

JANACITTA

Journal of Primary and Children's Education

KEEFEKTIFAN MODEL *TWO STAY TWO STRAY* BERBANTU MEDIA RODA PINTAR MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR

Novia Prinsa Anggarini, Sumarno, Ervina Eka Subekti

ANALISIS KESALAHAN EJAAN PADA PENYUSUNAN KARANGAN TEKS DESKRIPTIF SEKOLAH DASAR

Tyas Pitaloka, Iin Purnamasari, Zaenal Arifin

PENGARUH *NUMBERED HEAD TOGETHER* DENGAN BLOK PECAHAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DAN KEAKTIFAN SISWA KELAS IV

Fajar Cahyadi, Nuroh Difallah, M Yusuf Setia Wardana

PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *BAMBOO DANCING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS 5 SD

Riani Ayu Utami, Nyoto Harjono

META-ANALISIS PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *EXAMPLE NON EXAMPLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA

Lailia Noviasari, Nyoto Harjono

PENGEMBANGAN PERMAINAN LEGO SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN DI KELAS II SEKOLAH DASAR

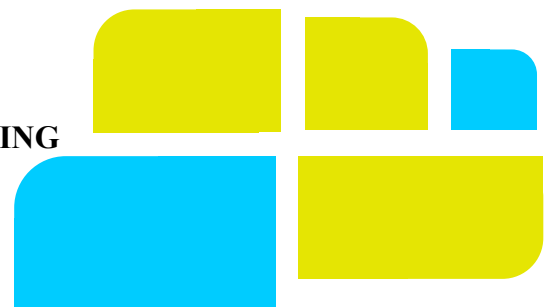
Novita Devi Amalia, Iin Purnamasari, Ari Widyaningrum

ANALISIS FAKTOR KEBERHASILAN PRESTASI BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR

Evi Istianah, Diana Endah H, Singgih Adi P

LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK MODELING SIMBOLIK TERHADAP EFIKASI DIRI SISWA

Novia Indawasih, M. Th. S. R. Retnaningdyastuti, Agus Setiawan



JANACITTA "Journal of Primary and Children's Education
Diterbitkan Oleh:
LPPM Universitas Ngudi Waluyo

JANACITTA	Volume 02	Nomer 01	Hlm. 1-59	Semarang, Maret 2019	ISSN : 2615-6598
-----------	-----------	----------	-----------	-------------------------	------------------

JANACITTA

“Journal of Primary and Children’s Education”

Terbit dua kali setahun pada bulan Maret dan September berisi tulisan ilmiah tentang Pendidikan, Pembelajaran dan Penelitian. Tulisan yang dimuat berupa hasil penelitian, non penelitian dan *Best Practice* di bidang Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Dasar (SD-SMP)

Redaksi menerima sumbangan tulisan yang belum pernah dimuat di jurnal lain. Naskah diketik rapi dengan spasi rangkap pada kertas kuarto panjang dengan tulisan 8-15 halaman. Redaksi berhak melakukan perubahan sepanjang tidak mengurangi atau merubah maksud tulisan. Tulisan yang dimuat akan dikembalikan untuk dilakukan perbaikan.

TIM PENGELOLA JURNAL

Chief Editor

Ika Silfiana Arifatul Khoiriyah, M. Pd., Universitas Ngudi Waluyo, Indonesia

Vice Chief Editor

Kartika Yuni Purwanti, M. Pd., Universitas Ngudi Waluyo, Indonesia

Advisory Editor Boards

Prof Dr. Subyantoro, M. Hum., Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Prof. Dr. DYP Sugiharto, M. Pd., Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Prof. Dr. Ani Rusilowati, M. Pd., Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Prof. Dr. Haryono, M. Psi., Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Dr. Sri Sulisyorini, M. Pd., Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Section Editor

Ela Suryani, M. Pd., Universitas Ngudi Waluyo, Indonesia

Peer Reviewer

Lisa Virdinarti Putra, M. Pd., Universitas Ngudi Waluyo, Indonesia

Anni Malihatul Hawa, M. Pd., Universitas Ngudi Waluyo, Indonesia

Ika Silfiana Arifatul Khoiriyah, M. Pd., Universitas Ngudi Waluyo, Indonesia

Ela Suryani, M. Pd., Universitas Ngudi Waluyo, Indonesia

Kartika Yuni Purwanti, M. Pd., Universitas Ngudi Waluyo, Indonesia

Layout Editor

Ika Silfiana Arifatul Khoiriyah, M. Pd., Universitas Ngudi Waluyo, Indonesia

Alamat Redaksi:

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Teknologi Informasi

Jl. Diponegoro, No. 186 Gedanganak, Ungaran Timur, Kabupaten Semarang 50512

Telp. (024) 6925406, 6925408 Fax. (024) 6925406, 6925408

janacitta@unw.ac.id | jurnal.unw.ac.id

JANACITTA

“Journal of Primary and Children’s Education”

DAFTAR ISI

	Halaman
KEEFEKTIFAN MODEL <i>TWO STAY TWO STRAY</i> BERBANTU MEDIA RODA PINTAR MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR Novia Prinsa Anggarini, Sumarno, Ervina Eka Subekti	1-9
ANALISIS KESALAHAN EJAAN PADA PENYUSUNAN KARANGAN TEKS DESKRIPTIF SEKOLAH DASAR Tyas Pitaloka, Iin Purnamasari, Zaenal Arifin	10-17
PENGARUH <i>NUMBERED HEAD TOGETHER</i> DENGAN BLOK PECAHAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DAN KEAKTIFAN SISWA KELAS IV Fajar Cahyadi, Nuroh Difallah, M Yusuf Setia Wardana	18-26
PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN <i>BAMBOO DANCING</i> DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS 5 SD Riani Ayu Utami, Nyoto Harjono	27-32
META-ANALISIS PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE <i>EXAMPLE NON EXAMPLE</i> TERHADAP HASIL BELAJAR IPA Lailia Noviasari, Nyoto Harjono	33-38
PENGEMBANGAN PERMAINAN LEGO SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN DI KELAS II SEKOLAH DASAR Novita Devi Amalia, Iin Purnamasari, Ari Widyaningrum	39-44
ANALISIS FAKTOR KEBERHASILAN PRESTASI BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR Evi Istianah, Diana Endah H, Singgih Adi P	45-50
LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK MODELING SIMBOLIK TERHADAP EFIKASI DIRI SISWA Novia Indawasih, M. Th. S. R. Retnaningdyastuti, Agus Setiawan	51-59

KEEFEKTIFAN MODEL *TWO STAY TWO STRAY* BERBANTU MEDIA RODA PINTAR MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR

Novia Prinsa Anggarini¹, Sumarno², Ervina Eka Subekti³

Universitas PGRI Semarang
email: noviaprinsaanggarini@gmail.com

Info Artikel

Keywords: Two Stay Two Stray models, math smart wheels, learning outcomes

Abstract

The purpose of this research is to know the effectiveness of Two Stay Two Stray model assisted media of smart mathematics wheel to hail to learn fourth grader of SD Negeri Plelen 02 Batang. This research is a quantitative research using one group pretest posttest design research design. The results of the test of learning showed that the results of learning results of students who use the Two Stay Two Stray model auxiliary media mathematical wheels reach a classical percentage of 92%. The posttest score of 76.20 and the minimum completeness criterion (KKM) 70, obtained by $t = 8.64$ with $n = 25$, and $t_{tabel} 1.710$. So the calculation results are known $8.64 > 1.710$. Based on the test criteria when obtained $t_{count} > t_{table}$ is $8.64 > 1.710$ so H_0 diterima. In conclusion Two Stay Two Stray model auxiliary media effective mathematics media to the results of the fourth grade students of SD Negeri Plelen 02 Batang.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintar matematika terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Plelen 02 Batang. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan desain penelitian *one group pretest posttest desain*. Hasil uji ketuntasan belajar menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintar matematika mencapai presentase klasikal sebesar 92%. Nilai posttest 76,20 dan kriteria ketuntasan minimum (KKM) 70, diperoleh $t_{hitung} 8,64$ dengan $n = 25$, dan $t_{tabel} 1,710$. Sehingga hasil perhitungan diketahui $8,64 > 1,710$. Berdasarkan kriteria pengujian apabila diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,64 > 1,710$ sehingga H_0 diterima. Kesimpulannya model *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintar matematika efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Plelen 02 Batang.

© 2019 Universitas Ngudi Waluyo

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika pada tingkat SD/MI memiliki ruang lingkup yang meliputi aspek-aspek bilangan, geometri, pengukuran, dan pengolahan data. Keberadaan mata pelajaran tersebut memiliki peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan, sehingga perlu diberikan kepada peserta didik mulai dari sekolah dasar. Melalui mata pelajaran matematika dapat membekali peserta didik untuk berfikir logis, analisis, sistematis, dan kemampuan bekerja sama serta dapat membekali peserta didik dalam kemampuan memecahkan masalah.

Guru mempunyai peranan penting dalam mewujudkan terciptanya tujuan pembelajaran. Selain dapat menguasai materi dengan baik guru juga dapat melakukan variasi mengajar, baik dalam penggunaan model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran matematika di kelas penggunaan model pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan dan kemampuan siswa, serta memperhatikan materi yang akan diajarkan sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal. Pemilihan model pembelajaran dan dengan berbantu media pembelajaran yang tepat pada pembelajaran matematika dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa untuk lebih meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, mendorong keaktifan dan kreatifitas siswa, serta dapat menciptakan adanya interaksi timbal balik dalam pembelajaran sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih bermakna dan dapat dipahami dengan baik.

Dari uraian diatas, peneliti memberi solusi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* Berbantu Media Roda Pintar Matematika untuk mengatasi masalah tersebut. Alasan peneliti menggunakan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* Berbantu Media Roda Pintar Matematika guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* Berbantu Media Roda Pintar Matematika di kelas IV diharapkan akan memberikan sebuah solusi untuk permasalahan tersebut. Dan juga menambah variasi model pembelajaran dan media

pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan dapat melibatkan semua siswa dalam kelas untuk berpartisipasi aktif, meningkatkan aktifitas dan kerja sama siswa dalam kelompok. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* Berbantu Media Roda Pintar Matematika dapat membantu mempermudah siswa dalam pemahaman konsep dan menyerap materi yang diajarkan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Menurut Wijana,(2014) menyatakan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, menjawab, dan saling membantu atau berinteraksi dengan teman. Melalui bertanya pada teman kelompoknya atau kelompok lain maka mereka akan memperoleh informasi yang lebih lengkap dari sekedar yang mereka ketahui.

Media Roda Pintar Matematika yaitu salah satu media pembelajaran yang termasuk dalam jenis media visual berbentuk lingkaran. Dalam lingkaran tersebut terdapat enam bagian yang tertulis kata SMART, EXELLENT, GOOD JOOB, dan ZONK. Siswa harus memutar roda tersebut untuk menemukan sebuah materi yang harus dipresentasikan kepada kelompok lain. Apabila mendapat ZONK maka siswa harus mengulangi memutar roda tersebut sampai siswa mendapat salah satu bagian kata SMART, EXELENT, GOOD JOOB yang berisi sebuah materi yang harus di presentasikan dengan kelompok lain. Jadi, setiap kelompok mempunyai tanggung jawab sendiri untuk mempresentasikan materi yang telah didapatkannya. Media ini dapat memenuhi kebutuhan siswa karena didesain menarik dengan permainan didalamnya.

Menurut Erlinda, (2017:101) menyatakan bahwa media roda termasuk dalam kelompok media visual jenis non proyek. media roda ini merupakan media yang disajikan menarik dalam bentuk lingkaran.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut suprijono (2014) menyatakan bahwa Hasil Belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan-keterampilan, Sedangkan menurut Susanto (2013) menyatakan bahwa Hasil Belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Sedangkan Menurut Bloom dalam Sudjana (2006) tipe Hasil Belajar dapat dibedakan menjadi 3 yaitu:

- a. Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sistematis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat termasuk kognitif tingkat tinggi.
- b. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni, jawaban atau relasi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotor, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar mengajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor.

Menurut Susanto (2016:185) matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia sekolah dasar.

Jadi, dalam pembelajaran matematika guru dituntut dalam pembelajaran untuk menyajikan pembelajaran yang menarik dan efektif serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

Tentunya untuk pola pikir setiap siswa berbeda dari siswa yang satu dengan siswa yang lain.

Namun pada kenyataannya, pada hasil observasi kepada guru kelas IV SD Negeri Plelen 02 Kecamatan Gringsing, bahwa pembelajaran matematika di kelas tersebut belum mencapai hasil seperti yang diharapkan terutama dalam materi bangun datar, siswa belum begitu memahami dengan materi tersebut dan siswa masih merasa kebingungan dalam menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga. Berdasarkan penjelasan dari guru kelas tersebut pada saat pembelajaran matematika materi bangun datar sebagian besar siswa mendapat nilai dibawah rata-rata dari KKM yang sudah ditetapkan, guru sudah melakukan sebuah upaya untuk menanggulangi masalah tersebut dengan melakukan sebuah remedial bagi siswa yang mendapat nilai di bawah KKM dan bagi siswa yang sudah mencapai diatas KKM mereka diberikan sebuah pengayaan untuk meningkatkan penguasaan materi tersebut, akan tetapi ternyata masih saja terdapat siswa yang mendapat nilai di bawah KKM.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas ada berbagai macam cara yang dapat dilakukan guru, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan untuk menambah minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu menggunakan model *Two Stay Two Stray*. Menurut Huda (2013) Menyatakan bahwa Model pembelajaran *Two Stay-Two Stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Metode ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik.

Adapun Sintak model pembelajaran *Two Stay-Two Stray* menurut Huda (2013) yaitu sebagai berikut:

- a. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen, misalnya satu kelompok terdiri dari 1 siswa berkemampuan rendah. Hal ini dilakukan

- karena pembelajaran kooperatif tipe TS-TS bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membelajarkan (peer tutoring) dan saling mendukung.
- b. Guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing.
 - c. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan kesempatan kepada siswa inuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berfikir.
 - d. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk kekelompok lain.
 - e. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagi hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.
 - f. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
 - g. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
 - h. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

Selain itu penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa akan membuat suasana pembelajaran di dalam kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Hamdani, 2011). Hal tersebut sama seperti pendapat Djamarah dan Aswan (2006) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Sedangkan menurut Sundayana (2015) mengatakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang secara harfiah berarti "perantara" atau "penyalur". Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Berdasarkan uraian diatas dapat kita ambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke siswa sebagai penerima pesan.

Menurut Arsyad (2013) manfaat penggunaan media yaitu, media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera ruang dan waktu.

Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media roda pintar matematika. Menurut Novianti (2015) menyatakan bahwa media roda putar dirancang berdasarkan prinsip media yang menyenangkan dan menarik dan kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan anak secara optimal.

Media roda pintar matematika dalam penelitian ini sama. Media Roda Pintar Matematika yaitu salah satu media pembelajaran yang termasuk dalam jenis media visual berbentuk lingkaran. Dalam lingkaran tersebut terdapat enam bagian yang tertulis kata SMART, EXELLENT, GOOD JOOB, dan ZONK. Siswa harus memutar roda tersebut untuk menemukan sebuah materi yang harus dipresentasikan kepada kelompok lain. Media ini digunakan pada saat pembelajaran untuk menghilangkan rasa bosan dan meningkatkan semangat belajar siswa. Mengingat karakter belajar siswa yaitu belajar sambil bermain. Dalam media ular tangga ini permainannya sama, hanya saja ada sedikit perbedaan dalam aturan mainnya. Dalam permainan media roda pintar matematika ini apabila mendapat ZONK maka siswa harus mengulangi memutar roda tersebut sampai siswa mendapat salah satu bagian kata SMART, EXELENT, GOOD JOOB yang berisi sebuah materi yang harus dipresentasikan dengan kelompok lain Jadi, setiap kelompok mempunyai tanggung jawab sendiri untuk mempresentasikan materi yang telah didapatkannya.

Sintak penggunaan media roda pintar sebagai berikut:

- 1) Guru terlebih dahulu menjelaskan materi pembelajaran.

- 2) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 4 orang.
- 3) Guru meminta satu siswa sebagai kelompok untuk memutar roda pintar agar memperoleh materi yang ada dalam media tersebut.
- 4) Jika mendapat bagian ZONK maka siswa harus memutar roda kembali untuk mendapat bagian SMART, EXCELLENT, dan GOOD JOOB.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali Sugiyono (2015). Pada penelitian eksperimen ini peneliti melakukan perlakuan dengan melakukan pembelajaran menggunakan *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintar matematika.

Bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-eksperimental Design* dengan model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini kelas di beri *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal, selanjutnya kelas diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintar matematika pada saat pembelajaran materi Bangun Datar

Populasi dalam penelitian ini yaitu semua siswa kelas IV SDN Plelen 02 dengan jumlah 25 siswa, Pengambilan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *Sampling Jenuh*. *Sampling jenuh* merupakan teknik pengambilan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan apabila jumlah populasi relatif kecil. Data hasil belajar siswa dikumpulkan dengan instrumen tes berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 butir soal. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen penelitian terlebih dulu dilakukan uji coba. Terdapat beberapa langkah validasi terhadap instrumen meliputi analisis validitas butir tes, analisis daya pembeda, analisis tingkat kesukaran dan analisis reliabilitas.

- 5) Setelah siswa mendapat salah satu ketiga bagian tersebut kemudian siswa setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan materi yang sudah didapatkan kepada setiap kelompok lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, perlu diadakan penelitian tentang "Keefektifan Model *Two Stay Two Stray* Berbantu Media roda pintar matematika terhadap hasil belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Plelen 02 Batang".

Data yang dikumpulkan selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji t-test dan uji Gein. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini terdiri dari data hasil *pretest* dan *posttest*. Data hasil UTS yaitu sebagai kemampuan awal hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Plelen 02 Batang. Data hasil *posttest* yaitu sebagai kemampuan akhir hasil belajar siswa. Pemberian soal *posttest* diberikan kepada s siswa kelas IV SD Negeri Plelen 02 Batang. Data hasil belajar siswa kelas IV berikut :

1. Hasil *Pretest*

Tabel.1 Data nilai *pretest*

Keterangan	Nilai <i>Pretest</i>
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	25
Rata-rata	55,20
Siswa Tuntas	6
Siswa Tidak Tuntas	19

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa nilai terendah 25 serta siswa yang tuntas hanya enam orang. Sedangkan nilai rata-rata *pretest* adalah 55,20 dengan nilai tertinggi 80, dan yang tidak tuntas ada 19 orang dari 25 siswa.

2. Hasil Posttest

Tabel.2 Data *Posttest*

Keterangan	Nilai <i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	65
Rata-rata	76,20
Siswa Tuntas	23
Siswa Tidak Tuntas	2

Berdasarkan tabel 2 perbandingan antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest* mengalami kenaikan pada nilai *posttest*. Dimana nilai *posttest* dengan rata-rata nilai 76,20 dengan nilai tertinggi 90, nilai terendah 65, siswa tuntas 23 orang dan siswa tidak tuntas 2 orang. Sedangkan untuk nilai *pretest* rata-rata 55,20 dengan nilai tertinggi 80, nilai terendah 25, siswa tuntas 6 orang dan siswa tidak tuntas 19 orang. Hal tersebut menunjukkan kenaikan dari nilai *pretest* yang sebelumnya belum diberikan perlakuan model *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintar matematika. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai *posttest* dimana rata-rata mencapai 76,20. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* mengalami kenaikan setelah diberikan perlakuan model *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintas matematika, dengan hasil yang cukup signifikan.

3. Analisis Data

a. Uji Normalitas

Tabel.3 Uji Normalitas

Hasil Belajar	N	L0	L Tabel
<i>Pretest</i>	25	0,147	0,173
<i>Posttest</i>	25	0,170	0,173

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa $n = 25$ dan taraf signifikan 5% memiliki $L0 < Ltabel$ yaitu $0,147 < 0,173$ maka $H0$ diterima

pada nilai nilai *pretest*. Pada nilai *posttest* $n = 25$ dan taraf signifikan 5% memiliki $L0 < Ltabel$ yaitu 0,173 maka $H0$ diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dan nilai *posttest* bersasal dari populasi yang berdistribusi normal.

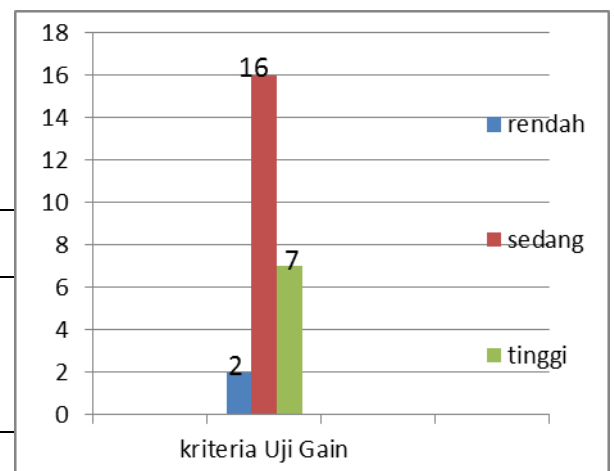
4. Uji Hipotesis

a. Uji T-test

Hasil uji t dengan menggunakan $dk=25-1=24$ dan taraf signifikan sebesar 5%, maka didapatkan nilai $t_{tabel} = 1,710$. Pada hasil perhitungan uji t didapatkan nilai $t_{hitung} = 8,64$. Berdasarkan kriteria pengujian apabila diperoleh nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ H_0 dapat diterima atau $8,64 \geq 1,710$, sehingga H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan antara nilai hasil belajar sebelum dan setelah pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantu media Roda Pintar Matematika efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Plelen 02 Batang, karena rata-rata nilai setelah menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantu media Roda Pintar lebih tinggi secara signifikan.

b. Uji Gain

Diagram 1. Perhitungan Uji Gain



Berdasarkan diagram 1 hasil perhitungan nilai N- Gain antara *Pretest* dengan *Posttest* dengan jumlah siswa 25. Maka yang memiliki kriteria tinggi terdapat 7 siswa, kriteria sedang terdapat 16 siswa dan kriteria rendah terdapat 2. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintar ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Secara umum siswa mengalami peningkatan dengan kriteria sedang.

5. Uji Ketuntasan Hasil Belajar

a. Ketuntasan Belajar Individu

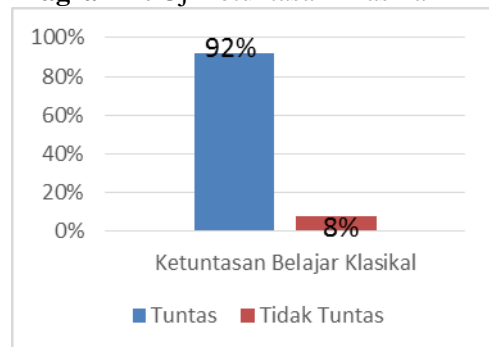
Tabel.4 ketuntasan Belajar Individu

Hasil Belajar	N	Tuntas	Tidak Tuntas
<i>Pretest</i>	25	6	19
<i>Posttest</i>	25	23	2

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa hasil *pretest* siswa ada 6 orang siswa tuntas dan 19 orang siswa yang tidak tuntas sedangkan hasil *posttest* siswa menunjukkan bahwa ada 23 orang siswa yang tuntas dan 2 orang siswa yang tidak tuntas, jadi dapat disimpulkan bahwa Hasil *posttest* menunjukkan ada perbedaan hasil belajar antara sebelum dengan sesudah perlakuan dengan model *Two Stay Two Stray* berbantu nmedia roda pintar matematika.

b. Uji Ketuntasan Klasikal

Diagram 2. Uji ketuntasan Klasikal



Berdasarkan diagram 2. hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal, terdapat 62% tuntas dan 8% tidak tuntas. maka dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 92%. Karena didapatkan nilai ketuntasan belajar secara klasikal >80%, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa tuntas secara klasikal.

PEMBAHASAN

Penelitian ini berjudul Keefektifan Model *Two Stay Two Stray* Berbantu Media Roda Putar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Plelen 02 Batang. Penelitian ini didasari oleh munculnya masalah pada kelas tersebut saat peneliti melakukan observasi. Masalah yang muncul saat dilakukan observasi yaitu pembelajaran Matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Plelen 02 Batang dalam pelaksanaannya tidak menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses belajar mengajar. Hal ini menyebabkan ketertarikan siswa dengan pembelajaran menjadi kurang baik dan rendahnya hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan salah satu nilai rata-rata ulangan harian sebesar 50. Untuk itu diperlukan sebuah solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan sebuah model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Solusi yang dipilih oleh peneliti yaitu dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantu media Roda Pintar Matematika.

Desain penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pretest Posttest Design*, dengan subjek yang digunakan berupa 1 kelas. Pelaksanannya terlebih dahulu diberikan soal *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan kemudian siswa diuji dengan menggunakan soal *posttest* dengan tujuan untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Instrument yang digunakan pada penelitian ini berupa soal tes jenis pilihan ganda sejumlah 20 butir soal.

Hasil penelitian yang didapatkan selama penelitian yaitu berupa hasil belajar *pretest* yang

diperoleh nilai rata-rata sebesar 55,20, sedangkan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantu media Roda Pintar Matematika maka hasil belajar *posttest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 76,20 Jumlah siswa yang tuntas diatas KKM 70 pada hasil belajar *pretest* sejumlah 6 siswa dan 19 siswa tidak tuntas. Sedangkan pada hasil belajar *posttest* terdapat siswa yang tuntas sejumlah 23 siswa dan 2 siswa tidak tuntas. Peningkatan nilai hasil belajar tersebut disebabkan oleh perlakuan yang diberikan kepada siswa, siswa menjadi lebih aktif dalam belajar, tertarik terhadap materi pembelajaran dan lebih semangat dalam belajar. Data hasil belajar *pretest* dan *posttest* kemudian diuji. normalkan dengan menggunakan uji normalitas, uji n gain dan uji t.

Uji normalitas penelitian ini menggunakan uji *liliefors* dengan menggunakan data hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Dengan menggunakan $N=25$, taraf signifikan 5% maka didapatkan nilai $L_{tabel}=0,173$. Hasil uji *liliefors* pada hasil belajar *pretest* didapatkan nilai $L_{hitung}=0,147$, sedangkan pada hasil belajar *posttest* didapatkan nilai $L_{hitung}=0,170$. Karena didapatkan nilai $L_{hitung} \leq L_{tabel}$ maka H_0 diterima atau data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hipotesis yang diajukan perlu dilakukan pengujian dengan menggunakan uji t. Hasil uji t test sebesar 8,64 dengan taraf signifikan $\alpha=5\%$ dan $t_{tabel} = 1,710$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,64 \geq 1,710$, maka Hipotesis dapat diterima, dengan demikian dapat disimpulkan hasil *pretest*

SIMPULAN DAN SARAN

a) Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, pengajuan hipotesis dan analisis hasil penelitian diperoleh bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintar matematika terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Plelen 02 Batang. Hal tersebut diperkuat dengan Hasil *posttest* menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintar matematika memperoleh nilai rata-rata 76,20 dengan $t_{tabel} 1,710$ $n = 25$ dan $t_{hitung} 8,64$ maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran

dan *posttest* ada peningkatan. Model *Two Stay Two Stray* berbantu media Roda Pintar Matematika efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Plelen 02 Batang.

Berdasarkan bukti-bukti, terdapat peningkatan hasil belajar siswa dan perbedaan yang signifikan antara sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan dan juga tingkat ketuntasannya tinggi. jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintar matematika ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena pada saat proses pembelajaran yang berlangsung dikelas siswa diminta untuk mengetahui tentang keliling dan luas dari persegi, persegi panjang, segitiga dan bagaimana cara menentukan keliling dan luas dari ketiga bangun datar tersebut, kemudian siswa diminta untuk menjelaskan kepada temannya apa yang sudah didapatkan. Jadi, jika terdapat siswa yang belum paham atau belum mengerti tentang penjelasan dari guru dapat dijelaskan kembali dengan temannya. Dengan seperti itu siswa juga dilatih untuk saling membantu memecahkan masalah dan mendorong satu sama lain untuk berprestasi.

Berdasarkan analisis hasil penelitian diperoleh bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintar matematika efektif terhadap Hasil Belajar siswa kelas IV SD Negeri Plelen 02 Batang.

menggunakan model *Two Stay Two Stray* berbantu media roda pintar matematika efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Plelen 02 Batang.

b) Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan pembelajaran pada kelas IV SD Negeri Plelen 02 sebagai berikut: 1) Model TS-TS efektif terhadap peningkatan hasil belajar pada siswa sehingga guru dapat menerapkannya sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. 2) Media roda pintar matematika dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media yang membantu siswa dalam memahami materi matematika

bangun datar. 3) Model TS-TS berbantu media roda pintar matematika memberikan pengaruh yang positif pada siswa sehingga guru dapat menerapkannya sebagai salah satu cara dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. 4) Hendaknya dalam proses pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat agar tercipta suasana belajar yang antusias, aktif, menyenangkan dan efektif sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Heruman. 2016. *Model Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta :Bumi Aksara.
- Susanto,Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta:Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Erlinda,Yunita. 2017. "keefektifan model pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Berbantu Media Roda Keberuntungan terhadap hasil belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Candi 01 Semarang." *journal penelitian pendidikan (1)*.101. Wijana,I Komang. 2014. "Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay-Two Stray terhadap Hasil Belajar IPA Siswa kelas V SD Kaliasek Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng." *e-journal mimbar .vol 2 (1)*
- Indriyani,Cici. 2011. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Dengan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Pada Siswa Kelas IV SD Tambakaji Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang". *Jurnal pendidikan kreatif. Vol 1 (2)*
- Novianti,Ria. 2015. "Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun". *Educhild vol 4 (1)*
- Hernawan,Asep.2007.*Media Pembelajaran*,Bandung:Upi press
- Hamdani.2011.*Strategi Belajar Mengajar*,Bandung:Pustaka setia
- Suwarsih,Erna.2006.*Model Pembelajaran Matematika*.Bandung:Upi press
- Sundayana,Rostina.2015.*Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*.Bandung:Alfabeta
- Daryanto.2012.*Model Pembelajaran Inovatif*.Yogyakarta:Gava Media
- Djamarah,Syaiful.2006.*Strategi Belajar Mengajar*.Jakarta:Rineka Cipta
- Sudjana,Nana.2006.*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:Remaja Rosdakarya
- Huda,Miftahul.2013.*Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta:Putaka Pelajar
- Suprijono,Agus.2014.*Cooperative Learning*.Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Slameto.2010.*Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta:Rineka Cipta
- Djamarah,Syaiful.2010.*Strategi Belajar Mengajar*.Jakarta:Rineka Cipta
- Uno,Hamzah.2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Shoimin,Aris.2014.*Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

ANALISIS KESALAHAN EJAAN PADA PENYUSUNAN KARANGAN TEKS DESKRIPTIF SEKOLAH DASAR

Tyas Pitaloka¹, Iin Purnamasari², Zaenal Arifin³

Universitas PGRI Semarang
email: tyaspitaloka@gmail.com

Info Artikel

Keywords: *essay, description, spelling.*

Abstract

This study aims to describe spelling errors in descriptive text in beautiful diversity on my land of grade IV students of Karangpasar public elementary school, Kejawan public elementary school, Tegowanu Kulon 03 public elementary school, Tegowanu Wetan 02 public elementary school, Tlogorejo 03 public elementary school essay. The spelling error includes: a) capital letter writing errors, b) word fallacies, c) misuse of punctuation. The subject of this research were essay of the students of Karangpasar public elementary school as many as 28 students, Kejawan public elementary school as many as 47 students, Tegowanu Kulon 03 public elementary school as many as 26 students, Tegowanu Wetan 02 public elementary school as many as 16 students, Tlogorejo 03 public elementary school as many as 25 students. The results of the study as follows. There were 2074 errors from 121 fourth grade students. The spelling errors include: capital letter errors 1343 with percentage of 11.09%, 362 word errors with percentage of 2.99%, and misuse of punctuation as much as 369 with percentage of 3.04%, which means it is recommended for teachers to emphasize and provide examples of the use of language for students both oral and written in accordance with the rules of writing correct.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kesalahan ejaan karangan deskriptif siswa siswa kelas IV Tema Keragaman di Negeriku di SD Negeri Karangpasar, SD Negeri Kejawan, SD Negeri Tegowanu Kulon 03, SD Negeri 02 Tegowanu Wetan, SD Negeri 03 Tlogorejo. Kesalahan ejaan tersebut mencakup: a) kesalahan penulisan huruf kapital, 2) kesalahan penulisan huruf , 3) kesalahan penggunaan tanda baca. Subjek penelitian ini adalah karangan siswa SD Negeri Karangpasar sebanyak 28 siswa, SD Negeri Kejawan sebanyak 47 siswa, SD Negeri Tegowanu Kulon 03 sebanyak 26 siswa, SD Negeri 02 Tegowanu Wetan sebanyak 16 siswa, SD Negeri 03 Tlogorejo sebanyak 25 siswa. Hasil penelitian sebagai berikut. Terdapat 2074 kesalahan dari 121 siswa kelas IV. Kesalahan ejaan tersebut meliputi: kesalahan penulisan huruf kapital sebanyak 1343 dengan persentase 11,09%, kesalahan penulisan kata sebanyak 362 dengan persentase 2,99%, dan kesalahan penggunaan tanda baca sebanyak 369 dengan persentase 3,04%, artinya disarankan bagi guru untuk menekankan dan memberikan contoh penggunaan ragam bahasa untuk siswa baik lisan maupun tulisan sesuai dengan kaidah penulisan yang benar.

© 2019 Universitas Ngudi Waluyo

PENDAHULUAN

Pada kurikulum 2006, mata pelajaran bahasa Indonesia lebih mengedepankan pada keterampilan berbahasa dan sastra, sedangkan dalam kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Indonesia digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menalar serta siswa dibiasakan membaca dan memahami makna teks serta meringkas dan menyajikan ulang dengan bahasa sendiri.

Secara umum, keterampilan-keterampilan berbahasa dibagi menjadi dua macam, yakni keterampilan produktif dan keterampilan reseptif. Membaca dan mendengarkan merupakan keterampilan reseptif. Keterampilan reseptif digunakan untuk menangkap dan mencerna makna guna pemahaman terhadap penyampaian dalam bentuk bahasa baik verbal maupun non verbal. Sedangkan keterampilan produktif digunakan untuk memproduksi bahasa demi penyampaian makna. Berbicara dan menulis merupakan keterampilan produktif.

Suparno (dalam Kristiantari, 2004: 99) menjelaskan bahwa menulis merupakan kegiatan menyampaikan pesan atau komunikasi dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Menulis teks deskriptif merupakan bagian dari keterampilan menulis yang harus diperhatikan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada kegiatan magang I tahun 2015 di SD Negeri Pandeanlamper 01 dan magang II tahun 2017 di SD Negeri Jatingaleh 02. Siswa cenderung kurang berhati-hati dan terburu-buru dalam penggunaan ejaan. Sehingga menyebabkan beberapa kesalahan penggunaan ejaan. Sharma (dalam Hastuti, 2003: 79) kesalahan bahasa seperti itu dimungkinkan oleh sejumlah faktor ekstra linguistik, semacam kegagalan ingatan, emosi yang meningkat, kelelahan mental atau fisik. Pada saat observasi di kedua sekolah tersebut peneliti sering menemukan beberapa kesalahan ejaan.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Analisis Kesalahan

Ejaan Pada Karangan Teks Deskriptif Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar."

KAJIAN PUSTAKA

1. Definisi Analisis Kesalahan Bahasa

Analisis kesalahan bahasa adalah suatu prosedur kerja yang biasa digunakan oleh para peneliti dan guru bahasa yang meliputi pengumpulan sampel, pengidentifikasian kesalahan yang terdapat dalam sampel, penjelasan kesalahan tersebut, pengklasifikasian kesalahan itu berdasarkan penyebabnya, serta pengevaluasian atau penilaian taraf keseriusan kesalahan itu (Ellis dalam Gufron, 2015: 3). Analisis kesalahan ialah sebuah proses yang didasarkan pada analisis kesalahan orang yang sedang belajar dengan objek yang jelas. Jelas, dimaksudkan sesuatu yang telah ditargetkan (Hastuti, 2003: 77). bahasa yang tercapai.

Jadi analisis kesalahan bahasa merupakan penyelidikan yang dilakukan untuk mengetahui kesalahan penggunaan bahasa yang menyimpang dari kaidah tata bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tertulis.

Faktor yang Menyebabkan Kesalahan Bahasa. Ada tiga kemungkinan penyebab seseorang dapat salah dalam berbahasa, antara lain sebagai berikut: (a) terpengaruh bahasa yang lebih dahulu dikuasainya. Ini dapat berarti bahwa kesalahan berbahasa disebabkan oleh interferensi bahasa ibu atau bahasa pertama (B1) terhadap bahasa kedua (B2) yang sedang dipelajari si pembelajar (dengan kata lain sumber kesalahan terletak pada perbedaan sistem linguistik B1 dengan sistem linguistik B2, (b) kekurangpahaman pemakaian bahasa terhadap bahasa yang dipakainya. Kesalahan yang merefleksikan ciri-ciri umum kaidah bahasa yang dipelajari. Dengan kata lain, salah atau keliru menerapkan kaidah bahasa. Misalnya kesalahan generalisasi, aplikasi kaidah

bahasa secara tidak sempurna, dan kegagalan mempelajari kondisi-kondisi penerapan kaidah bahasa. Kesalahan seperti ini sering disebut istilah intra bahasa (*intra lingual error*). Kesalahan ini disebabkan oleh : penyamarataan berlebihan, ketidaktahuan pembatasan kaidah, penerapan kaidah yang tidak sempurna dan salah menghipotesiskan kaidah, (c) pengajaran bahasa yang kurang tepat atau kurang sempurna. Hal ini berkaitan dengan bahan yang diajarkan atau yang dilatihkan dengan cara pelaksanaan pengajaran. Bahan pengajaran menyangkut masalah sumber, pemilihan, penyusunan, pengurutan dan penekanan (Setyawati, 2010: 17).

2. Definisi Ejaan Bahasa Indonesia

Ejaan yang kita gunakan saat ini bukan lagi Ejaan Bahasa Indonesia yang disempurnakan (EYD). Akan tetapi diganti dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI), sesuai dengan ketetapan Permendikbud Nomor 50 Tahun 2015.

3. Definisi Karangan Teks Deskriptif

Menurut Suparno (2007: 3.3) menjelaskan bahwa karangan adalah suatu gagasan yang diungkapkan dengan berbagai unsur bahasa, seperti: kata, kalimat, dan paragraf. Akhadiyah (dalam Kristiantari, 2004: 119) tulisan deskripsi adalah bentuk tulisan yang menggambarkan atau memerikan sesuatu yang sejelas-jelasnya. Penggambaran atau pemerian akan membuat pembaca seolah-olah menyaksikan atau mengalami sendiri sesuatu yang digambarkan tersebut.

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa karangan teks deskriptif adalah suatu gagasan tulisan yang menggambarkan suatu objek dengan mengungkapkan rincian khusus yang ditimbulkan yang akan membuat pembaca seolah-olah ikut merasakan atau menyaksikan sesuatu yang digambarkan tersebut sehingga dapat menghidupkan kesan dan daya khayal mendalam pada si pembaca.

4. Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ayudia, Edi Suryanto, dan Budhi Waluyo (2016) dalam Jurnal BASASTRA Volume 4, Nomor 1, April 2016, dengan artikel yang berjudul "*Analisis Kesalahan Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Laporan Hasil Observasi pada Siswa SMP.*" Dalam penelitian ini menganalisis kesalahan ejaan, diksi, kalimat dan paragraf. Dalam penelitian tersebut, dapat disimpulkan hasil penelitian: (a) kesalahan aspek ejaan (72,12%). Kesalahan ejaan yang sering terjadi dalam laporan hasil observasi meliputi: kesalahan penggunaan huruf kapital, penggunaan huruf miring, penulisan kata turunan, penulisan singkatan dan akronim, penggunaan tanda titik, penggunaan tanda koma, penggunaan tanda hubung, dan penulisan kata depan, (b) kesalahan pemilihan diksi (15,925%). Kesalahan pemilihan diksi meliputi: ketepatan kata, keseksamaan kata, dan kelaziman kata, (c) kalimat (6,63), (4) paragraf (5,30%). Dalam penelitian ini terdapat persamaannya adalah penelitian ini berjenis penelitian deskriptif kualitatif dan pengumpulan data yang digunakan menggunakan metode simak dengan teknik catat. Sedangkan perbedaannya adalah menggunakan pendekatan analisis isi dengan analisis isi dengan sampel laporan hasil observasi siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Surakarta yang berjumlah 10 dengan jenis penelitian studi kasus.

METODE PENELITIAN

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini menjawab permasalahan kesalahan ejaan pada karangan teks deskriptif tema Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar yang memerlukan pemahaman secara mendalam dalam

- konteks waktu dan situasi pembelajaran di SD kelas IV.
2. Sumber Data Penelitian
Sumber data penelitian ini adalah kata-kata dan tindakan siswa kelas IV Sekolah Dasar yang diamati atau diwawancarai. Sumber data lainnya yaitu dokumentasi hasil karangan teks deskriptif siswa kelas IV SD Negeri Kejawan, SD Negeri 03 Tlogorejo, SD Negeri Karangpasar, SD Negeri 03 Tegowanu Kulon, SD Negeri 02 Tegowanu Wetan di Kecamatan Tegowanu Kabupaten Grobogan.
 3. *Setting* Penelitian
 - a. Lokasi Penelitian
Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Kejawan, SD Negeri 3 Tegowanu Kulon, SD Negeri Karangpasar, SD Negeri Tegowanu Wetan 01, SD Negeri 02 Tegowanu Wetan di Kecamatan Tegowanu Kabupaten Grobogan.
 - b. Waktu Penelitian
Waktu Penelitian akan dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2017/2018 yaitu bulan Januari-Juni 2018.
 - c. Subyek Penelitian
Subyek penelitian yang akan digunakan adalah karangan siswa kelas IV SD Negeri Kejawan, SD Negeri 3 Tegowanu Kulon, SD Negeri Karangpasar, SD Negeri Tegowanu Wetan 01, SD Negeri 02 Tegowanu Wetan di Kecamatan Tegowanu Kabupaten Grobogan.
 4. Teknik Pengumpulan Data
Teknik yang digunakan teknik membaca berulang dan meneliti setiap kata dalam karangan siswa. Kemudian temuan kasus kesalahan dicatat dalam korpus data, di klasifikasikan, kemudian di rekapitulasi jumlah temuan kasus kesalahan ejaan kemudian di persentasekan. Berikut ini format kartu data.

Kartu Data

Nama :

Nomor Data : (paragraf, kalimat, nomor presensi, kelas).

Kutipan : (karangan deskripsi siswa).

Jenis Kesalahan : (kesalahan penerapan kaidah ejaan bahasa Indonesia).

Pembetulan :

Sumber : Henry, Guntur Tarigan
(1995: 197).

5. Instrumen
Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, karena peneliti merupakan instrumen kunci. Pemerolehan data dilakukan peneliti dengan cara mendatangi informan secara langsung. Selain itu, dari penelitian ini juga menggunakan instrumen berupa korpus data kesalahan yang digunakan untuk mencatat, mengidentifikasi, dan menghitung kesalahan huruf kapital, penulisan kata, dan tanda baca beserta pengklasifikasiannya.
6. Teknik Analisis Data
Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode agih. Metode agih adalah metode yang menggunakan cara membagi satuan lingual datanya menjadi beberapa bagian atau unsur; dan unsur-unsur yang bersangkutan dipandang sebagai bagian yang langsung membentuk satuan lingual yang dimaksud. Alat penentu bagian atau unsur dari bahasa objek sasaran penelitian itu sendiri, seperti: kata ingkar, preposisi, adverbial, fungsi sintaksis (subjek, prediket, objek), klausa, silabe kata, titinada, dan yang lain. Kemudian teknik agih tersebut dilanjutkan dengan menggunakan teknik lanjutan berupa teknik lesap, teknik ganti dan teknik sisipan. Teknik lesap tersebut

dilaksanakan dengan (melepaskan, menghilangkan, menghapuskan, mengurangi) unsur ejaan yang menyimpang dari kaidah ejaan yang berlaku dari karangan teks deskriptif kelas IV dari SD Negeri Kejawan, SD Negeri 3 Tegowanu Kulon, SD Negeri Karangpasar, SD Negeri 03 Tlogorejo, SD Negeri 02 Tegowanu Wetan di Kecamatan Tegowanu Kabupaten Grobogan.

7. Pengecekan Keabsahan Hasil Penelitian

Validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan serta pada KBBI. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah intrarater, yakni dengan cara membaca dan meneliti subjek penelitian secara berulang-ulang sampai mendapatkan data yang dimaksud. Selain dengan intrarater uji keabsahan data digunakan juga reliabilitas inter-rater, yaitu dengan cara mendiskusikan hasil pengamatan dengan teman sejawat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a) Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya kesalahan ejaan yang berupa: 1) Kesalahan pemakaian huruf kapital pada teks deskriptif yang meliputi lima kesalahan yaitu, kesalahan penulisan huruf kapital di awal kalimat, kesalahan penulisan huruf kapital tidak pada awal kalimat, kesalahan penulisan huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama nama bangsa, suku bangsa, dan bahasa; kesalahan penulisan huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama nama geografi, kesalahan penulisan huruf pertama nama diri geografi yang dipakai sebagai nama jenis, 2) Kesalahan penulisan kata pada teks deskriptif siswa terdapat dua kesalahan yaitu, kesalahan penulisan preposisi *di*, *ke*, dan *dari*. Dan kesalahan penulisan kata bentukan dasar dan kata bentukan, 3) Kesalahan penggunaan tanda baca pada teks deskriptif siswa meliputi

lima kesalahan yaitu: Kesalahan penggunaan tanda titik (.), kesalahan penggunaan tanda koma (,), kesalahan penggunaan tanda (:), kesalahan penggunaan tanda (?), dan kesalahan penggunaan tanda hubung (-).

b) Pembahasan

Kesalahan ejaan dari SD Negeri Karangpasar, SD Negeri Kejawan, SD Negeri Tegowanu Kulon, SD Negeri 02 Tegowanu Wetan, SD Negeri 03 Tlogorejo sebanyak 2074 kesalahan dari 121 siswa kelas IV. Kesalahan ejaan tersebut meliputi: kesalahan penulisan huruf kapital sebanyak 1343 dengan persentase 11,09%, kesalahan penulisan kata sebanyak 362 dengan persentase 2,99%, dan kesalahan penggunaan tanda baca sebanyak 369 dengan persentase 3,04%.

Kesalahan penulisan huruf kapital dirinci sebagai berikut: kesalahan penulisan huruf kapital sebagai huruf pertama di awal kalimat sebanyak 523 kasus dengan persentase 4,32 %, kesalahan penulisan huruf kapital yang bukan sebagai huruf pertama di awal kalimat ditemukan sebanyak 385 kasus dengan persentase 3,18%, kesalahan penulisan huruf kapital yang dipakai sebagai huruf pertama nama bangsa, suku bangsa, dan bahasa ditemukan sebanyak 17 kasus dengan persentase 0,14%, kesalahan penulisan huruf kapital yang dipakai sebagai huruf pertama nama geografi ditemukan sebanyak 256 kasus dengan persentase 2,11%, dan kesalahan penulisan huruf pertama nama diri geografi yang dipakai sebagai nama jenis ditemukan kasus sebanyak 162 dengan persentase 1,33%.

Kesalahan penulisan kata seperti penulisan preposisi *di*, *ke*, dan *dari* pada karangan teks deskriptif siswa berjumlah 150 kasus dengan persentase 1,25%, dan kesalahan penulisan kata dasar dan kata bentukan yang terdiri atas kesalahan penulisan kata dasar, kelebihan huruf, kekurangan huruf, dan kesalahan penggunaan imbuhan.

Kesalahan penggunaan tanda baca (.) terdiri atas kesalahan penulisan tanda titik, kesalahan penulisan tanda koma, kesalahan penulisan tanda tanya, dan

kesalahan penggunaan tanda hubung. Kesalahan tanda baca titik (.) terdapat 199 kasus dengan persentase 1,64 % yang berupa kesalahan tanda titik dipakai pada akhir kalimat pernyataan.

Kesalahan penggunaan tanda koma (,) sejumlah 88 kasus dengan persentase 0,72 % yang terdiri atas penghilangan tanda koma yang dipakai di antara unsur-unsur dalam suatu pemerincian atau pembilang sebanyak 54 kasus dengan persentase 0,44%, dan sebanyak 26 kasus temuan pada kesalahan penghilangan tanda koma yang dipakai di belakang keterangan yang terdapat pada awal kalimat untuk menghindari tanda baca/salah pengertian dengan persentase sebanyak 0,21%.

Kesalahan penggunaan tanda titik koma sejumlah 7 kasus dengan persentase 0,05 % yang berupa kesalahan tanda koma yang tidak dipakai untuk memisahkan bagian-bagian pemerincian dalam kalimat yang sudah menggunakan tanda koma.

Kesalahan tanda tanya yang digunakan ditengah kalimat yang bukan merupakan kalimat tanya. Kesalahan penggunaan tanda tanya sebanyak 1 kasus dengan persentase 0,82%.

Kesalahan tanda hubung sebanyak 74 kasus dengan persentase 0,61% yang terdiri dari penghilangan tanda hubung yang dipakai untuk menandai bagian kata yang terpenggal oleh pergantian baris sejumlah 63 kasus dengan 0,52 persen, dan kesalahan penghilangan tanda hubung yang dipakai untuk menyambung unsur kata ulang sebanyak 11 kasus dengan persentase sebesar 0,09%.

Dari 140 karangan siswa terdapat 20 data rusak dengan persentase 0,14%, yang terdiri atas SD Negeri Karangpasar terdapat 10 data rusak dengan persentase 7,09%, SD Negeri Kejawan sebanyak 6 kasus data rusak dengan persentase 4,25%, SD Negeri Tegowanu Kulon 03 sebanyak 1 kasus dengan persentase 0,007%, dan SD Negeri Tlogorejo dengan 3 kasus data rusak dengan persentase 0,02%. Sehingga peneliti hanya menggunakan 121 data karangan deskriptif siswa kelas IV. Dari beberapa jenis kesalahan

yang tertera pada tabel tersebut, terdapat 2074 kasus dengan persentase 17,14%.

KESIMPULAN DAN SARAN

a) Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian kesalahan ejaan dalam karangan siswa Kesalahan ejaan dari SD Negeri Karangpasar, SD Negeri Kejawan, SD Negeri Tegowanu Kulon, SD Negeri 02 Tegowanu Wetan, SD Negeri 03 Tlogorejo sebanyak 2074 kesalahan dari 121 siswa kelas IV. Kesalahan ejaan tersebut meliputi: kesalahan penulisan huruf kapital sebanyak 1343 dengan persentase 11,09%, kesalahan penulisan kata sebanyak 362 dengan persentase 2,99%, dan kesalahan penggunaan tanda baca sebanyak 369 dengan persentase 3,04%.

Rincian kesalahan ejaan sebagai berikut: (a) Kesalahan penulisan huruf kapital di awal kalimat, kesalahan penulisan huruf kapital tidak pada awal kalimat, kesalahan penulisan huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama nama bangsa, suku bangsa, dan bahasa; kesalahan penulisan huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama nama geografi, kesalahan penulisan huruf pertama nama diri geografi yang dipakai sebagai nama jenis, (b) Kesalahan penulisan kata pada teks deskriptif siswa terdapat dua kesalahan yaitu, kesalahan penulisan preposisi *di*, *ke*, dan *dari*. Dan kesalahan penulisan kata bentukan dasar dan kata bentukan. (c) Kesalahan penggunaan tanda baca pada teks deskriptif siswa meliputi lima kesalahan yaitu: Kesalahan penggunaan tanda titik (.), kesalahan penggunaan tanda koma (,), kesalahan penggunaan tanda (:), kesalahan penggunaan tanda (?), dan kesalahan penggunaan tanda hubung (-).

b) Saran

Keterampilan mengarang siswa terjadi karena beberapa faktor seperti halnya: 1) sulitnya anak memilih kata yang pas untuk dijadikan satu kalimat yang padu, 2) kemampuan mengingat siswa tentang apa yang pernah dialaminya, 3) ketidakpercayaan diri siswa untuk memilih kata, 4) kemampuan siswa untuk menemukan ide/gagasan serta mengembangkan suatu gagasan masih rendah

dan membutuhkan waktu yang lama sehingga disarankan kepada guru dalam proses belajar hendaknya mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa. Dengan menekankan dan membiasakan siswa untuk membuat karangan sederhana dengan menggunakan ejaan yang baik dan benar kepada siswa, sehingga dapat meminimalisir kesalahan yang ditimbulkan siswa.

KETERBATASAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kesalahan ejaan yang dilakukan siswa di sekolah dasar. Penelitian ini mengkaji kesalahan penggunaan huruf kapital, penulisan kata, dan tanda baca. Alasan peneliti mengadakan penelitian ini karena seringkali siswa meleakukan kesalahan ejaan saat menulis. Kurangnya penekanan ejaan dari guru ihwal ejaan menjadikan kesalahan yang dilakukan siswa merupakan hal yang lumrah.

Subyek penelitian dari penelitian ini adalah tulisan murni karangan siswa berupa teks deskriptif tema "Indahnya Keragaman di Negeriku." Pada mulanya penelitian ini fokus terhadap kesalahan huruf kapital dan kesalahan tanda baca. Namun, pada kenyataannya peneliti banyak menemukan kesalahan penulisan kata berupa penulisan preposisi dan bentuk dasar. Setelah penelitian ini diharapkan siswa tidak mengalami kesalahan yang sama. Guru diharapkan lebih memperhatikan ejaan dari siswa serta tak menjadikan kesalahan sekecil apapun yang dilakukan oleh siswa bukan merupakan hal yang lumrah dan wajib diperbaiki.

DAFTAR PUSTAKA

Hastuti, Sri. 2003. *Sekitar Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.
Ismawati, Esti. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Surakarta: Yuma Pustaka.
Keraf Gorys. 1993. *Komposisi*. Jakarta: Nusa Indah
Kristiantari, Rini. 2004. *Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar Menulis*

Deskripsi dan Narasi. Sidoarjo: Media Ilmu.
Akhadiyah, Sabarti, dkk. 1988. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
Alek dan Achmad. 2010. *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Kencana.
Budiarti, Putri Mayang. 2015. "Analisis Kemampuan Penggunaan Ejaan Dalam Karangan Siswa Kelas V SDN Mojomulyo Pati". *Skripsi*. Tidak diterbitkan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang: Semarang.
Chaer, Abdul. *Lingusitik Umum*. 2012. Jakarta: Rineka Cipta.
Damayanti, Rini & Tri Indrayanti. 2015. *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Surabaya: Victory Inti Cipta.
Gie, The Liang. 2003. *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
Ghufron, Syamsul. 2015. *Kesalahan Berbahasa Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Ombak Dua.
Mendikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 81A Tahun 2013*. Jakarta.
Moleong, Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
Parera, Jos Daniel. 1993. *Leksikon Istilah Pembelajaran Bahasa*. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.
Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. 2015. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (Edisi Keempat Nomor 50 Tahun 2015)*. Jakarta.
Rahardi, Kunjana. 2009. *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Erlangga.
Rida, Agus. 2009. *Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013: Sebuah Kajian Dalam Mata Diklat Penerapan Kurikulum 2013*. https://bdkpadang.kemenag.go.id/index.php?option=com_content&view=article&id=674:agusridadsemer&catid. Diakses 1 Januari 2018 pukul 11:03.

- Setyawati, Nanik. 2010. *Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sudaryanto.1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik)*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- _____. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik)*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Pengajaran Ejaan Bahasa Indonesia*. Bandung: Angkasa
- _____, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- _____, Henry Guntur & Djago Tarigan. 2008. *Pengajaran Analisis Kesalahan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

PENGARUH *NUMBERED HEAD TOGETHER* DENGAN BLOK PECAHAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DAN KEAKTIFAN SISWA KELAS IV

Fajar Cahyadi¹, Nuroh Difallah², M Yusuf Setia Wardana³

Universitas PGRI Semarang

Email: fajarcahyadi@upgris.ac.id

Info Artikel

Keywords: Numbered Head Together, Study Result, Learning Activity

Abstract

This research is motivated by the low student activity and learning outcomes that have not yet reached KKM. The purpose of this study was to find out how much influence the Numbered Head Together model had with fraction blocks on mathematics learning outcomes and the activity of fourth grade students at SD N Gegerkunci 01 Brebes. This research is quantitative research using Pre Experimental research Design research design in the form of Pretest Posttest design. The population in this study were all students in class IV SDN Gegerkunci 01 Brebes and the data collection techniques carried out consisted of observation, interviews, tests, and documentation. Data analysis techniques using normality test, learning completeness, t test. The analysis using the t test on learning outcomes was obtained at 18.57 and the t test on learning activity was obtained at 18.17 greater than t table which is 2.07. The results showed that the use of the Numbered Head Together model with the Fraction Block had an effect on the mathematics learning outcomes and learning activeness of the fourth grade students of SD N Gegerkunci 01 Brebes..

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktifitas siswa dan hasil belajar yang belum mencapai KKM. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Numbered Head Together* dengan blok pecahan terhadap hasil belajar matematika dan keaktifan siswa kelas IV SD N Gegerkunci 01 Brebes. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *Pre Experimental research Design* dengan bentuk *Pretest Posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di kelas IV SDN Gegerkunci 01 Brebes dan teknik pengambilan data yang dilakukan terdiri dari observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Uji normalitas, ketuntasan belajar, uji t. Analisis menggunakan uji t pada hasil belajar diperoleh sebesar 18,57 dan uji t pada keaktifan belajar diperoleh sebesar 18,17 lebih besar dari t tabel yaitu 2,07. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Numbered Head Together* dengan Blok Pecahan berpengaruh terhadap hasil belajar matematika dan keaktifan belajar siswa kelas IV SD N Gegerkunci 01 Brebes.

© 2019 Universitas Ngudi Waluyo

PENDAHULUAN

Paradigma baru dalam Pendidikan lebih berorientasi pada siswa atau *Student Centre Learning*, yaitu paradigma pendidikan dimana mengutamakan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang lebih menekankan pada keaktifan siswa yang dapat mengembangkan cara berfikir siswa dan meningkatkan pengetahuan dalam proses pembelajaran. Penggunaan suatu model pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran. pembelajaran matematika akan mudah dipahami jika siswa aktif dalam pembelajaran dan saling membantu satu sama lain dalam memahi konsep pembelajaran matematika dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mendengarkan, dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Seperti yang diungkapkan oleh Susanto (2013:186-187) "Pembelajaran Matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan pengetahuan yang baik terhadap materi matematika".

Tujuan penelitian ini untuk memperoleh model pembelajaran dan media yang cocok yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa, serta untuk mengetahui pengaruh Model *Numbered Head Together* dengan Blok Pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa dan keaktifan siswa kelas IV SD Negeri Gegerkunci 01 Brebes. Namun pada kenyataannya tidak semua siswa dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan salah satunya pada pelajaran matematika. Pada studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara, dokumentasi dan observasi siswa didapatkan data hasil belajar rata-rata masih dibawah KKM dengan rata-rata 61,5 dan keaktifan belajar siswa kelas IV masih rendah dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Belajar siswa

No	KKM	Jumlah Siswa	Persentase	Ket.
1	65	6	26%	Tuntas KKM
2	65	17	73%	Tidak Tuntas KKM
Jumlah		23	100%	

Berdasarkan Tabel 1 hasil belajar matematika siswa dari 23 siswa kelas IV SD Negeri Gegerkunci 01 Brebes diperoleh data 6 siswa atau dalam persentase 26% siswa tuntas KKM dan sebanyak 17 siswa atau 73% siswa tuntas KKM

Tabel 2. Keaktifan Belajar Siswa

No	Jumlah Siswa	Persentase	Ket.
1	3	13%	Sangat Rendah
2	12	52%	Rendah
3	7	30%	Sedang
4	1	4%	Tinggi
Jumlah		23	100%

Berdasarkan Tabel 2 Keaktifan Belajar siswa kelas IV SDN Gegerkunci 01diperoleh 3 siswa atau dalam persen 13% memperoleh kategori sangat rendah dalam keaktifan belajar 12 siswa dengan kategori rendah 7 siswa dengan kategori sedang 1 siswa dalam kategori tinggi .

Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Erwin (2016) dengan judul "Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif *Numbered Head together* (NHT) untuk meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS SD." Didalam penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan Model Pembelajaran *Kooperatif Numbered Head Together* (NHT) dapat meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang diambil adalah "Apakah Model *Numbered Head Together* dengan Blok Pecahan berpengaruh terhadap peningkatkan hasil belajar dan Keaktifan Siswa kelas IV SD Negeri Gegerkunci 01 Brebes?"

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Sudjana (dalam Sinar, 2018:10) belajar merupakan proses yang aktif, apabila tidak dilibatkan dalam berbagai kegiatan belajar sebagai respon siswa terhadap stimulus guru, tidak mungkin siswa dapat mencapai hasil yang dikehendaki. Menurut (Susanto 2013:5) Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik menyangkut aspek, kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Menurut (Dimiyati dan Mudjiono, 2013:45) Dalam proses belajar, siswa selalu menampilkan keaktifannya. Keaktifan itu beraneka ragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah kita amati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati. Keaktifan peserta didik dalam belajar adalah tidak lain untuk mengkonstruksikan pengetahuan dan kemampuan dirinya sendiri. Dalam proses pembelajaran keaktifan siswa untuk membangun pemahaman dari persoalan yang dihadapi. Keaktifan belajar dapat dilihat sesuai dengan indikator keaktifan Indikator keaktifan siswa menurut Sudjana & Suwariyah (2010:11) yaitu : 1) Adanya aktivitas belajar siswa secara individual untuk penerapan konsep, prinsip, dan generalisasi; 2) Adanya aktivitas belajar dalam kelompok untuk merencanakan masalah (*problem solving*); 3) Adanya partisipasi setiap siswa dalam melaksanakan tugas belajarnya melalui berbagai cara; 4) Adanya keberanian siswa mengajukan pendapatnya; 5) Adanya aktivitas belajar analisis, sintesis, penilaian, dan kesimpulan; 6) Adanya hubungan sosial antar siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar;

Selain itu indikator Pelaksanaan CBSA dapat dilihat dari peran siswa dapat dideskripsikan sebagai berikut : 1) Belajar secara Individual maupun kelompok untuk mempelajari dan menerapkan konsep, prinsip, dan hukum keilmuan; 2) Membentuk kelompok untuk memecahkan masalah (*Problem Solving*); 3) Berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru; 4) Berani bertanya, mengajukan pendapat serta mengungkapkan kritik-kritik yang relevan; 5) Tidak sekedar

melaksanakan pemikiran tingkat rendah (*Lower Order Thinking*), tetapi juga melaksanakan pemikiran tingkat tinggi (*higher order thinking*) seperti menganalisis, membuat sintesis, melakukan evaluasi, dan membuat prediksi; 6) Menjalinkan hubungan sosial sebagai bentuk interaksi pembelajaran; 7) Berkesempatan menggunakan berbagai sumber belajar dan media belajar yang tersedia atau dibawanya sendiri dari rumah sebagai hasil improvisasinya, karena telah diberitahu sebelumnya oleh guru tentang jenis pembelajaran apa yang akan dilaksanakan pada hari itu;

Berupaya menilai proses dan hasil belajarnya sendiri, walau tidak secara formal. Menurut (Faturrohman. 2015:29) Model Pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran Menurut Nurfatonah dkk (2016) yang berjudul "Pengaruh Model *Numbered Head Together* (NHT) terhadap hasil belajar siswa pada materi penjumlahan pecahan".

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mengenai materi penjumlahan pecahan di kelas IV B SD Negeri 2 Cibunigeulis tanpa menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berada pada kategori rendah. dibuktikan dari hasil uji perhitungan rata-rata normal gain pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen yang menghasilkan nilai 0,000 atau $<0,005$ pembelajaran antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terapat perbedaan rata-rata normal gainnya.

Menurut (Faturrohman. 2015:29) Model Pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Model dapat dipahami juga sebagai: a. suatu tipe atau desain; b. Suatu deskripsi atau analogi yang digunakan untuk membantu proses visualisasi sesuatu yang tidak dapat dengan langsung diamati; c. suatu sistem asumsi-asumsi, data-data dan inferensi inferensi yang digunakan menggambarkan secara sistematis suatu objek atau peristiwa; d. suatu desain yang disederhanakan dari suatu sistem kerja, suatu terjemahan realitas yang disederhanakan; e. suatu deskripsi dari

suatu sistem yang mungkin atau imajiner; f. penyajian yang diperkecil agar dapat memeperjelas dan menunjukkan sifat bentuk aslinya. (Sagala,2010:176). Menurut Joyce dan Weil (dalam Faturrohman.2015:30) Model Pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran.

Adapun ciri-ciri model pembelajaran adalah a. Rasional, teoritis dan logis yang disusun oleh para pengembang model pembelajaran ; b. Memiliki landasan pemikiran yang kuat mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai; c. tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan baik dan berhasil; d. lingkungan belajar yang kondusif diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Model pembelajaran yang dikembangkan oleh Russ Frank. Pada model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling *sharing* ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat, meningkatkan semangat kerjasama siswa. Adapun prosedur pelaksanaan Model Pembelajaran *Numbered Head Together*: a) Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok masing-masing siswa dalam kelompok di beri nomor b) Guru memberikan tugas/pertanyaan dan masing-masing kelompok mengerjakannya. c) Kelompok berdiskusi untuk menemukan jawaban yang dianggap paling benar dan memastikan semua anggota kelompok mengetahui jawaban tersebut. d) Guru memanggil salah satu nomor. Siswa dengan nomor yang dipanggil mempresentasikan jawaban hasil diskusi kelompok mereka. (Huda, Miftahul, 2011:138).

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan sebagai alat bantu memeperjelas materi dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD N Gegerkunci 01 Brebes. Sebelum penelitian ini dilaksanakan peneliti melakukan studi pendahuluan

media juga dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Jalinus,Nizwardi,Ambiyar,2016:2), adapun menurut Gerlach dan Ely (dalam Jalinus,Nizwardi,Ambiyar,2016:2) bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, keterampilan, atau sikap. Dan dapat dikatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu menyangkut *Software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (Individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam/di luar) menjadi lebih efektif.

Dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut: 1) Ketepatan dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan intruksional yang telah ditetapkan.2) Dukungan terhadap isi bahan pengajaran, artinya bahan pengajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa. 3) Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh dan mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar. 4) Keterampilan guru dalam menggunakan, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung. 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa. (Sudjana dan Rivai, 2010:35

terlebih dahulu yang dilaksanakan pada tanggal 1 Oktober 2018 untuk mengetahui permasalahan berupa wawancara dan dokumentasi, wawancara dilakukan dengan guru kelas IV dari hasil wawancara tersebut

didapatkan bahwa keaktifan siswa kelas IV masih rendah, dan dokumentasi yang dilakukan berupa dokumen hasil belajar siswa yang akan digunakan untuk mengukur kognitif siswa terhadap materi tersebut dari data dokumentasi didapatkan hasil belajar siswa masih rendah dan dibawah KKM dengan nilai rata-rata 61,5 maka dari itu peneliti menggunakan model *Numbered Head Together* berbantu dengan Blok Pecahan untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV dengan jumlah siswa 23 siswa dilaksanakan pada semester 1 tahun pelajaran 2018/2019 bulan November 2018 penelitian ini dilaksanakan selama 3 hari yaitu dari tanggal 26-29 November pada hari pertama peneliti mengukur kemampuan hasil belajar siswa menggunakan soal *Pretest* selain mengukur hasil belajar melalui soal-soal peneliti juga mengukur keaktifan siswa melalui lembar observasi keaktifan belajar siswa, pada hari kedua peneliti menerapkan pembelajaran menggunakan *Numbered Head Together*, hari ketiga peneliti kembali mengukur kemampuan siswa melalui *Posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa apakah meningkat atau tidak setelah dilakukan perlakuan selain itu peneliti juga mengukur keaktifan siswa melalui lembar observasi keaktifan belajar siswa untuk mengetahui keaktifan belajar siswa setelah adanya perlakuan apakah ada peningkatan atau tidak.

Dalam penelitian ini menggunakan variabel X dan Y, variabel X merupakan variabel bebas yang dapat mempengaruhi variabel terikat Y. Variabel X pada penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Numbered Head Together* dengan Blok Pecahan untuk variabel Y adalah hasil belajar matematika siswa dan keaktifan belajar siswa kelas IV adapun penjelasannya sebagai berikut :

1. Variabel (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2017:4). Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika dan keaktifan siswa kelas IV semester I SD N Gegerkunci 01.
2. Variabel (X) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2017:4). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran dengan Media Blok Pecahan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan *pre eksperimental design* dengan bentuk *One Grup Pretest-Postest design*. yaitu hanya satu kelas yang digunakan sebagai subyek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini terdiri dari *Pretest* dan *Posttest*. *Pretest* merupakan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada proses pembelajaran sebelum mendapat perlakuan. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Numbered Head Together (NHT)*, kemudian peneliti melakukan *Posttest* yang merupakan tes akhir selain itu untuk mengetahui kemampuan belajar dan pengetahuan siswa setelah diberi perlakuan. hasil penelitian non tes diperoleh melalui pengamatan keaktifan siswa. Hasil penelitian akan diuraikan secara rinci berikut ini.

1. Hasil Belajar

Pengetahuan siswa dapat diukur melalui pemberian soal pada siswa, dimana tes ini akan diberikan pada awal (*Pretest*) dan pada akhir pembelajaran (*Posttest*) setelah diberikan pembelajaran menggunakan Model *Numbered Head Together* dengan Blok Pecahan. Hasil *Pretest* dan *Posttest* disajikan dalam tabel sebagai berikut :

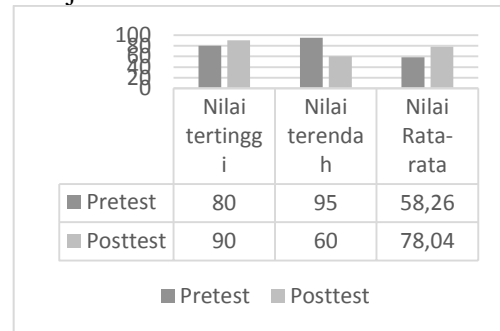
Tabel 3. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Keterangan	Pre test	Post test
1	Nilai tertinggi	0	1
2	Nilai Terendah	3	16
3	Nilai rata-rata	15	5
4	Jumlah siswa tuntas KKM	4	1
5	Jumlah siswa tidak tuntas KKM	1	0

Berdasarkan Tabel 3. Nilai *Pretest* menunjukkan hasil perolehan nilai sebelum menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan Blok Pecahan yaitu *pretest* dengan rata-rata 58,26. Adapun nilai setelah mendapat perlakuan dengan rata-rata 78,04. Nilai *Pretest* menunjukkan hasil dari nilai kemampuan awal siswa. Hasil belajar siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM sebanyak 13 siswa atau jika dipersenkan sebanyak 57% dan siswa yang tuntas KKM sebanyak 10 siswa jika dipersenkan sebanyak 43%.

Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* menunjukkan hasil dari kemampuan akhir belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil belajar siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM sebanyak 1 siswa atau jika dipersenkan menjadi 4% dan siswa yang tuntas KKM sebanyak 22 siswa atau jika dipersenkan menjadi 96%. Maka dapat diketahui bahwa nilai ketuntasan belajar *Pretest* dengan *Posttest* mengalami kenaikan sebanyak 53%. Nilai yang diperoleh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dapat dilihat dalam diagram berikut.

Gambar 2. Diagram Batang Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

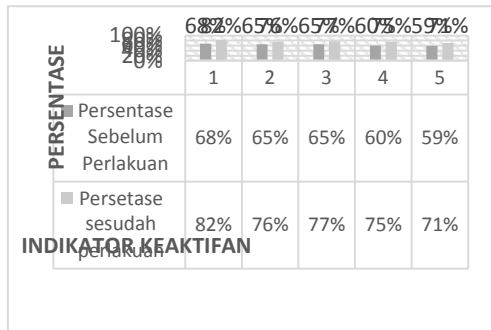


2.Keaktifan

Selama proses pembelajaran keaktifan siswa diamati menggunakan lembar pengamatan (lembar observasi) yang dapat diamati dengan menggunakan lembar pengamatan (lembar observasi) Nilai keaktifan belajar siswa tiap indikator yang diperoleh dari pengamatan pertemuan sebelum diberi perlakuan dan sesudah perlakuan menunjukkan persentase pada indikator keaktifan terhadap perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran mengalami kenaikan sebesar 13%. Pada indikator Aktivitas Belajar siswa secara individual untuk penerapan konsep, prinsip, dan generalisasi mengalami kenaikan sebesar 12%, pada indikator yang kedua yaitu Partisipasi setiap siswa dalam melaksanakan tugas belajarnya melalui berbagai cara mengalami kenaikan sebesar 11%, pada indikator ketiga yaitu Aktivitas belajar dalam kelompok untuk merencanakan masalah mengalami kenaikan sebesar 12%, pada indikator keempat yaitu Keberanian siswa dalam mengajukan pendapatnya mengalami kenaikan sebesar 12% dan indikator yang kelima yaitu Aktivitas analisis, sintesis, penelitian, dan kesimpulan mengalami kenaikan sebesar 12%. Dengan demikian model pembelajaran *Numbered Head Together* berpengaruh dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Berikut adalah diagram batang persentase nilai

keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Gambar 3. Diagram Batang keaktifan belajar siswa



Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dari hasil belajar dan keaktifan belajar siswa dilakukan dengan dua tahap yaitu analisis data awal dan analisis data akhir, analisis data awal berupa uji normalitas awal pada hasil belajar dan pada keaktifan belajar untuk menguji apakah data awal tersebut normal atau tidak selanjutnya dilakukan analisis data akhir dengan melakukan Uji normalitas data akhir normalitas dilakukan pada nilai hasil belajar setelah perlakuan atau hasil *Posttest* dan hasil keaktifan belajar siswa setelah perlakuan apakah data atau nilai tersebut normal atau tidak setelah mengetahui semua data atau nilai berdistribusi normal maka dilakukan uji T yaitu uji untuk mengetahui apakah model *Bumbered Head Together* dengan Blok Pecahan dapat berpengaruh pada kenaikan hasil belajar dan keaktifan siswa, selain itu juga dilakukan uji ketuntasan individu dan klasikal terhadap hasil belajar apakah sudah tuntas KKM atau belum untuk uji ketuntasan individu dengan KKM yang telah ditentukan dari sekolah sebesar 65 dan untuk uji ketuntasan klasikal sebesar $\geq 85\%$ uji ketuntasan klasikal dikatakan sudah mencapai atau sudah tuntas KKM jika nilai ketuntasan Klasikal mencapai lebih dari sama dengan 85% dari jumlah seluruh siswa.

1.Uji Normalitas awal

Uji Normalitas awal digunakan untuk mengetahui normal tidaknya data awal dari nilai *Pretest* dan nilai keaktifan siswa sebelum perlakuan pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Gegerkunci Brebes. Dapat dikatakan data berdistribusi normal apabila $L_0 < L_{tabel}$. Uji normalitas hasil belajar awal *pretest* taraf signifikasi 5% didapat $L_0 < L_{tabel}$ atau $(0,177 < 0,1847)$ dan pada perhitungan uji normalitas awal keaktifan belajar siswa didapatkan $L_{tabel}=0,1847$ $L_0 = 0,1361$ dengan $L_0 < L_{tabel}$ atau $(0,1361 < 0,1847)$ maka dapat disimpulkan bahwa data awal hasil belajar dan keaktifan siswa berdistribusi normal.

2.Uji Normalitas Akhir

Uji normalitas akhir dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya data nilai akhir/ *Posttest* dan nilai keaktifan siswa sesudah perlakuan pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Gegerkunci Brebes. Dapat dikatakan data berdistribusi normal apabila $L_0 < L_{tabel}$. Uji normalitas hasil belajar awal *pretest* taraf signifikasi 5% didapat $L_0 < L_{tabel}$ atau $(0,1585 < 0,1847)$ dan pada perhitungan uji normalitas akhir keaktifan belajar siswa didapatkan $L_{tabel}=0,1847$ $L_0 = 0,1361$ dengan $L_0 < L_{tabel}$ atau $(0,1276 < 0,1847)$ maka dapat disimpulkan bahwa data awal hasil belajar dan keaktifan siswa setelah adanya perlakuan berdistribusi normal.

3.Uji T

Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji -t dengan data nilai hasil belajar dan nilai pengamatan keaktifan belajar *Pretest* dan *Posttest* siswa di SD Negeri 01 Gegerkunci Brebes.

Pada hasil perhitungan menunjukkan rata-rata hasil sebelum dan sesudah diberi perlakuan menunjukkan data berdistribusi normal. Setelah dilakukan perhitungan, maka diperoleh hasil Berdasarkan hasil perhitungan uji satu pihak antara nilai *Pretest* dan nilai *Posttest* maka diperoleh $t_{hitung} = 18,57$ dan $t_{tabel} = 2,07$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($18,57 > 2,07$) maka H_0 ditolak. Artinya nilai parameter t hitung lebih

besar daripada nilai parameter pada tabel. Jadi, rata-rata Hasil Belajar siswa *posttest* dengan menggunakan menggunakan model *Numbered Head Together (NHT)* lebih baik dibanding nilai rata-rata *pretest*.

Berdasarkan hasil perhitungan uji satu pihak antara keaktifan siswa setelah perlakuan dan keaktifan siswa sebelum perlakuan maka diperoleh $t_{hitung} = 18,176$ dan $t_{tabel} = 2,07$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($18,176 > 2,07$) maka H_0 ditolak. Artinya nilai parameter hitung lebih besar daripada nilai parameter pada tabel. Jadi, keaktifan siswa setelah perlakuan dengan menggunakan model *Numbered Head Together* lebih baik dibandingkan keaktifan siswa sebelum perlakuan.

4. Uji Ketuntasan Belajar

Uji ketuntasan belajar terdiri dari 2 yaitu individu dan klasikal, uji ketuntasan individu dilakukan pada setiap perolehan hasil belajar akhir siswa uji ketuntasan individu dikatakan berhasil apabila siswa mencapai KKM yang telah di tentukan yaitu sebesar 65 data uji ketuntasan individu dapat dilihat pada Tabel

Tabel 4. Hasil Ketuntasan Siswa

No	Keterangan	Jumlah Siswa
1	Jumlah siswa Tuntas KKM	22
2	Jumlah siswa belum tuntas KKM	1
	Jumlah	23

Berdasarkan Tabel terdapat jumlah siswa 23 siswa dari jumlah total siswa 22 siswa mencapai KKM dan sebanyak 1 orang belum tuntas KKM berdasarkan data tersebut juga dapat diketahui ketuntasan klasikal dengan $KKM \geq 85\%$ sesuai dengan Depdikbud Suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya (Depdikbud dalam Trianto, 2010:214).berdasarkan data hasil belajar siswa terdapat 22 siswa tuntas KKM atau jika di persentasekan sebesar 96 dan 1 siswa yang belum tuntas atau jika

dipersentasekan sebesar 4% jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar telah memenuhi KKM yang telah ditentukan yaitu lebih dari atau sama dengan 85% atau $96\% > 85\%$.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian dan analisis data yang dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada model *Numbered Head Together* dengan media Blok Pecahan terhadap Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa kelas IV SD N Gegerkunci 01 Brebes. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa setelah menggunakan *Numbered Head Together* diperoleh rata-rata 76,09 sedangkan nilai sebelum menggunakan model *Numbered Head Together* diperoleh rata-rata 63,48 dan dibuktikan dengan nilai keaktifan setelah menggunakan model *Numbered Head Together* diperoleh rata-rata nilai 76 sedangkan nilai sebelum menggunakan *Numbered Head Together* diperoleh rata-rata nilai 63,5.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Hafid, dkk.2014. Konsep Dasar Ilmu Pendidikan.Bandung:Alfabeta
- Dimiyati, Mujiono.2013.Belajar & Pembelajaran.Jakarta:Rineka Cipta.
- Faturrohman,Muhammad.2015.Model-Model Pembelajaran Inovatif. Jogjakarta:Ar-Ruzz Media
- Huda, Miftahul.2011.Cooperative Learning Metode,Teknik, Struktur dan Model Penerapan.Yogyakarta:PUSTA KA PELAJAR.
- Jalinus, Nizwardi, Ambiyar. 2016. Media Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prana Media Grup.
- Nurfathonah, Shanti dkk.2018. Pengaruh Model *Numbered Head Together Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Penjumlahan Pecahan*.Pedadidaktita Online.

- Vol.5 No.2- tahun 2018
<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/7357/7569> (Di akses pada tanggal 6 Oktober 2018)
- Permana, Erwin, Putera.2016. *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Numbered Head Together (NHT) untuk meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara Online. Vol 1 No. 2- tahun 2016
<http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/210/140> (Di akses pada tanggal 6 Oktober 2018)
- Sagala, Saiful.2010. konsep dan makna pembelajara: untuk membantu memecahkan Problematika Belajar Mengajar.Bandung:Alfabeta.
- Sinar.2018. Metode Active Learning- Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa.Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sugiyono.2017.Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Rn D). Bandung:Alfabeta.
- Susanto, Ahmad.2013.Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar.Jakarta:PRENADA MEDIA GRUP.
- Sudjana, Nana dan Wari, Suwariyah.2010.Model-Model Mengajar CBSA. Bandung:Sinar Baru dan Algesindo.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BAMBOO DANCING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS 5 SD

Riani Ayu Utami¹, Nyoto Harjono²

PGSD Universitas Kristen Satya Wacana
Email: 292016049@student.uksw.edu¹, Nyoto Harjono@mail.com²

Info Artikel

Keywords: *Bamboo
Dancing, Learning
Outcomes, Learning Social
Science.*

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of learning model bamboo dancing or dance bamboo on the result of study social science student of class V elementary school. This study uses the method of meta-analysis. After doing the calculation, the results of the study showed an increase learning outcomes social science student of class V by using the learning model bamboo dancing or dance bamboo ranging from a low of 19,53% to a high of 113% with an average 54,54%. It can be concluded that learning model bamboo dancing or dance bamboo can improve learning outcomes social science student of class V elementary school.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran bamboo dancing atau tari bambu terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD. penelitian ini menggunakan metode meta analisis. Setelah melakukan perhitungan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V dengan menggunakan model pembelajaran bamboo dancing atau tari bambu mulai dari yang terendah 19,53% sampai yang tertinggi 113% dengan rata-rata 54,54%. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bamboo dancing atau tari bambu dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD.

© 2019 Universitas Ngudi Waluyo

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik serta dengan sumber belajar yang ada pada lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa serta saling bertukar informasi. Pembelajaran dirancang untuk meningkatkan proses pembelajaran. Dalam sekolah dasar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan pembelajaran yang wajib diberikan kepada peserta didik. Dalam pembelajaran IPS peserta didik dapat mempelajari tentang kehidupan sosial dengan lingkungannya. Dimulai dari lingkungan terdekat yaitu keluarga hingga lingkungan masyarakat dimana peserta didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat.

Melalui pembelajaran IPS diharapkan siswa dapat memiliki sikap peka, tanggap, dan dalam memecahkan masalah sosial yang dihadapi dan terjadi di lingkungan masyarakat. Sehingga melalui pembelajaran IPS diharapkan peserta didik dapat membawa dirinya secara dewasa dan bijak dalam kehidupan nyata di masyarakat sebagai makhluk sosial. Untuk mewujudkan pembelajaran IPS seperti yang sudah dijelaskan diperlukan ketrampilan guru untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan menantang, tidak hanya itu guru juga perlu mendesain pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan, dan juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif mencari sendiri atau berdiskusi kelompok dibawah bimbingan dari guru. Dalam proses pembelajaran IPS diutamakan dengan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian meta analisis. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari menelusuri *google scholar* atau *google cendikia*. Kata kunci yang digunakan adalah model pembelajaran *bamboo dancing*, pembelajaran IPS, hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diikutkan dalam penelitian analisis ini adalah :

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tari bambu untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 5 Metro Barat oleh siti Nurjanah.
2. Pembelajaran Bamboo Dancing Salah Satu Model Cooperative Learning Untuk

memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk diskusi, bekerjasama, mengomunikasikan dan membuat keputusan (Udin, 2007 : 96).

Dalam hal ini kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran sangat mempengaruhi kualitas dan keberhasilan sebuah pembelajaran yang akan dilakukan dilakukan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah model *kooperative learning* tipe *bamboo dancing* atau tari bambu. Model tari bambu (Hanafiah dan Suhana, 2009:56) yaitu tari bambu mempunyai tujuan untuk peserta didik saling bertukar informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda dalam waktu singkat secara teratur. Strategi ini cocok untuk materi yang membutuhkan pertukaran pengalaman dan informasi antar siswa. Dengan kata lain model pembelajaran *bamboo dancing* atau tari bambu adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan semua peserta didik untuk aktif dan saling bertukar informasi pada saat yang bersamaan serta dapat meningkatkan kemampuan komunikasi.

Melalui latar belakang yang sudah dijelaskan tersebut, maka rumusan masalah yang di dapatkan adalah apakah model pembelajaran *kooperative learning* tipe *bamboo dancing* atau tari bambu dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPS siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian yang menggunakan metode analisis ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *bamboo dancing* atau tari bambu dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

Dari hasil penelusuran diperoleh 7 artikel dan 3 skripsi yang relevan yang sudah diterbitkan di jurnal online. Dasar dari pengambilan artikel tersebut adalah adanya data sebelum dan sesudah tindakan dalam bentuk skor. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif.

Meningkatkan Proses Pembelajaran IPS di SD oleh Zuraida.

3. Pengaruh Model Pembelajaran Bamboo Dancing (Tari Bambu) Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 1 Cipedes oleh Nana Sutarna dan Dian Kusdiana.
4. Pengaruh Penggunaan Tipe Bamboo Dancing Dengan Hasil Pembelajaran IPS Kelas V oleh Ardiati, Mastar Astan , Nur Hadi.
5. Penerapan Metode Bamboo Dancing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok

- Tokoh-Tokoh Penting Dalam Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Mi Ta'mirul Wathon 01 Sikancil Larangan Brebes oleh Nelly Aholeha Hifdзийah.
6. Implementasi Metode Bamboo Dancing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar oleh Candra Dewi.
 7. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bamboo Dancing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siwa oleh Nur Azizah.
 8. Pengaruh Model Kooperatif Tipe Tari Bambu Terhadap Hasil Belajar Ips di SD oleh Repa Pebrianita, Mastar Asran , Hery Kresnadi.
 9. Peningkatan kualitas pembelajaran ips melalui model pembelajaran kooperatif tipe bamboo dancing oleh Romanna Sitindaon.
 10. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tarian Bambu Kelas V Pada SDN-5 Pahandut Palangka Raya oleh Dea Wahyu Candani.
- Data yang digunakan untuk penelitian ini masih luas dan banyak sehingga data diolah dengan cara dirangkum dan diambil intiisarnya saja. Setelah itu data tersebut dianalisis dengan metode perbandingan kuantitatif. Hasil analisis pengaruh metode pembelajaran bamboo dancing terhadap hasil belajar mata pelajaran ips dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Hasil Analisis Model Pembelajaran *Bamboo Dancing*

No.	Topik penelitian	Peneliti	Peningkatan Hasil Belajar			
			Sebelum	Sesudah	Gain	Gain (%)
1.	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tari Bambu, Hasil Belajar IPS	Siti Nurjanah	62	74	12	19.53
2.	Model Bamboo Dancing , Meningkatkan Proses Pembelajaran	Zuraida	60	80	20	33.3
3.	Model Pembelajaran Bamboo Dancing, Hasil Belajar IPS	Nana Sutarna dan Dian Kusdiana	53.49	82.06	28.57	53.41
4.	Bamboo dancing, hasil belajar IPS	Ardiati, Mastar Astan , Nur Hadi	51.07	70.17	19.1	37.39
5.	Metode Bamboo dancing, hasil belajar IPS kelas V	Nelly Aholeha Hifdзийah	43	71	28	65.11
6.	Metode Bamboo Dancing, Hasil Belajar IPS	Candra Dewi	55	81	26	47.27
7.	Pembelajaran Kooperatif Tipe Bamboodancing, Hasil Belajar IPS	Nur Azizah	57.81	77.33	18.52	32.02
8.	Model Kooperatif tipe tari bambu, hasil belajar IPS	Repa Pebrianita, Mastar Asran , Hery Kresnadi	42.54	74.21	31.67	74.44
9.	Peningkatan kualitas pembelajaran, pembelajaran kooperatif tipe bamboo dancing	Romanna Sitindaon	50	85	35	70

10.	Hasil belajar IPS, model Dea Wahyu Candani. pembelajaran tari bambu	44.5	95	50.5	113
Rata-rata pengaruh model pembelajaran <i>bamboo dancing</i>		52	79	26.93	54.54

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat dilihat bahwa model pembelajaran *bamboo dancing* atau tari bambu dapat meningkatkan hasil belajar dari mulai yang terendah 19,53% samapi yang tertinggi dengan rata-rata 113% dengan rata-rata 54,54%.

Tabel 2. *Paired Samples Statistics*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	sebelum	51.9410	10	6.99641	2.21246
	sesudah	78.9770	10	7.44655	2.35481

Tabel 3. *Paired Samples Correlations*

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	sebelum&sesudah	10	-.102	.780

Tabel 4. *Paired Samples Test*

		Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Pair 1	sebelum sesudah	-27.0360	10.72314	3.39095	-34.70687	-19.36513	-7.973	9	.000	

Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe *bamboo dancing* atau tari bambu dapat meningkat dengan nilai rata-rata 52 menjadi 79. Tabel 3 menunjukkan ada relasi antar nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *bamboo dancing* atau tari bambu.

Hasil uji hipotesis, H_0 = tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *bamboo dancing* atau tari bambu dan H_1 = terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *bamboo dancing* atau tari bambu. Dari tabel 3 tampak bahwa nilai $\text{Sig (2-tailed)}(0,00) > \alpha (0,05)$. Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai $t_{\text{hitung}} = -7,93 < t_{\text{tabel}} = 2,306$ maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *bamboo dancing* atau tari bambu.

Berdasarkan hasil analisis penelitian dapat kita lihat bahwa model pembelajaran *bamboo dancing* atau tari bambu dari masing-masing penelitian dapat meningkatkan hasil belajar, meskipun dengan hasil yang berbeda-beda. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor dari dalam individu maupun faktor dari luar individu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis model pembelajaran *bamboo dancing* dapat meningkatkan hasil belajar dari yang terendah 19,53% sampai yang tertinggi dengan rata-rata 113% dengan rata-rata 54,54%. Saran bagi penelitian selanjutnya agar lebih banyak menggunakan artikel yang diikutkan dalam penelitian meta analisis supaya data yang diperoleh lebih luas dan bisa dilihat lebih mendalam hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Ardianti, dkk. (2014). Pengaruh Penggunaan Tipe *Bamboo Dancing* Dengan Hasil Pembelajaran IPS Di Kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Volume 3 Nomor 8 2014. Diunduh 26 Maret 2018.
Candani, Dea Wahyu (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tari Bambu Kelas V Pada SDN-5

Pahandut Palangkaraya. Skripsi di publikasikan. [online]. Universitas Muhammadiyah Palangka Raya Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Dewi, Candra. "Implementasi Metode *Bamboo Dancing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah Dan Sekolah Awal* Vol.1 No.1 2016

Hanafiah, N. 2009. Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Feika Aditama.

Hifdziyah, Nelly Ahviena. (2015). Penerapan Metode *Bamboo Dancing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ips Materi Pokok Tokoh-Tokoh Penting Dalam Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Di Mi Ta'mirul Wathon 01 Sikencil Larangan Brebes. Skripsi di publikasikan [online]. Semarang: Fakultas Ilmu Tarbiah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Nurjanah, Siti. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tari Bambu Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Metro Barat. Skripsi di publikasikan [online]. Bandar Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Nurazizah. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. Skripsi di Publikasikan. [online] Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Pebrianita, dkk. Pengaruh Model Kooperatif Tipe Tari Bambu Terhadap Hasil Belajar IPS di SD. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/ipdpb/article/viewFile/24836/75676576263>

Sitindaon, Rommana. 2017. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing*. *Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya*. 2017.

Sutarna, Nana, Dian Kusdiana. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* (Tari Bambu) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SDN 1 Cipedes. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Vol.II No.2 2017.

- Udin S.Winataputra, dkk (2007). Teori Belajar Dan Pembelajaran.Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zuraida. 2015.Pembelajaran *Bamboo Dancing* Salah Satu Model *Cooverative Learning* Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Vol.XV No.1 April 2015. Di unduh 26 Maret 2019.

META-ANALISIS PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *EXAMPLE NON EXAMPLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA

Lailia Noviasari¹, Nyoto Harjono²

PGSD University Kristen Satya Wacana
email: 292016041@student.uksw.edu¹, Nyoto.harjono@uksw.edu²

Info Artikel

Keywords: *Example Non Example Model, Science Outcomes, Meta-analysis*

Abstract

The purpose of this research is to re-analyze the effect of Example Non Example model increasing the learning outcome in science subject. The research method was meta-analysis. In the first steps of the research is formulating research problem continued to collecting data on the test which has been traced through the Google Scholar and repository of electronic journal. From the research, getting 5 articles from journals, 5 minithesis from relevant repository. The data were analyzed using qualitative descriptive analysis. From the analysis result showed that Example Non Example learning model could improve student's learning outcomes from the lowest percentage score 12,08 % to the highest 94, 94% and the mean was 32,98%.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan penganalisisan kembali pengaruh model pembelajaran *Example Non Example* dalam rangka meningkatkan hasil belajar IPA. Meta-analisis adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan merumuskan masalah dilanjutkan dengan mengumpulkan data penelitian yang telah ditelusuri melalui pencarian jurnal elektronik yaitu *Google Scholar* dan repository. Berdasarkan hasil penelusuran, di dapatkan 5 artikel jurnal dan 5 skripsi dari repository yang relevan. Kumpulan data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Dari penelitian analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *example non example* dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar yang ditunjukkan dengan nilai presentase yang terendah yaitu 12,08% sampai yang tertinggi 94,94% dengan hasil rata-rata sebesar 32,98%.

© 2019 Universitas Ngudi Waluyo

PENDAHULUAN

Penulisan artikel maksimum dalam 10 halaman. Jumlah halaman artikel diusahakan genap (6, 8 atau 10 halaman). [Font Times New Rowman, 10, normal, spasi tunggal].

Paragraf diketik dengan pengaturan *justified*. Antara judul bab, subbab dengan paragraf di bawahnya dan antarparagraf diberi jarak atau *spacing* 6 pt.

Berdasarkan UU RI No. 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. Dengan kata lain suatu bangsa ditentukan oleh kualitas pendidikan serta sumber daya manusia pada bangsa itu sendiri. Salah satu mata pelajaran yang menunjang ketersediaan sumber daya manusia yang berkualitas adalah IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan dengan mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal. Pengembangan potensi individu yang setinggi-tingginya dalam aspek fisik, intelektual, ataupun sosial sesuai dengan tahapan perkembangan serta karakteristik lingkungannya.

Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilihat berhasil atau tidaknya kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Saat ini, banyak pembelajaran yang dilakukan tidak berdasarkan kepada model pembelajaran atau metode pembelajaran tertentu sehingga hasil pembelajaran kurang maksimal. Maka dari itu guru juga harus memiliki daya inovasi dan kreatifitas yang tinggi demi keberhasilan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang belum berhasil biasanya disebabkan karena penggunaan media, model, atau metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik dan kondisi siswa sehingga mempengaruhi hasil belajarnya. Penggunaan media, model atau metode pembelajaran juga perlu diperhatikan sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan efisien serta dapat menciptakan hasil belajar yang maksimal. Salah satu model pembelajaran yang mampu menunjang hasil belajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe *example non example*.

Banyak model pembelajaran yang bisa digunakan seorang guru untuk membantu proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran

tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *example non example*. *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen (Slavin dan Isjoni, 2013). Model pembelajaran kooperatif ini memiliki tiga tujuan penting yaitu mengenai hasil belajar akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu, dan pengembangan keterampilan sosial. Model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* merupakan sebuah langkah mensiasati agar siswa dapat mendefinisikan sebuah konsep, strategi yang bisa digunakan dan bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan 2 hal yang terdiri dari *example* (contoh akan suatu materi yang sedang dibahas) dan *non example* (contoh dari suatu materi yang tidak seang dibahas), dan siswa mengklasifikasikan keduanya sesuai konsep yang ada (Kurniasih & Berlin Sani, 2015:32). Model ini dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA, yang mana membutuhkan sebuah konsep yang baik berkaitan dengan lingkungan dan alam yang mendukung hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, maka fokus dari penelitian ini adalah apakah pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas 5 Sekolah Dasar?

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah meta-analisis. Meta-analisis merupakan suatu teknik statistika untuk menggabungkan hasil 2 atau lebih penelitian sejenis sehingga diperoleh panduan data secara kuantitatif (Ruswana Anwar, 2015:2). Penelitian meta-analisis ini melibatkan beberapa hasil penelitian yang didapatkan melalui penelusuran Google Cendekia atau Google Scholar dan repository. Dari hasil penelusuran didapatkan 7 artikel dan 3 skripsi yang relevan. Dasar dari pengambilan artikel tersebut adalah adanya rata-rata data kontrol/konvensional dan rata-rata data eksperimen dalam bentuk skors. Bentuk analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari data penelitian yang dimasukkan dalam penelitian meta-analisis ini adalah:

1. Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Dengan Model *Example Non Example* oleh Restio Sidebag.

2. Perbedaan Hasil Belajar *Example Non Example* Terhadap Siswa Kelas 5 Pada Mata Pelajaran IPA oleh Ina Lestari, Insri Anugraheni.
3. Kefektifan Model *Example Non-Example* Berbantu Media Viesta Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar oleh Ginanjar Wisnu Aji, Ryky Mandar Sary.
4. Pengaruh Model *Example Non Example* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Sumber Daya Alam Di SD oleh Eni Suryani, Rustono WS, Akhmad Nugraha.
5. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Examples Non Examples* Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI B Semester 1 SD Negeri Turitempel Tahun Pelajaran 2016/2017 oleh Hadi Pranoto.
6. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Example Non Example Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas III-B MI Muhammadiyah Plus Suwaru Bandung Tulungagung oleh Muji Triagung Prasetyo.
7. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Example Non Example* Berbantu Media Audio Visual Mata Pelajaran IPA Kelas 4 SDN Ronggo 01 Kecamatan Jaken Kabupaten Pati Semester 1 Tahun 2016/2017 oleh Muhammad Hadi.
8. Penerapan Model Pembelajaran *Examples Non Examples* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPA SDN Katekan 02 Kecamatan Ngadierejo Kabupaten Temanggung Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 oleh Pawestri Kurnia Ningrum.
9. Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model *Example Non Example* Siswa Kelas 5 SDN 2 Wates Kecamatan Kedung Jati Kabupaten Grobogan Semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016 oleh Yunita Maya Sari.
10. Pengaruh Model Pembelajaran *Examples Non Examples (ENE)* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas 4 SD Negeri Ledok 07 Kecamatan Argomulyo Kota Salatiga Semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016 oleh Alfi Nur Fauziyah.

Data yang dipakai dalam penelitian ini masih sangat luas dan banyak sehingga data yang diolah dengan cara dirangkum dan diambil intisarinnya saja kemudian di analisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis model example non example dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Hasil Analisis Model Pembelajaran *Example Non Example*

No.	Topik Penelitian	Peneliti	Peningkatan Hasil Belajar			
			Sebelum	Sesudah	Gain	Gain (%)
1	Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Dengan Model <i>Example Non Example</i>	Restio Sidebag	70	84,54	14,54	20,77
2	Perbedaan Hasil Belajar <i>Example Non Example</i> Terhadap Siswa Kelas 5 Pada Mata Pelajaran IPA	Ina Lestari, Indri	69,37	84,45	15,08	21,73
3	Keefektifan Model <i>Example Non-Example</i> Berbantu Media Viseta Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Ginanjar Wisnu Aji, Ryky Mandar Sary	67,3	75,43	8,13	12,08
4	Pengaruh Model <i>Example Non Example</i> Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Sumber Daya Alam Di SD	Eni Suryani, Rustono Ws, Akhmad Nugraha	44,13	86,08	41,93	94,94
5	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Examples Non Examples</i> Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VIB Semester 1 SD Negeri Turitempel Tahun Pelajaran 2016/2017	Hadi Pranoto	64,5	83,5	19	29,45
6	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Example Non Example Untuk Meningkatkan	Muji Triagung Prasetyo	69,56	85,68	16,12	23,17

Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas III-B MI Muhammadiyah Plus Suwaru Bandung Tulungagung							
7	Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model <i>Examples Non Examples</i> Berbantu Media Audio Visual Mata Pelajaran IPA Kelas 4 SDN Ronggo 01 Kecamatan Jaken Kabupaten Pati Semester 1 Tahun 2016/2017	Muhammad Hadi	63,90	83,62	19,72	30,86	
8	Penerapan Model Pembelajaran <i>Example Non Example</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPA SDN Katekan 02 Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung Semester II Tahun Pelajaran 2015 2016	Pawestri Kurnia	63	85	22	34,92	
9	Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model <i>Example Non Examples</i> Siswa Kelas 5 SDN 2 Wates Kecamatan Kedung Jati Kabupaten Grobogan Semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016	Yunita Maya Sari	56,36	79,54	23,18	41,12	
10	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Examples Non Examples (ENE)</i> Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas 4 SD Negeri Ledok 07 Kecamatan Argomulyo Kota Salatiga Semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016	Alfi Nur Fauziyah	74,55	90	15,45	20,72	
Model Pembelajaran <i>Example Non Example</i>			64,27	83,78	19,51	32,98	

Berdasarkan hasil analisis yang tertera dalam tabel 1, dapat dilihat bahwa model pembelajaran *example non example* mempengaruhi peningkatan hasil belajar IPA dari presentase nilai terendah 12,08% sampai dengan yang tertinggi 94,94% dengan hasil rata-rata 32,98%.

Tabel 2. Paired Sample Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	sebelum	64,2670	10	8,63891	2,73186
	sesudah	83,7840	10	3,91446	1,23786

Tabel 3. Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	sebelum & sesudah	10	,138	,703

Tabel 4. Psaired Samples Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	sebelum –	-19,51700	8,97733	2,83888	-25,93900	-13,09500	-6,875	9	,000
	sesudah								

Tabel 2 memperlihatkan bahwa hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran *example non example* dapat meningkat dengan nilai rata-rata 64,26 menjadi 83,78. Sedangkan pada tabel 3 menunjukkan adanya relasi atau hubungan antara nilai rata-rata hasil belajar IPA sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *example non example*.

Hasil dari uji hipotesis, H_0 = tidak terlihat adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *example non example*. Tabel 3 terlihat jelas bahwa nilai Sig (2-tailed) $(0,00) < \alpha (0,05)$ dan pada Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = -6,875 < t_{tabel} = 2,306$ maka H_0 akan ditolak. Sehingga bisa disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *example non example*.

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan, kita dapat melihat bahwa model pembelajaran *example non example* dari masing-masing penelitian dapat meningkatkan hasil belajar, walaupun dengan hasil perolehan yang berbeda-beda. Hal ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal misalnya seperti kurang adanya motivasi dalam diri siswa tersebut sehingga siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Sedangkan faktor eksternalnya adalah lingkungan, baik di lingkungan rumah ataupun di lingkungan sekolah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan mengenai model pembelajaran *example non example* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa mulai dari yang terendah 12,08% sampai dengan yang tertinggi yaitu 94,94% dengan nilai presentase rata-rata 32,98%. Saran bagi penulisan artikel penelitian meta-analisis selanjutnya agar dapat menggunakan artikel lebih banyak lagi, artikel ilmiah yang diikutkan dalam penelitian meta analisis supaya data yang diperoleh lebih luas, lengkap, serta dapat dilihat lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Ginanjar W & Ryky Mandar S. 2018. *Jurnal Malih Peddas*, Vol. 8, No. 1. 88-97.
- Anwar, Ruswana. 2015. *Meta-Analisis*. Bandung. 2.
- Fauziyah, Alfi Nur. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran *Examples Non Examples* (ENE) Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas 4 SD Negeri Ledok 07 Kecamatan Argomulyo Kota salatiga Semester 2 Tahun 2015/2016. Skripsi di publikasikan. [Online]. Salatiga: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Hadi, Muhammad. 2016. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Examples Non Examples* Berbantu Media Audio Visual Mata Pelajaran IPA Kelas 4 SDN Rnoggo 01 Kecamatan Jaken Kabupaten Pati Semester 1 Tahun 2016/2017. Skripsi di publikasikan. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Skripsi di publikasikan. [Online]. Salatigia: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Kurniasih, I & Sani, B. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Profesioalisme Guru*. Yogyakarta: Kata Pena. 32.
- Lestari, Ina & Indri A. 2017. Perbedaan Hasil Belajar *Example Non Example* Terhadap Siswa Kelas 5 Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Refleksi Edukatika*, Vol. 7, No. 2. 124-126.
- Ningrum, Pawestri K. 2016. Penerapan Pembelajaran Model *Examples Non Example* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPA SDN Katekan 02 Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016. Skripsi di publikasikan. [Online]. Salatiga: Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Pranoto, Hadi. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Examples Non Examples* Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI B Semester 1 SD Negeri Turitempel Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Malih Peddas*. Vol. 7, No. 1, 42-51.
- Prasetyo, Muji Triagung. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Examples Non Examples* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas III-B MI Muhammadiyah Plus Suwaru Bandung Tulungagung. Skripsi di publikasikan. [Online]. Tulungagung: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah.
- Sari, Yunita M. 2015. Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model *Example Non Examples* Siswa Kelas 5 SDN 2 Wates Kecamatan Kedung Jati Kabupaten Grobogan Semester 2 Tahun Pembelajaran 2015/2016. Skripsi di publikasikan. [Online]. Salatiga: Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Sidebang, Restio. 2018. Peningkatan Hasil Belajar IPA kelas IV SD Dengan Model *Example Non Example*. *Jurnal Pendidikan dan Kependidikan*. Vol. 3, No. 1 97-105.
- Slavin & Isjoni. 2013. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Eni, dkk. 2018. Pengaruh Model *Example Non Example* terhadap Hasil Belajar pada Materi Sumber Daya Alam di SD. *Jurnal Pedadidaktika*. Vol. 5, No.1. 100-108.

PENGEMBANGAN PERMAINAN LEGO SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN DI KELAS II SEKOLAH DASAR

Novita Devi Amalia¹, Iin Purnamasari², Ari Widyaningrum³

Universitas PGRI Semarang
email: novitadeviamalia13@gmail.com

Info Artikel

Keywords: *lego game, learning media, mathematical concepts, elementary school.*

Abstract

The problems in this study are 1) whether the learning media for lego games in addition and subtraction material in class II are feasible to use? 2) are the learning media for lego games in addition and subtraction material in class II effective on student learning outcomes ?. This study aims to develop a media game for Lego addition and subtraction material in class II of elementary school, in order to find out mathematical concepts. The method used is Research and Development. The results of this study indicate that the lego game of addition and subtraction material is valid and feasible to be used as a learning media for grade II elementary school. This is evidenced by the results of the validation of media experts and material experts, and the results of student response questionnaire analysis.

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) apakah media pembelajaran permainan lego materi penjumlahan dan pengurangan di kelas II layak digunakan?, 2) apakah media pembelajaran permainan lego materi penjumlahan dan pengurangan di kelas II efektif terhadap hasil belajar siswa?. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan lego materi penjumlahan dan pengurangan di kelas II Sekolah Dasar, agar mengetahui konsep matematika. Metode yang digunakan adalah *Research and Development*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan lego materi penjumlahan dan pengurangan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas II Sekolah Dasar. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi ahli media dan ahli materi, dan hasil analisis angket respon siswa.

PENDAHULUAN

Menyadari akan peran penting matematika dalam kehidupan, maka belajar matematika selayaknya merupakan kebutuhan dan menjadi kegiatan yang menyenangkan. Selain itu, guru juga berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran. Pengaruh itu dapat ditunjukkan guru dengan usaha mencari cara mengajar yang lebih baik. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran sehingga siswa mudah memahami materi yang diberikan oleh guru (Sundayana, 2015: 6). Media pembelajaran digunakan untuk dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dalam waktu pembelajaran yang pendek akan banyak informasi yang tersampaikan. Gould (2011) bahwa penggunaan bata lego di kelas matematika tidak hanya membuat siswa terlibat dalam aktivitas, mengaktifkan pengetahuan awal dan intuisisiswa untuk pembelajaran yang baik menggunakan manipulasi, guru juga dapat mengajarkan berbagai konsep matematika.

Pada kenyataannya masih banyak guru yang melakukan proses pembelajaran yang bersifat konvensional. Guru belum menerapkan media pembelajaran yang menarik. Sebenarnya banyak hal yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, mulai hal-hal sederhana yang ada di lingkungan siswa, namun guru kurang kreatif. Oleh karena itu siswa kurang tertarik dengan proses pembelajaran sehingga materi terkadang sulit untuk dipahami. Minat belajar siswa menjadi kurang dan siswa mudah bosan dengan pembelajaran. Siswa juga lebih menyukai gambar-gambar karena siswa dapat menganalisis gambar tidak hanya menghitung angka saja. Diperlukan media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan kemampuan melihat dan mendengar siswa. Dengan dua hal tersebut, maka siswa akan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru. Selain hal tersebut, guru dapat memanfaatkan fasilitas yang sudah tersedia di sekolah. Guru dituntut agar lebih kreatif menggunakan alat peraga sebagai media yang inovatif. Dengan hal tersebut maka dalam penelitian ini akan dilakukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif. peneliti akan menggunakan media permainan lego matematika. dengan inovasi pengembangan media pembelajaran tersebut diharapkan pembelajaran akan menarik bagi siswa dan siswa dapat memahami materi dengan baik. siswa dapat melihat dan melakukan permainan tersebut jadi siswa tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru. di dalam permainan lego tersebut akan memuat bentuk dan warna yang menarik, maka siswa akan senang dan dapat fokus memperhatikan materi pelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2015: 407) penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Peneliti menggunakan prosedur penelitian pengembangan (ADDIE). . Benny A. Pribadi (2010), model ADDIE terdiri lima tahap, yaitu analisis, desain, penyusunan dan pengembangan, uji coba, dan evaluasi.

- 1) *Analysis (A)*: pada fase analisis, dilakukan pendefinisian permasalahan instruksional, tujuan instruksional dan tujuan pembelajaran. Analisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dan menentukan kompetensi siswa. Adapun langkah awal yang dilakukan peneliti dalam proses pengembangan adalah mengidentifikasi kebutuhan siswa. Menurut hasil analisis awal melalui wawancara guru kelas II SDN Sawangan 01, SDN Lebo 01 dan SDN Plalen 01 konsentrasi siswa pada mata pelajaran hanya bertahan lima belas hingga dua puluh menit pada awal materi pembelajaran. Siswa harus mendengarkan penjelasan dari guru sehingga menimbulkan rasa bosan pada siswa yang mengakibatkan siswa tidak mau untuk berkonsentrasi mendengarkan materi yang disampaikan guru. Berdasarkan observasi dan wawancara tersebut dapat digunakan peneliti sebagai landasan untuk mengembangkan suatu media menarik yaitu permainan lego. Lego yang didesain dengan bentuk dan warna yang menarik sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- 2) *Design (D)*: fase desain terkait dengan penentuan sasaran, instrumen penelitian, latihan, konten, dan analisis yang terkait mata pelajaran, rencana pembelajaran dan pemilihan media. Pada langkah ini, peneliti mulai mendesain produk yang akan dibuat yaitu metode pembelajaran permainan lego. Desain produk ini dibuat dengan tiga aspek yaitu aspek tampilan produk, aspek isi materi produk dan aspek tujuan pembuatan produk. Serta juga membuat bentuk-bentuk yang sesuai dengan materi penjumlahan dan pengurangan. Pada fase ini, peneliti memilih media lego untuk dijadikan sumber belajar

- siswa terutama pada mata pelajaran matematika. Pada tahap ini, peneliti membuat permainan lego.
- 3) *Development (D)*: pada fase ini dilakukan pembuatan dan penggabungan aset konten yang sudah dirancang pada fase desain. Pada tahap ini, peneliti membuat langkah-langkah dalam menyusun dan mengembangkan metode permainan lego yang meliputi: (a) menyusun tujuan pengembangan. Tujuan pengembangan metode permainan lego adalah untuk mempermudah dan mengaktifkan siswa dalam pembelajaran dan pemahaman tentang materi penjumlahan dan pengurangan serta untuk meningkatkan minat siswa dalam berhitung materi pembelajaran. (b) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi penjumlahan dan pengurangan. Tujuan dari menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah agar proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan yang kita harapkan dan agar berjalan sistematis sesuai dengan rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan. Setelah menyusun tujuan pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) beserta pemilihan materi dan menyusun bentuk kemudian akan menjadi metode yang berupa permainan.
 - 4) *Implementation (I)*: pada fase ini, melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi program pembelajaran. Pengembangan permainan lego dilaksanakan di kelas II SDN Sawangan 01, SDN Lebo 01 dan SDN Plalen 01 dengan tujuan agar dapat meningkatkan minat belajar siswa serta juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Media yang baik perlu dilakukan validasi terlebih dahulu. Validasi atau uji validitas sangat penting dilakukan untuk menguji produk atau desain yang dikembangkan layak atau tidak diterapkan dalam pembelajaran. Uji validitas yang dilakukan peneliti meliputi validitas ahli materi pembelajaran dan validitas ahli media pembelajaran. Setelah divalidasi dari dua ahli tersebut, kemudian dapat diketahui kekurangan atau kelemahannya. Kelemahan tersebut kemudian dapat diminimalisir dengan cara memperbaiki desain. Adapun memperbaiki desain ini dilakukan oleh peneliti atas usulan dari ahli materi dan ahli media sehingga dapat menghasilkan produk yang valid dan layak digunakan. Revisi produk dilakukan apabila desain produk belum mencapai tingkatan valid yang diharapkan. Apabila metode lego yang sudah direvisi atau diperbaiki dan dinyatakan valid maka selanjutnya dapat diterapkan serta diujicobakan secara terbatas pada kelas. Melalui uji coba terbatas dalam kelas, akan diketahui kelayakan dan kepraktisan metode pembelajaran tersebut. Pada tahap ini, peneliti menyampaikan materi pembelajaran matematika ke siswa kelas II dengan menggunakan metode permainan lego yang telah dibuat peneliti.
 - 5) *Evaluation (E)*: pada fase ini terdiri atas dua bagian yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif terjadi ditahapan ADDIE. Evaluasi sumatif terdiri atas test yang dirancang untuk domain yang terkait kriteria tertentu dan memberikan peluang umpan balik dari pengguna yaitu siswa. Selain itu juga melakukan evaluasi program pembelajaran dan evaluasi hasil belajar. Evaluasi yang dilakukan oleh peneliti untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan yaitu berupa metode permainan lego setelah melalui tahap implikasi. Evaluasi digunakan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pemberian evaluasi ini telah melalui proses perbaikan sebelumnya yang didapatkan dari saran pada angket ahli materi dan ahli media. Angket respon siswa menjawab minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode permainan lego sehingga dapat diketahui apakah produk metode permainan lego yang dikembangkan menjadi efektif dalam pembelajaran. Setelah menggunakan metode permainan lego dalam pembelajaran matematika di kelas II, dapat diketahui bahwa metode permainan lego tersebut layak.
- Sasaran subjek penelitian pemakaian produk pengembangan ini adalah siswa kelas II SDN Sawangan 01, SDN Lebo 01, dan SDN Plalen 01. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah:
1. Observasi: Observasi yang dilakukan meliputi subyek adalah pembelajaran, sampel adalah siswa dan *setting* di dalam ruangan kelas II Sekolah Dasar.
 2. Wawancara: Wawancara yang dilakukan peneliti adalah wawancara tidak terstruktur. Artinya wawancara bebas dimana peneliti tidak

menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis. Wawancara dilakukan dengan tanya jawab kepada wali kelas II Sekolah Dasar.

3. Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2016: 142). Lembar angket yang akan digunakan dalam penelitian adalah angket ahli media, angket ahli materi dan angket respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan lego ini dikembangkan dengan tujuan dapat menarik minat siswa yang tadinya menganggap matematika sulit dikemas dalam bentuk permainan lego.

Permainan lego dipilih karena memiliki bentuk dan warna yang sangat mendukung dalam pengembangan media ini. Cara kerja permainan lego terdapat pada buku petunjuk maka langkah selanjutnya adalah membuat buku petunjuk, maka langkah selanjutnya menguji buku dan permainan tersebut kepada validator ahli media dan ahli materi.

1. Ahli Media

Validasi ini dilakukan untuk mengetahui bahwa produk tersebut layak digunakan atau tidak. Produk tersebut diserahkan untuk di validasi oleh dosen ahli media yaitu Bapak Ahmad Nashir Tsalasa, S.Pd., M.Pd selaku dosen Universitas PGRI Semarang, Bapak Fajar Cahyadi, S.Pd.,M.Pd selaku dosen Universitas PGRI Semarang dan Ibu Ervina Eka Subekti, S.Si., M.Pd selaku dosen Universitas PGRI Semarang.

Aspek yang dinilai dalam validasi ahli media ini ada beberapa hal yaitu indikator kesesuaian, kelayakan produk, keunggulan produk, dan kualitas produk. Berdasarkan data yang sudah diperoleh maka dilakukan analisis guna menghitung persentase kelayakan produk dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase: } \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{Bobot tiap pilihan})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Untuk hasil validasi yang sudah dilakukan oleh validator pada setiap aspek maka ditemukan hasil yang sudah dilampirkan. Rata-rata hasil penilaian dua validator secara umum adalah sebagai berikut. Berdasarkan perhitungan yang telah

dilakukan, maka ditemukan hasil persentase sebagai berikut.

$$\text{Skor} = 91,67\%$$

Persentase yang didapatkan dari hasil penilaian ahli media tersebut dapat dikatakan sangat baik sehingga media permainan ini juga dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Kolom yang sudah diisi berupa komentar dapat dijadikan penyempurna agar media tersebut lebih baik lagi.

2. Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan agar mengetahui bahwa produk benar-benar layak digunakan. Produk diserahkan kepada ahli materi Bapak Ahmad Nashir Tsalasa, S.Pd., M.Pd selaku dosen Universitas PGRI Semarang, Bapak Fajar Cahyadi, S.Pd.,M.Pd selaku dosen Universitas PGRI Semarang dan Ibu Ervina Eka Subekti, S.Si., M.Pd selaku dosen Universitas PGRI Semarang.

Aspek yang dinilai ada empat yaitu indikator kesesuaian, kelayakan produk, penyajian produk, kompetensi. Setelah dilakukan penilaian oleh ahli materi maka dilanjutkan dengan analisis hasil, analisis hasil tersebut dilakukan dengan menghitung persentase tingkat kelayakan dengan rumus sebagai berikut.

Persentase:

$$\frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{Bobot tiap pilihan})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan perhitungan maka hasil perhitungan persentasenya adalah sebagai berikut.

$$\text{Skor: } 210/240 \times 100 = 87,5\%$$

Hasil tersebut dapat dikualifikasikan sangat baik sehingga media permainan sangat layak digunakan pada matematika materi penjumlahan dan pengurangan di kelas II Sekolah Dasar. Komentar dan saran dari para ahli dianggap sebagai penyempurna dari penilaian validasi tersebut.

3. Angket Tanggapan Siswa

Pengujian produk permainan lego ini dilakukan pada kelas II Sekolah Dasar. Kelas

yang digunakan yaitu pada 3 sekolah, yaitu SDN Sawangan 01, SDN Lebo 01, dan SDN Plalen 01. Seluruh siswa memberikan penilaian setelah melihat hasil produk tersebut, yaitu melalui angket tanggapan siswa. Aspek yang dinilai dalam angket tersebut ada empat aspek yaitu kemudahan pemahaman, keaktifan dalam belajar, minat terhadap media lego dan penyajian media lego. Adapun hasil analisis penilaian angket tanggapan siswa dapat dilihat di lampiran

Langkah selanjutnya adalah dengan menganalisis hasil angket tanggapan siswa dengan menghitung hasil persentasenya, rumus yang akan digunakan adalah sebagai berikut.

Persentase:

$$= \frac{\sum(\text{jawab} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} 100\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka diperoleh persentase sebagai berikut

$$\text{Skor} = \frac{1529}{1620} \times 100\% = 94\%$$

Dapat disimpulkan bahwa angket tanggapan siswa yang sudah diisi oleh siswa kelas II memperoleh data melalui penghitungan persentase sebagai berikut. SDN Sawangan 01 memperoleh 552 dengan jumlah siswa 29, skor kelayakan yang didapat adalah (94%). SDN Lebo 01 memperoleh skor 666 dengan jumlah siswa 36, skor kelayakan yang didapat adalah (92%). SDN Plalen 01 memperoleh 311 dengan jumlah siswa 16, skor yang didapat adalah (97,15%). Ketiga sekolah tersebut mendapat skor yang sangat baik, dengan begitu bahwa siswa kelas I dapat menerima media permainan lego dengan baik.

Media permainan lego dikembangkan berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Berdasarkan pada pengertian Gerlach & Erly (dalam Arsyad, 2014: 3) mengatakan bahwa media apabila secara dipahami garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Menurut pendapat lain oleh Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2014: 4) secara Implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi

pembelajaran yang terdiri antara lain buku, kaset, *tepe recorder*, video kamera, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Kelebihan permainan lego siswa dapat mengetahui konsep penjumlahan dan pengurangan dan memahami materi tersebut. Melalui permainan lego siswa lebih tertarik karena bagi siswa pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah adalah pembelajaran yang membosankan. Peneliti membuat pengembangan media permainan lego ini agar siswa memahami materi penjumlahan dan pengurangan di kelas II Sekolah Dasar.

Tanggapan guru mengenai permainan lego adalah sangat baik untuk anak-anak kelas II. Membuat anak lebih faham dalam konsep penjumlahan dan pengurangan dan siswa dapat mengasah kreatifitas dari bongkar pasang lego sambil berhitung. Media permainan lego mendapat respon baik dari guru maupun siswa terbukti dengan hasil analisis angket kebutuhan guru dan angket tanggapan siswa yang menunjukkan hasil angka yang sangat baik.

Media permainan lego merupakan media pembelajaran yang dimodifikasi dari pembelajaran ceramah ke pembelajaran yang menarik dan menyenangkan melalui permainan. Selanjutnya peneliti mengujicobakan produk di 3 Sekolah Dasar, yaitu SDN Sawangan 01, SDN Lebo 01 dan SDN Plalen 01. Hasil ujicoba produk ini adalah untuk mengetahui hasil penilaian angket tanggapan siswa dan hasil belajar siswa setelah melihat produk tersebut.

Berdasarkan hasil penilaian yang didapat dari ahli media didapatkan hasil persentase 91,67% dengan klasifikasi sangat layak. Hasil penilaian yang didapat dari ahli materi didapatkan hasil persentase 87,5% dengan klasifikasi sangat layak. Kemudian hasil analisis tanggapan siswa pada SDN Sawangan 01 dengan hasil persentase 94%, SDN Lebo 01 dengan hasil persentase 92% dan SDN Plalen 01 dengan hasil persentase 97,15%. Hasil persentase keseluruhan dari 3 Sekolah Dasar didapatkan 94,38%.

Berdasarkan hasil persentase dari kriteria kualitatif menunjukkan media permainan lego yang dibuat dengan baik dapat dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas II Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development proses pengembangan media permainan lego. Tingkat kelayakan media berdasarkan validasi para ahli media dan ahli materi. Pengembangan permainan lego pada matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas II Sekolah Dasar ini didasarkan dari hasil studi awal yang menunjukkan bahwa kelas II Sekolah Dasar membutuhkan media pembelajaran berupa permainan lego. Dari analisis yang dilakukan oleh peneliti bahwa media permainan lego harus disisipi unsure pengetahuan dan ketrampilan yang menarik agar siswa semakin tertarik.

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan oleh peneliti pada pembahasan sebelumnya, maka peneliti mengambil simpulan bahwa pengembangan media permainan lego layak digunakan karena hasil persentase dari ahli media menunjukkan hasil 91,67% artinya bahwa media permainan sangat layak digunakan. Sedangkan hasil persentase ahlimateri menunjukkan hasil 87,5% artinya media permainan lego juga sangat layak digunakan. Angka yang menunjukkan lebih dari 81% bahwa media sangat layak digunakan. Hal ini berarti permainan lego pada materi penjumlahan dan pengurangan kelas II Sekolah Dasar valid dan layak digunakan.

Saran yang diberikan berkaitan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Media permainan lego diimplementasikan agar lebih mengetahui sejauh mana kekurangan dari media tersebut
2. Disarankan guru lebih mengembangkan media permainan lego ini agar bisa membuat siswa lebih menyukai matematika materi penjumlahan dan pengurangan
3. Diharapkan guru lebih kreatif dalam menggunakan dan mengembangkan suatu media, sedangkan untuk siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran
4. Perlu adanya pengembangan yang lebih baik lagi pada proses mengkombinasikan antara kemampuan dan ketrampilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara (Edisi Kedua)
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Dahar, Ratna. 2006. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya
- Handayani, Sri dkk. 2015. *Pemanfaatan Lego Pada Pembelajaran Pola Bilangan*. Jurnal penelitian Program Studi Magister Pendidikan Matematika Vol. 2 No. 1
- Hasnawati, dkk. 2016. *Implementasi Permainan Bongkar Pasang Dalam Melejitkan*. Jurnal penelitian Prodi PG-PAUD FKIP Vol. 1 No. 1
- Komsiyah, Indah. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sujtipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Graha Indonesia
- Putra, Nusa. 2013. *Research and Development Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada (edisi keempat)
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana (edisi kedua)
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Aneka Cipta
- Sundayana, Rostina. 2013. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Alfabeta
- Toyib, Muhammad dkk. 2016. *Pelatihan Penggunaan Permainan Lego dalam Pembelajaran Pecahan*. Jurnal Penelitian FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta

ANALISIS FAKTOR KEBERHASILAN PRESTASI BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR

Evi Istianah¹, Diana Endah H², Singgih Adi P³

Universitas PGRI Semarang

Email: Istianahevi@yahoo.com¹, handayani.hitam@gmail.com², Singgihadhiprasetyo@gmail.com³

Info Artikel

Keywords: causative factors, science, learning success

Abstract

The purpose of this study is to describe scientifically the external factors that influence the success of science learning achievement in elementary schools. This research method uses a qualitative approach, the researcher looks at the success of students' science learning in grades IV, V, and VI which ranks 1,2, and 3. The research was conducted based on facts found in the field and later translated into a theory. The research used is descriptive research and written in narrative form to find out about what happened in the reported events. The goal is to help readers know the events that occur in the background of the study. The research was conducted in SD Negeri Sumberarum, Jaken Subdistrict, Pati Regency in 2018/2019. The results of the study were the existence of Science Learning Achievement Success Factors conducted in grades IV, V, and VI which were ranked 1.2, and 3 in Sumberarum N Elementary School. This is evidenced when researchers spread questionnaires more students answered YES than NOT on questionnaires, not only spread questionnaires but researchers also made observations on students and teachers and interviews with students, teachers and parents of students.

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendiskripsikan secara ilmiah tentang faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi keberhasilan prestasi belajar IPA di sekolah dasar. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, peneliti melihat keberhasilan belajar IPA siswa yang ada pada kelas IV,V, dan VI yang mendapat peringkat 1,2, dan 3. Penelitian dilakukan berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan dan kemudian dijabarkan menjadi sebuah teori. Penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif dan ditulis dalam bentuk narasi untuk mengetahui tentang apa yang terjadi dalam peristiwa yang dilaporkan. Tujuannya untuk membantu pembaca mengetahui peristiwa yang terjadi di latar penelitian. Penelitian dilakukan di SD Negeri Sumberarum Kecamatan Jaken Kabupaten Pati tahun 2018/2019. Hasil penelitian yaitu adanya Faktor Keberhasilan Prestasi Belajar IPA yang dilakukan di kelas IV,V, dan VI yang mendapat peringkat 1,2,dan 3 di SD N Sumberarum. Hal ini dibuktikan ketika peneliti menyebar angket siswa lebih banyak menjawab YA dibanding TIDAK pada angket, tidak hanya sebar angket tetapi peneliti juga melakukan observasi pada Siswa serta guru dan wawancara dengan Siswa, Guru dan orang tua siswa.

PENDAHULUAN

Proses pendidikan dimulai sejak seseorang dilahirkan hingga pada akhirnya meninggal dunia. Proses pendidikan pun mencakup pendidikan yang formal dan pendidikan informal. Baik pendidikan yang diajarkan oleh keluarga, sekolah, masyarakat ataupun lingkungan disekitarnya. Sekolah merupakan pendidikan yang berlangsung formal maksudnya ada beberapa peraturan tertentu yang harus diketahui dan dilaksanakan ketika berada didalam atau dilingkungan sekolah. Didalam sekolah anak tidak lagi diajari oleh orang tua, akan tetapi gurulah sebagai pengganti orang tuanya. Istilah proses mengajar-belajar (PMB) dipandang lebih tepat daripada proses belajar-mengajar (PBM). Alasannya, dalam proses ini selalu lebih dahulu aktif adalah guru (mengajar) lalu diikuti oleh aktivitas siswa (belajar), bukan sebaliknya (Supriyadi,2011:29).

Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa Pendidikan Nasional dilakukan agar mendapatkan tujuan yang diharapkan bersama yaitu:

Setiap individu selalu mengalami proses belajar dalam kehidupannya, dengan belajar akan memungkinkan individu untuk mengadakan perubahan di dalam dirinya. Perubahan ini didapat berupa penguasaan suatu kecakapan tertentu, perubahan sikap, memiliki ilmu pengetahuan yang berbeda dari sebelum seseorang melakukan proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Unnesco dalam (Aunnurrahman, 2012:6-7) bahwa hakikat pendidikan sesungguhnya adalah belajar (*learning*) dan pendidikan bertumpu pada empat pilar, yaitu: (1)*learning to know*, (2)*learning to do*, (3)*learning to live together*,*learning to live with others*, and (4)*learning to be*.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tau, terbuka, jujur, dan sebagainya (Trianto, 2011: 136-137). IPA sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah, dapat memberikan peranan dan pengalaman

bagi siswa. Hasil atau prestasi pembelajaran IPA pun dapat sangat dipengaruhi oleh faktor dari siswa itu sendiri maupun faktor dari lainnya. Baik itu faktor internal maupun faktor eksternal.

Peneliti mendiskusikan bersama guru dan melihat dari hasil observasi pengamatan bahwa pelajaran IPA itu lebih menyenangkan dari pelajaran yang lainnya. Ketika peneliti melakukan pengamatan, peneliti bertanya dan wawancara dengan murid beserta gurunya bahwa pelajaran IPA itu banyak disukai oleh siswa, tidak hanya disukai pelajaran IPA juga termasuk pelajaran yang menyenangkan karena ketika pelajaran itu tidak hanya berada didalam kelas saja, akan tetapi IPA lebih berpusat pada alam atau ilmiah, jadi siswa lebih tertarik ketika pembelajarannya tidak melulu didalam kelas dan membosankan.

Seperti yang dikemukakan oleh Menurut Trianto (2011:141), bahwa hakikat IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah atau alam yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal.

Penelitian yang relevan berkaitan dengan Keberhasilan belajar ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Ahmad Sholeh,2009) dengan judul "Faktor-faktor yang mempengaruhi Keberhasilan Siswa kelas 2 TMO SMK Texmac Semarang pada mata Diklat Service Engine dan Komponen-komponennya". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keberhasilan belajar dan hasilnya keberhasilan prestasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, Dari hasil analisis faktor intern yang mempengaruhi keberhasilan siswa kelas 2 TMO SMK Texmaco Semarang pada Mata Diklat *Service engine* dan komponen-komponennya didapat lima faktor yaitu: 1) Cara belajar dan penguasaan materi sebesar 27.670%, 2) Kemauan dan pemahaman sebesar 39.357%, 3) Kedisiplinan dan minat sebesar 49.559%, 4) Usaha untuk menambah materi belajar sebesar 58.554%, 5) Motivasi dan kemampuan sebesar 67.307%. Sedangkan Dari hasil analisis faktor ekstern yaitu: 1) Sarana prasana sebesar 24.245%, 2) Guru dan pelaksanaan pembelajaran sebesar 43.163%, 3) Kelengkapan fasilitas dan kemampuan orang tua sebesar 52.983%, 4) Pemenuhan kebutuhan dan lingkungan sosial sebesar 60.491%, 5) Perhatian dan pantauan orang tua sebesar 67.019%. Persamaan penelitian ini adalah sama sama meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, sedangkan perbedaan dari penelitian yang saya teliti yaitu penelitian yang akan saya teliti terfokus pada faktor eksternal dan saya meneliti pelajaran IPA Sekolah Dasar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka, fokus penelitian ini adalah faktor-faktor eksternal apa saja yang mempengaruhi keberhasilan prestasi belajar IPA siswa kelas IV,V,dan

VI yang mendapat peringkat tinggi yaitu 1,2, dan 3 di SD Negeri Sumberarum Kabupaten Pati ?

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendiskripsikan secara ilmiah dan sistematis tentang faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi keberhasilan prestasi belajar IPA siswa kelas IV,V, dan VI peringkat 1, 2, dan 3 di SD Negeri Sumberarum Pati.

METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Desain Penelitian

Menurut Sukmadinata (2013: 116) penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang digunakan untuk mendiskripsikan dan menganalisis fenomena, kejadian, aktifitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara perseorangan maupun kelompok. Sugiyono (2016: 9) menjelaskan metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan filsafat postpositivisme yang digunakan untuk meneliti suatu keadaan objek yang bersifat alamiah dimana peneliti bertindak sebagai pemegang kunci teknik pengumpulan data yang digunakan dengan triangulasi, analisis data bersifat kualitatif, dan hasil dari penelitian lebih terfokuskan kepada makna dari pada generalisasi.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian melihat secara langsung keberhasilan belajar IPA siswa yang ada pada kelas IV,V, dan VI yang peringkatnya diatas yaitu peringkat 1,2, dan 3 SD Negeri Sumberarum Pati. Penelitian dilakukan berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan dan kemudian dijabarkan menjadi sebuah teori.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif ditulis dalam bentuk narasi untuk mengetahui tentang apa yang terjadi dalam aktivitas atau peristiwa yang dilaporkan. Tujuannya untuk membantu pembaca mengetahui seperti apa saja peristiwa dan aktifitas yang terjadi di latar penelitian.

2. Lokasi Penelitian dan Uji Coba Produk

Pemilihan lokasi penelitian perlu dirumuskan dengan jelas, terutama focus penelitian, satuan yang dipilih hendaknya secara nyata dimana kegiatan-kegiatan tersebut efektif dilaksanakan (Sukmadinata, 2013: 102)

Lokasi penelitian yaitu tempat dimana peneliti melakukan suatu observasi. penelitian ini dilakukan di SD Negeri Sumberarum Kecamatan Jaken Kabupaten Pati dengan sasaran kelas IV,V, dan VI yang memiliki peringkat yang teratas yaitu 1,2, dan 3. Pembelajaran di kelas IV menggunakan kurikulum 2013 dan kelas V,VI menggunakan kurikulum KTSP. Alasan mengambil tempat di SD Negeri Sumberarum Kabupaten Pati, karena sudah melakukan observasi dan wawancara pada murid dan siswa dan mendapatkan sebuah hasil wawancara yang cukup baik yaitu keberhasilan yang didapat oleh siswa.

Subjek yang diteliti yaitu kelas IV,V, dan VI yang mengalami keberhasilan prestasi belajar IPA dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi keberhasilan prestasi belajar IPA pada siswa-siswa di SD Negeri Sumberarum Kabupaten Pati.

(Arikunto, 2011:153) mengidentifikasi sumber data peneliti dengan mengklasifikasikan dalam tiga P, yaitu :

- Person*, yaitu sumber data yang memberikan data berupa tulisan maupun lisan, tulisan melalui angket dan lisan melalui wawancara dengan guru kelas siswa. Serta angket yang akan ditujukan kepada siswa dan guru.
- Place*, yaitu sumber data yang menyajikan tampilan berupa keadaan diam dan gerak. Pada penelitian ini sumber data dan tempat di kelas IV,V dan VI SD Negeri Sumberarum Kabupaten Pati.
- Paper*, yaitu sumber data yang menyajikan tanda-tanda berupa huruf, angka, gambar, atau symbol-simbol. Pada penelitian ini sumber data berupa hasil wawancara, hasil angket, dan foto saat penelitian berlangsung.

Sugiyono (2016:102), menjelaskan bahwa instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun fenomena social yang diamati, yang mana fenomena tersebut disebut dengan variable penelitian. Dalam penelitian kualitatif, penelitian adalah instrument atau alat penelitian.

Instrumen penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah pedoman wawancara, observasi, serta dokumentasi, dan angket untuk mengumpulkan data tentang keberhasilan prestasi belajar IPA siswa kelas IV, V, dan VI SD Negeri Sumberarum Kabupaten Pati.

Penelitian ini menggunakan pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

a. Observasi

Arikunto (2013: 199) "observasi atau pengamatan meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indra". Nasution dalam (Sugiyono, 2016: 226-228) observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Observasi tidak struktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi tak struktur untuk mengetahui faktor keberhasilan dalam pembelajaran IPA yang ditujukan pada seluruh siswa kelas IV, V, dan VI SD Negeri Sumberarum Pati.

b. Wawancara

Menurut Sugiyono (2016: 231) wawancara merupakan pertemuan antara dua orang yang bertukar informasi atau ide melalui sesi tanya jawab sehingga dapat diubah menjadi makna dalam suatu topik tertentu.

Wawancara dalam penelitian ini ditunjukkan kepada guru kelas IV, V, dan VI SD Negeri Sumberarum Kecamatan Jaken Kabupaten Pati untuk mengetahui faktor keberhasilan prestasi belajar IPA siswa.

c. Angket

Sugiyono (2016: 142) Kuisisioner adalah sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan sebuah pertanyaan-pertanyaan secara tertulis kepada responden untuk menjawab pertanyaan. Kuisisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar prestasi belajar dan apa yang mempengaruhi faktor keberhasilan siswa dengan diberi penguatan antara ya dan tidak. Penelitian ini akan menyebarkan angket pada siswa, guru, dan orang tua sebagai narasumber. Tujuannya adalah agar peneliti mendapatkan data yang lebih lengkap dari pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada angket.

d. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2016: 240) dokumen adalah catatan dari kejadian yang sudah lampau. Dokumen meliputi: gambar, tulisan, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen dalam penelitian ini meliputi foto dan video saat observasi, hasil angket siswa, hasil wawancara dengan guru, siswa, dan orang tua, dan hasil rapor siswa di SD Negeri Sumberarum Kabupaten Pati.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil angket dapat diketahui bahwa Dari kelas IV, V, dan VI yang peringkat 1, 2, dan 3 bahwa siswa lebih banyak memilih jawaban ya dibandingkan jawaban tidak diperkuat dengan data yang dihasilkan peneliti dari wawancara dan observasi.. Sedangkan dari hasil wawancara dengan Guru bahwa siswa sebagian besar menyukai pelajaran IPA dan rata-rata berhasil dalam prestasinya. Hasil wawancara dengan siswa juga anak suka dengan pelajaran IPA karena IPA dianggap pelajaran yang mudah dipahami dan menyatu dengan alam. Sedangkan hasil wawancara dengan orang tua, anak selalu diberi motivasi agar selalu belajar dan mendapatkan hasil yang memuaskan. Sedangkan hasil observasi siswa dan guru bahwa guru sudah sesuai dengan apa yang

seharusnya guru lakukan kepada siswa dan ada beberapa siswa yang tidak sesuai dengan yang diinginkan guru.

Dari hasil catatan lapangan yang dibuat oleh peneliti pada saat proses pengamatan observasi dikelas dan diluar kelas bahwa anak mengawali pembelajaran pagi dengan bersemangat, setiap proses pembelajaran selalu diawali dengan doa dan membaca asmaul husna. Saat proses pembelajaran berlangsung suasana kelas masih stabil dan tertib tetapi ketika ditinggal sebentar oleh guru anak pasti ramai sendiri dari yang bermain bersama temannya, usil dengan temannya, bahkan bernyanyi-nyanyi sendiri. Ketika guru menenrangkan menggunakan media pembelajaran anak paham dan lebih antusias untuk bertanya dan menjawab, rasa ingin tahu anak sangat tinggi. Ketika pembelajaran diluar kelas berlangsung anak juga antusias untuk mendengarkan apa yang sedang dijelaskan guru. Kendala yang dialami guru saat pembelajaran diluar kelas yaitu anak tidak hanya terfokus pada pembelajaran yang diterangkan oleh guru tetapi terbagi dengan sekeliling suasana sekolah yang dimana dekat dengan jalan maka fokus anak akan terbagi antara melihat kelas-kelas lain sedang bermain, membeli jajan, dan suar-suara kendaraan yang lewat didepan sekolah.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat faktor eksternal yaitu lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah yang berpengaruh dalam keberhasilan prestasi belajar siswa. Lingkungan Sekolah yaitu siswa lebih banyak belajar disekolah dan lebih banyak melakukan kegiatan yang sifatnya belajar, mencoba, dan bereksperimen. Faktor lain yaitu Lingkungan Keluarga juga berpengaruh terhadap keberhasilan prestasi belajar siswa, dari keluarga yang memberikan semangat dan perhatian hingga siswa mampu mencapai keberhasilan, tidak hanya itu orang tua siswa mengajari siswa meskipun tidak semuanya bisa, memberikan fasilitas yang memang seharusnya

dibutuhkan siswa, member reward dan pastinya motivasi yang tinggi agar siswa giat dalam belajar.

Faktor pendukung lainnya yaitu pada fakto internal atau diri sendiri, anak akan semangat belajar ketika dalam kondisi yang sangat baik. Misalnya anak akan semangat belajar ketika anak tidak sakit, capek maupun kondisi yang kurang baik. Anak akan lebih semangat jika belajar bersama dengan teman-teman sebayanya yang mungkin nantinya bisa saling mengajari dan membantu ketika menemui kesulitan yang mungkin tidak bisa mereka pecahkan dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : ALFABETA
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Izzati, Rita Eka dkk. 2017. "Prediktor Prestasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar". <https://journal.ugm.ac.id/jpsi/article/view/27454>. Artikel. Diakses 28 November 2018.
- Permendikbud. 2003. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas. Jakarta: Permendikbud.
- Sagala, Syaiful. 2014. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sakti, Wahyu Mustika dan Surdin. 2017. "Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X Di Sma Negeri 1 Maginti". <http://ojs.uho.ac.id/index.php/pg/article/view/2426>. Artikel. Diakses 28 November 2018.
- Sholeh, Ahmad, Pramono, dan Suratno. 2009. "Faktor-faktor yang mempengaruhi Keberhasilan Siswa kelas 2 TMO SMK Texmac Semarang pada mata Diklat Service Engine dan Komponen-komponennya". Artikel. <https://www.google.com/search?q=Faktor>

- [faktor+yang+mempengaruhi+Keberhasilan+Siswa+kelas+2+TMO+SMK+Texmac+Semarang+pada+mata+Diklat+Service+Engine+dan+Komponen-komponennya&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b-ab.](#) Diakses 18 Desember 2018.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiarti, Rini dan Agung Santoso Pribadi. 2012. "Analisis Faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa *slow learner* disekolah luar biasa (SLB) Negeri Semarang".
Artikel. <http://jurnalwacana.psikologi.fk.uns.ac.id/index.php/wacana/article/view/71>. Diakses 27 November 2018.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, nana syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Resda Karya Offset.
- Supriyadi. 2011. *Strategi Belajar dan Mengajar*. Yogyakarta: Cakrawala Ilmu.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kenca.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK MODELING SIMBOLIK TERHADAP EFIKASI DIRI SISWA

Novia Indawasih¹, M. Th. S. R. Retnaningdyastuti², Agus Setiawan³

Universitas PGRI Semarang
Email: Noviaindawah@gmail.com

Info Artikel

Keywords: Group Guidance, Techniques of Modelling Symbolic, Self Efficacy.

Abstract

This study aims to determine the influence of guidance servis group with the technique of modelling the symbolic against the efficacy of student self. This research is quantitative research through the research methods True Experimental design model with Pre-test Post-test Control Group Design. Population in this research is students of class XI majoring in Graphic Design SMK N 11 Semarang with the number of 180 students. Class DG 1 and class DG 5 is a class used tryout as many as 30 students. The sample in the research of 16 students class XI DG 4 taken with the sampling technique is cluster random sampling. Data collection tool used is the scale of the self efficacy. Based on the results of descriptive analysis showed the increased of the self efficacy in the experimental group amounted to 9,75 points. The results of the data analysis hypothesis test obtained t count = 2,232. Next consulted with t table significance level 5% (0,05) that is 2,145. On the basis of the calculation is the alternative hypothesis (Ha) that reads "there is the influence of guidance service group with the technique of modeling the symbolic against the efficacy students class XI majoring in the Graphic Design SMK N 11 Semarang" received the truth at the level of significance of 5%. This shows that there is influence of guidance service group with the technique of modelling symbolic against the efficacy of students.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling simbolik terhadap efikasi diri siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif melalui metode penelitian *True Experimental Design* dengan model *Pre-test Post-test Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI jurusan Desain Grafis SMK N 11 Semarang dengan jumlah 180 siswa. Kelas XI DG 1 dan kelas XI DG 5 adalah kelas yang dipergunakan untuk *tryout* sebanyak 30 siswa. Sampel dalam penelitian yaitu 16 siswa kelas XI DG 4 yang diambil dengan menggunakan teknik sampling *cluster random sampling*. Alat pengumpul data yang dipergunakan adalah skala efikasi diri. Berdasarkan hasil analisis deskriptif menunjukkan ada peningkatan efikasi diri pada kelompok eksperimen sebesar 9,75 point. Hasil analisis data uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 2,232$. Selanjutnya dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% (0,05) yaitu 2,145. Hal tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,232 > t_{tabel} = 2,145$. Atas dasar perhitungan tersebut maka hipotesis alternatif (Ha) yang berbunyi "ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling simbolik terhadap efikasi diri siswa kelas XI jurusan Desain Grafis SMK N 11 Semarang" diterima kebenarannya pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian menunjukkan bahwa ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling simbolik terhadap efikasi diri siswa.

PENDAHULUAN

Pada dasarnya setiap individu memiliki kemampuan untuk menilai dirinya sendiri yang kemudian akan membawa dampak pada setiap usaha maupun tindakan yang dilakukan. Kemampuan menilai diri akan timbul apabila individu memiliki sebuah tuntutan. Dalam dunia pendidikan ada beberapa tuntutan terhadap sejumlah kemampuan yang harus dimiliki siswa, sebagaimana dijelaskan dalam standar kompetensi kelulusan (Permendiknas, No. 23 Tahun 2006) bahwa lulusan sekolah menengah kejuruan hendaknya:

- 1) memiliki kemampuan mengembangkan diri secara optimal dengan memanfaatkan kelebihan diri serta memperbaiki kekurangan;
- 2) menunjukkan sikap percaya diri dan bertanggungjawab atas perilaku, perbuatan, dan pekerjaan;
- 3) menunjukkan cara berfikir logis, kritis, dan inovatif dalam mengambil keputusan;
- 4) menunjukkan sikap kompetitif untuk mendapatkan hasil yang baik;
- 5) mempunyai kemampuan menganalisis, dan memecahkan masalah kompleks;
- 6) menghasilkan karya kreatif, baik individu atau kelompok;
- dan 7) kemampuan menguasai kompetensi program keahlian dan berwirausaha baik untuk memenuhi tuntutan dunia kerja maupun untuk mengikuti pendidikan tinggi sesuai dengan kejuruannya. Kemampuan menilai diri berkaitan dengan efikasi diri sebagai bagian dari evaluasi individu mengenai keyakinan atas kemampuan dirinya untuk melaksanakan suatu tugas, mencapai tujuan, dan mengatasi masalah dengan tuntutan yang ada.

Efikasi diri adalah penilaian diri, apakah dapat melakukan tindakan yang baik atau buruk, tepat atau salah, bisa tahu tidak bisa mengerjakan sesuai dengan apa yang dipersyaratkan. Efikasi ini berbeda dengan dengan aspirasi (cita-cita) karena cita-cita menggambarkan sesuatu yang ideal yang seharusnya (dapat dicapai), sedangkan efikasi menggambarkan penilaian kemampuan diri (Alwisol, 2009:287).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Novariandhini dan Melly (2012:141) menyatakan bahwa siswa yang memiliki efikasi diri tinggi merasa yakin untuk menghadapi tantangan masa depan, merasa mampu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan kepadanya, semakin semangat mengerjakan tugas yang dianggapnya sulit, dan mengetahui kiat yang tepat untuk menyelesaikan berbagai macam tugas dengan baik. Siswa yang memiliki efikasi diri yang rendah merasa tidak yakin dapat menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya, tidak dapat menyelesaikan tugas dengan baik apabila tidak dibantu dengan orang lain, mudah menyerah apabila menghadapi kesulitan, dan sering kali rendah diri melihat temannya yang dapat menyelesaikan tugas dengan baik.

Kenyataan-kenyataan di lapangan tersebut sesuai dengan kondisi siswa kelas XI jurusan Desain Grafis di SMK N 11 Semarang, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Guru BK SMK N 11 Semarang tempat peneliti melakukan penelitian, peneliti menemukan perilaku siswa yang cenderung pendiam di dalam kelas, dan pasif di dalam kelas. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 18 Oktober 2018 kepada beberapa siswa dan menemukan beberapa perilaku siswa yang berbeda, siswa terlihat pendiam, pasif atau tidak aktif di dalam kelas dan tidak terlihat antusias ketika mengikuti pelajaran. Hasil observasi tersebut didukung dari hasil wawancara pada tanggal 18 Oktober 2018 kepada beberapa siswa yang mengakui bahwa dirinya merasa malu untuk bertanya dan menjawab di dalam kelas, ragu, takut, merasa rendah diri, memilih diam pada saat guru menanyakan sesuatu yang belum dipahami, merasa pesimis, kurangnya rasa percaya diri, lebih senang mengerjakan tugas dengan bantuan teman atau bersama teman dan memilih menunda pekerjaan sekolah.

Data ini juga diperkuat pula dengan wawancara yang dilakukan pada tanggal 18 Oktober 2018 kepada Guru BK yang menyatakan bahwa siswa kelas XI di SMK

N 11 Semarang jurusan Desain Grafis tempat peneliti melakukan penelitian kemampuan dalam menilai diri mereka lumayan tetapi ada yang rendah, para siswa yang memiliki kemampuan menilai diri rendah cenderung kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak bisa membawa diri, cenderung diam di kelas, pasif, dan lebih memilih jawaban "tidak bisa" sebelum melakukan sesuatu hal, cenderung tidak mau berfikir panjang, berfikir seenaknya, lebih suka menunda tugas yang diberikan, lebih memilih mengerjakan tugas dengan bantuan teman. Salah satu penyebab efikasi siswa rendah adalah faktor tuntutan yang tinggi dan tidak sesuai dengan kemampuan baik tuntutan dari sekolah maupun tuntutan standar kompetensi kelulusan sekolah menengah kejuruan, keluarga yang menengah ke bawah menjadikan anak memiliki kemampuan menilai diri rendah orang tua yang tidak perhatian dengan anak, tidak peduli dengan anak, dan fasilitas yang tidak mendukung anak.

Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) yang sudah disebar pada tanggal 18 Oktober 2018 diperoleh hasil bahwa siswa SMK N 11 Semarang jurusan Desain Grafis terindikasi memiliki efikasi diri yang rendah.

Bimbingan dan Konseling adalah suatu bantuan yang diberikan oleh konselor (guru BK) kepada konseli (siswa) agar konseli (siswa) mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi maupun untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Namun pelaksanaan layanan Bimbingan Konseling di SMK N 11 Semarang baru melaksanakan layanan informasi dan layanan konseling individu, karena di SMK N 11 Semarang Guru BK tidak memiliki jam di kelas, sehingga pemberian layanan informasi diberikan dengan cara guru BK meminjam jam guru mata pelajaran di kelas. Layanan konseling individu dilakukan pada siswa yang bermasalah dan siswa dipanggil di ruang BK. Sebenarnya, dalam pemberian layanan informasi dan konseling individu diberikan dengan cara meminjam jam guru mata pelajaran dan siswa dipanggil layanan

Bimbingan Konseling (BK) akan terlihat kurang berjalan secara efektif.

Untuk meningkatkan efektivitas layanan Bimbingan dan Konseling (BK) di SMK N 11 Semarang dalam rangka untuk memperbaiki efikasi diri siswa, yaitu salah satunya dengan menerapkan layanan bimbingan kelompok. Namun di SMK N 11 Semarang tidak pernah diterapkan layanan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok adalah suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (siswa) melalui kegiatan kelompok dengan tujuan yaitu untuk pengembangan kemampuan sosialisasi, mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi wawasan dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang efektif serta mencegah timbulnya masalah pada siswa (Tohirin, 2015:165-166). Agar layanan bimbingan kelompok yang dirancang menarik dan bermanfaat dapat menggunakan teknik modeling simbolik. Teknik modeling simbolik yaitu teknik dengan melibatkan mengilustrasikan perilaku target melalui rekaman video atau audio (Erford, 2017:340). Dipilih modeling simbolik karena adanya suatu model efikasi diri yang mewujudkan secara nyata cara siswa menerapkan layanan bimbingan kelompok. Sehingga penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling simbolik dapat memberikan informasi dan pemahaman tentang berbagai hal, dan memungkinkan siswa belajar dan melihat model/orang yang memiliki efikasi diri tinggi.

Dipilih layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling simbolik untuk meningkatkan efikasi diri siswa didukung hasil penelitian Putra, dkk (2013:1-6) menyatakan bahwa layanan bimbingan kelompok efektif dalam upaya meningkatkan *self efficacy* siswa. Maupun penelitian Anggara, dkk (2016:43-50) menyatakan bahwa Layanan bimbingan kelompok dengan modeling terbukti mampu meningkatkan efikasi diri siswa menghadapi ujian.

Berdasarkan uraian sebelumnya maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh

Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Modeling Simbolik terhadap Efikasi Diri Siswa Kelas XI Jurusan Desain Grafis SMK N 11 Semarang”.

KAJIAN TEORI

Menurut Bandura (dalam Feist dan Feist 2010:212) mendefinisikan efikasi diri sebagai keyakinan seseorang dalam kemampuannya untuk melakukan suatu bentuk kontrol terhadap keberfungsian orang itu sendiri dan kejadian dalam lingkungan. Manusia yang yakin bahwa mereka dapat melakukan sesuatu yang mempunyai potensi untuk dapat mengubah kejadian di lingkungannya, akan lebih mungkin untuk bertindak dan lebih memungkinkan untuk menjadi sukses daripada yang efikasi dirinya rendah.

Sedangkan menurut Hidayat (2011:157) menjelaskan pengertian efikasi diri adalah penilaian diri terhadap kemampuan diri untuk mengatur dan melaksanakan tindakan yang diperlukan untuk mencapai kinerja yang diterapkan. Efikasi diri memberikan dasar bagi motivasi manusia, kesejahteraan, dan prestasi pribadi.

Dari beberapa penjelasan yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa efikasi diri adalah kemampuan menilai diri mengenai keyakinan atas kemampuan yang dimiliki sebelum individu melakukan suatu usaha atau tindakan untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Efikasi diri yang tinggi akan berdampak pada hasil yang memuaskan, sedangkan efikasi diri yang rendah akan berdampak pada hasil yang kurang memuaskan.

Ciri-ciri individu yang memiliki efikasi diri tinggi yaitu: 1) memiliki keyakinan diri (kepercayaan diri), 2) tekun dalam menyelesaikan tugas, 3) percaya dengan kemampuan diri yang dimiliki, 4) memandang kesulitan sebagai tantangan, dan 5) mudah menyesuaikan diri. Sedangkan individu yang memiliki efikasi diri yang rendah yaitu: 1) tidak memiliki keyakinan diri (kepercayaan diri), 2) malas dalam menyelesaikan tugas, 3) tidak percaya dengan kemampuan diri yang

dimiliki, 4) tidak menganggap kesulitan sebagai tantangan, dan 5) sulit menyesuaikan diri.

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling simbolik adalah suatu layanan bantuan yang diberikan kepada siswa melalui kegiatan kelompok guna membahas masalah-masalah umum dengan proses belajar melalui observasi/pengamatan terhadap model tingkah laku dari seorang individu atau kelompok. Model adalah sebagai rangsangan bagi pikiran, tingkah laku, sikap sebagai bagian dari individu yang mengobservasi model yang ditampilkan.

Berdasarkan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik modelling simbolik antara lain:

a) Tahap pembentukan

Dalam tahap pembentukan kegiatan meliputi: (1) mengungkapkan pengertian dan tujuan layanan bimbingan kelompok, (2) menjelaskan cara-cara dan asas-asas dalam bimbingan kelompok, (3) saling memperkenalkan diri, dan (4) permainan pengakraban.

b) Tahap peralihan

Dalam tahap peralihan kegiatan meliputi: (1) menjelaskan kembali mengenai pengertian dan tujuan layanan bimbingan kelompok, (2) menanyakan kesiapan anggota kelompok (3) membahas suasana yang terjadi, dan (4) meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota

c) Tahap kegiatan

Dalam tahap kegiatan meliputi: (1) membahas topik yang telah dipersiapkan, (2) membahas topik bahasan secara bersama-sama dengan tujuan memperoleh pemahaman baru dengan tingkah laku model yang disediakan dalam bentuk rekaman video, film, slide dan gambar (3) pada tahap ini persiapan teknik modeling simbolik dilaksanakan dengan tujuan belajar mengamati dan meniru tingkah laku model yang disajikan.

d) Tahap pengakhiran

Dalam tahap pengakhiran, kegiatan meliputi: (1) pemimpin kelompok

mengemukakan bahwa kegiatan akan segera berakhir, (2) pemimpin kelompok dan anggota kelompok mengemukakan kesan dan hasil-hasil kegiatan, (3) membahas kegiatan lanjutan, dan (4) mengemukakan pesan dan harapan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *true experiment design* dengan model *pretest-posttest control group design*, dengan adanya *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui keadaan awal dan akhir kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 11 Semarang. Alasan peneliti melakukan penelitian di SMK N 11 Semarang yaitu di SMK N 11 Semarang ditemukan permasalahan efikasi diri rendah. Pada siswa kelas XI jurusan Desain Grafis penelitian dilaksanakan pada tanggal 22 Maret – 22 April 2019 pada sampel yang diambil secara random pada kelas XI jurusan Desain Grafis dengan rincian menyusun proposal penelitian, penyusunan instrument penelitian, persiapan penelitian, uji keterbacaan instrument, melaksanakan penelitian eksperimen, menyusun hasil penelitian, dan penyempurnaan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI jurusan Desain Grafis SMK N 11 Semarang. Dalam penelitian ini pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *sampling cluster random sampling*, yaitu pengambilan dilakukan secara random di dapatkan daerah/kelas XI Desain Grafis 4, dan didapatkan sampel 16 siswa kelas XI jurusan Desain Grafis 4.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini skala efikasi diri digunakan untuk membandingkan skor sebelum mendapat perlakuan dengan setelah mendapat perlakuan mengalami peningkatan atau tidak.

Instrumen yang digunakan adalah sebuah skala psikologis, hasil uji coba dianalisis untuk mengetahui validitas,

reliabilitas. Dari 50 item pernyataan terdapat 29 item pernyataan yang valid.

Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari analisis deskriptif data *pre-test* dan data *post-test* kemudian analisis deskriptif evaluasi proses dan hasil. Analisis deskriptif data *pre-test* dan data *post-test* sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling simbolik sudah dinormalitaskan dengan menggunakan uji *lilifors* dan sudah dihomogenkan menggunakan uji F. Kemudian untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling simbolik digunakan hipotesis *Uji t* dan Uji-t.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data *Pre-test*

Perhitungan uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *lillifors* dengan taraf signifikan 5%. Kriteria dalam uji normalitas ini adalah jika $L_o < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal, sedangkan jika $L_o > L_{tabel}$ maka data berdistribusi tidak normal dan perhitungan homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji F. Berikut rekapitulasi hasil perhitungan normalitas data *pre-test* sampel berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas Data *Pre-test* Efikasi Diri

Kelas	L_o	L_{tabel} ₁	Kesimpulan
Eksperimen	0,2392	0,285	Berdistribusi normal
Kontrol	0,1753	0,285	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa hasil perhitungan yang diperoleh dari nilai *pre-test*, maka berdasarkan uji normalitas diperoleh $L_o < L_{tabel}$ yaitu $0,2392 < 0,285$ pada kelompok eksperimen dan $0,1753 < 0,285$ pada kelompok kontrol pada signifikan 5% dengan N 8, maka H_o diterima, Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* efikasi diri berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Homogenitas Data Pre-test Efikasi Diri

F Hitung	F Tabel	Kesimpulan
1,28	3,44	Homogen

Berdasarkan uji homogenitas data *pre-test* pada tabel 2 karena F hitung < F tabel yaitu $1,28 < 3,44$ maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang sama atau homogen.

Data Post-test

Perhitungan uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *lilifors* dengan taraf signifikan 5%. Kriteria uji normalitas ini adalah jika $L_o < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal dan perhitungan homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji F. Berikut rekapitulasi hasil perhitungan normalitas dan homogenitas data *post-test* sampel berikut :

Tabel 3. Uji Normalitas Data Post-test Efikasi Diri

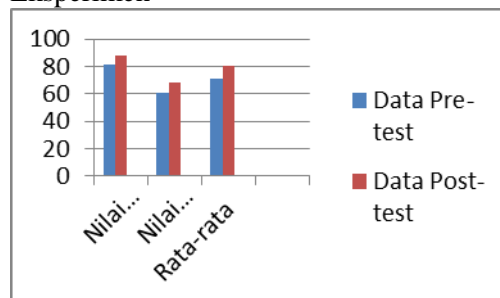
Kelas	L_o	L_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	0,16616	0,285	Berdistribusi normal
Kontrol	0,1727	0,285	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 3 terlihat bahwa hasil perhitungan yang diperoleh dari skor *post-test*, maka berdasarkan uji normalitas diperoleh $L_o < L_{tabel}$ berdasarkan hasil *post-test* yaitu $0,16616 < 0,285$ pada kelompok eksperimen dan $0,1727 < 0,285$ pada kelompok kontrol pada signifikan 5% dengan N 8, maka H_0 diterima, Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *post-test* efikasi diri berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Homogenitas Data Post-test Efikasi Diri

F Hitung	F Tabel	Kesimpulan
1,86	3,44	Homogen

Berdasarkan uji homogenitas data *post-test* pada tabel di atas karena F hitung < F tabel yaitu $1,86 < 3,44$ maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang sama atau homogen.

Gambar 1. Perbandingan Hasil Data Pre-test dan Hasil Data Post-test Kelompok Eksperimen

Berdasarkan perbandingan hasil data *pre-test* dan hasil data *post-test* kelompok eksperimen pada tabel gambar 1 sebelum diberikan *treatment* dan setelah diberikan *treatment* menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling simbolik dari hasil skala efikasi diri siswa kelas XI jurusan Desain Grafis SMK N 11 Semarang dapat diketahui bahwa terlihat ada perubahan efikasi diri siswa pada kelompok eksperimen setelah diberikan *treatment* menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling simbolik yaitu terjadinya perubahan tingkatan kategori dari rendah menjadi tinggi. Pada kelompok eksperimen hasil data *pre-test* dan *post-test* memperoleh skor meningkat dari skor nilai tertinggi 81 dan skor nilai terendah 61 menjadi skor nilai tertinggi 88 dan skor nilai terendah 68, rata-rata hasil data *pre-test* dan *post-test* memperoleh skor meningkat dari 71 menjadi 80,75. Dengan demikian terjadi peningkatan nilai tertinggi dan terendah sebesar 7 point, dan terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 9,75 point.

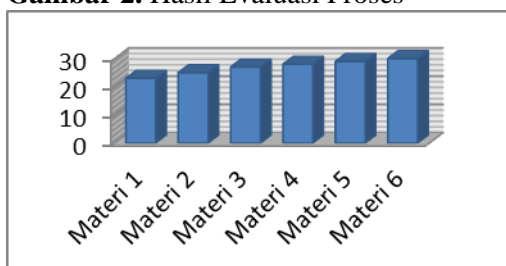
Berikut ini adalah materi yang digunakan dalam *treatment* yaitu layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling simbolik terhadap efikasi diri siswa kelas XI jurusan Desain Grafis SMK N 11 Semarang. Modeling simbolik yang digunakan dalam *treatment* berupa model video dan *slide* materi. Berikut tabel materi *treatment* sebagai berikut bisa dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Materi Treatment

NO	MATERI
1	Perkenalan Layanan Bimbingan kelompok
2	Kepercayaan Diri
3	Tekun Menyelesaikan Tugas
4	Percaya Terhadap Kemampuan Diri
5	Memandang Kesulitan Sebagai Tantangan
6	Penyesuaian Diri

Data Evaluasi Proses

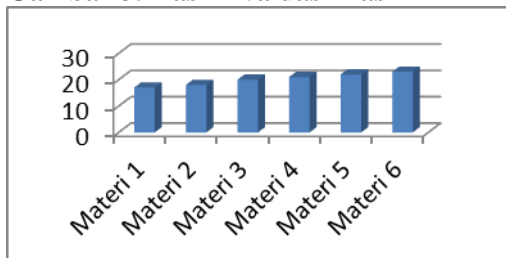
Gambar 2. Hasil Evaluasi Proses



Berdasarkan *treatment* yang telah dilakukan yaitu pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling simbolik, maka dapat diperoleh data evaluasi proses layanan bimbingan kelompok mulai dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan keenam 8 siswa kelompok eksperimen kelas XI jurusan Desain Grafis SMK N 11 Semarang diperoleh data hasil evaluasi proses menunjukkan terjadinya peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam, dengan skor nilai yaitu 23, 25, 27, 28, 29, 30. Dari kategori baik berubah menjadi sangat baik.

Data Evaluasi Hasil

Gambar 3. Hasil Evaluasi Hasil



Berdasarkan *treatment* yang telah dilakukan yaitu pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling simbolik, maka dapat diperoleh data evaluasi hasil layanan bimbingan kelompok mulai dari pertemuan pertama

sampai dengan pertemuan keenam 8 siswa kelompok eksperimen kelas XI jurusan Desain Grafis SMK N 11 Semarang diperoleh data hasil evaluasi hasil menunjukkan terjadinya peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam yaitu dengan skor nilai 17, 18, 20, 21, 22 dan 23. Dari kategori baik, berubah menjadi sangat baik.

Uji hipotesis peneliti menggunakan yaitu *Uji t* dengan teknik analisis *t tes* untuk menguji nilai *pre-test* diperoleh hasil $t_{hitung} 0,307 < t_{tabel} 2,145$. Dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan efikasi diri siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hipotesis kedua yaitu uji-t test yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara rata-rata *pre-test* dan rata-rata *post-test*. Dari hasil perhitungan uji t-test diperoleh hasil $t_{hitung} 4,232 > t_{tabel} 2,145$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling simbolik terhadap efikasi diri siswa kelas XI jurusan Desain Grafis SMK N 11 Semarang karena memiliki perbedaan yang signifikan dilihat dari hasil perhitungan uji t.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dalam penelitian ini terlihat tingkat perubahan hasil data *pre-test* dan *post-test* dari kategori rendah menjadi tinggi kemudian hasil data evaluasi proses dan evaluasi hasil yang menunjukkan tingkat perubahan dari kategori baik hingga sangat baik. Dimana hasil pengujian uji hipotesis yang telah dilakukan dalam penelitian ini diketahui bahwa hasil t_{hitung} sebesar 2,232 dan t_{tabel} sebesar 2,145. Hal tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} (2,232) > t_{tabel} (2,145)$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa, hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling simbolik terhadap efikasi diri siswa kelas XI jurusan Desain Grafis SMK N 11 Semarang” diterima kebenarannya. Dengan demikian menunjukkan bahwa

layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling simbolik dapat meningkatkan efikasi diri siswa.

Saran bagi peneliti selanjutnya yaitu sebagai referensi dalam memberikan layanan bimbingan kelompok teknik modeling simbolik, dapat meningkatkan dan memperbaiki efikasi diri siswa dengan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Soli dan M. Thayeb Manrihu. 2009. *Teknik dan Laboratorium Konseling*. Makasar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makasar.
- Alwisol. 2009. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: UMM Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anggara, Ferry, dkk. 2016. "Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Modeling dalam Meningkatkan Efikasi Diri Siswa dalam Menghadapi Ujian". *Jurnal Konselor*, Volume 5, Nomor 1. Hal 42-50.
- Elford, Bradley T. 2015. *40 Teknik Yang Harus Diketahui setiap Konselor*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Feist, Jess dan Gregory J. Feist. 2010. *Teori Kepribadian Theories of Personality*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hartinah, Sitti. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hidayat, Dede Rahmat. 2011. *Teori dan Aplikasi Psikologi Kepribadian dalam Konseling*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Jones, Richard Nelson. 2011. *Teori Dan Praktik Konseling Dan Terapi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Komalasari, dkk. 2011. *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: PT Indeks.
- Mahmudi, Hadi dan Suroso. 2014. "Efikasi Diri, Dukungan Sosial Dan Penyesuaian Diri Dalam Belajar". *Jurnal Psikologi Indonesia*, Volume 3, Nomor 2. Hal 183-194.
- Mashuda. 2018. Upaya Meningkatkan Self Efficacy Rendah Terhadap Pemilihan Karir Dengan Konseling Behaviour Teknik Modeling Simbolik Pada Siswa Kelas X.5 Di SMAN 1 Pasaman". *Jurnal Manajemen Pendidikan*. Volume. 3, Nomor 1, Hal 201-212.
- Marini, Chomzana Kinta dan Siti Hamidah. 2014. "Pengaruh Self-Efficacy, Lingkungan Keluarga, Dan Lingkungan Sekolah Terhadap Minat Berwirausaha Siswa SMK Jasa Boga". *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Volume 4, Nomor 2. Hal 195-207.
- Novariandhini, Dinda Ayu dan Melly Latifah. 2012. "Harga Diri, Efikasi Diri, Motivasi Belajar, dan Prestasi Akademik Siswa SMA Pada Berbagai Model Pembelajaran". *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen*, Volume. 5, Nomor. 2. Hal 138-146.
- Nurlaila, Siti. 2011. "Pelatihan Efikasi Diri Untuk Menurunkan Kecemasan Pada Siswa-Siswi Yang Akan Menghadapi Ujian Akhir Nasional". *Jurnal GUIDENA*, Volume 1, Nomor 1. Hal 1-21.
- Nursito, Sarwono dan Arif Julianto Sri Nugroho. 2013. "Analisis Pengaruh Interaksi Pengetahuan Kewirausahaan dan Efikasi Diri Terhadap Intensi Kewirausahaan". *Jurnal Kiat Bisnis*, Volume 5, Nomor 3. Hal 201-211.
- Prayitno, dan Erman Amti. 2013. *Dasar-Dasar Bimbingan & Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno, dkk. 2017. *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Putra, Sofwan Adi, dkk. 2013. Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok

- Dalam Meningkatkan *Self Efficacy* Siswa. *Jurnal Ilmiah Konseling*, Volume 2, Nomor 2. Hal 1-6.
- Ratna, Lilis. 2013. *Teknik-Teknik Konseling*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: PT Tarsito.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarno, Anton dan Venty. 2015. *Statistik Pendidikan*. Universitas PGRI Semarang.
- Sukarno, Anton. 2008. *Statistik Lanjut*. Surakarta. UNS Press.
- Suseno, Miftahun Ni'mah. 2009. "Pengaruh Pelatihan Komunikasi Interpersonal Terhadap Efikasi Diri Sebagai Pelatih pada Mahasiswa". *Jurnal Intervensi Psikologi*, Volume 1, Nomor 1. Hal 93-106.
- Tohirin. 2015. *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah (Berbasis Integasi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Yusuf, Syamsu dan A. Juntika Nurihsan. 2011. *Teori Kepribadian*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.