

JANACITTA

Journal of Primary and Children's Education

PERAN MEDIA UTAMA CITAKU TERHADAP KERTAMPILAN BERFIKIR PESERTA DIDIK KELAS IV SD

Irgi Ahmad Fahrozi, Nur Khoiri, Iin Purnamasari

NILAI KARAKTER RELIGIUS PADA EKSTRAKURIKULER REBANA DI SD MUHAMMADIYAH 11 SEMARANG

Candra Gunawan, Mei Fita Asri Untari, Eka Sari Setianingsih

PENANAMAN KARAKTER DISIPLIN MELALUI EKSTRAKURIKULER PENCAK SILAT DI SD MUHAMMADIYAH 11 SEMARANG

Lilik Novita Sari, Mei Fita Asri Untari, Asep Ardiyanto

ANALISIS PELAKSANAAN EKSTRAKURIKULER PRAMUKA TERHADAP KARAKTER DISIPLIN DAN TANGGUNG JAWAB SISWA SDN TLOGOSARI KULON 03 SEMARANG

Sri Oktanto Arif Wijanarko, Asep Ardiyanto

KEFEKTIFITASAN MODEL PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA SISWA KELAS IV SD NEGERI MANGUNHARJO SEMARANG

Bayu Saputro, Mei Fita Asri Untari, Mudzanatun

PENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI SIFAT-SIFAT CAHAYA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN VISUAL AUDITORI KINETIK (VAK) PADA SISWA KELAS V SD NEGERI REMBES 02 KECAMATAN BRINGIN KABUPATEN SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2016/2017

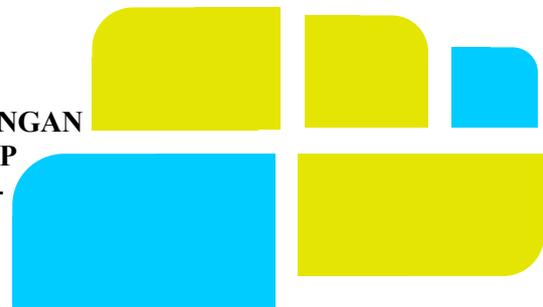
Harsiti

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENGENAL MALAIKAT DAN TUGAS-TUGASNYA MELALUI METODE MAKE A MATCH DI SD NEGERI SENDANG 01 KECAMATAN BRINGIN KABUPATEN SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Sri Sulastri

KEEFEKTIFAN MEDIA VIDEO ANIMASI MITIGASI BENCANA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD N KALIURANG 01 KABUPATEN MAGELANG

Husna Lailatul Latifa, Mei Fita Asri Untari, Asep Ardiyanto



JANACITTA "Journal of Primary and Children's Education

Diterbitkan Oleh:

PGSD Universitas Ngudi Waluyo

JANACITTA	Volume 03	Nomer 02	Hlm. 1-77	Semarang, September 2020	e-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:

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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
PERAN MEDIA UTAMA CITAKU TERHADAP KERTAMPILAN BERFIKIR PESERTA DIDIK KELAS IV SD Irgi Ahmad Fahrozi, Nur Khoiri, Iin Purnamasari	1-7
NILAI KARAKTER RELIGIUS PADA EKSTRAKURIKULER REBANA DI SD MUHAMMADIYAH 11 SEMARANG Candra Gunawan, Mei Fita Asri Untari, Eka Sari Setianingsih	8-15
PENANAMAN KARAKTER DISIPLIN MELALUI EKSTRAKURIKULER PENCAK SILAT DI SD MUHAMMADIYAH 11 SEMARANG Lilik Novita Sari, Mei Fita Asri Untari, Asep Ardiyanto	16-23
ANALISIS PELAKSANAAN EKSTRAKURIKULER PRAMUKA TERHADAP KARAKTER DISIPLIN DAN TANGGUNG JAWAB SISWA SDN TLOGOSARI KULON 03 SEMARANG Sri Oktanto Arif Wijanarko, Asep Ardiyanto	24-28
KEEFEKTIFITASAN MODEL PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA SISWA KELAS IV SD NEGERI MANGUNHARJO SEMARANG Bayu Saputro, Mei Fita Asri Untari, Mudzanatun	29-39
PENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI SIFAT-SIFAT CAHAYA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN VISUAL AUDITORI KINETIK (VAK) PADA SISWA KELAS V SD NEGERI REMBES 02 KECAMATAN BRINGIN KABUPATEN SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2016/2017 Harsiti	40-55
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENGENAL MALAIKAT DAN TUGAS-TUGASNYA MELALUI METODE MAKE A MATCH DI SD NEGERI SENDANG 01 KECAMATAN BRINGIN KABUPATEN SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2017/2018 Sri Sulastri	56-70
KEEFEKTIFAN MEDIA VIDEO ANIMASI MITIGASI BENCANA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN <i>PROBLEM BASED LEARNING</i> TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD N KALIURANG 01 KABUPATEN MAGELANG Husna Lailatul Latifa, Mei Fita Asri Untari, Asep Ardiyanto	71-77

PERAN MEDIA UTAMA CITAKU TERHADAP KERTAMPILAN BERFIKIR PESERTA DIDIK KELAS IV SD

Irgi Ahmad Fahrozi¹, Nur Khoiri², Iin Purnamasari³

Universitas PGRI Semarang
Email: irgifahrozi243@gmail.com

Info Artikel

Keywords:
MAIN CITAKU media, critical thinking skills, material IV theme
6

Abstract

Education using the 2013 curriculum must be able to improve students' skills and values that apply in society. Critical thinking skills, among others, that must be possessed by students to support students' thinking and self-development. For this reason the need for innovation and good creativity from the teacher so that students get the goals that have been designed in learning. In learning, teachers usually still use conventional learning systems and are not added to the media. These impacts cause students to be unenthusiastic, enthusiastic about learning and even result in actual skills emerge and will increase students' potential to sink. Therefore teachers must design and create media to improve students' critical thinking skills. These media UTAMA CITAKU media which have a role in improving students' critical thinking skills.

Abstrak

Pendidikan dengan menggunakan kurikulum 2013 harus dapat meningkatkan ketrampilan peserta didik dan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Ketrampilan berfikir kritis diantaranya yang harus dimiliki peserta didik untuk menunjang pemikiran dan pengembangan diri peserta didik. Untuk itu perlunya inovasi dan kreativitas yang baik dari guru agar peserta didik mendapatkan tujuan yang telah direncanakan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran guru biasanya masih menggunakan system pembelajaran yang konvensional dan tidak ditambah dengan media. Dampak tersebut mengakibatkan peserta didik tidak bersemangat, antusias mengikuti pembelajaran bahkan berakibat ketrampilan yang sebenarnya muncul dan akan meningkatkan potensi diri peserta didik akan tenggelam. Maka dari itu guru harus merancang dan membuat media untuk meningkatkan ketrampilan berfikir kritis peserta didik. Media tersebut diantaranya media UTAMA CITAKU yang memiliki peran dalam peningkatan ketrampilan berfikir kritis peserta didik.

© 2020 Universitas Ngudi Waluyo
e-ISSN: 2615-6598

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kampus UNW Gedanganak, Ungaran Timur Gd. M. It 3 Kode Pos 50512
Tlp (024) 6925406 Fax. (024) 6925406
E-mail: janacitta@unw.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kendaraan bangsa dan Negara menuju bangsa dan Negara maju. Karena dalam pendidikan akan membentuk sumberdaya manusia yang berkualitas. Sedangkan Pendidikan itu sendiri adalah proses timbal balik antara pendidik dan anak didik dengan melibatkan berbagai faktor pendidikan lainnya, diselenggarakan guna mencapai tujuan pendidikan, dengan senantiasa didasari oleh nilai-nilai tertentu. Nilai-nilai itulah yang kemudian disebut sebagai dasar pendidikan. Setiap sistem pendidikan memiliki dasar pendidikan tertentu yang merupakan cerminan filsafat dari sistem pendidikan tersebut. Oleh karena itu, sistem pendidikan pada suatu bangsa akan berbeda dengan yang terdapat pada bangsa lain (Hamdani, 2011: 61). Dalam system ini akan membentuk suatu kurikulum dimana saat ini Indonesia berpegangan dengan kurikulum 2013 dimana kurikulum ini menekankan terhadap peserta didik lebih aktif, lebih mendominasi pembelajaran di kelas. Peserta didik akan mendominasi jika memiliki banyak ketrampilan diantaranya ketrampilan berfikir kritis. Ketrampilan berfikir kritis seharusnya dimiliki oleh semua peserta didik karena di dalam konsep mengajar guru sekarang tidak lagi berupa ,materi yang terpisah namaun sesuai dengan tema dan tema itu muncul dari keseharian peserta didik. Selain melalui tema guru juga harus menambah pembelajaran dengan menggunakan media yang sesuai dan di sukai oleh peserta didik . media yang disukai peserta didik adalah media yang biasa dia mainkan dan lakukan di rumah contohnya mainan ular tangga. Dalam permainan ular tangga dapat dikembangkan banyak sekali bentuk media pembelajaran yang menarik serta nilai-nilai pendidikan dan pengajaran tetap terbentuk dengan baik. permainan ular tangga di kemas menjadi salah satu media pembelajaran di ciptakan oleh mahasiswi atas nama Dita Putri Pertiwi S.Pd. dari Universitas PGRI Semarang yang bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran karena siswa dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan media UTAMA CITAKU dan meningkatkan semangat belajar siswa karena siswa belajar sambil bermain dengan menggunakan media tersebut. Maka dari itu peneliti juga akan membuktikan apakah peran dari media UTAMA CITAKU dalam meningkatkan ketrampilan berpikir kritis.

METODE

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu Sugiyono (2015: 3). Desain Penelitian ini peneliti menggunakan desain Pre-Experimental Designs (*nondesigns*) dengan bentuk *One-Grup Pretest-Posttest Design*. Dalam bentuk desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena membandingkannya dengan keadaan sebelum diberi perlakuan Sugiyono (2015: 74). Sedangkan pada teknik pengumpulan data di dalam penelitian ini adalah wawancara, tes dan dokumentasi. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SD Negeri Tlogowungu Kec. Japah Kab. Blora dengan kelas IV yang berjumlah 17 peserta didik. Dengan teknik analisis data yang pertama uji normalitas, uji hipotesis dan uji ketuntasan belajar.

KAJIAN TEORI

1. Media UTAMA CITAKU

Media UTAMA CITAKU adalah media yang berbentuk ular tangga namun dengan inovasi baru yang tentunya bias membuat peserta didik semangat belajar. Dalam media ini terdapat berbagai bagian diantaranya tas , bidak berjalan, kartu konsekuensi, kartu bantu, kartu coba, kartu kesempatan, dadu dan tempat mengocok. Ada juga fasilitas yang di taarkan dalam pemain di permainan media antaranya

Pemain yang kurang yakin ataupun tidak dapat menjawab pertanyaan dapat mendapat bantuan dengan cara menukar poin yang dimiliki dengan kartu bantuan. (1 kartu bantuan = 10 poin) dan Pemain yang mendapatkan kartu yang bantuan diberi hak untuk menjual seharga 7 poin. Pada permainan ini diawali dengan membagi kelas menjadi kelompok untuk dipertandingkan. Setelah itu permainan dimulai dengan mengundi urutan permainan dan melangkah sesuai dengan angka yang muncul dari dadak, setiap pemberentian dadak peserta harus menyelesaikan soal atau perintah yang ada pada nomor pemberentian dan dilakukannya sampai finish, namun ada beberapa tempat yang harus kamu mendapatkan kartu konsekuensi dan dapat juga kamu memakai kartu-kartu yang lainnya. Permainan diakhiri saat salah satu tim sampai finish terlebih dahulu dan mendapatkan poin terbanyak.

2. Keterampilan Berpikir Kritis

Menurut Abu dan Widodo (2013:31) Berpikir adalah daya jiwa yang dapat meletakkan hubungan-hubungan antara pengetahuan kita. Berpikir itu merupakan proses yang "dialektis" artinya selama kita berpikir, pikiran kita dalam keadaan tanya jawab, untuk dapat meletakkan hubungan pengetahuan kita. Melihat pendapat para ahli di atas Pendidikan berpikir kritis merupakan proses penyadaran pada diri siswa untuk meletakkan pengetahuannya dalam waktu atau tempat yang sesuai terutama dalam pembelajaran. Penyadaran berpikir yang dimaksud disini peserta didik harus paham akan kebutuhan serta kondisi yang ada dalam proses pembelajaran.

Skenario pembelajaran kritis menurut Subkhan (2016 : 188) yang dapat dijadikan inspirasi untuk mengembangkan skenario pembelajaran serupa, antaranya Pembelajaran dimulai dengan menggali latar sosio-kultural siswa-siswa, dilanjutkan dengan mengidentifikasi masalah yang dihadapi masing-masing siswa, identifikasi cita-cita dan harapan masing-masing siswa, mendiskusikan pendapat siswa-siswa mengenai solusi apa yang sekiranya dapat dilakukan, menentukan proyek social yang dapat dilakukan untuk ikut membantu menyelesaikan masalah personal dan kolektif serta di lingkungan sekolah dan masyarakat, guru mendampingi aktivitas social tersebut menjelaskan nilai-nilai yang terkandung dalam aktivitas tersebut adalah nilai-nilai Pancasila dan menjaga agar tidak terjadi praktik belajar yang kontra-produktif dengan tujuan awal, Evaluasi adalah diskusi bersama antara siswa, guru, dan pihak-pihak yang terlibat dalam aktivitas tersebut.

Dari pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kritis dalam dunia pendidikan merupakan hal yang harus ada dan terancang dalam pembelajaran yang akan dilakukan guru karena siswa akan dapat memahami secara penuh pembelajaran jika siswa dapat menyampaikan pendapat, argumen, ide-ide yang ada dalam pikirannya dengan baik dan tepat. Namun disini guru juga harus menyiapkan hal tersebut dengan cara siswa dibiasakan membaca, berdiskusi dan memecahkan masalah dalam tema pembelajaran seperti kondisi di lingkungannya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Tlogowungu Blora dengan memilih kelas IV sebagai sampel penelitian. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 17 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Penelitian ini fokus pada hasil belajar siswa dan keterampilan berfikir kritis dalam

pembelajaran tema cita-citaku khususnya muatan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan bahasa indonesia kelas IV.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran UTAMA CITAKU dikarenakan media pembelajaran UTAMA CITAKU adalah pembelajaran aktif yang menugaskan siswa untuk bermain ular tangga sekaligus menjawab pertanyaan dan intruksi sehingga menimbulkan komunikasi antar siswa yang dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa sehingga dapat meningkatkan ketrampilan berfikir kritis dan dapat membantu siswa yang belum memahami materi yang diajarkan. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui keefektifan Media pembelajaran UTAMA CITAKU terhadap hasil belajar siswa dan ketrampilan berfikir kritis kelas IV SDN 1 Tlogowungu Kabupaten Blora. Desain yang digunakan untuk penelitian adalah *Pre Experimental* dengan jenis *One Group Pretest-Posttest*. Jadi pada penelitian ini subyek dikenakan dua kali pengukuran, yang pertama sebelum kegiatan dengan tidak menggunakan media pembelajaran UTAMA CITAKU, siswa diberikan soal *Pretest*, dan yang kedua setelah kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran UTAMA CITAKU, siswa diberikan soal *Posttest*. Peneliti mengambil satu kelas sebagai sampel penelitian. Pengambilan sampel ini didasarkan pada kelas yang berdistribusi normal.

Pada penelitian ini nilai *pretest* dan *posttest* dianalisis data dengan menggunakan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk menentukan normal tidaknya data dari populasi tersebut. Pada uji normalitas awal dengan menggunakan data *pretest* diperoleh $L_0 = 0,086$ dengan sebesar $L_{tabel} = 0,206$. Karena $L_0 < L_{tabel}$ maka hipotesis dapat diterima dan data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas akhir menggunakan nilai *posttest*. Dengan menggunakan nilai *posttest* diperoleh $L_0 = 0,164$ dengan sebesar $L_{tabel} = 0,206$ maka hipotesis dapat diterima dan data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Untuk mengetahui apakah media pembelajaran UTAMA CITAKU efektif terhadap hasil belajar siswa dan ketrampilan berfikir kritis kelas IV SDN 1 Tlogowungu ini dilakukan analisis tahap akhir berupa uji t. Hasil analisis data akhir untuk pengujian hipotesis pada hasil belajar *pretest* dan *posttest* didapatkan $t_{hitung} (7,977) > t_{tabel} (1,740)$ untuk nilai hasil belajar, dimana menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Hal tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran UTAMA CITAKU efektif terhadap hasil belajar siswa dan ketrampilan berfikir kritis siswa kelas IV SDN 01 Tlogowungu Kabupaten Blora.

Setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran UTAMA CITAKU terkumpul berbagai data seperti rata-rata nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Pada rata-rata nilai ketrampilan berfikir kritis sebelum diberi media pembelajaran UTAMA CITAKU adalah 62. Sebanyak 4 siswa yang tuntas dan 13 siswa yang tidak tuntas. Setelah diberi perlakuan dengan media pembelajaran UTAMA CITAKU nilai rata-rata *posttest* adalah 84. Sebanyak 13 siswa tuntas dan 4 siswa yang tidak tuntas. Meningkatnya nilai rata-rata ketrampilan berfikir kritis dikarenakan perhatian siswa dalam proses pembelajaran sangat tinggi pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran UTAMA CITAKU.

Kelebihan penggunaan media pembelajaran UTAMA CITAKU lebih mementingkan proses interaksi antar individu dalam kelompok yang berlangsung secara demokratis dan mempunyai misi mendorong siswa berperilaku produktif. Sehingga siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini juga dapat menambah motivasi siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran dan siswa akan berlomba-lomba untuk mendapatkan nilai sesuai dengan yang diharapkan. Kemampuan berfikir kritis yang maksimal dapat diperoleh jika proses pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan sintak media pembelajaran UTAMA CITAKU yang telah ada.

Pada pelaksanaan proses penelitian ini terdapat beberapa kekurangan diantaranya adalah masih ada beberapa siswa yang ramai sendiri atau mengobrol dengan temannya dan tidak berdiskusi pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, media pembelajaran UTAMA CITAKU membutuhkan waktu lama dalam proses pembelajaran masih ada beberapa siswa yang pasif dalam kegiatan pembelajaran ketidakseriusan siswa pada saat mengerjakan tes kemampuan awal.

Terlepas dari kekurangan yang ada, namun penelitian ini telah menjawab pertanyaan peneliti bahwa penggunaan media pembelajaran UTAMA CITAKU efektif terhadap ketrampilan berfikir kritis pada tema cita-citaku siswa kelas IV SDN 1 Tlogowungu Blora. Pada penelitian ini dapat kita simpulkan dari data yang ada peningkatan dari rata-rata hasil belajar peserta didik rata-rata awal 52,65 dan hasil akhirnya 79,12 dengan peningkatan 26,47 sedangkan pada ketrampilan berfikir kritis yang rata-ratanya awal 62 dan hasil akhir 84 dengan peningkatan 42. Melihat hasil data di atas dapat kita tarik kesimpulan kalau media UTAMA CITAKU efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan ketrampilan berfikir kritis peserta didik.

Hal ini selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh A Sohibin (2009) dalam penelitian: "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terpimpin Untuk Peningkatan Pemahaman dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD" dengan hasil pada siklus pertama, anak sedikit mengalami kesulitan karena belum terbiasa belajar menggunakan LKS sehingga guru selalu mendampingi siswa sampai siswa memahami. Keterampilan mengamati pada siklus pertama mempunyai persentase nilai rata-rata sebesar 75,00% sedangkan pada siklus kedua adalah 81,82%. Siswa telah melakukan pengamatan saat percobaan dengan baik dan melakukan percobaan sesuai aturan yang ada dalam LKS. Dari keempat aspek keterampilan berpikir kritis, keterampilan mengamati merupakan keterampilan yang paling menonjol. Hal ini sesuai dengan teori Piaget bahwa siswa Sekolah Dasar berada pada taraf berpikir konkret, artinya anak akan lebih mudah memahami dari sesuatu yang kelihatan nyata. Pengamatan anak pada usia ini yang di gunakan sebagai sumber belajar untuk memperoleh pengetahuan mereka. Pada siklus I keterampilan meminimalkan kesalahan mempunyai persentase nilai rata-rata sebesar 58,52% sedangkan pada siklus II adalah 71,59%. Pada siklus I siswa rata-rata belum dapat melakukan percobaan dengan langkah kerja yang ada di LKS, siswa lebih suka langsung bertanya pada guru, dan perlu banyak bantuan dalam merangkai alat percobaan. Pembelajaran GDILL adalah pembelajaran penemuan dengan bimbingan. Guru memberikan bantuan yang cukup besar dalam pembelajaran dan siswa melakukan pendidikan melalui prosedur langkah demi langkah (Amin,2005) Pada siklus II masih ada siswa yang mengalami kesulitan tersebut akan tetapi hanya sebagian kecil.

Keterampilan menyimpulkan hasil pengamatan pada siklus I mempunyai persentase nilai rata-rata sebesar 59,09%, sedangkan pada siklus II adalah 71,02%. Pada siklus I siswa masih belum bisa menarik kesimpulan dengan kata-katanya sendiri namun pada siklus II sudah bisa menarik kesimpulan dari percobaan dan dengan kata-katanya sendiri. Data-data tersebut dapat digambarkan bahwa perkembangan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Sekaran 01 Gunungpati Semarang untuk keterampilan mengklasifikasikan, mengamati, meminimalkan kesalahan, dan menyimpulkan hasil pengamatan secara keseluruhan sudah baik dan meningkat.

Selain dari hasil penelitian yang relevan penelitian ini didasari juga oleh teori. Selaras dengan pandangan Menurut Abu dan Widodo (2013:31) berpikir adalah daya jiwa yang dapat meletakkan hubungan-hubungan antara pengetahuan kita. Berpikir itu merupakan proses yang “dialektis” artinya selama kita berfikir, pikiran kita dalam keadaan tanya jawab, untuk dapat meletakkan hubungan pengetahuan kita.

Dari hasil perhitungan penelitian ini dapat dikatakan bahwa rata-rata kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media UTAMA CITAKU dan sesudah menggunakan media UTAMA CITAKU. Berdasarkan data yang diperoleh pada penelitian ini, maka dapat dikatakan bahwa penelitian yang berjudul “ Keefektifan Media UTAMA CITAKU terhadap kemampuan berfikir kritis peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar” ini menguatkan penelitian sebelumnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri Tlogowungu Kecamatan Japah Kabupaten Blora maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran UTAMA CITAKU efektif terhadap hasil belajar peserta didik dan ketrampilan berfikir kritis kelas IV SD Negeri Tlogowungu Kabupaten Blora. Hal ini didukung dengan meningkatnya ketrampilan berfikir kritis pada kelas setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran UTAMA CITAKU dibanding dengan pembelajaran konvensional. Hal tersebut dapat dibuktikan dalam perhitungan uji t pada kemampuan berfikir kritis menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 7,977 sedangkan t_{tabel} 1,740 dengan taraf signifikan 5% karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7,977 > 1,740$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat dikatakan efektif hal ini dapat dilihat adanya peningkatan ketrampilan berpikir kritis siswa banyak yang mendapatkan nilai diatas KKM > 70 . Sehingga dapat dikatakan bahwa media UTAMA CITAKU berperan terhadap ketrampilan siswa kelas IV SD Negeri Tlogowungu, maka dalam penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, agar proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang maksimal maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut: Guru dapat mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran UTAMA CITAKU terhadap Hasil belajar peserta didik dan ketrampilan berfikir kritis karena peningkatan hasil belajar peserta didik dan ketrampilan berfikir kritis lebih baik dibandingkan tanpa dipadukan dengan media yang menarik. Guru diharapkan mengembangkan kreatifitas dalam proses pembelajaran dan menggunakan media sebagai rangsangan untuk memberikan dorongan siswa dan menarik perhatian siswa dalam meningkatkan ketrampilan berfikir kritis peserta didik. Guru lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan media UTAMA

CITAKU dengan teknik, model dan dengan tema pembelajaran lainnya. Sehingga akan diperoleh media pembelajaran lainnya yang lebih menarik sesuai dengan karakteristik materi dan kemampuan siswa disekolah dasar. Bagi pembaca, media pembelajaran UTAMA CITAKU direkomendasikan oleh penulis agar dapat diterapkan pada pembelajaran karena media pembelajaran ini dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menciptakan ide-ide peserta didik dalam berfikir dan mengungkapkan pendapat.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Universitas PGRI Semarang serta dosen pembimbing I Nur Khoiri, S.T.,M.Pd yang selalu membimbing dengan kesabaran dan sepuh hati dan Dosen Pembimbing II Dr. Iin Purnamasari, M.Pd. yang selalu membimbing dengan kesabaran, ketelitian dan selalu memotivasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi Abu, Supriyono Widodo. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Amin. 2005. Penerapan Pembelajaran”Guide Discovery Inquiry Laboratory Lesson”Untuk Meningkatkan Mutu KBM Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 3(3):200-207
- A.Sochibin,Dwijananti,(dkk). 2009. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terpimpin untuk Peningkatan Pemahaman dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD” *Jurnal Pendidik Fisika Indonesia* (5): 96-101
- Hamdani. 2011. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

NILAI KARAKTER RELIGIUS PADA EKSTRAKURIKULER REBANA DI SD MUHAMMADIYAH 11 SEMARANG

Candra Gunawan¹, Mei Fita Asri Untari², Eka Sari Setianingsih³

Universitas PGRI Semarang

Email: cgunawan460@gmail.com¹, meifitaasri@upgris.ac.id², ekasari129@yahoo.com³.

Info Artikel

Keywords:

Character Education,
Religious Character,
Tambourine Extracurricular

Abstract

Character education is a noble cultivation of character which cannot be separated in the perfection of life. Character education is one of the efforts to instill noble character values in order to become a good person. It can be seen that the cultivation of this noble character is the foundation of the nation's character. But in fact that the character of the present era is in a phase of concern. This can be seen in many problems that focus on the loss of noble character that is not well named. So it is necessary to instill character early on through family, school, community and government. One of them is through religion which is very closely related to religious character. Which can be embedded either in spiritual activities, habituation through anything, for example with tambouric extracurricular. Therefore, researchers try to analyze any religious character that is embedded in the extracurricular. Therefore, this study analyzes the character contained in tambouric extracurricular with a focus on religious character in Muhammadiyah 11 Elementary School Semarang. Where the character values have 5 aspects, namely aspects of belief, aspects of worship, aspects of appreciation, aspects of knowledge, aspects of experience. Therefore, researchers use a qualitative approach. In this study using data collection techniques that are needed is by observation, interview and documentation. Based on the results of research that students have addressed aspects of religious character through tambourine extracurricular activities and habituation at SD Muhammadiyah 11 Semarang.

Abstrak

Pendidikan karakter merupakan sebuah penamann budi pekerti yang luhur yang tidak dapat di pisah kan dalam kesempurnaan kehidupan. Pendidikan karakter merupakan salah satu usaha menanamka nilai karakter yang luhur agar menjadi pribadi yang baik. Bisa di lihat bahwa penanaman karakter ayng mulia ini merupakan pondasi karakter bangsa. Namun pada kenyataannya bahwa karakter pada zaman sekarang sudah pada fase memprihatinkan. Ini dapat di lihat banyak masalah yang fokus pada kehilangannya karakter luhur yang tidak tertnama dengan baik. Sehingga perluya penanaman karakter sejak dini melalui keluarga ,sekolah, masyarakat dan pemerintah. Salah satunya melalui agama yang sanga erat kaitannya dengan karakter religius. Yang dapat tertanam baik kegiatan rohani, pembiasaan melalui apa saja, contohnya dengan ekstrakurikuler rebana. Oleh karena itu peneliti mencoba mnganalisis karkter religius apa saja yang tertanam pada ekstrakurikuler. Dengan demkikian penelitian ini manganalisis karakter yang terdapat pada ekstrakurikuler rebana dengan fokus karakter religius di SD Muhammadiyah 11 Semarang. Dimana nilai karakter tersebut mempunyai 5 aspek yaitu aspek keyakinan, aspek peribadatan, aspek penghayatan, aspek pengetahuan, aspek pengalaman. Oleh karena itu peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang di perlukan adalah dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian bahwa siswa sudah menunjukkan aspek karakter religius melalui kegiatan ekstrakurikuler rebana dan pembiasaan di SD Muhammadiyah 11 Semarang.

PENDAHULUAN

Dengan perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, banyak negara maju berlomba-lomba menciptakan teknologi dan tatanan manusia yang berpengetahuan dalam upaya memfasilitasi manusia agar hidup mudah. Akan tetapi banyak negara berkembang yang belum siap mengikuti arus perkembangannya. Bahkan dengan adanya teknologi akan terlihat perkembangan pengetahuan yang sangat pesat dapat membuat sesuatu perubahan. Dan yang tidak mampu berkembang akan menyebabkan masalah ekonomi yang akan berdampak pada kejahatan dunia maya maupun nyata. Realitanya bahkan orang yang berpengetahuan dan memiliki daya saing tinggi justru banyak yang terjerumus dalam kasus korupsi, sehingga apa yang dilakukan tidak sesuai dengan karakter moral ataupun etika orang timur. Hal ini menyebabkan hilangnya moral, etika, akhlaq setiap insan yang tergerus oleh zaman. Bukan hanya itu perkembangan masyarakat juga banyak ancaman seperti, penghalangan tempat ibadah satu dengan yang lain, banyak kasus pemerkosaan dan pelecehan seksual yang melibatkan anak-anak maupun orang dewasa, pembunuhan berencana, pengedaran narkoba, maraknya tawuran antar siswa. Ini menandakan bahwa bobroknya sebuah negara dengan generasi penerus yang terus dirusak, sehingga pendidikan karakter sejak dini sangatlah penting.

Pendidikan karakter mempunyai tujuan yaitu menanamkan nilai-nilai karakter yang baik pada anak. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 butir I Tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta terampil yang di perlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Berseinerji dengan penanaman karakter menurut Kemdiknas (2010) dalam Wibowo (2013: 15 -17) Terdapat delapan belas karakter yang harus di tanamkan sejak sedini mungkin, yaitu nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Pendidikan di wilayah sekolah sangat di butuhkan walaupun di keluarga pun sudah mendapatkannya. Akan tetapi perlu banyak dukungan dari pihak terkait yaitu paling mudah melalui penguatan pada nilai religius. Karena sebagai pondasi awal, contohnya bila ada anak di suruh membunuh ayam tanpa di ketahui semua orang hampir semuanya dapat menyembelih. Akan tetapi ada yang tidak menyembelihnya karena takut dan selalu di lihat oleh tuhan. Begitulah karakter yang harus di tanamkan.

Samani dan Hariyanto dalam bukunya berjudul pendidikan karakter (2012: 19-20) memaparkan bahwasanya pendidikan karakter harus meliputi dan berlangsung pada;

1. Pendidikan Formal

Pendidikan karakter pada pendidikan formal berlangsung pada lembaga pendidikan TK/RA, SD/MI, SMP/MTS, SMA/MAK dan perguruan tinggi melalui pembelajaran, kegiatan ekstrakurikuler dan atau ekstra-kurikuler, penciptaan budayasetuaan pendidikan, dan pembiasaan. Sasaran pendidikan formal ialah peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan.

2. Pendidikan Non formal

Dalam pendidikan nonformal pendidikan karakter berlangsung, pada lembaga kursus, pendidikan kesetaraan, pendidikan keaksaraan, dan lembaga pendidikan non formal lain melalui pembelajaran, kegiatan kulikuler, dan atau ekstarkulikuler, penciptaan budaya lembaga, dan pembiasaan.

3. Pendidikan Informal

Dalam pendidikan informal pendidikan kearakter berlangsung dalam keluarga yang dilakukan oleh orang tua dan orang dewasa di dalam keluarga terhadap anak-anak yang menjadi tanggung jawabnya.

Menurut Pono Banoe berjudul Kamus Musik (2003: 353) Rebana merupakan alat musik tradisional berupa kendang satu sisi dengan badan tidak rendah sesuai dengan kemampuan genggamantangan, termasuk dalam keluarga frame-drum sejenis tambourin, baik dengan kerikina atau tanpa kerikinan. Jawa: Terbang, banyak di kenal berbagai wilayah dalam pengaruh kebudayaan islam; merupakan perangkat alat musik qosidah.

Rebana atau hadroh ini adalah kesenian lokal yang keberadaannya merupakan sebuah sholawat berupa doa kepada Allah SWT dan memujinya nabi agung Muhammad SAW. Penanaman karakter melalui musik merupakan salah satu cara paling efektif di wilayah Asia terutama Indonesia. Jika kita melihat sebuah sejarah, bahwa cara untuk mendidik dan menanamkan nilai luhur melalui musik. Pada kesenian Rebana atau Hadroh banyak terkandung nilai terkait dengan aspek-aspek pendidikan seperti ketuhanan, akhlak, ibadah, dan sosial akan tetapi nilai-nilai tersebut kurang di sadari dan di rasakan oleh masyarakat, khususnya lembaga pendidikan berperan dalam penanaman nilai-nilai karakter. Jika saja peserta didik mengerti dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian rebana atau hadroh, di tidak hanya sebatas memainkan alat musik dan menyanyikannya syair-syairnya saja, tanpa mengetahuinya di dalamnya dan mengamalkannya. Penanaman karakter pada siswa dapat dilakukan bukan hanya melalui pendidikan akan tetapi dapat melalui kegiatan intrakulikuler dan ekstrakulikuler. Untuk kegiatan ekstrakulikuler nya adalah kegiatan BTA (Baca Tulis Al-Qur'an) yaitu mengenali dan memahami ayat Al-Qur'an beserta isinya. Banyak nilai karakter yang di dapat di kegiatan tersebut. Sedangkan untuk kegiatan eksternnya melalui rebana atau hadroh dimana kegiatan ini berisi pujian dan sholawat nabi. Di dalam kegiatan ini bukan hanya sholawat saja akan tetapi ada kegiatan mengaji aqidah dan sebagainya. Sehingga anak-anak mendapat pendidikan agama bukan melalui kegiatan formal saja. Banyak rasa yang tidak mampu kita dapatkan dalam pendidikan formal, karena kegiatan di dasari atas cinta dan kasih sehingga mendapatkan nilai luhur yang utuh. Dari latar belakang tersebut dapat di sampaikan bahwa peneliti tertarik dan menganggap perlu adanya penelitian di SD Muhammadiyah Semarang, karena hadroh masih di gunakan hanya menampung bakat dan minat.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2017:15) mengemukakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitiannya berlandaskan pada filsafat postpositivisme, di gunakan untuk meneliti objek yang ilmiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data, dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Penelitian ini di lakukan di SD Muhammadiyah 11 Semarang pada ekstrakurikuler rebana dengan jumlah siswa 12 orang siswa, penelitian ini berlangsung

tgl 1,4,5,dan 7 november 2019. Instrumenyang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Adapun data hasil penelitian ini diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi antara kurun waktu 1, 4, 5 dan 7 November 2019. Berikut akan dipaparkan deskripsi hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya:

1. Pelaksanaan Pembelajaran Ekstrakurikuler Rebana
 - a. Kegiatan Ekstrakurikuler Rebana

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada ekstrakurikuler Rebana di SD Muhammadiyah 11 Semarang dilaksanakan setiap hari Jum'at Latihan dimulai pukul 13.30-15.30 WIB. Banyak siswa yang mengikuti ekstrakurikuler rebana. Siswa yang mengiukti rebana adalah .16 siswa dengan 7 siwa perempuan dan 7 siswa laki-laki . Setiap pertemuan tidak bisa selalu semua hadir karena terkadang semngat anak naik turun.Akan tetapi alhamdulillah yang hadir pasti lebih darisetengah anggota keseluruhan dnegan segala sesuatu yang ada Selama kegiatan siswa selalu mengikuti dengan baik. Mereka selalu siap menunggu di tempat latihan sebelum guru datang ke tempat latihan. Siswa selalu mengambil alat musiknya sebelum guru pelatih datang ke tempat latihan. Selesai menggunakan alat musik rebana siswa mengembalikan ke tempat semula dan merapikan tempat tersebut.

Siswa sangat bersemangat saat mengikuti latihan rebana mereka mengikuti instruksi dari pendamping guru saat berlangsungnya kegiatan rebana tidak ada siswa yang sibuk bermain sendiri. Mereka semua fokus dengan alat musik yang mereka pegang dan memperhatikan betul setiap perpindahan ketukan yang telah di pelajari.

Dalam kegiatan ekstrakurikuler rebana, siswa sangat menikmati lantunana dan kegiatan rebana. Karena apa yang mereka pilih sudah sesuai dengan keinginan dan potensi siswa sehingga sisw senang. Tidak terdapat kurikulum yang mengatur dalam ekstrakurikuler rebana hanya berjalan sebagaimana mestinya sesuai dengan instruksi (perintah) dari pelatih rebana.. Rebana di SD Muhammadiyah 11 Semarang tidak memiliki strujtur organisasi rebana yang jelas. Dan guru pelatih berasal dari luar sekolah akan tetapi masih satu yayasan..

Untuk itu sistem pengawasan dalam ekstrakurikuler rebana tersebut kepala sekolah mengawasi melalui laporan pelatih. Terkadang kepala sekolah juga melihatnya secara langsung namun tidak dilihat pada setiap pertemuan. Kepala sekolah mempercayakan semuanya kepada guru pelatih..

Sistem penilaian dilakukan dua kali dalam satu semester. Nilai siswa yang mengikuti ekstrakurikuler drum band dicantumkan didalam raport dalam satu semester. Nanti nilai-nilai siswa akan terlihat siapa saja yang mengikuti ekstrakurikuler rebana Bentuk penilaian berupa huruf A,B, dan C.

- b. Pola Pembelajaran

Guru pelatih ekstrakurikuler rebana memilikipola pembelajaran sendiri saat kegiatan tersebut berlangsung. Saat siswa sudah memegang alatnya masing-masing mulai dengan instruksi mulai dengan tangan . Dan pendamping rebana mengajari ketukan rebana pertiap alat rebana baik bas, rebana, dan terbang karena tiap alat mempunyai ketukannya masing-masing sehingga mengahslkan irama yang bagus. Seperti bassada tiga yaiut ekcl sedang dan besar di ketukan

berturut-turut menghasilkan suara ada tiga *dung, dung- dung, dung* , Untuk rebana memiliki ciri khas sendiri tergantung tipe ketukan semarangan, demak, klasik, klasik-modern, untuk SD Muhammadiyah 11 Semarang menganut kerukan demak. Setelah itu siswa di berikan pengertian cara pegang cara masuk kedalam alunan ketukannya. Yaitu dengan instruksi dengan tangan dengan seolah mengetuk alatnya dengan mengarahkan siap yang di arahkan. Sehingga guru tidak hanya mengarahkan saja tapi mampu mengajarkan ketukan yang tepat tiap alat rebana yang digunakan sholat Astaghfiruloh dengan aransemen pelatih. Saat latihan berlangsung siswa memakai pakaian biasa saat di gunakan mngaji saat di lingkungan rumah. Jika saat pentas pelatih menginstruksikan dengan baju yang warna sama dan pakaian yang sesuai. Akan tetapi saat tampil di walimahan atau saat di undang sebagai pengisi tidak memiliki arsip foto untuk sekolah sehingga tidak dapat di tampilkan. Saat mengajajar pelatih tidak memiliki pedoman kegiatan sehingga berjalan dengan kreativitas pelatih bagaimana mengelola siswa. Lebih tepatnya mengikuti apa yang di minta siswa dengan tambahn inovasi yang di berikan dalam latihan. Agar siswa pun menyukai lantunan yang akan di syairkan dengan teman-teman yang lain fokus sehingga terjadi kolaborasi. Tidak ada tata tertib dalam pelaksanaan ekstrakurikuler rebana sehingga tidak ada yang mengatur.

c. Sarana Prasarana

Kepala Sekolah menyediakan berbagai alata-alat yang di butuhkan rebana agar kegiatan rebana bisa berjalan lancar berupa alat, ruangan penipananan., dan penegas suara.

1) Perlengkapan Alat-Alat Musik Rebana

Perlengkapan alat-alat musik rebana sangat dibutuhkan untuk penunjang selama latihan ekstrakurikuler drum band. Dibawah ini gambar alat-alat musik yang disediakan sekolah untuk menunjang selama proses latihan ekstrakurikuler rebana..

2) Ruangan Penyimpanan Alat-alat Musik Drum Band

Selain perlengkapan alat musik drum band dan penguat suara ada pula, ruangan juga diperlukan untuk penyimpanan alat-alat musik rebana, tempat penyimpanan rebana di simpan di belakang aula tepatnya di depan mushola lantai 2. Dilantai itu merupakan tempat penyimpanan alat yaitu di aula latihan agar saat latihan mudah dan bisa di pakai. Akan tetapi belum ada sekat yang ada sehingga terlihat tidak rapih.

3) Prestasi yang di capai

Grup rebana SD Muhammadiyah 11 Semarang belum pernah mengikuti ajang lomba di tingkat nasional maupun tingkat yayasan muhammadiyah wilayah semarang. Akan tetapi sering di manfaatkan sebagai pengisi di dalam sekolah untuk mengisi acara tersebut dan di luar kelas pun sering di undang sebagai pengisi di acara walimahan.

2. Nilai-nilai Karakter Religius dalam Pembelajaran Ekstrakurikuler Rebana di SD Muhammadiyah 11 Semarang

Dalam artikel Annis Titit Utami (2014) Kementerian Lingkungan Hidup menjelaskan lima aspek religius dalam islam (Ahmad Thontowi, 2005) yaitu, aspek iman, islam, ihsan, ilmu, amal. Sebenarnya nilai karakter religius sudah bisa terintegrasi dari kegiatan sekolah, karena sekolah merupakan madrasah kedua yang berada dalam lingkungan yang islami. Religius dilihat dari aspek aspek Aryanti Dwi Astuti (2017), Aspek religius dalam lima dimensi (Arifah,2009:12) aspek *Religious Belief* (Aspek Keyakinan), *Religious Practice* (Aspek Pribadatan), *Religious Filling* (Aspek Penghayatan), *Religious Knowledge* (Aspek Pengetahuan), *Religious Effect* (Aspek Pengalaman).

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat karakter religius yang terlihat dalam pembelajaran ekstrakurikuler dalam antara lain:

- a) Mengucapkan salam (aspek keyakinan)
Melaksanakan kegiatan bersalaman ini merupakan tradisi yang sudah melekat di SD Muhammadiyah 11 Semarang. Yang dimana memang kegiatan ini merupakan sebuah kebiasaan yang sangat baik di semua ekstrakurikuler dan saat pembelajaran siswa melakukan kegiatan tersebut.
- b) Mencium tangan guru
Dimana setelah kegiatan berakhir dan menata semua alat siswa langsung melakukan kegiatan salam dimana di contohkan oleh guru dan pak kyai kita bahwa salah satu adab terhadap guru adalah cium tangan.
- c) Kegiatan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan rebana
Adalah suatu bentuk keyakinan kita bahwa setiap apa yang kita lakukan harus mengingat pencipta sehingga agar mendapatkan berkah dari sang pencipta. menjadi penanaman yang cukup baik.
- d) Sholat Ashar berjamaah
Kegiatan sholat berjamaah ini merupakan kegiatan ibadah terhadap sang pencipta yang merupakan salah satu bentuk syukur salah satu mushola SD Muhammadiyah 11 Semarang.
- e) Rasa syukur sehat
Kegiatan ini terlihat saat siswa hadir dan mensyukuri atas nikmat sehat yang tercermin dari semangat siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler rebana.
- f) Saling mengingatkan saat teman lupa
Kegiatan ini terlihat karena teman yang mengingatkan mempunyai ilmu pada alat atau kepercayaan yang lain. Sehingga kegiatan ini akan berguna di lingkungan masyarakat, sebagai manusia yang berbuat baik.
- g) Berbakti terhadap guru
Kegiatan ini terlihat dari sikap siswa terhadap guru dimana siswa sudah bisa terlihat dari siswa yang mengikuti instruksi pelatih. Dalam mengarahkan kegiatan rebana dalam peralihan lagu atau pun saat akan memulai kedalam kegiatan rebana. Bukan hanya instruksi guru terkadang siswa juga di perintahkan untuk mengambil air wudhu saat waktu adzan sudah di kumandangkan.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa sudah ada nilai karakter religius yang terdapat dalam pelaksanaan kegiatan rebana contohnya berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ekstrakurikuler rebana, Dan anjuran menjawab salam dalam kegiatan ekstrakurikuler baik terhadap sesama siswa maupun pelatih terhadap siswa, menata diri dengan siap menerima ilmu yang akan diajarkan, mencium tangan guru, kegiatan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan rebana, sholat Ashar berjamaah, rasa syukur sehat, saling mengingatkan saat teman lupa, berbakti terhadap guru. Ini bisa dilihat dari aspek *Religious Belief* (Aspek Keyakinan), *Religious Practice* (Aspek Pribadatan), *Religious Filling* (Aspek Penghayatan), *Religious Knowledge* (Aspek Pengetahuan), *Religious Effect* (Aspek Pengalaman).

Menurut hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas, pelatih rebana, dosen ahli musik dan dosen ahli pai. Bisa di tarik kesimpulan bahwa ekstrakurikuler rebana sebagai salah satu wadah penanaman karakter religius yang di tanamkan pada SD Muhammadiyah 11 Semarang. Karena nilai karakter religius yang terdapat dalam kegiatan ekstrakurikuler rebana cukup sebagai penanaman karakter, sehingga pembiasaan nilai karakter religius melalui ekstrakurikuler rebana di butuhkan. Akan tetapi kebutuhan pengawasan, pendampingan, kurikulum rebana dan penataan agneda khusus rebana yang lebih jelas akan memudahkan pelatih dalam melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler.

B. Saran

Berdasarkan hasil simpulan diatas makadi sampaikan sebagai berikut :

1. Ekstrakurikuler rebana mengandung nilai karakter religius yang dapat dijadikan contoh penanaman nilai karakter pada anak dalam kehidupan sehari-hari agar anak mampu memiliki akhlak yang mulia.
2. Tidak perlu khawatir menjadi anak nakal jika anak mengikuti ekstra rebana yang mengandung nilai karakter religius yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini hanya membatasi permasalahan yang berkaitan dengan analisis nilai karakter religius pada kegiatan ekstrakurikuler rebana. Sehingga upaya penelitian karakter religius ini pada ekstrakurikuler bukanlah suatu hal yang mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Aryanti Dwi. 2017. *Analisis Budaya Sekolah Dalam Pengembangan Karakter Religius Pada Siswa di SD Muhammadiyah 4 Kota Batu*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang: <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/37290>. Diakses pada 20 Agustus 2019 pukul 12.30 WIB
- Bungin, M. Burhan. 2015. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar grafiika.
- Hamdan. 2013. *Pelestarian Budaya Rebana Sebagai Media Pendidikan Moral Masyarakat di Desa Jetak kec. Wedung kab. Demak*. <https://library.upgris.ac.id/filedoc/fulltext/d23d35464c0321b7.pdf>. di Akses 10 September 2019.
- Herdiansyah, Haris. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- John W Creswell. 2010. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Klinikmusik.wordpress.com/2014/11/02/mengenal-alat-musik-islami/ (di lihat pada tanggal 1 Oktober 2019)
- Lestari, Sukanti. 2016. *Membangun Karakter Siswa Melalui Kegiatan Intrakurikuler, Ekstrakurikuler, Dan Hidden Curriculum*. <http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/jurnalPenelitian/article/view/1367/1245>. Di akses 1 September 2019.

- Moleong, Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Matus Ali. 2006. *Seni Musik SMA*. Jakarta: Erlangga.
- Pono Baneo.2003. *Kampus Musik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Republika.co.id/berita/koran/dialog-jumat/16/04/22/o60ws618-rebana-sarana-syiar-islam (di lihat pada tanggal 2 Oktober 2019).
- Samani dan Hariyanto. 2101. Pendidikan Karakter. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Soegeng,A. Y., Dkk. 2013. *Landasan Pendidikan Krakater*. Semarang: Universitas PGRI Semarag Press.
- Soegeng,A. Y.. 2015. *Etika Pancasila: Nilai-Nilai Pembentuk Karakter*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Syibbannada.wordpress.com/2015/10/27/artikel-artikel-tentang-rebana/.(di unduh pada tanggal 29 Oktober 2019)
- Titi, Anis Utami. 2014. Pelaksanaan Nilai Religius Dalam Pendidikan Karakter di Sd Negeri 1 Kutowinangun Kebumen. <https://eprints.uny.ac.id/14261/> Di akses pada 9 Januari 2020
- Wibowo, Agus. 2012.. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar

PENANAMAN KARAKTER DISIPLIN MELALUI EKSTRAKURIKULER PENCAK SILAT DI SD MUHAMMADIYAH 11 SEMARANG

Lilik Novita Sari¹, Mei Fita Asri Untari², Asep Ardiyanto³

Universitas PGRI Semarang

Email: liliknovitasari55@gmail.com¹, meifitaasri@upgris.ac.id², ardiyanto.hernanda@gmail.com³

Info Artikel

Keywords:

Character Education,
Disciplinary Character,
Pencak Silat
Extracurricular

Abstract

Character education is one of the efforts to instill noble character values in order to become a better person. It can be seen that the cultivation of this noble character is the foundation of the nation's character. But in reality that the character of the present age is in a phase of concern. This can be seen in many problems which focus on the loss of sublime characters that are not well embedded. So that character planting needs to be done early on through family, school, community and government. One of them is through the planting attitude of habituation which is done in schools with good aims that are closely related to the character of discipline. Which can be embedded either through training activities, habituation through anything, for example with pencak silat extracurricular. Therefore, researchers try to analyze the characteristics of any discipline that is embedded in pencak silat extracurricular activities. Therefore, this study analyzes the characters found in pencak silat extracurricular activities with a focus on disciplinary characters at SD Muhammadiyah 11 Semarang. Where the character value has been instilled in by the teacher since the low class by requiring students to follow pencak silat extracurricular activities starting from class 3-5. Therefore, researchers use a qualitative approach. In this study using data collection techniques that are needed is by observation, interview and documentation. Based on the results of research that students have shown aspects of the character of discipline through pencak silat extracurricular activities and habituation in SD Muhammadiyah 11 Semarang.

Abstrak

Pendidikan karakter merupakan salah satu usaha menanamka nilai karakter yang luhur agar menjadi pribadi yang lebih baik. Bisa di lihat bahwa penanaman karakter yang mulia ini merupakan pondasi karakter bangsa. Namun pada kenyataannya bahwa karakter pada zaman sekarang sudah pada fase memprihatinkan. Ini dapat di lihat banyak masalah yang fokus pada kehilangannya karakter luhur yang tidak tertanam dengan baik. Sehingga penanaman karakter perlu dilakukan sejak dini melalui keluarga ,sekolah, masyarakat dan pemerintah. Salah satunya melalui sikap penanaman sikap pembiasaan yang dilakukan di sekolah dengan tujuan yang baik yang erat kaitannya dengan karakter disiplin.Yang dapat tertanam baik melalui kegiatan pelatihan, pembiasaan melalui apa saja,contohnya dengan ekstrakurikuler pencak silat. Oleh karena itu peneliti mencoba menganalisis karkter disiplin apa saja yang tertanam pada ekstrakurikuler pencak silat. Dengan demkikian penelitian ini menganalisis karakter yang terdapat pada ekstrakurikuler pencak silat dengan fokus karakter disiplin di SD Muhammadiyah 11 Semarang. Dimana nilai karakter tersebut sudah ditanamkan di oleh gurunya sejak kelas rendah dengan mewajibkan siswanya untuk mengikuti ekstrakurikuler pencak silat mulai dari kelas 3-5. Oleh karena itu peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang di perlukan adalah dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian bahwa siswa sudah menunjukkan aspek karakter disiplin melalui kegiatan ekstrakurikuler pencak silat dan pembiasaan yang ada di SD Muhammadiyah 11 Semarang.

PENDAHULUAN

Memberikan pendidikan terhadap anak itu tidak semudah memberikan pendidikan kepada orang dewasa, dimana orang dewasa mampu menerima serta memahami materi yang diberikan oleh guru. Anak memiliki karakter yang masih senang bermain serta berimajinasi. Seperti yang tertuang pada teori konstruktivisme, bahwa seorang anak belajar dari sebuah pengalaman yang telah didapatkan dari lingkungannya. Diperkuat dengan teori piaget yang menyatakan bahwa anak membangun karakter kognitif dari dunia disekitarnya. Untuk itu untuk mengajarkan pendidikan anak harus disertai dengan cara yang tidak meninggalkan dunia mereka, yaitu bermain dan berimajinasi agar anak mudah memahami serta menyerap apa yang telah diajarkan.

Berdasarkan UU RI no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, fungsi dari pendidikan nasional adalah membentuk peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Membentuk karakter anak harus disertai dengan contoh perilaku baik sehingga dapat diteladani oleh anak, tapi kenyataannya masih banyak tindakan serta perilaku yang tidak pantas dilakukan oleh anak bangsa. Nilai karakter perlu ditanamkan sejak dini agar pada saat dewasa nanti mereka mempunyai nilai karakter yang positif.

Karakter setiap anak berbeda-beda. Berkaitan dengan pembentukan nilai karakter pada siswa sebagai generasi penerus bangsa. Untuk mewujudkan tujuan tersebut pendidikan karakter perlu ditanamkan kepada anak sedak dini. Melalui pendidikan karakter, seorang anak tidak hanya diajarkan bagaimana bertingkah laku yang baik, tapi juga dilatih pengetahuan serta perasaannya. Melalui ketiga aspek tersebut pendidikan karakter pada anak akan menjadikan anak cerdas emosinya. Karena anak tahu sebelum bertindak melakukan sesuatu harus dipikirkan secara matang terlebih dahulu. Dengan pendidikan karakter dapat ditanamkan suatu kebiasaan yang baik sehingga anak memiliki kesadaran serta pemahaman yang cukup untuk menerapkan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari.

Karakter menurut Naim (2012: 55) bahwa karakter merupakan gambaran tingkah laku yang menonjolkan nilai benar-salah, baik buruk, baik secara eksplisit maupun implisit. Pendapat lain diberikan oleh lickona (2013: 72) "karakter yang baik terdiri dari mengetahui hal yang baik, menginginkan hal yang baik, dan melakukan hal yang baik-kebiasaan dalam cara berpikir, kebiasaan dalam hati dan kebiasaan dalam tindakan". Teori diatas dapat disimpulkan bahwa karakter adalah tingkah laku yang ditonjolkan melalui kebiasaan berfikir maupun bertindak.

Pendidikan karakter menekankan pada keteladanan, penciptaan lingkungan, dan pembiasaan melalui berbagai tugas keilmuan dan kegiatan kondusif. Dengan demikian, apa yang dilihat, didengar, dirasakan dan dikerjakan oleh peserta didik dapat membentuk karakter mereka. Selain menjadikan keteladanan dan pembiasaan sebagai metode pendidikan yang utama, penciptaan iklim dan budaya serta lingkungan yang kondusif juga sangat penting berpengaruh, dan turut membentuk karakter peserta didik.

Olahraga pencak silat sebagai salah satu upaya yang diamanatkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang pada pasal 3, sebagai berikut.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-Undang No.20: 6)

Berdasarkan pernyataan di atas, bahwa lembaga pendidikan juga harus mengutamakan pendidikan nilai karakter kepada peserta didik di semua jenjang pendidikan baik di Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan bahkan jenjang Perguruan Tinggi. Terkait dalam hal di atas Kementerian Pendidikan Nasional telah merumuskan 18 Nilai karakter yang akan ditanamkan dalam diri peserta didik sebagai upaya membangun karakter bangsa. Berikut akan dipaparkan 18 Nilai Karakter:

- (1) Religius; (2) Jujur; (3) Toleransi; (4) Disiplin; (5) Kerja keras; (6) Keratif; (7) Mandiri; (8) Demokratis; (9) Rasa ingin tahu; (10) Semangat kebangsaan atau nasionalisme; (11) Cinta tanah air; (12) Menghargai prestasi; (13) Komunikatif; (14) Cinta damai; (15) Gemar membaca; (16) Peduli lingkungan; (17) Peduli sosial; (18) Tanggung jawab (Kemendiknas, 2010: 9).

Menurut Kriswanto (2015: 21) "Pencak silat membangun dan mengembangkan kepribadian dan karakter mulia seseorang. Sebagai aspek mental-spiritual, pencak silat lebih banyak menitikberatkan pada pembentukan sikap dan watak kepribadian pesilat yang sesuai dengan falsafah budi pekerti luhur". Jadi pencak silat tidak mengajarkan untuk membentengi diri dengan ilmu bela diri saja, namun pencak silat juga mengajarkan untuk lebih mengedepankan kepribadian yang baik sesuai dengan budi pekerti luhur.

Ekstrakurikuler pencak silat merupakan ekstrakurikuler yang lebih mengacu pada kegiatan jasmani karena dalam pencak silat diajarkan berbagai teknik ilmu bela diri dan kegiatan fisik dengan ciri khasnya tersendiri. Pencak silat juga menjadi wadah yang bisa digunakan untuk penanaman nilai-nilai karakter, yang salah satunya yaitu disiplin. Penanaman nilai karakter sendiri sudah bersumber dari kebudayaan asli Indonesia. Menurut Maryati (2007: 53) "Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang berke-mampuan dan berkewenangan di sekolah/madrasah".

Disiplin sendiri merupakan sikap atau perilaku yang menggambarkan kepatuhan kepada suatu aturan atau ketentuan. Disiplin juga suatu tuntutan bagi berlangsungnya suatu kemajuan dan perubahan-perubahan ke arah yang lebih baik. Sifat disiplin juga dapat dibiasakan dengan mematuhi peraturan, mengerjakan pekerjaan selesai tanpa ada pengawasan. Disiplin diperlukan dalam berbagai kehidupan manusia, baik segi pribadi maupun dalam lingkungan keluarga, masyarakat, dan lingkungan sekolah. Disiplin menjadikan semua kegiatan dan pekerjaan bisa berlangsung secara efektif dan efisien, sehingga dapat menghindari hal-hal yang tidak diinginkan, seperti pemborosan waktu, tenaga, biaya, dan pikiran (Arumningsih, 2013:30).

Disiplin diri peserta didik bertujuan untuk membantu menemukan diri, mengatasi, dan mencegah timbulnya problem-problem disiplin, serta berusaha menciptakan suasana yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi kegiatan pembelajaran, sehingga mereka menaati segala peraturan yang sudah ditetapkan (Mulyasa, 2019: 26). Menurut Moleong (2014: 12) "Penelitian kualitatif menghendaki ditetapkan adanya batas dalam penelitian atas dasar fokus yang timbul sebagai masalah dalam penelitian".

Berdasarkan pengertian di atas maka yang menjadi fokus dalam penelitian ini dapat dirumuskan rumusan masalah tentang "Bagaimana penanaman Karakter Disiplin Melalui Ekstrakurikuler Pencak silat SD Muhammadiyah 11 Semarang?".

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi penanaman Karakter Disiplin Melalui Ekstrakurikuler Pencak silat SD Muhammadiyah 11 Semarang. penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang penanaman karakter disiplin melalui ekstrakurikuler pencak silat yang ditinjau dari nilai karakter. Nilai-nilai karakter bermanfaat sebagai pedoman untuk mengukur karakter seseorang, khususnya anggota silat. Serta diharapkan semua siswa anggota ekstrakurikuler pencak silat dapat menjadi siswa yang disiplin dalam dirinya.

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk menanamkan karakter disiplin kepada peserta didik melalui ekstrakurikuler pencak silat. penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk membina menanamkan karakter disiplin kepada siswa anggota pencak silat. Bagi peserta didik, peserta didik mendapatkan pengalaman yang lebih banyak. Bagi sekolah, dengan hasil penelitian ini diharapkan pihak sekolah mampu mengembangkan dan meningkatkan penanaman karakter disiplin dalam kegiatan ekstrakurikuler pencak silat di sekolah. Karena kegiatan ekstrakurikuler pencak silat ini dapat meningkatkan keterampilan seni bela diri dan karakter disiplin peserta didik.

Doni Koesoema A, (Pendidikan Karakter, 2010: 213) Penanaman nilai karakter adalah mengajarkan nilai-nilai karakter sehingga anak didik memiliki gagasan konseptual tentang nilai-nilai pemandu perilaku yang bisa dikembangkan dalam mengembangkan karakter pribadinya. Pemahaman konseptual ini pun juga mesti menjadi bagian dari pemahaman pendidikan karakter itu sendiri, sebab, anak-anak akan banyak belajar dari pemahaman dan pengertian tentang nilai-nilai yang dipahami oleh para guru dan pendidik dalam setiap perjumpaan mereka.

Prijodarminto (Tulus Tu'us, 2008: 31) mengemukakan bahwa disiplin sebagai kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan atau ketertiban. Nilai-nilai tersebut telah menjadi bagian perilaku dalam kehidupannya. Perilaku itu tercipta melalui proses binaan keluarga dan pendidikan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa disiplin merupakan sikap mematuhi setiap aturan yang telah disepakati bersama. Penerapan disiplin di sekolah dapat dilakukan oleh Kepala Sekolah dengan menegakan aturan secara tegas, setiap pelanggaran diberi sanksi sesuai dengan tingkat dan jenis pelanggaran baik siswa, guru maupun tenaga kependidikan.

Sucipto, (Pencak Silat 2003: 23) Pencak silat merupakan salah satu budaya nenek moyang bangsa Indonesia yang perlu dilestarikan dan disebarluaskan keberadaannya. Pencak silat merupakan cara membela diri dari segala bentuk ancaman baik dari binatang maupun manusia itu sendiri. Cara membela diri dari segala bentuk ancaman, disesuaikan dengan situasi dan kondisi alam sekitarnya. Pencak silat berkembang dari zaman prasejarah sampai pada zaman setelah kemerdekaan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2017:15) mengemukakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, di gunakan untuk meneliti objek yang ilmiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data, dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Penelitian ini di lakukan di SD Muhammadiyah 11 Semarang pada ekstrakurikuler rebana dengan diikuti oleh siswa/I kelas 3-5, penelitian ini berlangsung tgl 21, 22, 23 dan 25 Oktober 2019. Instrumen yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Sekolah



Gambar 1.1 SD Muhammadiyah 11 Semarang

SD Muhammadiyah 11 Semarang merupakan salah satu sekolah yang terdapat di kelurahan Sawah Besar kecamatan Gayamsari Kota Semarang. Sd Muhammadiyah 11 Semarang memiliki Visi “Terwujudnya kader Muslim yang berakhlak Mulia, Cerdas dan terampil, Mandiri, Sesuai Al-Qur’an dan Al-Hadist.” Dan mempunyai 5 Misi yaitu: 1). Menyelenggarakan aktifitas beragama dalam kehidupan yang Islami, 2). Melaksanakan bimbingan pembelajaran secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, 3). Menumbuhkan semangat bersaing pada bidang Akademik, olah raga dan seni dengan sekolah lain, 4). Membentuk siswa bisa memiliki pengetahuan, dan ketrampilan dasar sehingga mampu mengembangkan diri dan mandiri, 5). Menyelenggarakan pelatihan/pembinaan untuk menghadapi berbagai lomba sains, Agama, olah raga dan seni.

2. Keadaan Siswa dan Tenaga Pendidik

Tahun ajaran 2019/2020 di SD Muhammadiyah 11 Semarang jumlah Siswa dapat di lihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 1.1 Keadaan Siswa

Tahun	2019/2020		
	L	P	J
Rombel			
IA, IB	10/10	8/11	18/21
IIA, IIB	13/13	20/19	33/32
III	10	9	19
IV	8	16	24
V	18	14	32
VI	8	8	16
Junlah	90	105	195

3. Deskripsi ekstrakurikuler pencak silat di SD Muhammadiyah 11 Semarang

Peneliti melakukan penelitian diawali dengan mengurus izin penelitian kepada kepala sekolah SD Muhammadiyah 11 Semarang yaitu bapak Sunarno, S.Pd., SD. Serta melakukan izin observasi kepada pelatih ekstrakurikuler pencak silat yaitu bapak joko Tatagno.

- a. Nama Pelatih ekstrakurikuler pencak silat Bapak Joko Tatagno
- b. Jadwal latihan rutin kegiatan ekstrakurikuler pencak silat yaitu setiap hari rabu pukul 12.00 s.d 13.00 WIB.
- c. Peserta yang mengikuti Peserta ekstrakurikuler pencak silat yang mengikuti adalah semua siswa kelas 3, kelas 4, dan kelas 5.

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa siswa dan pelatih pencak silat begitu disiplin dalam kegiatan pencak silat. Latihan pencak silat dilakukan setiap hari rabu setelah KBM selesai yaitu pukul 12:00 WIB s.d pukul 13.00 WIB, biasanya pelatih melatih yang berprestasi lebih lama di bandingkan yang biasa. Dimana setelah latihan rutin selesai biasanya pelatih lanjut untuk melatih yang berprestasi untuk mengikuti kejuaraan atau lomba dalam bidang olahraga pencak silat. Pelatih mendidik siswa dengan cara yang sama. Pelatih pencak silat lebih menekankan nilai karakter disiplin, tanggung jawab, dan religious.

Nilai karakter disiplin terlihat dari kedatangan siswa saat ke tempat latihan ekstrakurikuler pencak silat. Siswa selalu datang ke tempat latihan setelah sholat dzuhur di Mushola SD Muhammadiyah 11 Semarang. Siswa diwajibkan memakai seragam pencak silat sebagai identitas ekstrakurikuler, tetapi tidak semua siswa memakai seragam karena pelatih tidak memaksa jika siswa kurang mampu yang akan memberatkan. Kegiatan ekstrakurikuler pencak silat diawali dengan berbaris dan berdoa terlebih dahulu agar diberikan kelancaran pada saat latihan. Setelah berdoa siswa bersama pelatih akan melakukan pemanasan agar tidak terjadi cedera pada saat latihan. Dilanjutkan dengan latihan fisik untuk membentuk tubuh yang kuat. Siswa akan berinisiatif mengambil sendiri alat latihan ketika latihan tendangan, pukulan dan lainnya serta mengembalikan alat latihan ketika sudah selesai digunakan. Media yang tersedia yaitu body protector, dan box tendangan.

Pelatih mencontohkan dengan baik mengenai jurus atau macam-macam teknik pencak silat dengan penuh semangat dan memperhatikan serta mengarahkan jika ada siswa yang kesulitan dalam penguasaan teknik. Kegiatan ekstrakurikuler berjalan dengan santai namun serius agar siswa tidak tertekan dan tegang sehingga siswa lebih menikmati sesi latihan. Siswa selalu diberikan motivasi ketika saat latihan berlangsung, baik diawal sesi latihan, maupun diakhir sesi latihan. Pelatih memberikan motivasi agar siswa lebih bersemangat dan serius mengikuti latihan ekstrakurikuler dengan maksimal. Latihan ditutup dengan berdoa bersama dan dilanjutkan siswa bersalaman kepada pelatih pencak silat sebagai bentuk rasa hormat kepada pelatih.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada hari Rabu, 23 Oktober 2019, bahwa karakter siswa yang mengikuti ekstrakurikuler pencak silat adalah baik terutama pada karakter disiplin, religious, dan tanggung jawab. Karakter tersebut bisa dilihat dari kegiatan siswa melakukan sholat dzuhur sebelum latihan dimulai, berdoa sebelum dan sesudah latihan. Sedangkan disiplin sendiri dilihat dari kedatangan siswa saat ekstrakurikuler pencak silat dan jam sekolah berlangsung, serta mengikuti apel pagi hari dan barisberbaris untuk bersalaman dengan guru setelah selesai apel.

Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler pencak silat sudah lebih disiplin, mandiri, percaya diri, aktif dan lebih sehat dengan berjalannya waktuselama mengikuti ekstrakurikuler pencak silat. Karena siswa sungguh-sungguh untuk mengikuti latihan pencak silat yang dilaksanakan setiap hari rabu tersebut. Siswa juga telah mendapatkan prestasi dalam bidang olahraga pencak silat ini diantaranya yaitu:

1. Juara 2, 3 dalam acara tugu muda cup
2. 5 siswa Juara 1, 2, 3 kejuaraan pencak silat, piala suara merdeka di USM

Selain itu berdasarkan hasil wawancara, menunjukkan bahwa karakter yang ditanamkan tidak hanya disiplin tetapi ada beberapa karakter lain melalui pembiasaan dan pemberian contoh keteladanan. Ekstrakurikuler pencak silat mampu memberikan dampak yang baik bagi siswa dalam kegiatan sehari-hari selama pembelajaran. Mampu memajemen waktu dengan baik untuk anak usia SD, serta memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Sebelum mengikuti ekstrakurikuler pencak silat banyak siswa yang kurang percaya diri atau malu-malu dalam hal menyampaikan hasil pembelajaran dikelas atau hasil berfikirnya, karena mental siswa terlatih dalam kegiatan ekstrakurikuler pencak silat.

Karakter disiplin itu paten atau pasti contohnya dalam gerakan pencak silat ada kuda-kuda, gerakan kuda-kuda hanya seperti itu maka harus dilakukan seperti itu dan tidak ada gerakan tambahan lain karena itu karakter kuda-kuda. Toleransi dalam hal kedisiplinan bisa dilakukan tetapi bertahap supaya anak bisa disiplin.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler pencak silat memberikan dampak yang positif untuk siswa. Selain bermanfaat bagi tubuh menjadi sehat, ekstrakurikuler pencak silat juga melatih siswa untuk lebih disiplin, tanggungjawab, dan percaya diri.

Penanaman karakter ekstrakurikuler pencak silat dilakukan dengan contoh dan pembiasaan dari pelatih ekstrakurikuler pencak silat. Dalam ekstrakurikuler pencak silat ada beberapa karakter salah satunya yaitu disiplin dan karakter lainnya juga ditanamkan dalam kegiatan pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Peneliti berharap penelitian ini bisa digunakan sebagai referensi tentang penanaman karakter disiplin melalui ekstrakurikuler pencak silat.
2. Bagi siswa, mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pencak silat dapat menyehatkan badan, membentuk kepercayaan diri, mengajarkan agar lebih disiplin, dan melestarikan warisan budaya Indonesia.
3. Bagi pelatih pencak silat, dapat menambah informasi dan inovasi mengenai cara mendidik siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler pencak silat tanpa melupakan nilai karakter yang tertanam didalam pencak silat seperti karakter disiplin.
4. Bagi sekolah, agar lebih menunjang sarana dan prasarana kegiatan ekstrakurikuler pencak silat supaya bisa berjalan maksimal sehingga lebih banyak mencetak anak berprestasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arumingsih, Asih. 2013. *Peranan Guru PKn Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Melalui Buku Saku Tata*. Skripsi Semarang: Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial PGRI Semarang. (tidak diterbitkan).
- Desmita. 2017. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Fudyartanta ki. 2012. Psikologi Permkembangan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kamus Bahasa Indonesia. 2008. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Koesoema, A Doni. 2010. Pendidikan Karakter (Strategi Mendidik Anak di Zaman Global). Jakarta: Grasindo
- Kriswanto, Erwin Setyo. 2015. Pencak Silat. Yogyakarta. Pustaka Baru Press.
- Lickona, Thomas. 2013. Pendidikan karakter. Bandung: Nusa Media
- Maryati. 2007. Tanya Jawab Tentang Pengembangan Diri Di Sekolah. Semarang: CV Ghiyas Putra.
- Mulyasa. H.E. 2011. Manajemen Pendidikan Karakter. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ma'mur Asmani, Jamal. 2013. Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah. Jogjakarta: DIVA Press.
- Mulyana. 2013. Pendidikan Pencak Silat Membangun Jati Diri dan Karakter Bangsa. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moloeng, Lexy J. 2014. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung Remaja Rosdakarya Offset.
- Naim, Ngainun (2012) Character Buliding Optimalisasi Peran Pendidikan dalam Pengembangan Ilmu & Pembentukan Karakter Bangsa. Jogjakarta : Ar- Ruzz Media
- Ngatiyono. 2007. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Purwanto, ngalim. 2009. Ilmu pendidikan teoritis dan praktis. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Sucipto. 2009. *Pencak Silat*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tu'us Tulus. 2008. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Grasindo.
- Undang-undang republic Indonesia nomor 20, *sistem pendidikan nasional*. 8 juli 2003. Lembaga Negara Indonesia tahun 2003 nomor 4301. Jakarta.
- Yusuf Syamsu LN. 2012. Anak & Remaja. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

ANALISIS PELAKSANAAN EKSTRAKURIKULER PRAMUKA TERHADAP KARAKTER DISIPLIN DAN TANGGUNG JAWAB SISWA SDN TLOGOSARI KULON 03 SEMARANG

Sri Oktanto Arif Wijanarko¹, Asep Ardiyanto²

Universitas PGRI Semarang
Email: kokoarjuna69@gmail.com

Info Artikel

Keywords:
Character, Discipline,
Responsibility,
Extracurricular Scouts.

Abstract

This research is based on the importance of applying character education to students. According to the principal who shapes the character of students not only in the home environment, but also in the community and the school environment. The context in this study is; how is the process of implementing Scouting extracurricular at SDN Tlogosari Kulon 03 in forming the character of discipline and responsibility? The purpose of this research is to find out the implementation of Scout extracurricular activities at SDN Tlogosari Kulon 03 Semarang, which is focused on character education and discipline of student responsibilities. This research method is descriptive qualitative research that describes events or phenomena with data in the form of information in the form of descriptions from SDN Tlogosari Kulon 03 Semarang. Data analysis techniques using qualitative descriptive research methods through data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions which are then concluded in the form of percentages. Based on the results of the analysis of research data from the interviews of two Scoutmaster coaches and the principal, it can be concluded that the Scout extracurricular activities implement the formation of student characters. This can be seen from the results of the study which showed that the discipline of grade 3 students reached 80.13% while grade 4 reached 88.75%. While in terms of class 3 responsibilities reach the category of "Good" while class 4 reaches the category of "Enough" This proves that in extracurricular Scouting shapes the character of discipline and student responsibility with an important role in shaping the character of discipline and student responsibility.

Abstrak

Penelitian ini didasari oleh pentingnya penerapan pendidikan karakter pada peserta didik. Menurut kepala sekolah yang membentuk karakter peserta didik tidak hanya di lingkungan rumah, melainkan lingkungan masyarakat dan juga lingkungan sekolah. Konteks dalam penelitian ini adalah; bagaimana proses pelaksanaan ekstrakurikuler Pramuka di SDN Tlogosari Kulon 03 dalam pembentukan karakter disiplin dan tanggungjawab? Adapun dalam tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler Pramuka di SDN Tlogosari Kulon 03 Semarang yang di fokuskan pada pendidikan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa. Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang menggambarkan peristiwa atau fenomena dengan data-data yang berbentuk informasi berupa deskripsi dari SDN Tlogosari Kulon 03 Semarang. Teknik analisis data menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang kemudian disimpulkan dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dari hasil wawancara dua pembina Pramuka dan kepala sekolah dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler Pramuka menerapkan pembentukan karakter siswa. Hal ini bisa dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kedisiplinan siswa kelas 3 mencapai 80,13% sedangkan kelas 4 mencapai 88,75%. Sedangkan dari segi tanggung jawab kelas 3 mencapai kategori "Baik" sedangkan kelas 4 mencapai kategori "Cukup" Hal tersebut membuktikan bahwa dalam ekstrakurikuler Pramuka membentuk karakter disiplin dan tanggung jawab siswa dengan peran yang penting dalam pembentukan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam kehidupan seseorang karena melalui pendidikan seseorang dapat meningkatkan kecerdasan, keterampilan, mengembangkan potensi diri, membentuk pribadi yang bertanggung jawab, serta kreatif. Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan yang bertanggung jawab memberikan berbagai pengetahuan dan ketrampilan, serta mengembangkan berbagai nilai dan sikap yang diajarkan kepada peserta didik. Berdasarkan amanat Undang-Undang Dasar 1945 dalam pembukaan alinea 4, menyatakan bahwa tujuan dibentuknya negara Indonesia adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang berarti membangun karakter bangsa yang berilmu pengetahuan. Dalam mewujudkan semua itu, tidak lain hanya dapat dicapai melalui pendidikan. Pendidikan merupakan kebutuhan dasar setiap manusia untuk menjamin keberlangsungan hidupnya agar lebih bermartabat. Pendidikan memungkinkan seseorang untuk berkembang secara maksimal, berpartisipasi penuh dalam pembangunan dan dapat memperbaiki kualitas hidupnya. Pendidikan Kepramukaan sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Wajib pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Secara konstitusional, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional). Dalam peraturan sekolah, ekstrakurikuler Pramuka di SDN Tlogosari Kulon 03 Semarang mewajibkan siswa dari kelas 3 sampai kelas 5, akan tetapi dari peraturan yang ditetapkan hanya 80 persen yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Pramuka tersebut dan tidak pernah berada pada 100 persen siswa yang mengikuti. Hal tersebut memberikan gambaran tentang tingkat kedisiplinan dalam kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka belum tertanam secara maksimal. Keramaian disetiap pembina mengatur barisan juga merupakan karakter yang harus diperhatikan. Kemudian rasa tanggungjawab dengan melaksanakan tugas pembina yang seharusnya melekat pada diri siswa pun belum terwujud sebagaimana mestinya. Maka dari itu hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan ekstrakurikuler Pramuka belum optimal dalam pencapaian tujuan pendidikan Pramuka di SDN Tlogosari Kulon 03 Semarang.

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam tatap muka biasa untuk menunjang realisasi kurikulum agar dapat memperluas wawasan, pengetahuan dan kemampuan siswa dalam menghayati apa yang telah dipelajari dalam kegiatan intrakurikuler. Di samping itu melalui kegiatan ekstrakurikuler dikembangkan bakat dan minat siswa dalam upaya pembinaan diri. (Hidayah, 2010: 12)

METODE

Dalam melaksanakan penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada realitas/gejala/fenomena yang terjadi di lapangan. Analisis data yang dilakukan berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan dan kemudian dikonstruksikan menjadi suatu teori (Sugiyono, 2017:8).

Karakter dimaknai sebagai cara berfikir dan berperilaku yang khas tiap individu, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan setiap akibat dari keputusannya. Karakter dapat dianggap sebagai nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang

Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata karma, budaya, adat itiadat, dan estetika (Samani & Hariyanto, 2013: 41-42).

Teknik pengumpulan data adalah wawan- cara, pengamatan, dan analisis dokumen. Adapun instrumen yang digunakan adalah peneliti sendiri sebagaimana menjadi ciri dari penelitian kualitatif. Instrumen pendukung berupa pedoman wawancara terstruktur dan tidak terstruktur, lembar observasi profil sekolah, lembar observasi interaksi siswa, angket untuk siswa. Analisis dokumen dilakukan dengan mengumpulkan data-data terkait dokumen sekolah seperti profil sekolah, visi misi sekolah, tata tertib sekolah.

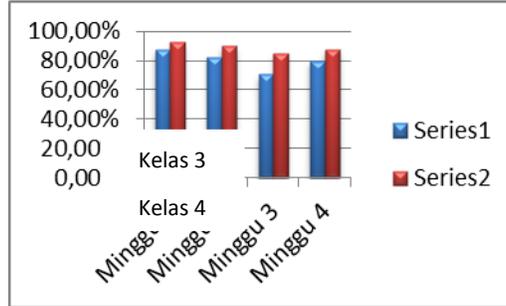
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh merupakan data yang didapat dengan cara dengan menggunakan observasi, angket, wawancara, mengamati secara langsung dan dokumentasi. Dalam hal ini hasil observasi dengan angket merupakan data primer yang sangat penting karena menjadi bagian utama dalam kegiatan analisis data, sedangkan hasil wawancara dan dokumentasi merupakan data pendukung yang peneliti buat selama melakukan observasi. Sejumlah pernyataan di angket yang termuat dalam analisis pelaksanaan kegiatan akan dihitung sesuai dengan skor yang telah ditentukan. Sedangkan untuk hasil wawancara yang termuat dalam pedoman wawancara dikembangkan lebih lanjut dalam penelitian sesuai dengan kebutuhan peneliti. Kemudian hasil tersebut nantinya akan diteliti dengan pengumpulan data kemudian dianalisis dan diubah dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian yang melibatkan wawancara dan angket kepala sekolah, pembina, dokumentasi dan wawancara siswa sangatlah menjadi bukti yang nyata. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler berjalan dengan sangat baik dan terjadwal. Dengan persentase kehadiran setiap kegiatan tersebut 80% sampai 90% dan belum pernah mencapai presentase kehadiran 100%.

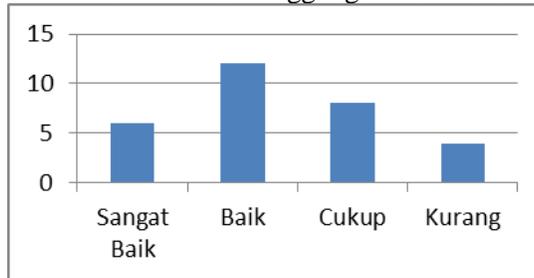
Berdasarkan hasil analisis data penelitian dari hasil wawancara dua pembina Pramuka dan kepala sekolah dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler Pramuka menerapkan pembentukan karakter siswa. Hal ini bisa dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kedisiplinan siswa kelas 3 mencapai 80,13% sedangkan kelas 4 mencapai 88,75%. Sedangkan dari segi tanggung jawab kelas 3 mencapai kategori "Baik" sedangkan kelas 4 mencapai kategori "Cukup" Hal tersebut membuktikan bahwa dalam ekstrakurikuler Pramuka membentuk karakter disiplin dan tanggung jawab siswa dengan peran yang penting dalam pembentukan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa. Berdasarkan penjabaran dari hasil semua temuan yang telah dilakukan oleh peneliti selama melakukan penelitian di SDN Sukorejo 02 Semarang pola sikap toleransi antar umat beragama proses penerapannya dilaksanakan melalui kegiatan apel pagi secara rutin setiap hari Selasa, Rabu dan Kamis yang dilaksanakan oleh semua warga sekolah. Kegiatan ini sudah berjalan cukup lama sejak tahun 2016. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh adanya tuntutan dari kurikulum dan agar kedepannya para siswa memiliki nilai-nilai karakter yang sesuai dengan budaya bangsa.

Tabel 1. Data Grafik Kehadiran siswa

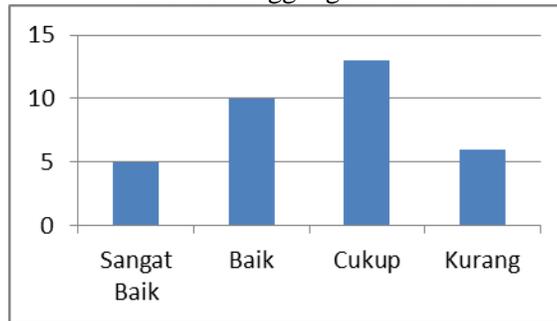


Berdasarkan data kehadiran siswa selama penelitian dari minggu pertama sampai minggu keempat adalah kelas 3 sebesar 80,13% sedangkan kelas 4 sebesar 88,75%. Hal ini menjadikan pelaksanaan belum maksimal karena belum mencapai 100%, bahkan setiap pertemuan pun belum pernah sekali peserta didik hadir semua.

Tabel 2. Data Tanggung Jawab Kelas 3



Tabel 3. Tanggung Jawab Kelas 4



SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dari hasil observasi wawancara dua pembina Pramuka dan kepala sekolah dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler Pramuka sangat mempengaruhi karakter siswa. Hal ini bisa dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kedisiplinan siswa kelas 3 mencapai 80,13% sedangkan kelas 4 mencapai 88,75%. Sedangkan dari segi tanggung jawab kelas 3 mencapai kategori "Baik" sedangkan kelas 4 mencapai kategori "Cukup" Hal tersebut membuktikan bahwa dalam ekstrakurikuler Pramuka berperan penting dalam membentuk karakter disiplin dan tanggung jawab siswa.

Saran yang dapat peneliti sampaikan hendaknya pembina pramuka dan sekolah dapat meningkatkan sarana dan prasarana ekstrakurikuler pramuka agar proses penerapan pendidikan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa dapat dilaksanakan dengan maksimal.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Universitas PGRI Semarang serta dosen pembimbing I Asep Ardiyanto, S.Pd,M.Or., yang selalu membimbing dengan kesabaran dan sepenuh hati dan Dosen Pembimbing II Arfilia Wijayanti,S.Pd,M.Pd., yang selalu membimbing dengan kesabaran dan ketelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayah, Nurul. 2010. *Efektivitas Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Dalam Menanamkan Nila-Nilai Agama Islam di MAN WATES 1 KULON PROGO*. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Samani, M., & Hariyanto. (2013). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono.2017. "*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*".Bandung.ALFABETA.
- Undang-Undang Dasar 1945

KEFEKTIFITASAN MODEL PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA SISWA KELAS IV SD NEGERI MANGUNHARJO SEMARANG

Bayu Saputro¹, Mei Fita Asri Untari², Mudzanatun³

Universitas PGRI Semarang

Email: bayusaputro1st@gmail.com¹, meifitasri@upgris.ac.id², mudzanatun@gmail.com³

Info Artikel

Keywords:

Learning Outcomes,
Polya Models,
Mathematical Story
Problems

Abstract

The background of this research is the still centered learning of the teacher and the lack of courage of students to express an opinion, this is also supported by the incompleteness of Indonesian language learning, precisely in the speaking ability of fourth grade students of SD Negeri Mangunharjo Semarang. This study aims to determine whether the two stay two stray learning model is effective on the speaking ability of fourth grade students of SD Negeri Mangunharjo Semarang. This type of research is quantitative research using Pretest-Posttest one-Group Design. After taking the data, then analyzing the data of the pretest and posttest learning outcomes with the t-test that was obtained with an average pretest value of 57.12 and an average posttest value of 80.19. With $N = 26$, obtained $t_{count} = 17.29282$ with a 5% significance level of 2.055529. Because $t_{count} = 17.29282 > t_{table} = 2.055529$. Then this shows that the t test has a significant effect. This shows that there is an effect of learning the Two Stay Two Stray (TSTS) model. Suggestions that can be delivered by researchers to teachers is that learning is not only centered on the teacher, but also involves the activeness of students in order to achieve enjoyable learning and students have an interest in learning.

Abstrak

Latar belakang dari penelitian ini adalah masih terpusatnya pembelajaran pada guru serta kurang beraninya siswa untuk menyatakan sebuah pendapatnya, hal ini juga didukung dari kurang tuntasnya pembelajaran bahasa Indonesia, tepatnya pada kemampuan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Mangunharjo Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran two stay two stray efektif terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Mangunharjo Semarang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan Pretest-Posttest one-Group Design. Setelah pengambilan data kemudian melakukan analisis data hasil belajar Pretest dan posttest dengan uji-t bahwa diperoleh dengan nilai rata-rata pretest sebesar 57,12 dan rata-rata nilai posttest sebesar 80,19. Dengan $N = 26$, diperoleh $t_{hitung} = 17,29282$ dengan taraf signifikan 5% sebesar 2,055529. Karena $t_{hitung} = 17,29282 > t_{tabel} = 2,055529$. Maka hal ini menunjukkan bahwa uji t mempunyai efek yang signifikan. Dengan hal ini menunjukkan bahwa terdapat efek dari pembelajaran Model Two Stay Two Stray (TSTS). Saran yang bisa disampaikan oleh peneliti kepada guru ialah pembelajaran yang ada tidak hanya berpusat pada guru, namun juga melibatkan keaktifan siswa agar tercapai pembelajaran yang menyenangkan serta siswa memiliki minat pada pembelajaran tersebut.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal penting dalam kehidupan. Dengan pendidikan manusia dapat meningkatkan daya cipta, rasa dan karsa yang ada. Pendidikan merupakan salah satu faktor pembentukan diri manusia, entah dengan pendidikan formal ataupun informal. Dengan pendidikan bisa menjadi suatu cerminan kualitas bangsa itu sendiri, jika pendidikan suatu bangsa gagal maka bangsa tersebut bisa dikatakan gagal namun sebaliknya dengan pendidikan yang berhasil bangsa tersebut bisa dikatakan bangsa yang berhasil. Maka dari itu berbagai upaya harus dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan memperbaiki sistem, kurikulum serta cara guru mengajar yang efisien dan lebih modern untuk pendidikan yang lebih baik.

Menurut Carter V. Good (dalam Arifin, 2016) pendidikan adalah (1) proses perkembangan kecakapan seseorang dalam bentuk sikap dan perilaku yang berlaku dalam masyarakatnya, (2) proses sosial ketika seseorang dipengaruhi oleh suatu lingkungan yang dipimpin (sekolah), sehingga dia dapat mencapai kecakapan sosial dan mengembangkan dirinya.

Berdasarkan Undang–Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan UU RI Nomor 20 Tahun 2003 dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya.

Suatu pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari pemahaman memori kognisi dan metakognisi yang sangat berpengaruh pada suatu pemahaman tertentu. Wenger (dalam Huda,2014:2) menyatakan pendapatnya bahwa pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang merupakan suatu rangkaian proses yang bisa dilakukan dimana saja baik tingkat perorangan, kolektif maupun sosial.

Pembelajaran merupakan sebuah konsep yang terbuka dan lepas. Hingga pada akhirnya pembelajaran itu sendiri merupakan sebuah fenomena kompleks yang banyak sekali dipengaruhi oleh faktor.

Pembelajaran yang baik bisa saja didapatkan dengan mudah, asalkan ditunjang dengan kondisi dan suasana belajar yang kondusif dengan cara komunikasi antara guru dengan siswanya yang baik pula. Namun seringkali kita jumpai bahwa dalam pembelajaran yang ada guru masih dominan dalam pembelajaran yang ada di kelas sehingga menjadikan guru sebagai sumber ilmu yang ada, hal ini akan membuat siswa tidak aktif dalam kelas dan komunikasi kurang baik antara guru dan siswanya.

Sebisa mungkin komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik, guru bisa menggunakan bahasa yang sederhana agar siswa mudah menerima apa yang diucapkan oleh guru.

Bahasa merupakan sistem lambang bunyi ujar yang arbiter yang digunakan manusia sebagai alat komunikasi yang ada. Hal tersebut dikemukakan oleh Wardaugh (dalam Subyantoro, 2013:6). Bahasa memiliki kedudukan, fungsi serta peran yang amat vital didalam kehidupan manusia sebagai alat komunikasi yang ada. Sedangkan untuk belajar bahasa sendiri tersebut merupakan proses penguasaan bahasa yang juga disebut bahasa ibu dan bahasa kedua yang disebut bahasa target. Dalam belajar bahasa ini terdapat dua teori yang sangat berpengaruh, yakni teori behavioristic dan teori kognitif. Kedua teori ini memiliki pandangan yang sangat berbeda, teori behavioristic menekankan bahwa dalam sebuah pembelajaran yang ada, hal yang sangat berpengaruh pada perkembangan anak

ialah berasal dari lingkungannya atau bisa disebut juga bagian eksternal kemampuan anak itu sendiri. Sedangkan teori Kognitif menekankan bahwa sesuatu hal dalam sebuah pembelajaran adalah dari diri anak tersebut, kemampuan dirinya sendiri untuk bisa melakukan sesuatu .

Salah satu pakar teori behavioristic yakni Ivan Pavlo (dalam Ismawati, 2016:6) mengemukakan bahwa belajar merupakan membentuk asosiasi antara pemberi stimulus dan direspon secara sadar oleh seseorang tersebut. Teori belajar behavioristic ini berlangsung dalam 5 tahap yakni mencoba, mengingat, meniru, mengasosiasi dan yang terakhir yakni menganologi.

Kemudian pada teori kognitivis salah satu pakar pada teori ini, yakni David Ausubel (dalam Ismawati ,2016:7) menyebutkan bahwa belajar adalah sebuah proses dengan menagitkan sesuatu informasi atau bahan informasi yang baru dengan konsep yang sudah ada pada diri anak tersebut . Masih pada teori kognitivisme ini, Chomskhy (dalam irmawati, 2016:9) menyebutkan bahwa dalam belajar bahasa anak anak sudah memilik keterampilan ini sejak saat lahir.

Dalam sebuah pembelajaran yang ada, guru diharapkan bisa membuat anak nyaman dalam mengikuti pembelajaran yang ada, guru diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri. Tetapi untuk mencapai hal tersebut guru harus menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, agar siswa juga tertarik apa yang disampaikan guru dan tidak harus selalu terpusat pada sang guru. Hal ini selaras dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Indonesia pada bab IV mengenai standar proses pasal 19 ayat 1 yakni yang menyebutkan bahwa Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarya, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dengan hal tersebut guru harus bisa menyiapkan pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan secara akademis maupun non akademis, fisik maupun psikologi pada siswa itu.

Di SD Negeri Mangunharjo untuk sarana dan prasarana sudah cukup memadai dengan beberapa fasilitas penunjang pembelajaran yang ada. Saat peneliti melakukan observasi didalam kelas, peneliti menemukan bahwa pembelajaran yang ada di kelas IV SD Negeri Mangunharjo masih berpusat pada guru, kemudian guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran serta masih kurang lancarnya siswa untuk berpendapat saat ditunjuk oleh guru.

Saat wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Mangunharjo, Ibu Yuli Kristiana S, S.Pd. saat penyampaian materi dikelas masih menggunakan metode ceramah. Sehingga membuat siswa kurang untuk menyatakan pendapatnya. Kemampuan berbicara di kelas IV masih rendah, dari 26 siswa yang ada hanya 6 siswa yang tuntas atau sekitar 23% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 20 orang atau 77%.

METODE

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan fokus penelitian satu kelas eksperimen yang digunakan metode penelitian.

Dalam penelitian ini menggunakan desain pre- eksperimental design dengan jenis *One -Gruob Pretest-Posttest*. Desain ini digambarkan sebagai berikut.



Gambar desain penelitian

Keterangan:

O₁ : nilai *Pretest*

O₂ : nilai *Posttes*

X : pembelajaran menggunakan model *Two Stay Two Stray*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Nilai Awal dan Nilai Akhir

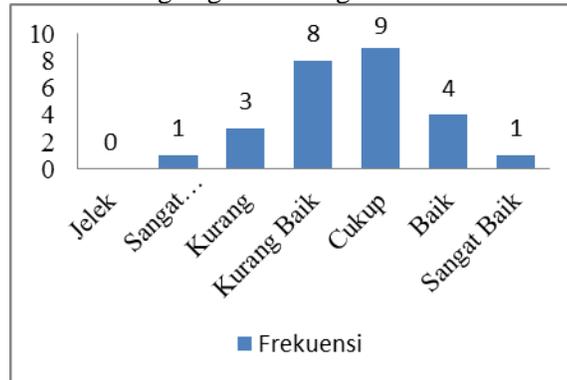
A. Nilai Awal

Penelitian telah dilaksanakan pada hari senin sampai kamis, tanggal 8-12 desember 2019 di SD Negeri Mangunharjo Semarang diketahui nilai awal dari siswa kelas IV SD Negeri Mangunharjo dalam kemampuan berbicara adalah dengan jumlah nilai 1485 dengan nilai terendah 25 dan nilai tertinggi 30 serta rata rata sebesar 57,12 dari jumlah siswa sebanyak 26 siswa. Kemudian nilai nilai tersebut dibagi kedalam beberapa kelompok antara lain sangat baik, baik, cukup, kurang sangat kurang.

Tabel 1. Nilai Awal Kemampuan Berbicara

Interval	Frekuensi	Kategori
0-14	0	Jelek
15-29	1	Sangat Kurang
30-44	3	Kurang
45-59	8	Kurang Baik
60-74	9	Cukup
75-84	4	Baik
84-100	1	Sangat Baik
Jumlah	26	

Dari data di atas dapat digambarkan dengan grafik sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram Awal Kemampuan berbicara

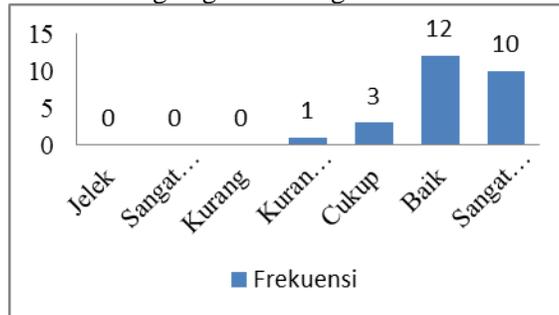
B. Nilai Akhir

Penelitian telah dilaksanakan pada hari senin sampai kamis, tanggal 8-12 desember 2019 di SD Negeri Mangunharjo Semarang diketahui nilai awal dari siswa kelas IV SD Negeri Mangunharjo dalam kemampuan berbicara adalah dengan jumlah nilai 2085 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 95 serta rata rata sebesar 80,19 dari jumlah siswa sebanyak 26 siswa. Kemudian nilai nilai tersebut dibagi kedalam beberapa kelompok antara lain sangat baik,baik,cukup,kurang sangat kurang.

Tabel 2. Nilai Akhir Kemampuan Berbicara

Interval	Frekuensi	Kategori
0-14	0	Jelek
15-29	1	Sangat Kurang
30-44	3	Kurang
45-59	8	Kurang Baik
60-74	9	Cukup
75-84	4	Baik
84-100	1	Sangat Baik
Jumlah	26	

Dari data di atas dapat digambarkan dengan grafik sebagai berikut :



Gambar 2. Diagram Akhir Kemampuan berbicara

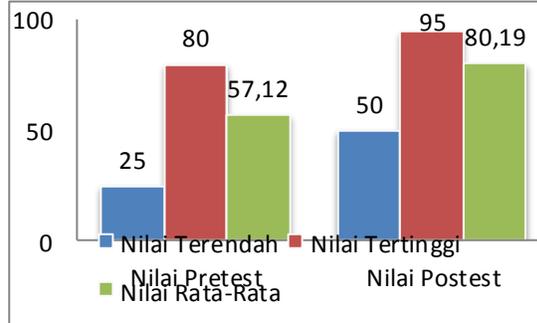
C. Perbandingan Nilai Awal dengan Nilai Akhir

Setelah dilakukan penelitian pada hari senin hingga kamis, tanggal 8-12 desember 2019, ditemukan perbedaan nilai pada kemampuan berbicara siswa sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray*.

Tabel 3. Perbandingan Nilai Awal dengan Nilai Akhir

Jenis Test	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-Rata	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
Pre-Test	25	80	57,12	75	5	21
Post- Test	50	95	80,19	75	22	4

Data di atas dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut :



Gambar 3. Perbandingan Nilai Awal dengan Nilai Akhir

Dari tabel dan diagram di atas dapat diketahui bahwa pada uji pre test dengan nilai terendah sebesar 25 dan nilai tertinggi sebesar 80 dengan rata rata sebesar 57,12. Siswa yang tuntas dengan atau diatas dari kriteria ketuntasan minimal sebesar yakni 5 orang yang tuntas dan sebanyak 21 siswa tidak tuntas. Sedangkan pada uji post tes dengan nilai terendah sebesar 50 dan nilai tertinggi sebesar 95 serta rata rata sebesar 80,19. Siswa yang tuntas dengan atau diatas dari kriteria ketuntasan minimal sebesar yakni 22 orang yang tuntas dan sebanyak 4 siswa tidak tuntas.

2. Uji Prasyarat data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel dari populasi berdistribusi normal atau tidak, untuk menguji normalitas ini digunakan uji lilliefors. Misalkan sampel acak dengan menggunakan X_1, X_2, \dots, X_n .

Berdasarkan sampel ini akan diuji hipotesis nol dan hipotesis alternatifnya, yaitu:

H_0 : Sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

H_a : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Adapun langkah-langkah untuk menguji kenormalan suatu sampel yaitu kriteria pengujian hipotesis pada uji lilliefors yaitu apabila diperoleh nilai $L_0 \leq L_{tabel}$ maka H_0 diterima atau sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil uji normalitas diperoleh nilai pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Hasil Belajar	L_{tabel}	L_{hitung}	Keterangan
Pre-Test	0,161	0,12158	Normal
Post-Test	0,161	0,12338	Normal

Berdasarkan Tabel diatas dengan $n=26$ dengan taraf signifikan sebesar 5% maka diperoleh nilai $L_{tabel} = 0,161$. Hasil uji normalitas awal dengan menggunakan hasil belajar *pretest* pada tabel diatas menunjukkan nilai $L_{hitung} = 0,12158$. Sedangkan pada hasil uji normalitas akhir diperoleh nilai $L_{hitung} = 0,12338$. Dengan demikian hasil uji normalitas dengan menggunakan uji lilliefors diperoleh nilai $0,12158 \leq 0,161$ dan $0,12338 \leq 0,161$ maka $L_{hitung} \leq L_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji t-test yang dilakukan untuk membandingkan hasil data dari perhitungan *pretest* dan *posttest* serta menentukan ada atau tidaknya perbedaan sebagai akibat dari perlakuan X yaitu pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* kemampuan berbicara dianalisis dengan uji t-test. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat efektifitas model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* terhadap kemampuan berbicara SD Negeri Mangunharjo Semarang.

H_0 : Tidak ada efek model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Mangunharjo.

H_a : Model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* efektif meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Mangunharjo.

Setelah dilakukan analisis maka disajikan pada tabel sebagai berikut

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji-t

Subyek	Hasil Belajar	Rata-rata	N	M_d	$\Sigma x^2 d$	t_{hitung}	t_{tabel}
Kelas IV SD Negeri Mangunharjo	<i>Pretest</i>	57,12	26	23,07692	1203,846	17,29282	2,055529
	<i>Posttest</i>	80,19	26	23,07692	1203,846	17,29282	2,055529

Berdasarkan Tabel 4.5 analisis data nilai Pretest dan posttest dengan uji-t bahwa diperoleh dengan nilai rata-rata pretest sebesar 57,12 dan rata-rata nilai posttest sebesar 80,19. Dengan $N = 26$, Diperoleh $t_{hitung} = 17,29282$ dengan taraf signifikan 5% sebesar 2,055529. Karena $t_{hitung} = 17,29282 > t_{tabel} = 2,055529$, Maka hal ini menunjukkan bahwa uji t mempunyai efek yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat efek dari pembelajaran Model *Two Stay Two Stray (TSTS)*.

4. Pembahasan

Penelitian ini berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* Terhadap Kemampuan Berbicara Kelas IV SDN Mangunharjo Semarang”. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu mengetahui dan mendiskripsikan Model *Two Stay Two Stray (TSTS)* Terhadap Kemampuan Berbicara Kelas V Semester I dengan siswa berjumlah 26 di SD N Mangunharjo Semarang dengan pengambilan data awal di kelas IV melalui observasi pada tanggal 2 September 2019 dan di lakukan penelitian pretest dan posttest pada tanggal 9 – 12 Desember 2019.

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif. Desain yang digunakan adalah One Group Pretest Posttest Design. Sebelum penelitian di laksanakan peneliti mempersiapkan RPP yang di laksanakan. Penelitian ini menggunakan Model *Two Stay Two Stray(TSTS)*.

Dalam pengambilan data yang ada digunakan dua test yakni pre test dan post test, pretest digunakan unruk mengetahui kemampuan berbicara siswa sebelum diberi perlakuan dengan model *Two Stay Two Stray (TSTS)*. Dalam pretest nilai terendah sebesar 25, medapatkan total skor 5 dengan rincian sebagai berikut, mendapatkan skor 1 dalam aspek ekspresi (tidak menghayati dalam bercerita, tidak ada keberanian untuk bercerita, serta mimik dan ekspresi tidak alami), skor 1 dalam aspek gestur (gerak anggota tubuh tidak sesuai dengan cerita, kurang tenang dan kaku), skor 1 dalam aspek bahasa (pemilihan kata yang kurang tepat, kurang sederhana, dan sulit dipahami), skor 1 dalam aspek kelancaran (pembicaraan sering tersendat, jeda tidak tepat, dan penyampaian tidak jelas), serta

mendapatkan skor 1 dalam suara (pelafalan kata tidak jelas, intonasi tidak tepat, belum standar). Dalam nilai tertinggi sebesar 80, mendapatkan total skor 16, dengan rincian sebagai berikut, mendapatkan skor 3 dalam aspek ekspresi (menghayati dalam bercerita, tidak ada keberanian untuk bercerita, serta mimik dan ekspresi tidak alami), skor 3 dalam aspek gestur (gerak anggota tubuh sesuai dengan cerita, tenang dan kaku), skor 3 dalam aspek bahasa (pemilihan kata yang tepat, sederhana, sulit dipahami), skor 4 dalam aspek kelancaran (pembicaraan lancar, jeda tepat, dan penyampaian jelas), serta mendapatkan skor 3 dalam suara (pelafalan kata jelas, intonasi tepat, dan hampir standar).

Kemudian setelah diberi perlakuan model *Two Stay Two Stray (TSTS)*, dilakukan test post-test. Dalam post test nilai yang terendah sebesar 50 mendapatkan total skor 10 dengan rincian sebagai berikut, mendapatkan skor 2 dalam aspek ekspresi (menghayati dalam bercerita, tidak ada keberanian untuk bercerita, serta mimik dan ekspresi tidak alami), skor 2 dalam aspek gestur (gerak anggota tubuh sesuai dengan cerita, kurang tenang dan kaku), skor 2 dalam aspek bahasa (pemilihan kata yang tepat, kurang sederhana, dan sulit dipahami), skor 2 dalam aspek kelancaran (pembicaraan agak tersendat, jeda kurang tepat, dan penyampaian kurang jelas), serta mendapatkan skor 2 dalam aspek suara (pelafalan kata kurang jelas, intonasi kurang tepat, dan kurang standar). Dalam nilai tertinggi sebesar 95, mendapatkan total skor 19, dengan rincian sebagai berikut, mendapatkan skor 4 dalam aspek ekspresi (menghayati dalam bercerita, ada keberanian untuk bercerita, serta mimik dan ekspresi alami), skor 4 dalam aspek gestur (gerak anggota tubuh sesuai dengan cerita, tenang dan tidak kaku), skor 4 dalam aspek bahasa (pemilihan kata yang tepat, sederhana, mudah dipahami), skor 4 dalam aspek kelancaran (pembicaraan lancar, jeda tepat, dan penyampaian jelas), serta mendapatkan skor 3 dalam suara (pelafalan kata jelas, intonasi tepat, dan hampir standar).

Untuk mengetahui ada atau tidak efek keterampilan berbicara dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray (TSTS)* pada siswa kelas IV SD N Mangunharjo Semarang diperlukan suatu langkah yaitu uji hipotesis. Analisis data nilai Pretest dan posttest dengan uji-t bahwa diperoleh dengan nilai rata-rata pretest 57,12 dan rata-rata nilai posttest sebesar 80,19. Dengan $N = 26$, Diperoleh $t_{hitung} = 17,29282$ dengan taraf signifikan 5% sebesar 2,055529. Karena $t_{hitung} = 17,29282 > t_{tabel} = 2,055529$, Maka hal ini menunjukkan bahwa uji t mempunyai efek yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat efek dari pembelajaran Model *Two Stay Two Stray (TSTS)*.

Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Windi Sintya pada tahun 2017 mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia" menyimpulkan bahwa model *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kemampuan berbicara di kelas III SD Negeri Pasarsore

Sintak dalam model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah sebagai berikut : 1) guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4 siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen. Misalnya satu kelompok terdiri dari 1 siswa berkemampuan tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang dan 1 siswa berkemampuan rendah. Hal ini dilakukan karena pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membelajarkan dan saling mendukung, 2) guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap tiap kelompok untuk dibahas bersama sama dengan anggota kelompok yang lain, 3) siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses berfikir, 4) setelah selesai, dua orang masing masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain, 5) dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka pada tamu dari

kelompok lain, 6) tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain, 7) masing masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memiliki kelebihan antara lain: 1) dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, 2) menekankan pada orientasi keaktifan siswa, 3) dapat digunakan dalam kerja sama kelompok ataupun kelompok lainnya yang memungkinkan terciptanya keakraban sesama teman, 4) dalam memonitor kelas guru lebih mudah, 5) menambah kekompakan serta rasa percaya diri meningkat, 6) kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan.

Sistem sosial yang tampak terlihat adalah bagaimana cara seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada para siswanya, kemudian adanya proses kerja kelompok antara anggota kelompok, saat adanya proses bertamunya dua orang anggota kelompok ke kelompok lainnya, dan adanya proses pertukaran informasi pada saat formalisasi kelompok di depan kelas.

Prinsip reaksi dalam proses pembelajaran berkaitan bagaimana guru melihat aktivitas siswa, memberikan perhatian dan memperlakukan murid, serta memberikan respon stimulus mulai dari menanya, menjawab, merespon ataupun dengan aktivitas lainnya. Maka dari itu bisa disimpulkan keterlibatan guru dalam pembelajaran menggunakan dengan model *two stay two stray* yaitu : 1) memberikan sumber pembelajaran yang ada, seperti buku, 2) memberikan informasi berkaitan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* didalam pembelajaran dan memberikan materi pelajaran yang ada 3) Membimbing murid dalam proses kerja kelompok, pertukaran informasi dalam proses bertamu dan memberikan penjelasan pada tamu yang datang dan pada saat proses formalisasi kelompok.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dari hasil observasi wawancara dua pembina Pramuka dan kepala sekolah dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler Pramuka sangat mempengaruhi karakter siswa. Hal ini bisa dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kedisiplinan siswa kelas 3 mencapai 80,13% sedangkan kelas 4 mencapai 88,75%. Sedangkan dari segi tanggung jawab kelas 3 mencapai kategori "Baik" sedangkan kelas 4 mencapai kategori "Cukup" Hal tersebut membuktikan bahwa dalam ekstrakurikuler Pramuka berperan penting dalam membentuk karakter disiplin dan tanggung jawab siswa.

Saran yang dapat peneliti sampaikan hendaknya pembina pramuka dan sekolah dapat meningkatkan sarana dan prasarana ekstrakurikuler pramuka agar proses penerapan pendidikan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa dapat dilaksanakan dengan maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti tanggal 8-12 desember 2019 pada siswa kelas IV SD N Mangunharjo Semarang, maka dapat disimpulkan bahwa Model *Two Stay Two Stray* efektif terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Mangunharjo Semarang. Hal ini diperkuat dengan rata-rata nilai *posttest* adalah 80,19 dan nilai rata-rata *pretes* adalah 57,12. Berdasarkan uji statistik dapat diketahui dari perhitungan uji-t dalam hipotesis, yaitu bahwa thitung lebih besar sama dari ttabel dengan perhitungan $17,29282 \geq 2,055529$ pada taraf signifikan 5%. Maka hal ini menunjukkan bahwa uji t mempunyai efek yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat efek dari pembelajaran Model *Two Stay Two Stray* (TSTS).

Saran yang bisa di berikan peneliti adalah :

- 1) Guru lebih inovatif dengan menggunakan model pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran
- 2) Menggunakan model *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Universitas PGRI Semarang serta dosen pembimbing I Ibu Mei Fita Asri Untari, S.Pd.,M.Pd.,yang selalu membimbing dengan kesabaran dan sepenuh hati dan Dosen Pembimbing II Ibu Mudzanatun,S.Pd., M.Pd., yang selalu membimbing dengan kesabaran, ketelitian dan selalu memotivasi

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Annisa. 2012. *Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya, Volume 1, Nomor 1.
Laman : https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/bhs_indonesia/article/view/2072
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2015. *Mendesain Model pembelajaran inovatif , progresif , dan kontekstual*. Jakarta : Kencana.
- Arifin, Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Cahyani, Novianti Ayu. 2017. *Penerapan Metode VAKS (Visual, Auditory, Kinesthetic, Sugestopedia) Pada Materi Memerankan Tokoh Drama*. Jurnal Pena Ilmiah Vol.2 No.1.
Laman : <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/10470>
- Fathurohman, Muhammad. 2017. *Model model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Hilaiyah, Tatu. 2017. *Tes Keterampilan Berbicara Siswa dalam Pembelajaran*. Jurnal Membaca Bahasa & Sastra Indonesia. Volume 2 Nomor 1 April 2017.
Laman <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jurnalmembaca/article/view/1559/0>
- Huda, Miftahul. 2014. *Model model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Ismawati, Esti dan Faraz Umayu. 2016. *Belajar bahasa di kelas awal*. Yogyakarta : Penerbit Ombak.
- Rosdiana, Yussi dkk. 2009. *Bahasa dan sastra Indonesia di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Saputri, R. W., Nur Amalia, S. S., & Teach, M. (2018). *Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Tinggi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD Negeri 2 Selo* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Soegeng, AY. 2016. *Dasar Dasar Penelitian*. Yogyakarta : Magnum Pustaka Utama.
- Suarsih, Cicuh. 2018. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Dengan Menerapkan Metode Show And Tell Pada Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang, Volume 1 No. 1.
Laman : <http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/JPG/article/view/235>
- Subyantoro. 2013. *Teori Pembelajaran bahasa*. Semarang : Unnes Press.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Suyitno, Ngatmini. 2018. *Pengantar praktis bahasa Indonesia*. Yogyakarta : Magnum Pustaka Utama.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung : Angkasa Bandung.
- Trianto. 2007. *Model pembelajaran terpadu dalam teori dan praktek* . Jakarta : Prestasi Pustaka.

PENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI SIFAT-SIFAT CAHAYA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN VISUAL AUDITORI KINETIK (VAK) PADA SISWA KELAS V SD NEGERI REMBES 02 KECAMATAN BRINGIN KABUPATEN SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Harsiti

SDN Rembes 02
Email: harsitisiti22@gmail.com

Info Artikel

Keywords: Learning Outcomes, Kinesthetic Virtual Auditory Model (VAK)

Abstract

This research is an effort to improve student learning outcomes in the material properties of light in science subjects through the Kinesthetic Virtual Auditory learning model (VAK). Classroom action research was carried out on fifth grade students of SD Negeri Rembes 02, Bringin District, Semarang Regency, 2016/2017 academic year. This research was motivated by the learning outcomes of many students who were still below the KKM in science lessons, of the 24 students who scored the Minimum Completeness Criteria were 10 students or 41.67%. The improvement of learning outcomes can be seen from the results of classroom action research in cycles I and II. In the first cycle students who completed with the minimum completeness criteria were 16 students or 66.67%. In cycle II students who completed with KKM 70 were 21 students or 87.5%, an increase of 20.83% from cycle I. While the student activity process also increased, where in cycle I only reached 67% or 16 students reached classical ketutansan. But in cycle II there was a very significant increase reaching 92% or 22 students played an active role in participating in the learning process.

Abstrak

Penelitian ini merupakan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sifat-sifat cahaya mata pelajaran IPA melalui model pembelajaran *Virtual Auditori Kinestetik* (VAK). Penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada siswa kelas V SD Negeri Rembes 02 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar siswa yang masih banyak dibawah KKM pada pelajaran IPA, dari 24 siswa yang mendapat nilai KKM adalah 10 siswa atau 41,67%. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I dan II. Pada siklus I siswa yang tuntas dengan KKM 70 sebanyak 16 siswa atau 66,67%. Pada siklus II siswa yang tuntas dengan KKM 70 sebanyak 21 siswa atau 87,5% meningkat 20,83% dari siklus I. Sedangkan proses keaktifan siswa juga mengalami peningkatan, dimana pada siklus I hanya mencapai 67 % atau 16 siswa yang mencapai ketutansan klasikal. Namun pada siklus II terdapat peningkatan yang sangat signifikan mencapai 92 % atau 22 siswa berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

© 2020 Universitas Ngudi Waluyo

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Peranan pendidikan sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter. Dengan adanya kemajuan dalam bidang pendidikan merupakan suatu dorongan dalam melakukan berbagai inovasi bidang pendidikan agar tercapai tujuan seperti yang diharapkan. Pendidikan bertujuan menumbuhkembangkan potensi manusia agar menjadi manusia yang dewasa, beradab, dan normal. Potensi itu merupakan bawaan seseorang sejak dilahirkan.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Negeri Rembes 02, dapat diketahui permasalahan sebagai berikut. Rendahnya nilai siswa pada materi sifat-sifat cahaya yang dilihat pada nilai ulangan harian yang belum mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Dari 24 siswa yang mendapat nilai KKM adalah 10 siswa atau 41,67%. Rendahnya nilai siswa disebabkan dalam pembelajaran khususnya pada materi sifat-sifat cahaya guru masih menggunakan metode ceramah dan proses pembelajaran berfokus pada guru, siswa sangat jarang dilibatkan dalam pembelajaran. Akibatnya siswapun merasa bosan dengan pembelajaran yang ada.

Berdasarkan hasil dari pengamatan selama pembelajaran di kelas V, menunjukkan bahwa penyebab adanya permasalahan atau kesulitan yang dialami oleh siswa tersebut dikarenakan guru dalam penyampaian materi kepada siswa kelas V SD Negeri Rembes 02 lebih cenderung bersifat abstrak sehingga peserta didik merasa kebingungan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi sendiri konsep-konsep IPA, siswa hanya menyalin apa yang dikerjakan oleh guru dan yang diperintah oleh guru. Selain itu siswa tidak diberikan kesempatan untuk mengemukakan ide dan mengkonstruksi sendiri dalam menjawab soal latihan yang diberikan oleh guru.

Pada pembelajaran IPA siswa mempelajari sifat-sifat cahaya tanpa mengetahui dan memahami maknanya, siswa hanya melihat buku atau gambar saja. Pembelajaran IPA masih bersifat abstrak karena ketika menjelaskan guru kurang menggunakan media nyata/alat peraga, pembelajaran IPA yang abstrak ini mudah dilupakan siswa, sehingga guru harus mengulang kembali apa yang sudah dipelajari siswa sebelumnya.

Khusus bagi siswa sekolah dasar yang taraf berfikirnya masih sangat sederhana, untuk dapat menanamkan pemahaman terhadap materi secara baik perlu adanya dukungan benda-benda konkret atau model. Misalnya dalam mengajar pokok bahasan sifat-sifat cahaya pada kelas V SD Negeri Rembes 02, diperlukan dukungan media pembelajaran dan metode yang relevan dengan materi yang akan disampaikan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPA tentang sifat-sifat cahaya.

Pada dasarnya pendidikan IPA di sekolah dasar menuntut seorang guru memberikan pengalaman langsung untuk mencari tahu sebab-sebab gejala alam dan memahami alam secara ilmiah. Siswa dituntut aktif, kreatif, dan terampil dalam pembelajaran IPA, tidak hanya mendengarkan dan mengamati saja, tetapi mereka dituntut untuk dapat paham apa yang didengar dan diamati. Banyak guru yang menghabiskan waktunya berjam-jam hanya untuk ceramah dalam memberikan materi pelajaran kepada siswa yang tidak memberikan pembelajaran yang bermakna kepada siswa dan akan cepat dilupakan oleh siswa. Segudang pengetahuan yang disampaikan kepada siswa seakan-akan masuk telinga kanan lalu keluar melalui telinga kiri, sehingga tidak membekas apa pun dalam diri siswa. Siswa juga akan merasa bosan dan tidak antusias dengan kondisi seperti itu.

Berdasarkan uraian diatas yang menjelaskan masalah-masalah yang terjadi di SD Negeri Rembes 02 Kecamatan Bringin Kelas V Mata Pelajaran IPA, maka peneliti menetapkan judul dalam penelitian ini yaitu “Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Sifat-sifat Cahaya Melalui Model Pembelajaran *Virtual Auditori Kinestetik (VAK)* Di Kelas V SD Negeri Rembes 02 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017”.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Belajar

Menurut Burton dalam Susanto (2013: 3), belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Sementara menurut E.R. Hilgard dalam Susanto (2013: 3), belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman).

Hamalik dalam Susanto (2013: 3) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Dengan demikian, belajar itu bukan sekedar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas dari itu yaitu mengalami. Hamalik juga menegaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam kebiasaan (*habit*), sikap (*afektif*), dan ketrampilan (*psikomotorik*). Perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajar disebabkan oleh pengalaman atau latihan.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas/kegiatan yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang mengalami terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam merasa, berpikir, maupun dalam bertindak.

Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tersebut dipertegas oleh Susanto (2013: 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Hasil belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses sedangkan hasil adalah perolehan akhir dari proses belajar. Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh setiap siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Hakikat IPA

Beberapa pendapat ahli pendidikan mengenai IPA, seperti Sutrisno (2007: 1.19) mendefinisikan “IPA merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat (*correct*) pada sasaran, serta menggunakan prosedur yang benar (*true*), dan dijelaskan dengan penalaran yang sah (*valid*) sehingga dihasilkan kesimpulan yang betul (*truth*). Jadi IPA mengandung tiga hal: proses (usaha manusia memahami alam semesta), prosedur (pengamatan yang tepat dan prosedurnya benar) dan produk (kesimpulannya betul)” Damojo (1992) dalam Samatowa (2011: 2) berpendapat bahwa “IPA merupakan pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya”. Selanjutnya Susanto (2013: 167) mendefinisikan “sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan”. Dengan demikian IPA merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta beserta isinya melalui pengamatan dan prosedur yang tepat.

Iskandar (2001: 2) mendefinisikan “IPA adalah pengetahuan manusia yang luas yang didapatkan dengan cara observasi dan eksperimen yang sistematis, serta dijelaskan dengan bantuan aturan-aturan, hukum-hukum, prinsip-prinsip, teori-teori dan hipotesis-hipotesis”. Wardani, dkk. (2009: 8.23) menjelaskan “IPA merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitarnya yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah seperti penyelidikan, penyusunan dan pengujian gagasan”. Oleh karena itu, dalam pembelajaran siswa membangun pengetahuan berdasarkan pengamatan, penyelidikan dll.

Berdasarkan definisi di atas, IPA adalah hasil kegiatan manusia yang berupa pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya yang disusun sebagai usaha manusia dalam memahami alam semesta yang berupa produk, proses dan penerapannya.

Sifat-sifat Cahaya

Berdasarkan silabus, SK (Standar Kompetensi) yaitu “Menerapkan sifat-sifat cahaya melalui kegiatan membuat suatu karya/model” dan KD (Kompetensi Dasar) yaitu “Mendesripsikan sifat-sifat cahaya.”

Cahaya adalah pancaran elektromagnetik yang dapat terlihat oleh mata manusia. Sedangkan benda yang memancarkan cahaya disebut dengan sumber cahaya. Cahaya memiliki beberapa sifat, diantaranya seperti di bawah ini:

1. Cahaya Merambat Lurus
2. Cahaya Menembus Benda Bening
3. Cahaya dapat Dipantulkan

Berdasarkan bentuk permukaan cermin dibedakan menjadi 3 macam, yaitu: cermin datar, cermin cembung, dan cermin cekung.

4. Cahaya dapat Dibiaskan

Model Pembelajaran VAK

Beberapa pendapat ahli mengenai model VAK seperti, Huda (2013: 289) menjelaskan “model VAK adalah gaya belajar multi-sensorik yang melibatkan tiga unsur gaya belajar yaitu penglihatan, pendengaran, dan gerakan”. Pembelajaran gaya belajar multi-sensorik tidak hanya mendorong siswa untuk menggunakan satu modalitas saja,

tetapi berusaha mengkombinasikan semua modalitas tersebut untuk memberi kemampuan yang lebih besar dan menutupi kekurangan yang dimiliki masing-masing siswa. Jadi kemampuan belajar seseorang dapat meningkat apabila dalam proses belajar dapat mengkombinasikan modalitas yang dimiliki yaitu visual, auditory, dan kinestetik.

Ngalimun (2014: 67) menjelaskan “pembelajaran berlangsung efektif dan optimal bila didasarkan pada karakteristik gaya belajar pembelajar, setidaknya ada tiga gaya belajar yang harus diperhitungkan dalam proses pembelajaran, yaitu gaya auditoris, gaya visual, dan gaya kinestetik”. Suherman (2008) menyatakan “model VAK adalah model pembelajaran yang menganggap bahwa pembelajaran akan efektif jika memperhatikan ketiga hal (visual, auditory, kinesthetic) tersebut, dengan perkataan lain manfaatkanlah potensi siswa yang telah dimilikinya dengan melatih dan mengembangkannya”. Dengan demikian model pembelajaran VAK adalah model pembelajaran yang efektif karena didasarkan dengan karakteristik gaya belajar siswa.

Huda (2013:287-288) menjelaskan model pembelajaran VAK yang meliputi :

1) Visual

Modalitas yang mengakses citra visual yang diciptakan maupun diingat, seperti warna, hubungan ruang, potret mental, dan gambar. Seorang siswa lebih suka melihat gambar atau diagram, pertunjukan, peragaan atau menyaksikan video. Siswa yang bertipe visual memiliki ciri-ciri berikut: a) teratur, memperhatikan segala sesuatu dan menjaga penampilan; b) mengingat dengan gambar, lebih suka membaca daripada dibacakan.; c) membutuhkan gambaran dan tujauan menyeluruh untuk bisa menangkap detail atau mengingat apa yang dilihat.

2) Auditoris

Modalitas auditoris mengakses segala jenis bunyi dan kata yang diciptakan maupun diingat, seperti musik, nada, irama, dialog internal, dan suara. Seseorang siswa yang auditoris sangat mungkin memiliki ciri-ciri berikut :

1) perhatiannya mudah terpecah; 2) berbicara dengan pola berirama; 3) belajar dengan cara mendengarkan; 4) berdialog secara internal dan eksternal.

3) Kinestetik

Modalitas kinesthetic mengakses segala jenis gerak dan emosi yang diciptakan maupun diingat, seperti gerakan, koordinasi, irama, tanggapan emosional, dan kenyamanan fisik. Seorang siswa yang cenderung dapat dicirikan sebagai berikut: a) menyentuh orang dan berdiri berdekatan, banyak gerak; b) belajar sambil bekerja, menunjukkan tulisan saat membaca, menanggapi secara fisik; c) mengingat sambil berjalan dan melihat.

Berdasarkan uraian dari pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran VAK adalah model pembelajaran yang melibatkan ketiga gaya belajar (melihat, mendengar dan bergerak) setiap individu dengan cara memanfaatkan potensi yang telah dimiliki dengan melatih dan mengembangkannya agar semua kebiasaan belajar siswa terpenuhi untuk memberi kemampuan yang lebih besar pada peserta didik dan pembelajaran yang efektif.

Langkah- langkah dalam model pembelajaran VAK, antara lain:

a. Tahap Persiapan (kegiatan pendahuluan)

Pada kegiatan pendahuluan guru memberikan motivasi untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang kepada siswa, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk menjadikan siswa lebih siap dalam menerima pelajaran.

b. Tahap Penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi)

Pada kegiatan inti guru mengarahkan siswa untuk menemukan materi pelajaran yang baru secara mandiri, menyenangkan, relevan, melibatkan panca indera, yang sesuai dengan gaya belajar VAK. Tahap ini biasa disebut eksplorasi.

c. Tahap Pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi)

Pada tahap pelatihan guru membantu siswa untuk mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan serta keterampilan baru dengan berbagai cara yang disesuaikan dengan gaya belajar VAK.

d. Tahap Penampilan Hasil (kegiatan inti pada konfirmasi)

Tahap penampilan hasil merupakan tahap seorang guru membantu siswa dalam menerapkan dan memperluas pengetahuan maupun keterampilan baru yang mereka dapatkan, pada kegiatan belajar sehingga hasil belajar mengalami peningkatan.

METODOLOGI PENELITIAN

Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Tempat pelaksanaan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mata pelajaran IPA dengan Kompetensi Dasar Sifat-sifat cahaya dilakukan di SD Negeri Rembes 02 Kelas V Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang Dengan Jumlah Siswa 24 orang dan dilaksanakan pada bulan Januari – Februari 2017.

Deskripsi Per Siklus

Menurut peneliti dalam pembelajaran terdapat beberapa hal yang kurang berhasil, maka peneliti mengambil langkah-langkah perbaikan yang sudah direncanakan dalam dua siklus. Setiap siklus ada 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan atau pengamatan atau pengumpulan data, dan tahap refleksi

1. Perencanaan

- a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menggunakan model pembelajaran VAK sesuai materi yang akan diajarkan.
- b. Merancang alat peraga, bahan, media, sumber belajar dan Lembar Kerja Siswa.
- c. Menyusun lembar observasi aktivitas belajar siswa dan performansi guru.
- d. Menyusun kisi-kisi soal dan soal tes formatif siklus I.

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan tindakan adalah kegiatan untuk melaksanakan rencana penelitian yang telah disusun pada tahap perencanaan. Pada pelaksanaan tahap ini teman sejawat dibantu peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran VAK pada mata pelajaran IPA materi Sifat-sifat Cahaya. Tindakan pelaksanaan teman sejawat pada tahap siklus I dengan menerapkan model VAK sebagai berikut:

- a. Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran VAK.
- b. Menyiapkan alat peraga, bahan, media, sumber belajar, dan Lembar Kerja Siswa, tes evaluasi, dan tes formatif.
- c. Melaksanakan kegiatan awal pembelajaran yang meliputi: mengucapkan salam, berdoa, presensi, menyampaikan tujuan pembelajaran, melakukan apersepsi, dan menjelaskan materi pokok.
- d. Guru menjelaskan materi sesuai dengan model pembelajaran VAK.
- e. Guru menyampaikan materi dengan memberikan penjelasan tentang materi Sifat-sifat Cahaya (*Auditory*).

- f. Guru menampilkan materi berupa gambar, video dan lain-lain kemudian siswa dapat melihat dan memperhatikan (*Visual*)
- g. Guru mendemonstrasikan materi yang sudah disampaikan kepada siswa kemudian meminta siswa untuk mengamati (*Kinesthetic*).
- h. Siswa dikelompokkan menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa untuk melakukan praktek. Setiap Guru membantu dan membimbing siswa dalam melakukan praktek .
- i. Setelah selesai mengerjakan, tugas dikumpulkan. Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kelompok kemudian guru meluruskan jawaban yang salah.
- j. teman sejawat memberikan pengawasan, bimbingan dan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan belajar atau melakukan konfirmasi apakah terjadi kesalahan dalam memahami konsep.
- k. teman sejawat membantu siswa untuk menyimpulkan pembelajaran, kemudian mengadakan evaluasi.
- l. Pada akhir siklus I, siswa mengerjakan tes formatif siklus I.
- m. teman sejawat menutup pelajaran dengan salam.
- n. kelompok diberi tugas untuk mengerjakan lembar kerja siswa dengan melakukan diskusi.

3. Pengamatan

Kegiatan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa, dilakukan oleh teman sejawat yang lebih memahami karakteristik siswa SD selama pembelajaran Sifat- sifat Cahaya melalui model *VAK*. Namun, peneliti juga mengamati setiap kejadian yang terjadi selama pembelajaran berlangsung dengan membuat catatan kecil. Hal ini bertujuan agar hasil pengamatan menjadi lebih akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Sesuai tujuan penelitian ini, maka pengamatan difokuskan pada:

Hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *VAK* diperoleh dari hasil pengamatan, LKS, dan tes formatif di akhir pertemuan pada setiap siklus penelitian. Sehingga dapat diketahui hasil rata-rata kelas, banyaknya siswa yang tuntas belajar dan persentase tuntas belajar secara klasikal.

4. Refleksi

Refleksi merupakan langkah untuk menganalisis semua kegiatan yang dilakukan pada siklus I. Hal-hal yang dianalisis meliputi performansi guru, aktivitas belajar, dan hasil belajar siswa. Untuk menilai performansi guru menggunakan lembar observasi performansi guru. Sedangkan untuk menilai aktivitas belajar siswa menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa, dan untuk menilai hasil belajar siswa yaitu dengan menghitung nilai tes tertulis pada materi Sifat-sifat Cahaya melalui model *VAK*. Analisis dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan unsur-unsur yang diamati pada siklus I, kemudian peneliti dan teman sejawat merefleksikan hasil analisis tersebut untuk merencanakan tindakan selanjutnya.

Hasil dan Pembahasan

Pra Siklus

Sebelum melakukan siklus I, peneliti melakukan proses penelitian pembelajaran mata pelajaran IPA materi pokok sifat-sifat cahaya di kelas V SD Negeri Rembes 02 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang. Namun peneliti hanya mengamati proses pembelajaran tersebut dan ikut andil selama proses pembelajaran. Peneliti menggunakan

metode ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi tersebut dan tindakan pra siklus ini peneliti laksanakan pada tanggal 24 Januari 2017.

Nilai hasil test pada pra siklus diperoleh peneliti dari tes harian yang dilakukan dengan jumlah soal 10 soal. Hasil test pada pra siklus dapat diketahui dalam gambaran tabel berikut :

Tabel 1. Kategori Hasil Belajar Pra siklus

Nilai	Pra Siklus		Keterangan
	Siswa	%	
90 – 100	1	4 %	Tuntas 41,67%
80 – 89	3	13 %	
70 - 79	6	25 %	Tidak Tuntas 58,33 %
60 – 69	4	16 %	
50 – 59	1	4 %	
< 50	9	38 %	
Jumlah	24	100	Nilai rata-rata 58,95

Berdasarkan nilai di atas, ketuntasan belajar dari materi sifat-sifat cahaya dengan KKM 70 hanya 10 siswa (41,67 %), sedangkan siswa yang tidak tuntas nilainya sebanyak 14 siswa (58,33%). Hal ini menunjukkan peneliti perlu mencoba melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode yang lain. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam gambar diagram batang hasil belajar siswa pada pra siklus di bawah ini :



Gambar 1. Hasil Belajar Siswa Prasiklus

Siklus I

Tabel 2 Kategori Hasil Belajar Siklus I

Nilai	Siklus I		Keterangan
	Siswa	%	
90 – 100	4	16 %	Tuntas 66,67%
80 – 89	5	21 %	
70 – 79	7	29 %	Tidak Tuntas 33,33 %
60 – 69	3	13 %	
50 – 59	2	8 %	
< 50	3	13 %	
Jumlah	24	100	Nilai rata-rata 66,67

Berdasarkan nilai di atas, ketuntasan belajar dari materi sifat-sifat cahaya dengan KKM 70 hanya 16 siswa (66,67 %), sedangkan siswa yang tidak tuntas nilainya sebanyak 8 siswa (33,33 %). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam gambar diagram berikut :



Gambar 2 Diagram Batang Hasil Belajar Siklus I

Observasi

Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Proses observasi dilakukan oleh teman sejawat untuk mengamati aktivitas siswa dalam kelas selama proses belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran VAK. Pengamatan juga dilakukan terhadap perilaku dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan dampak yang ditimbulkan dari perilaku siswa selama proses pembelajaran. Dari pengamatan teman sejawat didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 3 Tabel Presentase Keaktifan Siswa Penggunaan Model VAK I

	Nilai	Jumlah	Presentase	Keterangan
1	90 – 100	7	29 %	A
2	74 - 90	9	38 %	B
3	< 74	8	33 %	C
Jumlah		24	100	



Gambar 3. Diagram Batang Keaktifan Siswa Siklus I

Siklus II

Data yang berhasil dikumpulkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa diperoleh dari hasil post test yang diberikan kepada siswa pada akhir siklus II. Post test berisi 10 soal pemahaman konsep yang berbentuk uraian dan tiap soal berbobot 3 skor. Sehingga keseluruhan memiliki skor 30.

Untuk menghitung perolehan hasil belajar siswa terhadap materi menerapkan sifat – sifat cahaya melalui kegiatan membuat karya/ model digunakan rumus ketuntasan belajar individu, lalu dicari nilai rata – ratanya untuk kemudian mengukur ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan ketuntasan belajar klasikal. Melalui tabel berikut dapat diperoleh gambaran hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Rembes 02.

Tabel 4. Kategori Hasil Belajar Siklus II

Nilai	Siklus I		Keterangan
	Siswa	%	
90 – 100	6	25 %	Tuntas 87,5%
80 – 89	10	42 %	
70 – 79	5	21 %	Tidak Tuntas 12,5 %
60 – 69	2	8 %	
50 – 59	1	4 %	
< 50	-	-	
Jumlah	24	100	Nilai rata-rata 80,21

Berdasarkan nilai di atas, ketuntasan belajar dari materi sifat – sifat cahaya dengan kkm 70 ada 21 siswa (87,5 %), sedangkan siswa yang tidak tuntas nilainya sebanyak 3 siswa (12.5 %). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam gambar diagram berikut :



Gambar 4. Diagram Batang Hasil Belajar Siklus II

Observasi

Setelah diamati dan dicatat oleh observer bagaimana tingkat partisipasi dan keaktifan terutama terkait dengan keaktifan siswa dalam mendengarkan dengan seksama penjelasan guru, keaktifan siswa dalam menyimak, mendengarkan, melakukan percobaan dan mendeskripsikan hasil percobaannya serta mengomentari hasil dari kelompok lain, maka diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 5. Tabel Presentase Nilai Pengamatan Penggunaan Model VAK Siklus II

	Nilai	Jumlah	Presentase	Keterangan
1	90 – 100	12	50 %	A
2	74 – 90	10	42 %	B
3	< 74	2	8 %	C
Jumlah		24	100	



Gambar 5 Diagram Batang Keaktifan Siswa Siklus II

Hasil belajar siswa meningkat tiap siklusnya dimana pada pra siklus yang menggunakan metode ceramah dan tanya jawab ketuntasan hanya 10 siswa atau sebesar 41,67 % dengan rata – rata kelas 58,95. Setelah melakukan model pembelajaran VAK pada siklus I menjadi 16 siswa atau sebesar 66,67 % dengan rata – rata 69,79 dan diperbaiki lagi pada siklus II sehingga ketuntasan belajar siswa mencapai 87,5% atau 21 siswa dengan nilai rata – rata mencapai 80,21. Tabel berikut ini akan menggambarkan peningkatan nilai tiap siklus.

Tabel 6 Tabel Perbandingan Hasil Belajar Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

Nilai	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Siswa	%	Siswa	%	Siswa	%
90-100	1	4 %	4	17 %	6	25 %
80-89	3	12 %	5	21 %	10	42 %
70-79	6	25 %	7	30 %	5	21 %
60-69	4	17 %	3	12 %	2	8 %
50-59	1	4 %	2	8 %	1	4 %
<50	9	38 %	3	12 %	-	-
Jumlah	24	100 %	24	100%	24	100%

Hasil tersebut menunjukkan apa yang telah dilakukan oleh peneliti pada penyampaian materi mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri Rembes 02 dengan menggunakan model pembelajaran VAK telah meningkatkan hasil belajar siswa sehingga siswa mampu memahami materi yang diajarkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram batang berikut ini:



Gambar 6 Diagram Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Keaktifan siswa siklus 1 hanya mencapai 67 % atau hanya 16 siswa yang ikut berperan aktif selama dalam pembelajaran. Namun hal tersebut meningkat cukup signifikan ketika pada siklus II mencapai angka 92 % atau 22 siswa yang berperan aktif dalam proses pembelajaran. Berikut ini penggambaran nilai ketuntasan akatifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Tabel 7 Tabel Perbandingan Keaktifan Siswa Siklus I dan II

No	Nilai	Kategori	Siklus I		Siklus II	
			Siswa	%	Siswa	%
1	90 – 100	Aktif	7	29 %	12	50 %
2	74 – 90	Cukup Aktif	9	42 %	10	42%
3	< 74	Kurang aktif	8	33 %	2	8 %
Jumlah			24	100	24	100

Tabel di atas menunjukkan apa yang dilakukan guru untuk menjadikan siswa tertarik mengikuti pembelajaran dan terjadi pembelajaran yang terpusat pada siswa bukan pada guru telah berhasil. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram dibawah ini :



Gambar 7. Diagram Batang perbandingan Keaktifan Siswa Pra siklus, Siklus I, dan siklus II

Pembahasan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas secara kolaboratif mengenai penerapan model pembelajaran VAK mata pelajaran IPA materi Sifat-sifat Cahaya kelas V SD Negeri

Rembes 02 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang memperoleh hasil penelitian dengan pemaknaan sebagai berikut:

Pembelajaran materi Sifat-sifat Cahaya di kelas V ini, dilakukan melalui model pembelajaran VAK merupakan salah satu tipe model pendekatan berfikir dan berbasis masalah. Huda (2013: 289) menjelaskan model VAK adalah gaya belajar multi-sensorik yang melibatkan tiga unsur gaya belajar yaitu penglihatan, pendengaran, dan gerakan. Dengan mengkombinasikan gaya belajar dapat meningkatkan kemampuan lebih besar dan menutupi kekurangan yang dimiliki masing-masing siswanya. Selain itu model VAK juga melatih siswa terbiasa belajar menggunakan media atau alat peraga sehingga pembelajaran lebih bermakna.

1. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA siklus I belum menunjukkan hasil yang optimal, tetapi setelah diadakan siklus II semua aspek observasi mengalami peningkatan. Data yang diperoleh pada siklus I siswa yang aktif mencapai 67% dengan kriteria sedang dan mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 92% dengan kriteria sangat tinggi.

Peningkatan yang terjadi menunjukkan bahwa siswa mengalami kegiatan belajar karena siswa melakukan suatu perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan belajar, yaitu perubahan aktivitas belajar siswa ketika proses pembelajaran menjadi lebih baik, yang merupakan hasil pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan di kelas. Hal tersebut sesuai dengan definisi yang dikemukakan oleh Slameto (2010: 2) "belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru, secara keseluruhan sebagai pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya".

Dengan menggunakan model VAK, siswa lebih terlibat secara aktif dalam pemahaman materi yang dipelajari. Dalam belajar siswa tidak hanya menggunakan satu modalitas yang dimilikinya tetapi lebih banyak menggunakan modalitas dengan mengkombinasikan gaya belajar sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat Ngilimun (2014:67) yang menyatakan pembelajaran berlangsung efektif dan optimal bila didasarkan pada karakteristik gaya belajar pembelajar, setidaknya-tidaknya ada tiga gaya belajar yang harus diperhitungkan dalam proses pembelajaran, yaitu gaya auditoris, gaya visual, dan gaya kinestetis.

Model pembelajaran *Visual Auditory Kinesthetic (VAK)* merupakan salah satu tipe model berfikir dan berbasis masalah (Huda (2013: 289)). Dalam pembelajaran VAK siswa banyak melakukan kegiatan antara lain pada tahap *Visual*, siswa melakukan kegiatan melihat dan mengamati gambar-gambar yang dipaparkan oleh guru dalam menjelaskan materi. Kemudian pada tahap *Auditory* guru menjelaskan materi dengan ceramah siswa melakukan kegiatan yaitu mendengarkan. Dan pada tahap *Kinesthetic* yaitu tidak hanya guru melakukan demonstrasi tetapi siswa terlibat secara langsung dengan melakukan praktek percobaan. Dalam percobaan siswa banyak sekali melakukan kegiatan antara lain: siswa menyelidiki, meneliti dan membandingkan. Siswa meneliti dan menyelidiki kejadian apa saja yang terjadi saat melakukan percobaan dan juga membandingkan sekaligus membuktikan teori dengan fakta. Dengan kata lain pada pembelajaran VAK dituntut aktivitas siswa yang tinggi. Hal ini sudah sesuai dengan karakteristik pembelajaran kelas tinggi, yang dikemukakan Anitah (2014:35) menjelaskan karakteristik pembelajaran di kelas tinggi (kelas 4, 5, 6) adalah 1) pembelajaran dilaksanakan secara logis dan sistematis; 2) pembelajaran banyak menggunakan pembelajaran yang berbasis masalah dan konstruktivis, melakukan aktivitas

menyelidiki, meneliti, dan membandingkan (disamping masih tetap menggunakan metode-metode yang lain seperti ceramah, diskusi, dan tanya jawab); 3) pembelajaran dituntut aktivitas yang tinggi. Setelah pembelajaran berakhir siswa bersama guru melakukan refleksi dengan mengingat kembali materi yang disampaikan lalu menyimpulkannya. Setelah itu, guru memberikan tes formatif pada akhir pembelajaran untuk dikerjakan secara individu.

2. Hasil Belajar Siswa

Pembelajaran IPA materi Sifat-sifat Cahaya dengan menerapkan model pembelajaran VAK mengalami peningkatan hasil belajar dari pelaksanaan siklus I dan siklus II. Rata-rata hasil belajar siswa pada pelaksanaan siklus I 69,79, dan pada siklus II meningkat menjadi 80,21. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus I mencapai 66,67%, meningkat menjadi 87,5%. Hal tersebut menandakan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar dari kegiatan siklus I, dan siklus II dalam penelitian tindakan kelas kolaboratif pada pembelajaran materi Sifat-sifat Cahaya melalui model VAK.

Susanto (2013: 5) menjelaskan hasil belajar siswa yaitu perubahan yang terjadi dalam diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran". Sejalan dengan teori tersebut, hasil belajar yang diperoleh siswa kelas V SD Negeri Rembes 02 pada penelitian tindakan kelas kolaboratif ini merupakan perubahan perilaku yang ditunjukkan melalui peningkatan pengetahuan siswa setelah melakukan pembelajaran IPA. Bukan hanya meningkat dalam aspek kognitif saja, namun dalam aspek afektif dan psikomotor pun meningkat.

Model pembelajaran VAK merupakan model pembelajaran yang menggabungkan tiga gaya belajar yaitu visual auditory kinesthetic. Pembelajaran VAK dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam belajar dengan melakukan aktivitas menyelidiki, meneliti, dan masih tetap menggunakan metode- metode yang lain seperti ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Siswa mempunyai motivasi dan minat yang tinggi dalam pembelajaran ini, karena model pembelajaran VAK sangat menarik dan bervariasi dengan menggunakan banyak media. Model pembelajaran VAK memudahkan siswa untuk memahami materi Sifat-sifat Cahaya di kelas V SD Negeri Rembes 02. Penggunaan model VAK dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang berimbas pada meningkatnya hasil belajar siswa. Pembelajaran melalui model VAK dapat melatih dan mendorong siswa untuk belajar aktif dengan terlibat secara langsung, komunikatif, bekerja sama dalam menyelesaikan tugas dan diskusi kelompok.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

Berdasarkan data – data penelitian yang telah dianalisa, dapat disimpulkan adanya peningkatan hasil belajar siswa per siklus, pada pra siklus yang awal mulanya hanya 41,67 % (10 siswa) dari 24 siswa, pada siklus I meningkat yang mencapai nilai KKM atau tuntas menjadi 66,67 % atau 16 siswa yang mampu mencapai nilai KKM dengan nilai rata – rata kelas mencapai 69,79. Kemudian hasil tersebut diperbaiki lagi pada siklus II sehingga mencapai ketuntasan belajar sebanyak 87,5% atau 21 siswa. Sedangkan proses keaktifan siswa juga mengalami peningkatan, dimana pada siklus I hanya mencapai 67 % atau 16 siswa yang mencapai ketuntasan klasikal. Namun pada siklus II terdapat peningkatan yang sangat signifikan mencapai 92 % atau 22 siswa berperan aktif dalam mengikuti proses

pembelajaran, sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran Visualisasi Auditori Kinestetik (VAK) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi pokok Cahaya dan Sifat – sifatnya di kelas V SD Negeri Rembes 02 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2016/ 2017.

SARAN

Ada beberapa saran yang akan peneliti sampaikan sehubungan dengan adanya penelitian yang telah peneliti lakukan di kelas V SD Negeri Rembes 02 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang dengan menggunakan model pembelajaran VAK, antara lain:

1. Bagi Siswa

Bagi siswa semoga dengan hasil yang telah diraih, dapat memacu kreativitas dan semangat belajar para siswa, sehingga dapat mencapai hasil yang diinginkan yaitu memperoleh nilai yang memuaskan.

2. Bagi Praktisi Pendidikan (Guru)

Bagi praktisi pendidikan atau guru yang tertarik untuk menerapkan model pembelajaran VAK, perlu mempersiapkan hal – hal yang dibutuhkan agar ketika akan dilaksanakan tidak mengalami hambatan sehingga malah menjadikan model pembelajaran ini menjadi tidak berguna. Karena harus dipahami bahwa model ini diterapkan untuk menjembatani karakteristik siswa kita yang berbeda – beda agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan maksimal. Namun apapun model pembelajaran yang dipergunakan, pahami terlebih dahulu karakter siswa yang dihadapi agar nanti dalam mempergunakan metode pembelajaran dapat memberikan hasil sesuai yang diinginkan serta harus selalu menjadi guru yang kreatif agar anak didik kita dapat memperoleh hasil yang maksimal

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti yang hendak menggunakan model pembelajaran ini sebagai bahan penelitian untuk pelajaran apapun, diharapkan untuk melakukan pemahaman terlebih dahulu tentang model pembelajaran ini, sehingga tidak menjadi rancu atau terbalik dengan model pembelajaran yang hampir serupa tapi tak sama. Kesesuaian materi sangat diperhatikan agar penerapan model pembelajaran VAK ini dapat memperoleh hasil yang maksimal sesuai yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah W, Sri, dkk. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD*. Banten : Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pembelajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iskandar, Sринi M. 2001. *Pendidikan IPA*. Bandung: Maulana
- Ngalimun. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jogjakarta: Aswaja Pressindo
- Samatowa, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah dasar*. Jakarta: Indeks
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT. Rineka Cipta

- Suherman, Erman. 2008. *Model Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Siswa*. <http://pkab.wordpress.com/2008/04/29/>. Diakses pada 4 November 2016.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sutrisno, Leo dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Surakarta : PGSD FKIP UMS.
- Wardani, Sri. Dkk. 2009. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Keterampilan Proses Sains Berorientasi Problem-Based Instruction. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol 3 No.1(online pada 20 Juli 2016)

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENGENAL MALAIKAT DAN TUGAS-TUGASNYA MELALUI METODE MAKE A MATCH DI SD NEGERI SENDANG 01 KECAMATAN BRINGIN KABUPATEN SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Sri Sulastri

SDN Sendang 01
email: sris49117@gmail.com

Info Artikel

Keywords: Learning Outcomes,
Make a Match Method

Abstract

This study uses a qualitative approach with the type of Classroom Action Research (PTK). The research subjects were fourth grade students of Sendang 01 elementary school, Bringin District, Semarang Regency. The data collection techniques used in this study were (1) participant observation method (2) the test method. The data in this study are divided into two types, namely quantitative data and qualitative data. The research was carried out in three stages. The first stage is a pre-cycle with the lecture method with an average score of 59.55 of the Minimum Completion Criteria (KKM) of 70 with 27.27% student completeness. The second stage of cycle 1 results from the class average score of 69.55 which was achieved by 13 students who completed out of 22 students. With completeness reaching 59.09%. The third stage of the second cycle with an average grade score of 81.82 which was achieved by 21 students who completed out of 22 students with completeness reaching 95.45%. Based on these data, with the application of the Make a Match method, cycles I and II, it can be seen that there is an increase in learning outcomes after the application of the Make a Match method.

Abstrak

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitiannya adalah siswa kelas IV SD Negeri Sendang 01 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) metode observasi partisipan (2) metode tes. Data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah pra siklus dengan metode ceramah dengan hasil nilai rata-rata 59,55 dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 dengan ketuntasan siswa 27,27%. Tahap kedua siklus I hasil nilai rata-rata kelasnya 69,55 yang dicapai oleh 13 siswa yang tuntas dari 22 siswa. Dengan ketuntasan mencapai 59,09%. Tahap ketiga siklus II dengan nilai rata-rata kelas 81,82 yang dicapai oleh 21 siswa yang tuntas dari 22 siswa dengan ketuntasannya mencapai 95,45%. Berdasarkan data tersebut dengan penerapan metode *Make a Match*, siklus I dan II dapat diketahui ada peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya metode *Make a Match*.

© 2020 Universitas Ngudi Waluyo

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan mengalami perkembangan dalam mewujudkan generasi muda yang mampu menghadapi globalisasi. Berbagai upaya dilakukan agar tujuan pendidikan di Indonesia tercapai. Salah satunya dibuatlah kurikulum pendidikan, baik ditingkat Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Umum, Bahkan Perguruan Tinggi. Salah satu mata pelajaran yang harus disampaikan pada anak didik yaitu Pendidikan Agama Islam (PAI).

PAI secara garis besar bertujuan untuk membina manusia agar menjadi hamba Allah SWT. yang sholeh dengan seluruh aspek kehidupan, perbuatan, pikiran, dan perasaan. Khususnya agar manusia selalu mengabdikan diri dan menyembah Allah SWT. PAI merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diberikan ditingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD). PAI sangat kompleks, sehingga dalam proses pembelajarannya diperlukan metode pembelajaran agar ilmu agama Islam dapat dimengerti, dipahami dan dijadikan pedoman hidup di dunia. Pembelajaran bukanlah proses menyerap pengetahuan yang sudah jadi bentukan guru. Hal ini terbukti dengan hasil ulangan para siswa berbeda-beda, padahal mendapat pelajaran yang sama, dari guru yang sama, dan pada saat yang sama. Menurut Rohmat (2000:1) belajar juga merupakan proses kompleks dan unik yang melibatkan beberapa aspek kepribadian baik fisik maupun mental.

Dalam interaksi belajar mengajar, seorang guru sebagai pengajar akan berusaha secara maksimal dengan menggunakan berbagai ketrampilan dan kemampuan yang dimilikinya agar siswa dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, guru harus dapat menciptakan situasi yang menyenangkan agar siswa dapat belajar dengan maksimal. Menurut Sanjaya (2009:162) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen mengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri (materi pembelajaran).

Model pembelajaran kooperatif terdapat beberapa macam teknik, salah satu teknik tersebut adalah teknik *Make a Match*. Dengan menggunakan *Make a Match* siswa diajak untuk belajar sambil bermain, dengan cara saling menjodohkan kartu yang dimilikinya sehingga pembelajaran Agama Islam menjadi lebih menarik dan siswa dapat menyukai pembelajaran Agama Islam dan dapat dengan mudah memahami isi materi di sampaikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil teknik *Make a Match* dalam upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI pada materi *m e n g e n a l M a l a i k a t d a n t u g a s n y a*. Penerapan teknik *Make a Match* akan lebih mengaktifkan siswa dalam pembelajaran sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna karena adanya keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui teknik ini, siswa juga akan terlatih untuk mengungkapkan gagasan, pendapat dan kritikan terhadap orang lain. Sehingga diharapkan mampu mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Peneliti menggunakan teknik *Make a Match* ini dengan tujuan agar siswa lebih dapat memahami dan siswa lebih aktif sehingga pembelajaran berlangsung efektif, menyenangkan dan tidak membosankan. Karena siswa dituntut untuk aktif sebagai pemain peran dan sebagai pengamat permainan peran. Hal ini terbukti dari hasil belajar mata pelajaran PAI pada ulangan harian semester gasal sebanyak 24 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM hanya 8 siswa atau 36% dan nilai rata-rata kelas yang hanya 65, kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran PAI masih dibawah Kriteria

Ketentuan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh SD Negeri Sendang 01 tahun pelajaran 2017/2018 untuk siswa kelas IV sebesar 70.

Menurut peneliti, kenyataan kurang berhasilnya siswa dalam memahami dan meneladani materi mengenal malaikat dan tugasnya, siswa tidak mampu memahami materi pelajaran dengan baik, kebanyakan siswa mengantuk selama proses pembelajaran, guru dalam proses pembelajaran tidak menggunakan metode yang sesuai dengan materi yang disampaikan dan hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga setiap proses pembelajaran siswa kurang dapat memahami materi pembelajaran PAI yang disampaikan oleh guru. Temuan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sendang 01 dan metode yang telah digunakan sebelumnya ini mendasari peneliti untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul *"Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Mengenal Malaikat dan Tugasnya Melalui Metode Make a Match di Kelas IV di SD Negeri Sendang Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang 01 Tahun Pelajaran 2017/2018"*.

KAJIAN TEORITIS

Hasil Belajar

Dalam seluruh proses pendidikan disekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai anak didik. Belajar pada hakikatnya adalah pembentukan asosiasi antara kesan yang ditangkap panca indra dengan kecenderungan untuk bertindak atau hubungan antara stimulant dan respon (John Locke dalam Sanjaya, 2009:114).

Dengan demikian untuk mengukur tercapainya suatu pembelajaran disekolah, maka seorang guru memberikan evaluasi. Evaluasi tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara. Seperti dengan Tanya jawab, ulangan harian, tes tertulis dan sebagainya. Dengan begitu hasil belajar siswa dapat diketahui oleh seorang guru.

Azwar (2002:13) menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa dalam belajar. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) (2002:895) hasil belajar adalah hasil pelajaran yang diperoleh dari kegiatan belajar disekolah yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukiran dan nilai. Winkel (2007: 102) menjelaskan bahwa setiap kegiatan belajar yang menghasilkan suatu perubahan yang khas disebut hasil belajar.

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran disekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif. Menurut Sudjana (2010:22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Wahidmurni (2010:18) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut diantaranya dari segi berfikirnya, ketrampilannya, atau sikap terhadap obyek.

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai oleh siswa dalam kegiatan belajar dengan mencapai nilai optimal. Yang dimaksud nilai optimal dalam penelitian ini yaitu nilai diatas nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat kemampuan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi yang diperoleh dalam proses pembelajaran. Hasil belajar diukur dengan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau kalimat.

a. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar dibagi menjadi tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: (1) ranah kognitif yang mencakup: ingatan, pemahaman, penerapan, analisi, sintesis, dan evaluasi, (2) ranah afektif yang mencakup: penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembedaan pola hidup, dan (3) ranah psikomotorik yang mencakup: persepsi, kesiapan, gerakan bimbingan, gerakan biasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreatifitas (Benyamin S. Bloom dalam Winkel, 2007:273).

Menurut Sudjana (2005: 22) hasil belajar dibagi dalam tiga ranah, yaitu: (1) Ranah Kognitif, (2) Ranah Afektif, dan (3) Ranah Psikomotorik. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa. Hasil belajar seseorang dapat di bagi dan diukur menjadi tiga ranah belajar,yaitu: (1) ranah kognitif yang mencakup: ingatan, pemahaman, penerapan, analisi, sintesis, dan evaluasi, (2) ranah afektif yang mencakup: penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembedaan pola hidup, dan (3) ranah psikomotorik yang mencakup: persepsi, kesiapan, gerakan bimbingan, gerakan biasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreatifitas.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Hamalik (2005: 183) perbedaan hasil belajar dikalangan para siswa disebabkan oleh berbagai faktor-faktor, antara lain : faktor kematangan, latar belakang siswa, dan bakat siswa. Untuk mencapai hasil belajar siswa sebagaimana yang diharapkan, maka perlu diperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain: faktor intern, dan faktor ekstern. Faktor intern itu merupakan faktor biologis anak seperti kecerdasan,bakat, minat, dan motivasi. yang mencakup: penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembedaan pola hidup, dan ranah psikomotorik yang mencakup: persepsi, kesiapan, gerakan bimbingan, gerakan biasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreatifitas (Benyamin S. Bloom dalam Winkel, 2007:273).

Menurut Sudjana (2005: 22) hasil belajar dibagi dalam tiga ranah, yaitu: (1) Ranah Kognitif, (2) Ranah Afektif, dan (3) Ranah Psikomotorik. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa. Hasil belajar seseorang dapat di bagi dan diukur menjadi tiga ranah belajar, yaitu: (1) ranah kognitif yang mencakup: ingatan, pemahaman, penerapan, analisi, sintesis, dan evaluasi, (2) ranah afektif yang mencakup: penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembedaan pola hidup, dan (3) ranah psikomotorik yang mencakup: persepsi, kesiapan, gerakan bimbingan, gerakan biasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreatifitas.

Faktor ekstern itu berasal dari luar diri anak seperti keluarga, sekolah, masyarakat, dan sebagainya (Slameto, 1998 : 54-71). Faktor Internal : Faktor internal adalah faktor yang timbul dari diri individu itu sendiri, adapun yang dapat digolongkan kedalam faktor intern yaitu kecerdasan, bakat, minat, dan motifasi.

Berdasarkan pendapat diatas, sudah jelas bahwa minat besar pengaruhnya terhadap belajar. Bahkan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan dipahami. Untuk memperoleh hasil yang baik maka seorang siswa dituntut untuk mengembangkan dirinya sesuai dengan minat yang dimilikinya.

Pendidikan Agama Islam (PAI)

PAI adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam menyakini, memahami, dan menghayati agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat guna mewujudkan persatuan nasional (Depag RI,

2005:10). Menurut Abuddin Nata (2007:161), bahwa PAI dapat diartikan sebagai pendidikan yang didasarkan pada nilai-nilai ajaran Islam sesuai yang tercantum dalam al-Quran dan Hadis serta dalam pemikiran para ulama dan dalam praktek sejarah umat Islam.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa PAI adalah bimbingan dan asuhan terhadap siswa agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakini secara menyeluruh serta menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidup demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia dan di akhirat

Fungsi dan Tujuan PAI

Fungsi PAI

- a) Penanaman nilai ajaran Islam sebagai pedoman untuk mencapai kebahagiaan hidup didunia dan diakhirat.
- b) Pengembangan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT. serta akhlak mulia. Penyesuaian mental siswa terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui PAI.
- c) Perbaikan kesalahan-kesalahan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan.
- d) Pencegahan dari hal-hal negatif budaya asing dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Penyaluran siswa untuk mendalami PAI ke lembaga yang lebih tinggi

Tujuan PAI

- a) Menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengalaman, dan pembiasaan peserta didik tentang Agama Islam.
- b) Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama, dan berakhlak mulia, yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, adil, disiplin, toleransi, menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah. (Depdiknas, 2006: 5).

Menurut Ramayulis (2001: 104) yaitu PAI bertujuan meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT.

Mengenal Malaikat dan Tugasnya

Secara Etimologi, kata Malaikat (dalam bahasa Indonesia disebut Malaikat) adalah bentuk jamak dari *Malak*, berasal dari *Masdar Al-Aluka* yang artinya *Ar-Risalah* (misi atau pesan). Yang membawa misi disebut dengan Rosul (utusan). Dalam beberapa ayat dalam Al-Quran Malaikat juga disebut dengan Rosul (utusan-utusan).

Tugas-Tugas Malaikat

Jumlah Malaikat sangat banyak, hanya Allah SWT yang tahu mengenai persis jumlahnya. Akan tetapi, Malaikat yang wajib diketahui hanya ada 10, yaitu sebagai berikut :

- a) Malaikat Jibril disebut juga *Ruhul Qudus* atau *Ruhul Amin*. Malaikat jibril bertugas menyampaikan wahyu kepada rosul.
- b) Malaikat Mikail bertugas menyampaikan rizki, menurunkan hujan, dan mengatur sinar matahari.
- c) Malaikat Isrofil tugasnya adalah meniup sangkakala dalam dua tiupan. Tiupan pertama untuk merusak alam seisinya, tiupan kedua untuk membangkitkan segala yang mati dan mengumpulkannya di padang mahsair untuk dihisab.

- d) Malaikat Izroil disebut malaikat maut, bertugas mencabut nyawa setiap makhluk hidup.
- e) Malaikat Raqib, tugasnya mencatat amal baik manusia selama hidup di dunia.
- f) Malaikat Atid, bertugas mencatat amal buruk manusia selama hidup di dunia,
- g) Malaikat Munkar, bertugas memeriksa setiap ruh di dalam kubur.
- h) Malaikat Nakir, bertugas sama dengan malaikat munkar.
- i) Malaikat Malik, bertugas menjaga dan mengatur urusan neraka dan dibantu oleh malaikat Zabaniyah.
- j) Malaikat Ridwan, bertugas menjaga dan mengatur urusan surga.

Tujuan dan Hikmah Meyakini Adanya Malaikat

Sebagai salah satu rukun iman, keyakinan adanya Malaikat memiliki hikmah, diantaranya :

- a) Manusia adalah makhluk ciptaan Allah yang paling mulia dibandingkan makhluk lainnya termasuk para malaikat, namun ibadah dan kesyukuran yang ditampilkan manusia tidak sebanding dengan ibadah dan kesyukuran yang ditunjukkan para malaikat. Dengan iman kepada para malaikat dan mengenali mereka secara benar, manusia akan sadar akan kelemahan dan kedurhakaannya kepada Allah SWT.
- b) Manusia akan senantiasa merasa diawasi oleh Allah, sehingga tidak akan sewenang-wenang berbuat sesuatu yang tidak sesuai dengan tuntunan ajaran agama.
- c) Senantiasa berusaha mengadakan hubungan dengan para malaikat dengan jalan mensucikan jiwa dan meningkatkan ibadah kepada Allah, sebab seseorang akan sangat beruntung apabila termasuk golongan yang sering didoakan oleh para malaikat, karena doa malaikat tidak pernah ditolak Allah SWT.
- d) Untuk menambah ketaqwaan kepada Allah SWT, sebab segala perbuatan dan tindak-tanduk yang dilakukan oleh manusia tidak luput dari pengamatan Allah SWT.

Metode *Make a Match*

Salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar yang aktif adalah model pembelajaran kooperatif. Dalam hal ini, siswa memiliki tanggung jawab yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Dengan demikian, guru harus cermat dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang memudahkan diri siswa untuk memahami setiap konsep materi yang diberikan untuk dapat dipertanggung jawabkan baik secara individu maupun kelompok. Beragam model pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah model pembelajaran *Make A Match*.

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Loma Curran. Menurut Shoimin (2014: 98) ciri utama model *Make A Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana menyenangkan.

Menurut Rusman (2012 :136) model *Make A Match* merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang dilakukan dengan cara guru menyediakan kartu yang berisi soal dan kartu berisi jawaban, setiap siswa mendapatkan satu kartu, kemudian guru meminta siswa untuk mencocokkan kartu soal yang ia pegang dengan kartu jawaban yang dipegang oleh temannya dengan waktu yang ditentukan. Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Menurut Suprijono (2010: 21) *Make A Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Langkah-Langkah Pembelajaran

Metode *Make a Match*

Dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match* maka perlu diketahui langkah-langkahnya agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Menurut Shoimin (2014 : 100) adapun langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* yaitu sebagai berikut :

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya jawaban.
- b) Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
- c) Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang di pegang.
- d) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- e) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang diberi poin.
- f) Setelah babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya.
- g) Kesimpulan/penutup.

Menurut Rusman (2012: 132), adapun langkah-langkah pembelajaran dalam menggunakan model *Make A Match* adalah :

- a) Guru menyampaikan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).
- b) Setiap siswa mendapatkan dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- c) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal dan kartu jawaban)
- d) Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- e) Setelah babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- f) Kesimpulan.

Menurut Istarani (2012: 56) langkah-langkah pembelajaran dalam menggunakan model *Make A Match* adalah :

- a) Guru menyampaikan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban.
- b) Setiap peserta didik mendapatkan satu kartu.
- c) Tiap peserta didik mendapatkan jawaban/ soal dari kartu yang dipegang.
- d) Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban)
- e) Setelah satu babak karti dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda. Dan seterusnya.
- f) Kesimpulan/penutup.

Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut Istarani (2012:58) model pembelajaran *Make A Match* baik digunakan manakala

guru menginginkan kreativitas berfikir siswa. Sebab, melalui pembelajaran seperti ini siswa diharapkan mampu untuk mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang ada didalam kartu.

Adapun kelebihan model pembelajaran *Make A Match* ini adalah :1) Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu; b) Meningkatkan kreativitas belajar siswa; c) Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar; d) Dapat menumbuhkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pencocokkan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh sendirinya; e) Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Sedangkan kekurangan dalam model pembelajaran *Make A Match* menurut Istarani (2012: 58) adalah : 1) Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus; 2) Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran; 3) Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa merasa hanya sekedar permainan saja; 4) Sulit untuk mengkonsentrasikan anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas yang berlangsung selama 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Metode penelitian yang dilakukan peneliti adalah dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

Perencanaan Awal

Siklus pertama.

1. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti merencanakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan pada kompetensi dasar menyebutkan tugas-tugas malaikat.
- b) Peneliti menyiapkan kertas untuk dibagikan kepada peserta didik guna menjawab pertanyaan sesuai dengan materi pembahasan.

2. Pelaksanaan

- a) Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik terhadap materi pada kompetensi dasar menyebutkan tugas-tugas malaikat.
- b) Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu menyebutkan tugas-tugas malaikat.
- c) Peserta didik diatur dengan duduk melingkar.
- d) Guru menjelaskan materi kepada peserta didik dengan metode ceramah dan Tanya jawab.
- e) Peserta didik mendengarkan dan menjawab pertanyaan dari guru, siswa juga dipersilahkan bertanya pada guru tentang materi pembelajaran.
- f) Diakhir pembelajaran guru memberikan evaluasi.
- g) Guru membagikan selemba kertas kepada peserta didik untuk menulis jawaban pertanyaan mengenai materi yang sudah dijelaskan tadi, dengan waktu yang dibatasi.

3. Observasi

Temam sejawat mengamati proses pembelajaran tentang penerapan metode *Make a Match*, pada kompetensi dasar menyebutkan tugas-tugas malaikat siswa kelas IV. Adapun yang perlu diamati adalah :

- a) Mengamati setiap kegiatan siswa dalam pembelajaran yaitu aktivitas peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode *Make a Match*.
- b) Mengamati dan mencatat peserta didik aktif dalam proses pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode *Make a Match*.
- c) Memeriksa hasil latihan soal setelah peserta didik diberi tugas individu.

4. Refleksi

- a) Menganalisis hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus I.
- b) Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada Pelaksanaan kegiatan penelitian pada siklus II.

Siklus kedua.

1. Perencanaan

- b) Mengidentifikasi rumusan masalah, peneliti bekerja sama dengan kolabulator untuk mengungkap dan memperjelas permasalahan yang peneliti hadapi untuk menentukan jalan penelitian dan meninjau kembali rencana pembelajaran yang telah disiapkan. Pada tahap ini benar-benar menyiapkan siswa pada kondisi siap untuk belajar dan konsentrasi pada materi menyebutkan tugas-tugas Malaikat.
- c) Menyiapkan rencana pembelajaran sesuai dengan metode *Make a match*. Dalam menyiapkan ditekankan pada pengamatan pra siklus untuk lebih menuntut siswa aktif melalui pembelajaran tersebut.
- d) Bekerja sama dengan teman sejawat dalam :
 - 1) Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran.
 - 2) Menentukan materi
 - 3) Mengembangkan skenario
 - 4) Menyiapkan sumber belajar
 - 5) Mengembangkan format evaluasi
 - 6) Mengembangkan format observasi pembelajaran
 - 7) Menyiapkan lembar soal yang digunakan pada pembelajaran sebagai tes formatif yang terkait dengan materi

2. Pelaksanaan

Tahap awal

Guru mengkondisikan kelas; berdoa, mengabsen, dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk dicapai siswa dalam proses pembelajaran.

Tahap Inti

Pada tahap ini peneliti melaksanakan penerapan metode *Make a Match* dengan pelaksanaan sebagai berikut ;

- a) Guru membagi siswa untuk dibuat kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu yang berisi nama-nama Malaikat. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu yang berisi tugas-tugas Malaikat.
- b) Dari pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pasangan tersebut kepada teman lain sebagai penilai, kelompok ini kemudian membacakan kartu yang sudah terpasang tersebut.

- c) Setelah semua terpasang antara nama-nama Malaikat dengan tugas- tugasnya maka guru mengacak lagi kartu-kartu itu untuk dibagikan kembali kepada masing-masing anak dalam kelompok lain
- d) Guru disini berperan sebagai mediator dan fasilitator serta mengkondisikan agar pembelajaran berjalan dengan tertib.

Tahap akhir

- a) Guru memberi evaluasi untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran dengan metode *Make a Match*.
- b) Peserta didik mengerjakan soal-soal yang diberikan guru.
- c) Guru memberikan penegasan materi dan menutup pembelajaran dengan memberikan tugas rumah.

3. Observasi

Teman sejawat mengamati proses pembelajaran tentang penerapan metode *Make a Match*, pada kompetensi dasar menyebutkan tugas-tugas malaikat siswa kelas IV. Adapun yang perlu diamati adalah :

- a) Mengamati setiap kegiatan siswa dalam pembelajaran yaitu aktivitas peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode *Make a Match*.
- b) Mengamati dan mencatat peserta didik aktif dalam proses pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode *Make a Match*.
- c) Memeriksa hasil latihan soal setelah peserta didik diberi tugas individu.

4. Refleksi

- a) Menganalisis hasil pengamatan untuk membuat simpulan sementara terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus II.
- b) Mendiskusikan hasil analisis dan evaluasi siklus II. Diharapkan setelah siklus ini, penerapan proses pembelajaran tentang penerapan metode *Make a Match* , pada kompetensi dasar menyebutkan tugas- tugas malaikat siswa kelas IV lebih efektif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Perolehan nilai hasil belajar siswa pada materi Mengenal Malaikat dan Tugasnya pada waktu prasiklus nilai rata-rata hasil belajar siswa hanya mencapai 59,55. Hal ini menunjukkan belum ada peningkatan. Untuk hasil ketuntasan dari KKM 70 bisa dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1 Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

No	Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
1	Tuntas	6	27,27%
2	Tidak Tuntas	16	72,73%
Jumlah		22	100%

Dari tabel 1 di atas dapat disimpulkan dengan menerapkan metode ceramah pada waktu pra siklus belum menunjukkan adanya peningkatan karena siswa yang mendapatkan nilai ketuntasan belajar hanya 6 orang (27,27 %) sedangkan siswa yang belum tuntas 16 orang siswa atau (72,73%) jadi secara klasikal siswa belum tuntas dalam belajar.

Siklus I

Tabel 2. Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar Pada Siklus I

No	Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
1	Tuntas	13	59.09%
2	Tidak Tuntas	9	40,91%
Jumlah		24	100%

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dijelaskan bahwa nilai ketuntasan hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan setelah diterapkan metode *Make a Match*. Sebelum perbaikan prasiklus siswa yang tuntas hanya 6 orang (27,27%) dan meningkatkan kembali nilai menjadi 13 orang (59,09%) dan yang belum tuntas ada 9 orang (40,91%), dengan nilai tertinggi 90, terendah 40 dengan nilai rata-rata yang diperoleh 69,55, dan secara klasikal telah mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari pada prasiklus.

Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran dan hasil tes pada siklus I bahwa penerapan metode *Make a Match* pada materi mengenal malaikat dan tugasnya Untuk mengetahui keberhasilan dan kegagalan atas pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti dan teman sejawat melakukan refleksi. Berdasarkan hasil refleksi, diperoleh ketentuan sebagai berikut.

- 1) Guru tidak dapat berbuat banyak ketika dihadapkan dengan kesulitannya sendiri dan apalagi mengatasi kesulitan siswa pada saat memenuhi tuntutan pembelajaran.
- 2) Siswa pun demikian, tampak paling bingung ketika harus berusaha mengikuti tuntutan pembelajaran.
- 3) Berdasarkan hasil tes belum tampak adanya peningkatan kemampuan yang signifikan pada masing-masing siswa.

Atas dasar itu, maka pada siklus II, baik guru maupun siswa perlu mengikuti petunjuk yang dianjurkan oleh teman sejawat.

Siklus II

Dari data pelaksanaan siklus II menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Make a Match* pada Siswa pada materi mengenal malaikat dan tugas-tugasnya mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar sebelum penerapan metode *Make a Match*. Dari hasil tes siklus II diketahui bahwa Siswa yang tuntas dari KKM yang ditentukan 70 sebanyak 21 anak (95,45 %) dari 22 anak dan tidak tuntas 1 orang siswa (4,55) dengan nilai tertinggi 100, terendah 60 dan nilai rata-rata 81,82. Dan nilai tersebut dapat dikategorikan baik, dan secara klasikal telah mengalami peningkatan yang lebih baik dari pada pra siklus dan siklus I.

Tabel 3. Prosentase Ketuntasan hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

No	Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
1	Tuntas	21	95,45%
2	Tidak Tuntas	1	4,55%
Jumlah		22	100%

Pembahasan

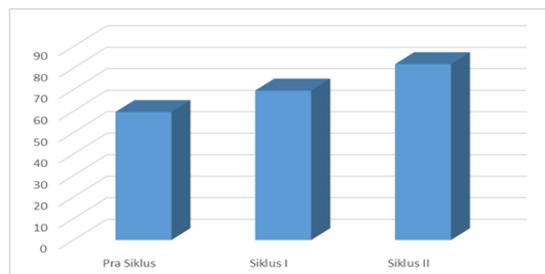
Penggunaan metode *Make a Match* pada materi mengenal Malaikat dan tugasnya dilaksanakan pada pembelajaran dalam setiap siklus, yaitu : siklus I dan siklus II. Dalam pembelajaran materi mengenal Malaikat dan tugasnya dengan metode *Make a Match* mengantarkan Siswa semakin baik hasil belajarnya karena mudah, tidak menyulitkan, menyenangkan dalam permainan dan tidak membosankan Siswa, sehingga mereka dapat merespon materi pembelajaran dengan baik dan dapat memenuhi tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dari pra siklus, siklus I sampai siklus II terdapat peningkatan nilai hasil belajar siswa pada materi Mengenal Malaikat dan Tugasnya siswa kelas IV SD Negeri Sendang 01. Kondisi awal sebelum perbaikan rata-rata mencapai 59,55, siklus I rata-rata meningkat mencapai 69,55, dan siklus II meningkat lagi mencapai 81,82, dari skor KKM 70, lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi perolehan Nilai rata-rata pada prasiklus, siklus I sampai siklus II

No	Siklus	Nilai Siswa
1	Pra Siklus	62,73
2	Siklus I	69,55
3	Siklus II	81,82

Untuk lebih jelasnya maka data tersebut diatas dapat dilihat dalam grafik sebagai berikut :



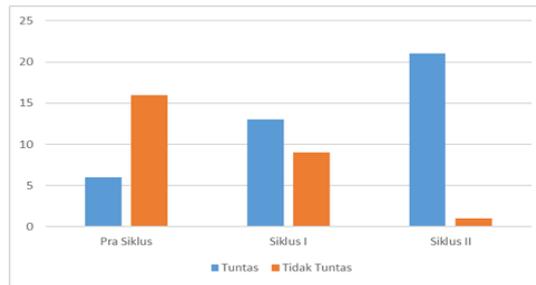
Grafik1. Rekapitulasi Perolehan Nilai Rata-Rata Pada Pra siklus, Siklus I Sampai Siklus II

Jadi berdasarkan data tersebut maka dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran sudah memperoleh nilai rata-rata yang sangat baik bahkan melalui hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penerapan metode *Make a Match* juga memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil belajar siswa pada prasiklus siswa yang tuntas 27,27%, siklus 1 jumlah siswa yang tuntas belajar sebanyak 13 siswa (59,09 %), sedangkan pada siklus 2 jumlah siswa yang tuntas belajar sebanyak 21 siswa (95,45%). Peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Prosentase Ketuntasan Belajar Siswa

No	Kegiatan	Tingkat Ketuntasan	
		Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Siklus 1	6	27,27
2	Siklus II	13	59,09
3	Siklus III	21	95,45

Untuk lebih jelas peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus tindakan dapat dilihat pada grafik berikut ini :



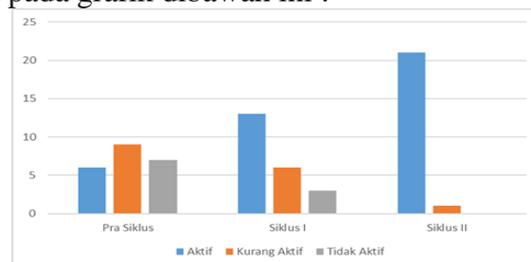
Grafik 2. Grafik Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Hal ini menunjukkan bahwa dari siklus I sampai dengan siklus II ketuntasan dalam belajar selalu meningkat. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi mengenal Malaikat dan tugasnya. Adapun tentang peningkatan aktivitas belajar siswa selama prasiklus, siklus I sampai siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 6. Rekapitulasi Persentase Aktivitas Belajar Siswa

No	Aktivitas Belajar Siswa	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%	F	%
1	Aktif	6	27,27	13	59,09	21	95,45
2	Kurang Aktif	9	40,91	6	27,27	1	4,55
3	Tidak Aktif	7	31,82	3	13,64	0	0
Jumlah		22	100	22	100	22	100

Dari tabel di atas dapat dilihat siswa yang aktif belajar pada waktu prasiklus ada 6 orang (27,27%) dan meningkat kembali pada siklus pertama menjadi 13 orang (59,09%) dan meningkat kembali pada siklus kedua menjadi 21 orang (95,45%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini :



Grafik 3. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa

Maka dengan demikian terjawablah rumusan masalah bahwa metode pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Mengenal Malaikat dan Tugasnya di kelas IV SD Negeri Sendang 01 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang.

Metode *make a match* juga dapat membuat siswa menjadi lebih mandiri karena siswa secara individual berusaha mencari jawaban atau pertanyaan yang ada pada temannya. Dengan metode *make a match* siswa dapat mencari pasangan jawaban dan pertanyaan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan sehingga siswa dapat menguasai materi yang telah dipelajari.

Jadi peningkatan nilai siswa juga sangat dipengaruhi banyaknya tindakan perbaikan yang dilakukan oleh guru, semakin banyak tindakan perbaikan oleh guru pada kegiatan mengajar maupun kegiatan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Mengenal Malaikat dan Tugasnya Melalui Metode *Make a Match* di Kelas IV SD Negeri Sendang 01 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a) Sebelum menerapkan metode *Make a match* atau di prasiklus nilai rata-rata siswa hanya mencapai 59,55, namun setelah penerapan metode *Make a Match* dalam mengenal Malaikat dan tugasnya hasil belajar Siswa kelas IV SD Negeri Sendang 01 Kecamatan Bringin Tahun Pelajaran 2017 / 2018 mengalami peningkatan, siklus 1 dengan rata-rata nilai 69,55, dan diperbaiki lagi di Siklus 2 dan nilai rata-rata siswa meningkat dengan rata-rata nilai 81,82.
- b) Melalui penerapan metode *Make a Match*, pada siklus I dan II dapat diketahui tingkat ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). pada prasiklus siswa yang tuntas hanya sebanyak 6 orang (27,27%), kemudian di perbaiki di siklus 1 jumlah siswa yang tuntas belajar meningkat sebanyak 13 siswa (59,09%), kemudian meningkat lagi pada siklus 2 dengan siswa yang tuntas belajar sebanyak 21 siswa (95,45%).
- c) Penerapan metode *Make a Match*, mampu meningkatkan hasil belajar siswa, dikarenakan mudah, tidak menyulitkan, menyenangkan dalam permainan kartu dan tidak membosankan Siswa, sehingga mereka dapat merespon materi pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Saran

Agar proses pembelajaran seperti ini dapat terus berlangsung dan hasil belajar Siswa dapat terus meningkat, maka pihak sekolah dan pendidik perlu melakukan:

- a) Pendidik selalu membantu dan memotivasi Siswa untuk terbiasa membuat variasi dan inovasi dalam pembelajaran, agar peserta didik tidak bosan dalam pembelajaran, dan timbul rasa senang serta percaya diri, juga tidak malu dan takut dalam berinteraksi dengan sesama Siswa.
- b) Pendidik harus memiliki sikap keterbukaan, kesediaan menerima kritik dan saran terhadap kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran.
- c) Pihak sekolah agar mendukung para pendidik untuk mengembangkan macam-macam model pembelajaran dalam proses pembelajaran agar selalu ada peningkatan kualitas pembelajaran baik dalam proses maupun hasil belajar Siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin Nata. 2007. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media
- Azwar, Syaifudin. 2002. *Test Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar Offset
- Depdikbud RI . 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* ; Jakarta ; Balai Pustaka
- Departemen Agama RI. 2005. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: CV. Penerbit J-ART
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan(KTSP)*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti Ramayulis. 2001.
- Istarani. (2012). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Ramayulis. 2001. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta : Kalam Mulia
- Rohmat. 2000. *Pengantar Media Pembelajaran*. Surakarta : STAIN Surakarta
- Rusman.(2012). *Model –Model Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Renada Media Group
- Shoimin, Aris. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-ruz media.
- Slameto. 1998. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta. Pustaka Media.
- Winkel WS. 2007. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : PT. Grasindo

KEEFEKTIFAN MEDIA VIDEO ANIMASI MITIGASI BENCANA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD N KALIURANG 01 KABUPATEN MAGELANG

Husna Lailatul Latifa¹, Mei Fita Asri Untari², Asep Ardiyanto³

Universitas PGRI Semarang

Email: husnalailatullatifa@gmail.com¹, meifitaasri@upgris.ac.id², asepardiyanto@upgris.ac.id³

Info Artikel

Keywords:

Animation Video Media,
Disaster Mitigation, Problem
Based Learning

Abstract

The purpose of this study was to determine the effectiveness of animated disaster mitigation video media using the PBL (Problem Based Learning) learning model of student learning outcomes in class V SDN Kaliurang 01 Magelang Regency. This research was a quantitative study and the research design used is Pre Experimental Design with the type of One Group Pretest Posttest Design. Student learning outcomes indicated by the pretest value of an average score of 58.5, there are 5 students complete, and 15 students are incomplete with a classical completeness of 25%. While the results of the average posttest score of 77, there were 17 students completed, and 3 students not completed with 85% classical completeness. The average pretest and posttest values increased by 18.5, meaning that there were differences in the average pretest and posttest scores. This was confirmed in the final stage of the analysis with the t test obtained $t_{count}=11.97291883$. From the list of t distributions with a significance level of 5%, a $t_{table} = 2.023$ was obtained. Because the H_a criteria accepted if $t_{count} > t_{table}$, it can be concluded that the H_a statistical hypothesis test accepted, meaning that the use of animated disaster mitigation video media with PBL (Problem Based Learning) learning model effectively improves the learning outcomes of students class V SDN Kaliurang 01 Magelang Regency.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media video animasi mitigasi bencana dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD N Kaliurang 01 Kabupaten Magelang. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan desain penelitian yang digunakan adalah *Pre Experimental Design* dengan jenis *One Group Pretest Posttest Design*. Hasil belajar peserta didik ditunjukkan dengan nilai *pretest* yang hasil rata-rata nilai 58,5, terdapat 5 peserta didik tuntas dan 15 peserta didik tidak tuntas dengan ketuntasan klasikal 25%. Sedangkan hasil nilai *posttest* rata-rata nilai 77, terdapat 17 peserta didik tuntas dan 3 peserta didik tidak tuntas dengan ketuntasan klasikal 85%. Rata-rata nilai *pretest* dan nilai *posttest* mengalami peningkatan sebesar 18,5, artinya ada perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Hal ini diperkuat pada analisis tahap akhir dengan uji t diperoleh $t_{hitung}=11,97291883$. Dari daftar distribusi t dengan taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel}=2,023$. Karena kriteria H_a diterima apabila $t_{hitung}>t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa uji hipotesis statistik H_a diterima, artinya penggunaan media video animasi mitigasi bencana dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD N Kaliurang 01 Kabupaten Magelang.

© 2020 Universitas Ngudi Waluyo

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kampus UNW Gedanganak, Ungaran Timur Gd. M. It 3 Kode Pos 50512
Tlp (024) 6925406 Fax. (024) 6925406
E-mail: janacitta@unw.ac.id

e-ISSN: 2615-6598

PENDAHULUAN

Pendidikan formal merupakan jalur pendidikan yang diselenggarakan di sekolah melalui kegiatan belajar-mengajar yang berjenjang dan berkesinambungan, salah satunya adalah sekolah dasar. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 5 ayat 1, setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu. Berdasarkan pernyataan di atas, pendidikan yang bermutu harus diperoleh setiap warga negara termasuk anak-anak yang ada di daerah rawan bencana alam.

Bencana alam adalah peristiwa atau serangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan oleh alam sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis. Provinsi Jawa Tengah yang termasuk daerah rawan bencana alam tingkat tinggi salah satunya Kabupaten Magelang, tepatnya di Kecamatan Srumbung. Kecamatan Srumbung merupakan daerah lereng Gunung Merapi yang berada di sebelah barat daya Gunung Merapi yang menyebabkan kecamatan tersebut dikategorikan sebagai daerah berbahaya karena terletak di kaki Gunung Merapi yang masih aktif.

Mitigasi bencana merupakan serangkaian upaya untuk mengurangi resiko bencana, baik melalui pembangunan fisik maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana (UU no 24 tahun 2007). Mitigasi bencana harus dikenalkan sejak dini, supaya peserta didik memiliki pengetahuan mengenai bencana alam dan mitigasi bencana. Pengenalan ini dapat dilakukan melalui pengintegrasian materi mitigasi bencana dalam pembelajaran. Akan tetapi, tidak banyak sekolah yang memberikan pengetahuan mengenai kebencanaan terutama di sekolah dasar.

Sekarang ini perkembangan teknologi semakin pesat salah satunya teknologi yang berkembang dalam dunia pendidikan. Media audio visual menjadi media berbasis teknologi yang selaras dengan kurikulum 2013. Video Animasi Mitigasi Bencana merupakan media audio visual berupa animasi kartun yang diisi oleh materi-materi pelajaran khususnya pengetahuan tentang bencana gunung meletus dan mitigasi bencananya yang sifatnya menarik dan terkesan lucu serta cocok untuk anak sekolah dasar. Jadi dapat disimpulkan bahwa Video Animasi Mitigasi Bencana merupakan media pembelajaran yang imajinatif sehingga menarik untuk peserta didik sekolah dasar.

Pemanfaatan media pembelajaran jika digabungkan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) akan mempermudah peserta didik untuk memecahkan masalah. Menurut Suprijono (2016: 202) menjelaskan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada peserta didik agar mereka menyelidikinya. Jadi, pembelajaran berfokus pada peserta didik dan bukan pada pengajaran guru.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Kaliurang 01 Kabupaten Magelang, pemberian pengetahuan tentang kebencanaan dan mitigasi bencana dilakukan secara terpisah dari mata pelajaran, sehingga mengurangi waktu mata pelajaran. Guru belum mampu untuk mengaitkan pengetahuan kebencanaan dan mitigasi ke dalam pembelajaran. Dengan demikian masih perlu untuk dibenahi. Ketuntasan pencapaian kompetensi peserta didik juga masih belum maksimal karena guru menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran sederhana yaitu hanya menggunakan papan tulis saja sehingga membuat peserta didik menjadi tidak tertarik terhadap mata pelajaran tersebut, khususnya kelas V SD yang lebih suka dengan media-media yang menarik. Guru cenderung masih memberikan metode pembelajaran ceramah yang membuat peserta didik merasa bosan dan mengantuk saat proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud akan melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan pemahaman materi peserta didik yaitu dengan media Video Animasi Mitigasi Bencana dengan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga penelitian ini berjudul "Keefektifan Media Video Animasi Mitigasi Bencana dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Kaliurang 01 Kabupaten Magelang".

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mei Fita Asri Untari, dkk (2018) dengan judul "Pembelajaran Mitigasi Bencana Alam di Sekolah Dasar Lereng Gunung Merapi: Kajian Deskriptif di SD Negeri Jeruk Agung Kecamatan Srumbung Kabupaten Magelang". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran tentang kebencanaan dan mitigasi bencana sangat disukai dan dibutuhkan peserta didik di SD N Jerukagung 02 Srumbung. Pembelajaran mitigasi bencana dapat diintegrasikan melalui pembelajaran tematik sehingga peserta didik merasa senang dan tidak terbebani.

Hasil penelitian tersebut menjadi pijakan dalam penelitian ini. Adapun persamaan dalam penelitian ini adalah dalam ranah media, media yang digunakan sama yaitu media video animasi yang dikembangkan menggunakan mata pelajaran tematik di kelas IV sekolah dasar. Namun dalam penelitian ini ada beberapa aspek yang berbeda diantaranya tema yang digunakan adalah tema 2 Udara Bersih, dan isi dari video animasi berupa materi tema 2 Udara Bersih yang saling berkaitan dengan materi mitigasi bencana.

Penelitian mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dilakukan oleh Chalimatus Sa'diyah, dkk dari jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang dengan judul "Keefektifan Model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar" di SD HJ Isriati Baiturrahman 1 Semarang. Berdasarkan hasil penelitian ini, kelas yang menerapkan model PBL memiliki skor rata-rata hasil belajar 87,73 dengan nilai *gain* sebesar 0,40 dalam kategori *gain* sedang dan kelas yang menerapkan pembelajaran konvensional memiliki skor rata-rata hasil belajar 84,93 dengan nilai *gain* sebesar 0,29 dalam kategori rendah. Hal ini terbukti dari pada hasil analisis akhir perhitungan menggunakan uji-t satu pihak kanan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $1,789 > 1,67$ pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 60$, maka hipotesis nol (H_0) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Sehingga model PBL efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD HJ Isriati Baiturrahman 1 Semarang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas V semester ganjil di SD Negeri Kaliurang 01 Kabupaten Magelang tahun pelajaran 2019/2020. Dengan jumlah 20 peserta didik terdiri dari 13 peserta didik perempuan dan 7 peserta didik laki-laki/

Desain penelitian ini adalah *Pra-Experimental Design*. Jenis desain yang digunakan yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberiperlakuan. Hal tersebut bertujuan agar dapat membandingkan hasil setelah diberi perlakuan dan sebelum di beri perlakuan sehingga hasil yang di dapat diketahui secara akurat.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa wawancara, tes dan dokumentasi. Instrumen hasil belajar berupa tes obyektif berupa soal pilihan ganda. Untuk setiap soal yang benar diberi skor 1 dan untuk yang salah diberi skor 0. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba dengan jumlah soal yang di ujikan 40 butir soal di kelas VI SD Negeri Soka 01.

Hasil dari uji coba instrument kemudian di analisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, daya pembeda, dan taraf kesukaran. Hasil uji validitas butir soal diperoleh 21 soal valid dan 19 soal tidak valid. Hasil uji reliabilitas butir soal diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,790 yang termasuk dalam kriteria reliabilitas tinggi. Hasil perhitungan taraf kesukaran diperoleh 3 sukar, 15 sedang dan 32 mudah. Hasil perhitungan daya pembeda diperoleh 1 baik sekali, 9 baik, 14 cukup dan 16 jelek. Soal yang memenuhi kriteria valid, reliabel, tingkat kesukaran dan daya pembeda sebanyak 21 soal Soal yang sudah memenuhi kriteria tersebut selanjutnya dipilih sebanyak 20 butir soal digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas awal (dari data *pretest*), uji normalitas akhir (dari data *posttest*), uji homogenitas *pretest* dan *posttest*, uji hipotesis (menggunakan uji-t), dan uji ketuntasan belajar individu. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

$$H_0: t_{hitung} < t_{tabel}$$

$$H_a: t_{hitung} > t_{tabel}$$

H_0 : Media video animasi mitigasi bencana dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* tidak efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Kaliurang 01 Kabupaten Magelang.

H_a : Media video animasi mitigasi bencana dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* tidak efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Kaliurang 01 Kabupaten Magelang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Teknik *pretest-posttest* yang digunakan bertujuan untuk mengetahui keefektifan media video animasi mitigasi bencana dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik. Pada ranah kognitif *pretest* dilaksanakan pada awal pertemuan dan *posttest* dilaksanakan pada akhir penelitian setelah menggunakan media video animasi mitigasi bencana dengan model pembelajaran *Problem Based*

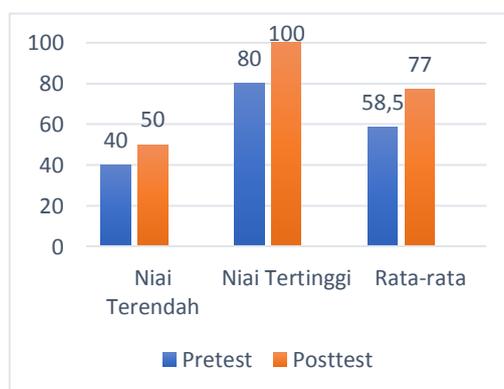
Learning dalam model pembelajaran group investigation dalam proses belajar mengajar. Hasil dari nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Terendah	40	50
Nilai Tertinggi	80	100
Rata-Rata	58,5	77
Peserta Didik Tuntas	5	17

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata pada nilai *pretest* adalah 58,5 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40, terdapat peserta didik yang tuntas sebanyak 5 peserta didik dan belum tuntas sebanyak 15 peserta didik. Sedangkan rata-rata pada nilai *posttest* atau setelah diberi perlakuan adalah 77 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50 terdapat 17 peserta didik yang tuntas dan 3 peserta didik belum tuntas.

Dari hasil *pretest* dan *posttest* ini menunjukkan bahwa ada peningkatan pemahaman siswa sesudah diberi perlakuan. Peningkatan nilai rata-rata diakibatkan dari penggunaan media video animasi mitigasi bencana dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*, sehingga nilai mengalami peningkatan yang signifikan. Kemudiaian nilai *prestes* dan nilai *posttest* siswa kelas V SD Negeri Kaliurang 01 dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Nilai Pretest dan Posttest

Berdasarkan gambar 1 dapat dilihat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas V SD N Kaliurang 01. Rata-rata *pretest* sebesar 58,5 sedangkan nilai *posttest* sebesar 77. Untuk presentase kenaikan pemahaman sebesar 18,5. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman *posttest* peserta didik dengan diberi perlakuan dengan media video animasi mitigasi bencana dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih baik dibanding dengan pemahaman *pretest* peserta didik tanpa diberi perlakuan menggunakan media video animasi mitigasi bencana dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

A. Uji Persyaratan Analisis

Data Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu data. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji *Liliefors*, pada taraf signifikansi 5%. Kriteria dalam pengujian normalitas adalah jika $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima artinya data berdistribusi normal dan jika $L_0 > L_{tabel}$ maka H_0 ditolak artinya data tidak berdistribusi normal. Berikut hasil perhitungan uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest*:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Nilai	L_0	L_{tabel}	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,1234	0,190	Berdistribusi Normal
<i>Posttest</i>	0,1327	0,190	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 2, perhitungan uji normalitas pada *pretest* diperoleh harga mutlak selisih yang paling besar $L_0 = 0,1234$ dengan $n = 20$ dan taraf $\alpha = 0,05$ dari daftar nilai kritis L didapat $L_{tabel} = 0,190$. Karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,1234 < 0,190$ maka H_0 diterima sehingga data berdistribusi normal. Sedangkan perhitungan uji normalitas pada *posttest* diperoleh harga mutlak selisih yang paling besar $L_0 = 0,1327$ dengan $n = 20$ dan taraf $\alpha = 0,05$ dari daftar nilai kritis L didapat $L_{tabel} = 0,190$. Karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,1327 < 0,190$ maka H_0 diterima sehingga data berdistribusi normal.

B. Uji Hipotesis

1. Uji t

Uji hipotesis dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji t. Uji t digunakan untuk mengkaji hipotesis penelitian sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan serta menentukan apakah ada akibat setelah menerapkan media video animasi mitigasi bencana dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*).

Berdasarkan perhitungan diatas dapat diketahui bahwa t_{hitung} adalah 11,97291883. Kriteria pengujian H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $db = n-1$ dan taraf signifikan 5%. Setelah dilakukan analisis data nilai hasil belajar pada aspek kognitif diperoleh rata-rata untuk *pretest* sebesar 59 dan *posttest* sebesar 77 dengan $N = 20$ jadi $db = N-1 = 20-1 = 19$ yang diperoleh $t_{hitung} = 11,97291883$ dengan taraf signifikan 5% didapat nilai $t_{tabel} = 2,023$. Jadi $11,97291883 > 2,023$ maka H_a diterima artinya Media video animasi mitigasi bencana dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) efektif terhadap peserta didik kelas V SD N Kaliurang 01 Kabupaten Magelang. Penyajian lengkap uji t dapat dilihat di lampiran.

2. Uji Ketuntasan Belajar

Ketuntasan belajar individu digunakan untuk mengukur hasil belajar setiap individu dengan cara membandingkan nilai KKM. Pada kelas V SD N Kaliurang 01 Kabupaten Magelang nilai Kriteria Ketuntasan Minimalnya adalah 70 jadi jika peserta didik mendapatkan nilai *posttest* ≥ 70 maka peserta didik tersebut dikatakan tuntas.

Hasil *posttest* dari 20 peserta didik kelas V di SD N Kaliurang 01 Kabupaten Magelang terdapat 17 peserta didik yang tuntas dengan nilai ≥ 70 , dan 3 peserta didik tidak tuntas dengan nilai < 70 . Sedangkan pada hasil *pretest* terdapat 5 peserta didik yang tuntas dengan nilai ≥ 70 dan 15 peserta didik yang tidak tuntas dengan nilai < 70 .

Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan di semester ganjil pada bulan Juli di SD N Kaliurang 01 Kabupaten Magelang tahun pelajaran 2019/2020 pada peserta didik kelas V dengan jumlah 20 peserta didik yang terdiri dari 7 laki-laki dan 13 perempuan. Penelitian dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media video animasi mitigasi bencana dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) lebih baik daripada sebelum menggunakan media video animasi mitigasi bencana dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*). Rancangan dan desain penelitian yang digunakan adalah *Pre Experimental Design* dengan jenis *One Group Pretest Posttest Design* yaitu terdapat *Pretest*, sebelum diberi perlakuan.

Media pembelajaran yang digunakan untuk penelitian ini adalah media video animasi mitigasi bencana. Menurut Daryanto (2016:106) program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada peserta didik. Selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Pemilihan media video animasi akan menarik perhatian dan mencegah kebosanan peserta didik. Video animasi mitigasi bencana berisi animasi yang memberikan informasi dan pengetahuan berupa mitigasi bencana gunung berapi. Media video animasi mitigasi bencana yang digunakan peneliti merupakan media video yang awalnya bernama METAL GEGANA (Media Digital Gerakan Mitigasi Bencana) yang telah dilakukan penelitian oleh Mei Fita Asri Untari, dkk.

Penelitian ini sejalan dengan beberapa hasil penelitian sebelumnya yaitu sebagai berikut. Pada penelitian yang dilakukan oleh Mei Fita Asri Untari, dkk (2018) dengan judul "Pembelajaran Mitigasi Bencana Alam di Sekolah Dasar Lereng Gunung Merapi: Kajian Deskriptif di SD Negeri Jeruk Agung Kecamatan Srumbung Kabupaten Magelang". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran tentang kebencanaan dan mitigasi bencana sangat disukai dan dibutuhkan peserta didik di SD N Jeruk Agung 02 Srumbung, Pembelajaran mitigasi bencana dapat diintegrasikan melalui pembelajaran tematik sehingga peserta didik merasa senang dan tidak terbebani. Dalam penelitian ini peneliti mengaitkan materi mitigasi bencana alam gunung merapi ke dalam pembelajaran tematik tepatnya pada tema tema 2 Udara Bersih. Pada materi tema tersebut menjelaskan tentang pentingnya udara bersih, penyebab dan akibat adanya udara kotor salah satunya dari erupsi gunung berapi, dan cara memelihara kesehatan organ pernapasan. Selain mengaitkan materi mitigasi bencana alam ke dalam tematik peneliti juga menggunakan media video berupa animasi yang merangkum materi mitigasi bencana alam gunung merapi. Dengan menggunakan media video animasi dalam pembelajaran peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan.

Selain menggunakan media, peneliti juga menggunakan model pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Model yang digunakan peneliti adalah model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*). Menurut Suprijono (2016: 202) menjelaskan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada peserta didik agar mereka menyelidikinya. Suprijono (2016:51) juga menjelaskan yang dimaksud dari model pembelajaran merupakan suatu penerapan atau pola pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan pembelajaran di kelas. Pada penelitian ini, model pembelajaran PBL mampu mendukung proses pembelajaran sehingga pemahaman peserta didik meningkat. Dalam pembelajaran PBL, peserta didik belajar berpikir kritis agar dapat menemukan cara pemecahan masalah dan menjadikan pembelajaran terpusat pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Chalimatus Sa'diyah, dkk dari jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang dengan judul "Keefektifan Model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar" di SD HJ Isriati Baiturrahman 1 Semarang. Berdasarkan hasil penelitian ini, kelas yang menerapkan model PBL memiliki skor rata-rata hasil belajar 87,73 dengan nilai *gain* sebesar 0,40 dalam kategori *gain* sedang dan kelas yang menerapkan pembelajaran konvensional memiliki skor rata-rata hasil belajar 84,93 dengan nilai *gain* sebesar 0,29 dalam kategori rendah. Hal ini terbukti dari pada hasil analisis akhir perhitungan menggunakan uji-t satu pihak kanan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $1,789 > 1,67$ pada taraf signifikan 5% dan $dk = 60$, maka hipotesis nol (H_0) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Sehingga model PBL efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD HJ Isriati Baiturrahman 1 Semarang.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi mitigasi bencana dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) berlangsung dengan baik. Pada pembelajaran ke-1, peserta didik sangat antusias melihat video animasi mitigasi bencana yang akan ditayangkan. Rasa penasaran peserta didik terhadap media video animasi mitigasi bencana membuat kondisi kelas tidak kondusif. Namun ketika pembelajaran sudah dimulai peserta didik langsung duduk diam dan mendengarkan. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi mitigasi bencana mampu menarik perhatian peserta didik, peserta didik begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan media ini dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Setelah itu peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok, setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang ada di Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Selain aspek kognitif (pengetahuan) yang dapat dilihat dari hasil nilai *pretest* dan *posttest*, aspek afektif (sikap) peserta didik dapat dilihat saat proses pembelajaran. Peserta didik menunjukkan perubahan yang awalnya diam tidak berani mengutarakan pendapat menjadi lebih percaya diri dalam mengutarakan pendapat. Diskusi dalam kelompok membuat peserta didik belajar bersosialisasi dengan baik dan menghargai perbedaan pendapat orang lain. Pada aspek keterampilan yang ditunjukkan peserta didik pada saat pembelajaran, peserta didik menunjukkan sikap senang pada saat menyanyikan lagu yel-yel sebagai pendahuluan. Kemudian sikap antusias juga ditunjukkan peserta didik saat memperhatikan video animasi yang ditayangkan dan saat berdiskusi dengan kelompok.

Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Kemudian peneliti juga melakukan uji persyaratan analisis data baik *pretest* maupun *posttest* yaitu uji normalitas menggunakan uji *Lilliefors*.

Pada tahap sebelum diberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas awal dengan menggunakan *pretest*. Uji normalitas awal dilakukan untuk mengetahui subjek penelitian berdistribusi normal atau tidak normal. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa nilai *pretest* kelas V SD N Kaliurang 01 Kabupaten Magelang berdistribusi normal karena nilai $L_0 < L_{tabel}$. Nilai $L_{tabel} = 0,19$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, nilai $L_0 = 0,1234$. Selanjutnya setelah diberi perlakuan dilakukan kembali uji normalitas akhir dengan menggunakan *posttest*. Berdasarkan perhitungan diperoleh $L_{tabel} = 0,19$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, nilai $L_0 = 0,1327$. Karena $L_0 < L_{tabel}$, maka disimpulkan bahwa kelas tersebut berdistribusi normal. Dari data uji normalitas menggunakan uji *lillifors* untuk nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas V SD N Kaliurang 01 Kabupaten Magelang memenuhi kriteria pengujian yaitu $L_0 < L_{tabel}$ perhitungan diperoleh bahwa hasil nilai *posttest* lebih baik dari nilai *pretest*, hal ini menunjukkan bahwa sampel kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan untuk rata-rata nilai tes sebelum diberi perlakuan sebesar 58,5. Setelah dilakukan pembelajaran dengan media video animasi mitigasi bencana dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) diperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 77. Hal ini diperkuat dengan uji hipotesis menggunakan uji t. Uji t yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Paired Sample t-test* dengan kriteria H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_a ditolak

apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan $db = n-1$ dan taraf signifikan 5%. Uji t diperoleh $t_{hitung} = 11,97291883 < t_{tabel} = 2,023$ artinya $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a diterima artinya Media Video Animasi Mitigasi Bencana dengan Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) efektif terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD N Kaliurang 01 Kabupaten Magelang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media video animasi mitigasi bencana dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD N Kaliurang 01 Kabupaten Magelang 2019/2020. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai *pretest* yang hasil rata-rata nilai 58,5 terdapat 5 peserta didik tuntas dan 15 peserta didik tidak tuntas dengan ketuntasan klasikal 25%. Sedangkan hasil nilai *posttest* rata-rata nilai 77 terdapat 17 peserta didik tuntas dan 3 peserta didik tidak tuntas dengan ketuntasan klasikal 85%. Rata-rata nilai *pretest* dan nilai *posttest* mengalami peningkatan sebesar 18,5, artinya ada perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Hal ini diperkuat pada analisis tahap akhir dengan uji t diperoleh $t_{hitung} = 11,97291883$. Dari daftar distribusi t dengan taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,023$. Karena kriteria H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa uji hipotesis statistik H_a diterima, artinya penggunaan media video animasi mitigasi bencana dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD N Kaliurang 01 Kabupaten Magelang.

DAFTAR PUSTAKA

- Paningga, Harland, dkk. 2019. "Keefektifan Model Problem Based Learning Berbantu Media Audio Visual Terhadap Kedisiplinan Siswa Kelas V SD Negeri Sawangan". *Indonesian Journal of Educational Research and Review* Vol.2 No.1 2019. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJERR/article/view/17299>. Diakses pada 20 Desember 2019.
- Untari, Mei Fita Asri, dkk. 2018. Pembelajaran Mitigasi Bencana Alam di Sekolah Dasar Lereng Gunung Merapi: Kajian Deskriptif di SD Negeri Jeruk Agung Kecamatan Srumbung Kabupaten Magelang. *Prosiding Seminar Nasional Tahun 2019*.
- Depdiknas. 2013. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Kemenkeu. 2007. *Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana*.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Suprijono, Agus. 2016. *Model-Model Pembelajaran Emansipatoris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar