 120–124, 2019.

