



## PERBANDINGAN PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA

Woro Mahardikaning Pratiwi<sup>✉</sup>, Ali Sunarso

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima Juli 2019  
Disetujui Agustus 2019  
Dipublikasikan  
September 2019

*Keywords:*

Audio visual media, picture media, learning outcomes

### Abstrak

Penelitian komparatif ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan atau perbedaan penggunaan media audio visual dan media gambar terhadap hasil belajar IPS siswa. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang dengan sampel sebanyak 76 siswa diambil menggunakan teknik cluster random assignment. Pengumpulan data menggunakan teknik test, dokumentasi, wawancara dan catatan lapangan. Analisis data penelitian ini menggunakan uji sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dari penggunaan media audio visual dan media gambar terhadap hasil belajar IPS siswa. Hasil belajar IPS siswa kelas IV menggunakan media audio visual menunjukkan sebanyak 30 siswa atau 78,9 % memperoleh rata-rata nilai 78,5 dengan KKM 70. Sedangkan hasil belajar IPS siswa kelas IV menggunakan media gambar menunjukkan sebanyak 28 siswa atau 73,6 % memperoleh rata-rata nilai 74,8 dengan KKM 70. Hasil belajar menunjukkan penggunaan media audio visual mendapat rata-rata lebih tinggi dibandingkan media gambar, artinya penggunaan media audio visual lebih efektif dibandingkan dengan media gambar. Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji Independent Sample T-Test dengan bantuan program SPSS, Pada output diketahui t hitung 3,223, t tabel 2,434, Df 74. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan t hitung dengan t tabel dan probabilitas. Nilai t hitung > t tabel = 3,223 > 2,434 dan nilai Sig. (2 - tailed) < 0,05 maka Ho ditolak, artinya ada perbedaan yang signifikan dari hasil belajar IPS siswa kelas IV yang menggunakan media audio visual dengan hasil belajar IPS menggunakan media gambar.

### Abstract

*This comparative study aimed to discuss the comparison between using audio visual and picture media towards students' social studies learning outcomes. The subjects of this study were 76 fourth grade students of Gugus Cakra Elementary School Semarang City taken using cluster random assignment technique. Data collection used technical tests, documentation, interviews and field notes. Analysis of this research data used t-test sample. The results of the study showed a significant difference from the use of audio-visual media and picture media towards students' social studies learning outcomes. Social studies learning outcomes of fourth grade students using audio visual media showed that 30 students or 78.9% received an average score of 78.5 with Minimum Passing Criteria (KKM) 70. Meanwhile, the social studies learning outcomes of fourth grade students using picture media showed as many as 28 students or 73.6% got an average score of 74.8. Learning outcomes showed that the used of audio-visual media got an average higher than the picture media, meaning that using audio-visual media was more effective than picture media. Based on hypothesis testing using the t-test Independent Sample test with the SPSS assistance program, the output showed  $t_{count}$  3.223,  $t_{table}$  2.434, Df 74. Hypothesis testing is done by comparing  $t_{count}$  of  $t_{table}$  and probability. The value of  $t_{count}$  >  $t_{table}$  = 3.223 > 2.434 and the value of Sig. (2 - tailed) < 0.05, so  $H_0$  was rejected. It meant that there was a significant difference of social studies learning outcomes of fourth grade students which utilized audio-visual media with social studies learning outcomes using picture medi*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses memproduksi sistem nilai dan budaya untuk mengarahkan peserta didik agar menjadi lebih baik. Proses ini bertujuan agar peserta didik dapat mengembangkan secara aktif potensi dirinya dalam membentuk kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, pengendalian diri, keterampilan dan perkembangan intelektual. Dan salah satu fungsi dari pendidikan yaitu untuk dapat melestarikan kebudayaan, agar dapat dikenal dalam lingkungan masyarakat.

IPS sebagai suatu kajian yang terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan untuk meningkatkan kemampuan kewarganegaraan (*civic competence*). Di dalam program sekolah pendidikan IPS menyediakan kajian terkoordinasi dan sistematis dengan mengambil serta meramu dari disiplin-disiplin sosial, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, ilmu politik, agama, dan sosiologi, serta yang sesuai dengan ilmu-ilmu kemanusiaan seperti matematika dan ilmu-ilmu alam. (Susanto, 2015:143) Berdasarkan hasil evaluasi dan pengamatan tentang penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS di SD, keberadaan pembelajaran IPS khususnya belum mencapai hasil yang maksimal. Di dalam pelaksanaan pembelajaran IPS masih terdapat beberapa kekurangan dan permasalahan, diantaranya adalah ada beberapa siswa masih sangat pasif, beberapa siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, siswa kurang tertarik, dan kurang antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan di sekolah, serta kurang adanya bantuan bentuk konkrit dari suatu peristiwa yang terjadi untuk membantu siswa dalam proses pemahaman materi atau pembelajaran yang disampaikan.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS memiliki beberapa hal yang menjadi kendala. Salah satunya adalah pada umumnya pelajaran IPS hanya dilakukan dengan membaca dari referensi tertentu maupun dari buku yang sudah ada, padahal kenyataan di lapangan sudah berbeda daripada sumber dari buku maupun referensi yang lain. IPS mempelajari mengenai bentuk geografi social, serta ekonomi yang secara konkrit dibahas dalam kehidupan sehari-hari maka dari itu siswa diajak menganalisa bukan hanya dari sumber 2D saja melainkan dengan kenyataan sebenarnya yaitu yang ada di lapangan atau di lingkungan sekitar mereka. Pengajaran seperti ini menjadi kurang menarik disebabkan oleh penyajian guru dalam pembelajaran yang sebagian besar menggunakan metode ceramah saja dan tanpa alat peraga/media yang mendukung.

Menurut permasalahan yang ada, peneliti memilih menggunakan media pembelajaran audio visual dan media gambar dalam pembelajaran IPS karena memiliki keunggulan yaitu, dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas, karena materi dalam pembelajaran IPS menyajikan konsep yang sulit atau rumit menjadi mudah atau lebih sederhana, menarik dan membangkitkan perhatian, minat, motivasi, aktifitas, dan kreatifitas belajar peserta

didik, serta dapat menghibur peserta didik. Sedangkan dipilihnya media gambar dalam pembelajaran IPS karena dapat mengatasi masalah batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa, anak-anak dibawa ke objek tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Arya Aditta Tahun 2017 dengan judul "Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 2 Datar. Hasil penelitian terdapat perbedaan pada hasil pretest dan posttest. Rata-rata pretest adalah 65 dan posttest adalah 81, yang artinya terdapat peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 2 Datar setelah menggunakan media audio visual.

Penelitian yang dilakukan oleh Cindy Nur dan Wasitohadi tahun 2017 dengan judul "Efektivitas Model Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Media Video Dan Gambar Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Siswa". Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui perbedaan efektivitas antara model pembelajaran jigsaw berbantuan media video dengan media gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 4 SDN Kumpulrejo 02 dan SDN Randuacir 01. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) 0,030. Karena nilai signifikansi  $0,030 < 0,05$  (Ho ditolak), maka dapat dikatakan terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan pembelajaran yang menggunakan model kooperatif jigsaw dengan berbantuan media video dan dengan berbantuan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas IV.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan penggunaan media audio visual dengan media gambar terhadap hasil belajar dalam pembelajaran IPS Kelas IV SD.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian komparatif. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui perbedaan penggunaan media audio visual dengan media gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV. Desain penelitiannya adalah sebagai berikut :

R1	X1	Q1
R2	X2	Q2

Gambar 3.1 Desain Penelitian Komparatif

Keterangan:

R1 : Kelompok Kelas A

R2 : Kelompok Kelas B

X1 : Penggunaan Media Audio Visual

X2 : Penggunaan Media Gambar

Q1 : Hasil Belajar Kelompok A

Q2 : Hasil Belajar Kelompok B

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang dengan jumlah 150 siswa. Adapun pengambilan sampel dari penelitian ini menggunakan teknik *cluster random assignment* dengan jumlah siswa sebanyak 76 siswa. Subyek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes berupa pre test dan post test serta teknik nontes berupa dokumentasi dan wawancara. Instrumen penelitian dibuat sesuai dengan indikator-indikator penelitian. Sebelum instrumen digunakan terlebih dahulu dilakukan uji coba. Data hasil uji coba kemudian digunakan untuk dilakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal. Pengujian validitas instrumen menggunakan rumus *product moment* dan pengujian reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Cronbach Alpha*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari analisis uji normalitas, uji homogenitas dan uji independent sample t-test yaitu untuk mengetahui normalitas data, homogenitas data dan perbedaan penggunaan media audio visual dengan media gambar yang dihitung menggunakan SPSS 21.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian distribusi data pertemuan pertama didapat hasil belajar siswa dengan rata-rata sebesar 75,5 dengan kategori baik. Sebanyak 28 siswa atau sebesar 73,6% memperoleh nilai di atas KKM yaitu 70. Perhitungan dari distribusi data pertemuan kedua didapat rata-rata sebesar 80,1 dengan kategori baik. Sebanyak 32 siswa atau sebesar 84,2 % memperoleh nilai diatas KKM yaitu 70. Penggunaan media audio visual terbagi menjadi 6 kategori yaitu lebih baik sekali ada 8 siswa atau 21% ,kategori baik sekali ada 5 siswa atau 13%, kategori baik ada 15 siswa atau 39%, kategori lebih dari cukup ada 4 siswa atau 11%, kategori cukup ada 4 siswa atau 11% dan kategori kurang dari cukup ada 2 siswa atau 5%. Agar lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Tabel Distribusi Skor Hasil Belajar IPS dengan Media Audio Visual

Kategori	Skor	Frekuensi	Presentase (%)
Lebih Baik Sekali	86 – 100	8	21 %
Baik Sekali	81 – 85	5	13 %
Baik	71 – 80	15	39 %

	80		
Lebih Dari Cukup	66 – 70	4	11 %
Cukup	61 – 65	4	11 %
Kurang Dari Cukup	56 – 60	2	5 %
Kurang	51 – 55	0	0
Gagal (tidak lulus)	≤ 50	0	0
Jumlah		38	100 %

Berdasarkan perhitungan dari distribusi data pertemuan pertama didapat rata-rata sebesar 71,6 dengan kategori baik. Artinya, sebanyak 21 siswa atau sebesar 55 data.

### Uji Prasyarat Analisis

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi % memperoleh nilai diatas KKM yaitu 70. Perhitungan dari distribusi data pertemuan kedua didapat rata-rata sebesar 78,05 dengan kategori baik. Artinya, sebanyak 30 siswa atau sebesar 78,9 % memperoleh nilai diatas KKM yaitu 70. penggunaan media gambar terbagi menjadi beberapa kategori yaitu, kategori lebih baik sekali ada 7 siswa atau 18%, kategori baik sekali ada 4 siswa atau 11%, kategori lebih dari cukup ada 12 siswa atau 32%, kategori lebih dari cukup ada 7 siswa atau 18%, kategori cukup ada 3 siswa atau 8%, kategori kurang dari cukup ada 4 siswa atau 11% dan kategori kurang ada 1 siswa atau 3%. Agar lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Tabel Distribusi Skor Hasil Belajar IPS dengan Media Gambar.

Kategori	Skor	Frekuensi	Presentase (%)
Lebih baik sekali	86 – 100	7	18 %
Baik	81 – 85	4	10 %

Sekali	85		
Baik	71 – 80	12	32 %
Lebih dari cukup	66 – 70	7	18 %
Cukup	61 – 65	3	8 %
Kurang dari cukup	56 – 60	4	11 %
Kurang	51 – 55	1	3 %
Gagal (Tidak Lulus)	≤ 50	0	0
Jumlah		38	100 %

Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan pada dua kelompok sampel yang telah diteliti dengan menggunakan uji *Tests of Normality* dengan bantuan program SPSS. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis statistik parametrik. Hasil dari uji normalitas ini adalah diketahui nilai *Sig* sebesar 0,368 dan 0,805. Karena nilai *Sig* > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data berdistribusi normal.

Pengujian homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas yang akan dibahas dalam tulisan ini adalah Uji Homogenitas Variansi dan Uji Bartlett. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak. Dari hasil perhitungan dapat diketahui nilai *Sig* sebesar 0,190. Karena nilai *Sig* > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data mempunyai varian sama atau homogen. Angka *Levene Statistic* menunjukkan semakin kecil nilainya maka semakin besar homogenitasnya.

#### Analisis Data Akhir

Uji-T dua sampel adalah untuk membandingkan atau membedakan apakah kedua mean sampel tersebut sama atau berbeda. Gunanya untuk menguji kemampuan generalisasi (signifikansi hasil penelitian yang berupa perbandingan dua rata-rata sampel). Pada penelitian ini uji T-test dilakukan pada dua kelompok sampel yang telah diteliti dengan menggunakan uji Independent Sample T-test dengan bantuan program SPSS.

Tabel Independent Sample T-test yang pertama menguji apakah kedua kelompok memiliki variansi yang sama. Pada tabel yang pertama diketahui. Nilai *Sig* (0,340) > 0,05 maka  $H_0$  diterima, artinya kedua kelompok data memiliki varian yang sama.

Pada output diketahui t hitung 3,223, t tabel 2,434, Df 74. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan t hitung dengan t tabel dan probabilitas. Nilai t hitung > t tabel = 3,223 > 2,434 dan nilai *Sig*. (2 – tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak, artinya ada perbedaan yang signifikan dari hasil belajar IPS siswa kelas IV yang menggunakan media audio visual dengan media gambar. Hal ini sejalan dengan penemuan Arya Aditta (2015), Cindy (2017) dan Sugiyono (2015) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan media audio visual dengan media gambar atau media lainnya.

#### SIMPULAN

Berdasarkan analisis data hasil penelitian, pengujian hipotesis, dan pembahasan maka simpulan penelitian ini yaitu terdapat perbedaan antara penggunaan media audio visual dengan media gambar terhadap hasil belajar IPS pada materi kegiatan ekonomi di Indonesia siswa kelas IV SD. Media audio visual lebih efektif penggunaannya dalam proses pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan moral, spiritual, dan material kepada peneliti. Dr. Drs. Ali Sunarso, M. Pd. sebagai dosen pembimbing, Dra Sri Sami Asih, M. Kes. sebagai mitra bestari I, Drs. A. Busyairi Harits, M.Ag sebagai mitra bestari II, serta Novi Setyasto, S. Pd., M.Pd. sebagai penyunting abstrak bahasa Inggris yang telah memberikan bimbingan dan koreksi pada artikel penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aditta, Arya. 2017. Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*. 4(1): 25
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Gayatri, T. 2017. *Development Of Contextual Teaching Learning- Based Audio Visual Adobe Flash Media To Improve Critical Thinking Ability Of Geography Learning At Senior High School. Journal Earth and Environmental Science.* 1(4): 31
- Hamalik, Oemar. 2016. *Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: Pustaka Setia.
- Hasan, Hasmiana. 2016. Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar.* 3(4): 23
- Hari, I Gusti. 2018. *The Implementation of Project-Based Learning Model and Audio Media Visual Can Increase Students' Activities. International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding.* 5(4): 14
- Hartono, Meilani. 2016. *Audio Visual Media Components In Educational Game For Elementary Students. Journal Primary School Education.* 3(2): 26
- Lapada, Aris. 2017. International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding. *International Journal of Education and Research.* 5(1):12
- Lutfianingrum, Cindy, Wasitohadi. 2017. Efektifitas Model Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Media Video Dan Media Gambar Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Handayani.* 7(2): 14
- Mariya Ulfa, Dian. 2017. Pengaruh Media Video Dan Audio Terhadap Keterampilan Menulis Kembali Isi Cerita Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia.* 5(1):12
- Rachmadhany, Wendhy. 2016. The Improvement of Students' Leadership Ethic in Studying History by Using Baratayuda Audio Visual Media. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding.* 5(2): 21
- Widjanarko, Dwi. 2017. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar Dengan Menggunakan Media Video Pada Praktik Sistem Pengisian. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin.* 2(1): 1



## PELAKSANAAN PENDIDIKAN KARAKTER DI SD

Rahma Zulydawati<sup>✉</sup>, Sri Sami Asih

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Juli 2019  
Disetujui Agustus 2019  
Dipublikasikan  
September 2019

*Keywords:*

*Implementation of character education in elementary schools*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui (1) Proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pendidikan karakter di SDN Wonoplimbon 02, (2) Faktor Pendukung dan Penghambat Pendidikan Karakter di SDN Wonoplimbon 02. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Informan kunci dalam penelitian ini adalah kepala sekolah. Sedangkan informan pendukung adalah guru dan siswa. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan teknik. Tahapan analisis data melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) proses perencanaan pendidikan karakter di SDN Wonoplimbon 02 melalui integrasi dalam kegiatan pembelajaran yaitu guru mengembangkan nilai karakter dalam perangkat pembelajaran seperti silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan integrasi kegiatan di luar pembelajaran berupa pengembangan program penanaman nilai karakter dalam budaya sekolah, dan kegiatan ekstrakurikuler; pelaksanaan pendidikan karakter melalui kegiatan pembelajaran, budaya sekolah, dan kegiatan ekstrakurikuler; evaluasi, guru menggunakan penilaian aspek sikap siswa; (2) faktor pendukungnya konsistensi kepala sekolah dan guru dalam membangun pendidikan karakter di sekolah, sedangkan faktor penghambatnya sumber dana, sarana prasarana, dukungan orang tua, dan lingkungan sekolah.

### Abstract

*The purpose of this research was to determine (1) the process of planning, implementing, and evaluating character education in Wonoplimbon 02 Elementary School, (2) Supporting and Inhibiting Factors of Character Education in Wonoplimbon 02 Elementary School. This study was a qualitative descriptive study. The sampling technique used purposive sampling and snowball sampling. The key informant in this study was the principal. While supporting informants were teachers and students. The research data was obtained through observation, interviews, and documentation. The validity of the data was obtained through source and technique triangulation. Stages of data analysis through data collection, data reduction, data display and conclusion drawing / verification. The results showed that: (1) the character education planning process at Wonoplimbon 02 Elementary School was carried out through integration in learning activities, namely teachers developing character values in learning tools such as syllabus and lesson plan (RPP), and integration of non-learning activities in the form of developing planting programs of character values in school culture, and extracurricular activities; the implementation of character education was carried out through learning activities, school culture, and extracurricular activities; evaluation, the teacher used an assessment of aspects of student attitudes; (2) the supporting factors were the consistency of principals and teachers in building character education in schools, while the inhibiting factors were funding sources, infrastructure, parental support, and school environment.*

© 2019 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:  
Bulusari RT 02 RW 05 Bulusulur, Wonogiri  
[Rzuly.dawati123@gmail.com](mailto:Rzuly.dawati123@gmail.com)

ISSN 2252-6366

## PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 menekankan pendidikan karakter dalam proses dan hasil pembelajarannya serta membentuk akhlak dan budi pekerti secara seimbang, utuh dan terpadu. Menurut Winton (dalam Muchlas Samani, 2017: 43) mengungkapkan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya dalam mengembangkan siswa memiliki nilai-nilai seperti kepedulian, kejujuran, kerajinan, *fairness*, keuletan dan ketabahan, tanggung jawab, menghargai diri sendiri dan orang lain di mana dalam pelaksanaannya proaktif oleh sekolah maupun pemerintah. Menurut Zubaedi (2011:2) memaparkan bahwa kondisi krisis dan dekadensi moral bangsa Indonesia sekarang ini sebagai tanda pengetahuan agama dan moral yang didapatkan pada bangku sekolah tidak berdampak terhadap perubahan perilaku manusia Indonesia. Pendidikan formal di sekolah Indonesia lebih menitikberatkan pada pengembangan intelektual atau kognitif semata, sedangkan aspek *soft skill* atau non akademik sebagai unsur utama pendidikan karakter belum diperhatikan secara optimal bahkan cenderung terabaikan.

Peneliti telah melakukan prapenelitian di SDN Wonoplimbon 02 pada tanggal 29 November 2018. SDN Wonoplimbon 02 berada di Kecamatan Mijen, Kota Semarang, terletak di pinggir kota perbatasan antara Kota Semarang dan Kabupaten Kendal, membuat sekolah dasar ini memiliki banyak cerita dan masalah sosial yang melibatkan siswa. Masalah tersebut di antaranya letak tempat tinggal siswa yang berada di desa yang mempengaruhi tingkat ekonomi serta pendidikan orang tua siswa. Orang tua siswa sebagian bekerja di pabrik dengan rentang jam kerja dimulai pukul 07.00 sampai sore hari dan menempuh pendidikan hanya sampai SD, SMP, atau SMA/SMK. Kesibukan orang tua siswa berdampak pada kurangnya pemberian perhatian pada siswa baik sisi kekeluargaan maupun bidang akademis dan dorang tua siswa kurang bisa menjadi teladan bagi siswa dalam melanjutkan pendidikan karakter di rumah. Keterbatasan perhatian orang tua tersebut membuat sekolah sebagai tulang punggung dalam menerapkan pendidikan karakter bagi peserta didik. Selain hal tersebut masih adanya beberapa guru yang kurang menekankan pendidikan karakter pada siswa. Serta masih terdapat siswa yang nilai karakter disiplin, kemandirian, dan tanggung jawab serta tingkat keingin tahaun mengenai materi pelajaran masih rendah.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya oleh Saiful Bahri tahun 2015 dalam Jurnal Ta'allum, Volume 3, Nomor 1 dengan judul "Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Mengatasi Krisis Moral di Sekolah" menjelaskan strategi sekolah dalam mengimplementasikan pendidikan karakter melalui tiga wilayah yaitu pembelajaran, ekstrakurikuler dan budaya sekolah. Penelitian oleh Binti Maunah tahun 2015 dengan judul "Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa" dalam Jurnal Pendidikan Karakter Tahun V Nomor 1

menjelaskan strategi dalam mengelola pendidikan karakter melalui internal dan eksternal sekolah. Penelitian oleh Rakyan Paranimmita S. K., Sa'dun Akbar dan Fattah Hanurawan tahun 2016 dalam Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Volume 23 Nomor 1 yang berjudul "Pelaksanaan Pembelajaran Karakter di SD Taman Harapan Malang" menjelaskan pendidikan karakter dilakukan melalui pembelajaran dengan menggunakan RPP berkarakter, budaya (kultur) sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, peran serta masyarakat. Penelitian oleh Rahmat Rifai Lubis dan Miftahul Husni Nasution tahun 2017 dalam Jurnal Ilmiah PGMI Volume 3 Nomor 1 yang berjudul "Implementasi Pendidikan Karakter di Madrasah Ibtidaiyah" menunjukkan implementasi pendidikan karakter melalui pengintegrasian pada mata pelajaran, kegiatan-kegiatan rutin sekolah, dan budaya sekolah.

Jurnal penelitian internasional oleh Ruba Khoury tahun 2017 dengan judul "*Character Education as a Bridge from Elementary to Middle School: A case Study of Effective Practices and Processes*" dalam *International Journal of Teacher Leadership* Volume 8 Nomor 2 menjelaskan peran guru sangat penting bagi keefektifan program pendidikan karakter berkualitas di sekolah dasar. Penelitian oleh Endah Sri Rahayu, Sa'dun Akbar, Murtiningsih tahun 2017 dalam *Journal of Social Sciences* Volume 6 Nomor 3 dengan judul "*An implementation of character education for character education in elementary*" menjelaskan bahwa guru menyisipkan nilai karakter melalui silabus dan desain pengajaran, proses pembelajaran, evaluasi sikap dan tindak lanjut pada proses pembelajaran.

Tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut: untuk mengetahui (1) proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pendidikan karakter di SDN Wonoplimbon 02 Kecamatan Mijen Kota Semarang; (2) faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan pendidikan karakter di SDN Wonoplimbon 02 Kecamatan Mijen Kota Semarang. sekolah untuk meminta persetujuan program kegiatan yang diajukan. Pada setiap program kegiatan tersebut tertuang karakter yang dikembangkan di antaranya memuat nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, percaya diri, kreatif namun pada setiap jenis kegiatan ekstrakurikuler pasti ada nilai karakter yang penekanannya lebih dominan seperti ekstrakurikuler pramuka mengarah pada rasa cinta tanah air, jujur, disiplin sedangkan untuk kegiatan ekstrakurikuler rebana mengarah pada religius. Pada proses perencanaan budaya, sekolah mengembangkan nilai karakter religius, disiplin, tanggung jawab, santun, kerja sama, peduli, dan gemar membaca. Prosedur ini merupakan hal yang harus dilakukan karena setiap program kegiatan yang diajukan harus sejalan dengan visi misi sekolah dan menyangkut waktu serta anggaran dana sekolah.

## Pelaksanaan Pendidikan Karakter di SDN Wonopolembon 02

Menurut Mulyasa (2011: 59) menyatakan bahwa, pengintegrasian pendidikan karakter melalui proses pembelajaran semua mata pelajaran di sekolah sekarang menjadi salah satu model yang banyak diterapkan. Nilai-nilai karakter yang telah dicantumkan di dalam RPP dan silabus, dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam pengembangan nilai karakternya, guru juga melakukan secara spontanitas sesuai dengan keadaan dan kondisi siswa pada saat itu. Guru belum menggunakan metode penyampaian nilai karakter secara khusus. Namun menggunakan metode-metode yang sering digunakan, disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Sesuai pengamatan, guru sering menggunakan metode siswa aktif, diskusi kelompok, simulasi atau bermain peran dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hasil observasi dan data dokumen, proses pembelajaran kelas 1 sampai kelas 5 SDN Wonopolembon 02 sudah adanya penyisipan nilai-nilai karakter yang dikembangkan guru. Sebagai contoh, berdasarkan data dokumen yang diperoleh melalui rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada kelas 4 tema indahny negeriku sub tema keindahan alam negeriku pembelajaran ke yang tertuang pengembangan nilai karakter religius, rasa ingin tahu, gemar membaca, kerjasama dan percaya diri telah dilaksanakan saat pembelajaran berlangsung. Religius dengan pembiasaan berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran, rasa ingin tahu dengan guru membimbing siswa untuk melakukan tanya jawab mengenai materi, gemar membaca dengan siswa mencari informasi mengenai wisata alam dengan melakukan kegiatan Library Research, kerja sama dengan menunni siswa untuk aktif berdiskusi, dan percaya diri dikembangkan melalui menyampaikan hasil diskusi di depan kelas, adanya arahan guru membimbing untuk percaya diri dalam mengerjakan soal-soal saat ulangan.

Adapun penyisipan nilai-nilai karakter yang lain berdasarkan situasi seperti tanggung jawab untuk selalu menyelesaikan tugas, santun dalam bertanya, dan saling toleransi dalam menghargai pendapat teman. Selain itu, guru memiliki kreatifitas untuk menerapkan pembiasaan karakter tertentu, yaitu dengan menyanyikan lagu wajib, lagu dolanan dimaksudkan agar siswa selain berkarakter juga mencintai budaya jawa, juga untuk menuntun siswa untuk melestarikan budaya jawa.

Berdasarkan jurnal penelitian oleh Chairiyah tahun 2017 dengan judul "Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Nilai-Nilai Kearifan Lokal di SD Taman Siswa Jetis Yogyakarta" dalam Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, Volume 4, Nomor 1 bahwa pendidikan karakter berbasis kearifan lokal yang diintegrasikan dalam setiap proses pembelajaran atau pelaksanaan pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pendidikan, meningkatkan moralitas bangsa, dan meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada

pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh. Melalui nilai-nilai kearifan lokal kepada peserta didik tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga cerdas secara emosional dan spiritual.

Pendekatan pembelajaran yang mengaitkan kehidupan sehari-hari juga diterapkan dalam pembelajaran guna mempermudah siswa dalam menerima ilmu. Walaupun juga ditemukan guru kelas belum maksimal dan masih cenderung pada pengajaran kognitif. Pada proses pembelajaran yang dilakukan masih terdapat guru yang cenderung dalam penyampaianya lebih menekankan pada hasil nilai kognitif saja. Dari pihak siswa masih juga kurangnya siswa dalam aktif dan kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Masih perlunya rangsangan guru untuk membangkitkan keaktifan siswa dalam berdiskusi, bertanya jawab dan menyampaikan pendapat, dan variasi metode dan model pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Beti Istanti Suwandayani, Sa'dun Akbar, Fattah Hanurawan tahun 2016 dengan judul "Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Kelas I di SD Negeri Kauman I Kota Malang" dalam Jurnal Pendidikan Volume 1, Nomor 10, menunjukkan bahwa penelitian dan pengembangan yang dilakukan memadukan langkah-langkah dari model pembelajaran tematik dan model *group investigation* yang memuat pendidikan karakter dalam aktivitas belajar siswa. Tingkat keefektifan dari model pembelajaran yang dikembangkan, yaitu sangat efektif, sebagian besar siswa merasa senang melakukan kegiatan pembelajaran.

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu media yang potensial untuk pembinaan karakter dan peningkatan mutu akademik siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Zubaedi (2011:314) memaparkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler dapat mengembangkan kemampuan dan rasa tanggung jawab sosial, potensi, dan prestasi siswa. Kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan di SDN Wonopolembon 02 mencakup pramuka dan rebana. Pada setiap ekstrakurikuler terdapat nilai-nilai karakter yang muncul, di antaranya jujur, disiplin, tanggung jawab dan toleransi. Namun untuk kegiatan ekstrakurikuler ada karakter yang lebih dominan untuk diterapkan yaitu nilai karakter cinta tanah air pada kegiatan pramuka dan nilai karakter religius pada kegiatan rebana. Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler tersebut masih menemui hambatan mengenai pendanaan dan fasilitas penunjang. Sehingga dalam pelaksanaannya belum maksimal dan untuk mengembangkan kegiatan ekstrakurikuler tambahan terhalang oleh tenaga pelatih dan sumber dana. Kekurangan fasilitas penunjang tersebut bisa diatasi dengan adanya kreatifitas guru dalam menggunakan metode. Penelitian Dwi Wijayanti, Wachid Pratomo pada tahun 2017 dalam Jurnal Taman Cendekia Volume 1 Nomor 1 dengan judul "Pendidikan Karakter Melalui Metode Kepramukaan di Sekolah Dasar Taman Muda Jetis Yogyakarta" menjelaskan bahwa metode yang digunakan bisa berkembang dan bermacam-macam cara misalnya penggunaan metode *outbond*, metode permainan, metode



*scouting skill*, metode *scouting challenge*, metode berbasis IT, dan metode beranjangsana atau berkegiatan keluar.

Menurut Zubaedi (2011:200-202) menjelaskan bahwa sekolah mengkondisikan lingkungan fisik dan sosial kultural agar para siswa bersama warga sekolah terbiasa membangun kegiatan keseharian di sekolah yang mencerminkan perwujudan nilai/karakter. Pelaksanaan pendidikan karakter dalam menanamkan nilai-nilai karakter dengan pembiasaan atau budaya sekolah, telah dilaksanakan SDN Wonoplimbon 02. Nilai karakter yang dibudayakan di antaranya: religius; berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, infaq, sholat dhuhur berjamaah, pada bulan ramadhaan adanya kegiatan pesantren, tadarus, buka bersama dan tarawih bersama. Disiplin dan tanggung jawab; upacara, piket, menyusun rak sepatu, menjaga kebersihan lingkungan, disiplin waktu dan berpakaian serta menaati peraturan sekolah. Santun; 3S, berbicara dan bertingkah laku yang sopan. Kerja sama; menjaga kebersihan lingkungan. Peduli; peduli kebersihan lingkungan dengan adanya jumat bersih, peduli ketika teman yang sakit dengan berkunjung menjenguk ke rumah. Gemar membaca; literasi membaca di perpustakaan. Hal tersebut sesuai jurnal yang berjudul "Pendidikan Karakter Melalui Program Pembiasaan di SD Islam Terpadu Insan Utama Bantul Yogyakarta" dalam Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, Volume 1, Nomor 3 yang dilakukan oleh Dhiniaty Gularso dan Khusnul Anso Firoini Trihayu pada tahun 2015 menjelaskan bahwa program pembiasaan merupakan proses pembentukan sikap dan perilaku yang relatif menetap dan bersifat otomatis melalui proses pembelajaran yang berulang-ulang dan dilaksanakan di luar jam pelajaran. Pembiasaan merupakan bagian dari pendidikan budi pekerti dengan ciri-ciri relatif menetap, tidak memerlukan fungsi berpikir yang cukup tinggi, sebagai hasil pengalaman belajar, tampil secara berulang-ulang sebagai respons terhadap stimulus yang sama.

#### **Evaluasi Pelaksanaan Pendidikan Karakter di SDN Wonoplimbon 02**

Menurut Doni Koesoema (2012: 82) menyatakan bahwa salah satu metode agar pendidikan karakter dapat berlangsung terus menerus dan menjadi semakin baik adalah memiliki sistem evaluasi pendidikan karakter secara berkelanjutan. Evaluasi pelaksanaan pendidikan karakter dilakukan dengan acuan format penilaian (termuat pada lampiran). Penilaian tersebut berdasarkan pengamatan guru kelas mengenai perilaku atau sikap (mencakup sikap religius dan sosial) karakter yang nampak pada siswa. Sebagai contoh, pada RPP kelas 4 terdapat pengembangan nilai karakter religius, rasa ingin tahu, gemar membaca, kerja sama, dan percaya diri. Nilai-nilai karakter tersebut di evaluasi dengan guru kelas berdasar pengamatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung kemudian dengan melakukan penilaian pada format yang telah dibuat. Penilaian pada kompetensi sikap religius meliputi aspek ketaatan

beribadah, perilaku bersyukur, berdoa sebelum beraktivitas, dan toleransi ibadah. Sedangkan untuk penilaian pada kompetensi sikap sosial meliputi aspek jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, kerjasama, dan percaya diri. Walaupun dalam melakukan penilaian tersebut guru masih tergolong secara subjektif. Pada kegiatan ekstrakurikuler juga terdapat format penilaian mengenai sikap yang nampak berdasarkan pengamatan oleh pengampu ekstrakurikuler selama kegiatan berlangsung. Sebagai contoh, kegiatan ekstrakurikuler Pramuka terdapat penilaian yang meliputi aspek spiritual, sosial, keterampilan, dan partisipasi absen. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, evaluasi secara keseluruhan mengenai usaha dalam melaksanakan pendidikan karakter di SDN Wonoplimbon 02 sudah berjalan baik. Usaha-usaha tersebut di antaranya dengan pengintegrasian nilai-nilai karakter melalui proses pembelajaran di kelas dengan penyisipan nilai-nilai karakter pada RPP yang kemudian dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan guru juga melakukan pengembangan nilai-nilai karakter secara spontan. Kemudian untuk kegiatan ekstrakurikuler juga adanya penyisipan nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan kreatif. Untuk penciptaan pembiasaan/budaya sekolah dengan disiplin waktu dan berpakaian, 3S, infaq, sholat dzuhur berjamaah, jumat bersih, dan gemar membaca. Walaupun untuk budaya tertib dan disiplin, baik berpakaian maupun waktu masih perlu ditindaklanjuti.

#### **Faktor Pendukung Pelaksanaan Pendidikan Karakter di SDN Wonoplimbon 02**

Faktor penunjang pelaksanaan pendidikan karakter di SDN Wonoplimbon 02 adalah komitmen kepala sekolah dan guru dalam melaksanakan pendidikan karakter dan sebagai suri tauladan, kerja sama kepala sekolah dan guru serta pengampu ekstrakurikuler, pihak sekolah menjalin komunikasi dengan wali murid melalui komite sekolah dan paguyuban wali murid, pemasangan slogan-slogan tentang nilai-nilai karakter merupakan faktor pendukung pelaksanaan pendidikan karakter dalam membentuk karakter siswa. Jurnal yang berjudul *Bring Character Education into Classroom* ditulis oleh Alex Agboola, Kaun Chen Tsai memaparkan pentingnya proses implementasi pendidikan karakter bukanlah slogan atau kursus tetapi misi yang tertanam dalam kehidupan sekolah sehari-hari, pendidikan karakter bukan hanya sebagai wacana semata tetapi memiliki rencana aksi untuk praktik. Kerja sama semua elemen dibutuhkan untuk mewujudkan pendidikan moral dalam sistem sekolah.

Bersama-sama, orang tua, guru, dan administrator sebagai pemangku kepentingan, harus bekerja sama dalam mendorong siswa mewujudkan nilai-nilai baik itu dalam kehidupan mereka.

#### **Faktor Penghambat Pelaksanaan Pendidikan Karakter di SDN Wonoplimbon 02**

Pelaksanaan pendidikan karakter di SDN Wonoplimbon 02 mengalami beberapa hambatan, adapun hambatan yang dialami tersebut

diantaranya adalah faktor dana yang perlu ada stimulan dari pemerintah guna mendukung terselenggaranya program pendidikan karakter, kurangnya perhatian orang tua terhadap anak dan respon terhadap program sekolah dan lingkungan sekolah. Dari beberapa hambatan diatas, hambatan yang sering dialami guru dalam pencapaian pendidikan karakter adalah pengaruh media dan kondisi lingkungan tempat tinggal siswa yang merupakan penghambat menjadikan kurang optimalnya guru dalam memantau kegiatan siswa di lingkungan tempat tinggal, sehingga karakter yang kurang baik yang dibawa dari lingkungan tempat tinggal ke sekolah dapat mempengaruhi karakter siswa lainnya. Di lingkungan tempat tinggal siswa lebih banyak berinteraksi dengan masyarakat, sehingga karakter lingkungan tempat tinggal siswa lebih mendominasi.

## SIMPULAN

Perencanaan dilakukan melalui penyusunan program dan kegiatan penanaman nilai-nilai karakter baik itu dalam kegiatan pembelajaran maupun dalam kegiatan luar pembelajaran yaitu kegiatan ekstrakurikuler dan budaya sekolah. Pelaksanaan pendidikan karakter yang terwujud dalam tiga proses melalui kegiatan pembelajaran, ekstrakurikuler, dan budaya atau pembiasaan di sekolah yang dikategorikan dalam kegiatan rutin, kegiatan spontan, keteladanan, dan kegiatan terprogram. Evaluasi pelaksanaan pendidikan karakter dengan adanya penilaian yang dicantumkan dalam raport berdasarkan pengamatan perilaku siswa, pemanfaatan peran kepala sekolah untuk memonitoring jalannya program-program yang telah disusun dan dilaksanakan oleh warga sekolah dan komunikasi antar warga sekolah. Faktor pendukung pelaksanaan pendidikan karakter berupa komitmen kepala sekolah dan guru dalam melaksanakan pendidikan karakter dan sebagai suri tauladan, kerja sama kepala sekolah dan guru serta pengampu ekstrakurikuler, pihak sekolah menjalin komunikasi dengan wali murid melalui komite sekolah dan paguyuban wali murid, dan pemasangan slogan-slogan tentang nilai-nilai. Sedangkan faktor penghambat berupa faktor dan kurangnya perhatian orang tua terhadap anak dan respon terhadap program sekolah dan lingkungan sekolah.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Ibu Dra. Sri Sami Asih, M.Kes., selaku dosen pembimbing, Bapak Dr. Ali Sunarso, M.Pd., dan Ibu Desi Wulandari, S.Pd., M.Pd., sebagai mitra bestari, dan Bapak Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd. selaku penyunting Bahasa Inggris yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam penyusunan manuskrip.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agboola, Alex , Kaun Chen Tsai. 2012. "Bring Character Education into Classroom". *European Journal of Educational Research*. 1 (2): 163-170.
- Bahri, Saiful. 2015. "Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Mengatasi Krisis Moral di Sekolah". *Jurnal Ta'allum*. 3 (1): 57-76.
- Chairiyah. 2017. "Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Nilai-nilai Kearifan Lokal di SD Taman Siswa Jetis Yogyakarta". *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. 4 (1): 208-215.
- Khoury, Ruba. 2017. "Character Education as a Bridge from Elementary to Middle School: A Case Study of Effective Practices and Processes". *International Journal of Teacher Leadership*. 8 (2): 49-67.
- Koesoema, Doni. 2012. Pendidikan Karakter Utuh dan Menyeluruh. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Lubis, Rahmat Rifai dan Miftahul Husni Nasution. 2017. "Implementasi Pendidikan Karakter di Madrasah Ibtidaiyah". *Jurnal Ilmiah PGMI*. 3 (1): 15-32.
- Maunah, Binti. 2015. "Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa" . *Jurnal Pendidikan Karakter*. 5 (10): 90-101.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Paranimmita S. K, Rakyana, Sa'dun Akbar dan Fattah Hanurawan. 2016 "Pelaksanaan Pembelajaran Karakter di SD Taman Harapan Malang". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 23 (1): 70-78.
- Rahayu, Endah Sri, Sa'dun Akbar, Murtiningsih . 2017. "An implementation of character education for character education in elementary". *Journal of Social Sciences*. 6 (3):504-517.
- Samani, Muchlas & Hariyanto. 2017. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwandayani, Beti Istanti, Sa'dun Akbar, Fattah Hanurawan. 2016. "Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Kelas I di SD Negeri Kauman I Kota Malang". *Jurnal Pendidikan*. 1 (10): 1981-1986.
- Wijayanti, Dwi, Wachid Pratomo. 2017. "Pendidikan Karakter Melalui Metode Kepramukaan di Sekolah Dasar Taman Muda Jetis Yogyakarta". *Jurnal Taman Cendekia*. 1 (1): 9-15.
- Zubaedi. 2012. *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.



## PEMBELAJARAN GAMBAR CERITA DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN SOSIAL EMOSIONAL SISWA KELAS VB

Rendra Kusuma Pradana<sup>✉</sup>, Atip Nurharini

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri  
Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Juli 2019  
Disetujui Agustus  
2019  
Dipublikasikan  
September 2019

*Keywords:*  
learning story pictures,  
learning activities,  
emotional social intelligence.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran gambar cerita dalam mengembangkan kecerdasan sosial emosional siswa, aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran gambar cerita, dan bentuk kecerdasan sosial emosional siswa kelas VB SDN Kalibanteng Kulon 02 Semarang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, dan siswa yang berjumlah 38 anak dengan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, angket, catatan lapangan dan dokumentasi berupa foto serta video. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa pada pelaksanaan pembelajaran gambar cerita untuk mengembangkan kecerdasan sosial emosional siswa termasuk dalam kategori baik. Aktivitas belajar siswa termasuk dalam kategori baik. Kemudian bentuk kecerdasan sosial emosional siswa juga berada dalam kategori baik. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran gambar cerita dapat mengembangkan kecerdasan sosial emosional siswa kelas VB SDN Kalibanteng Kulon 02 Semarang.

### Abstract

*This study aims to describe the implementation of story pictures learning in developing students emotional-social intelligence, students learning activities in the story pictures learning, and students emotional-social intelligence in grade 5<sup>th</sup> B SDN Kalibanteng Kulon 02 Semarang. This study employed a qualitative type. The sample of this study was school principals, teachers, and 38 students using purposive sampling technique. The data collection was conducted through observation, interview, questionnaire, field notes, and documentation in the form of photos and videos. The technique of data analysis was qualitative analysis. Based on the result of the study, the implementation of story pictures learning to develop students emotional-social intelligence was in the good category. Students learning activities was in the good category. Students emotional-social intelligence was in the good category. From the result of the study concluded that the implementation of story pictures can develop students emotional-social intelligence in grade 5<sup>th</sup> B SDN Kalibanteng Kulon 02 Semarang*

## PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 pasal 1 pendidikan merupakan upaya yang memiliki suatu rancangan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan potensi siswa agar mempunyai sikap spiritual keagamaan, pengendalian diri, akhlak mulia, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan. Salah satu kemampuan yang dapat dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran pada diri siswa yaitu mengenai perkembangan kecerdasan siswa. Perkembangan kecerdasan pada anak salah satunya adalah kecerdasan sosial emosional.

Menurut Gardner (dalam Pietono, 2014:83) menyebutkan bahwa kecerdasan sosial (*social intelligence*) adalah kemampuan seseorang dalam berkomunikasi, bergaul, berkolaborasi, dan memberi kepada orang lain. kecerdasan sosial memiliki keterkaitan erat dengan kecerdasan emosi (*emotional intelligence*). Menurut Goleman, (dalam Efendi, 2009:171-172), bahwa kecerdasan emosional didefinisikan sebagai kemampuan mengenali perasaan diri kita sendiri dan perasaannya orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, dan kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungan dengan orang lain. Menurut Nurhasanah dan Fitriana (2018) bahwa kecerdasan emosi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penyesuaian sosial siswa.

Perkembangan kecerdasan sosial emosional siswa dapat dilakukan melalui pendidikan seni. Seperti yang dijelaskan oleh Susanto (2016:261) yaitu pendidikan seni mempunyai peran dalam membentuk pribadi siswa dengan memperhatikan perkembangannya agar mencapai multikecerdasan seperti kecerdasan interpersonal, intrapersonal, linguistik, visual, musik, matematis, naturalis, kreativitas, spiritual, sosial serta kecerdasan emosional. Guo (2017:104) menjelaskan bahwa Pendidikan seni tidak hanya dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang teori seni, memperkaya pemikiran perseptual siswa, memperluas cakrawala estetika siswa, mengalami sentuhan emosional dan daya tarik artistik para seniman

Pendidikan seni mempunyai fungsi yaitu sebagai sarana atau media untuk mengembangkan kesadaran atau kepekaan estetis, mengembangkan kreativitas, serta sarana bagi anak untuk mengekspresikan diri dan lingkungannya. Dalam konteks ini, sesungguhnya pendidikan seni mengarah kepada dua hal, yaitu pendidikan seni sebagai media pendidikan estetis atau pengembangan daya apresiasi dan pendidikan seni sebagai media pendidikan kreatif atau pengembangan daya cipta dan ekspresi (Triyanto, 2014).

Pendidikan seni juga memiliki tujuan serta fungsinya dalam ruang lingkup materi Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di SD yang dapat

mengantarkan siswa pada kebutuhan perkembangannya. Sesuai dengan Kurikulum 2013, pembelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) di Sekolah Dasar mencakup seni rupa, seni tari, seni musik dan prakarya.

Menurut Salam (dalam Aprillia, 2014:44) seni rupa sebagai bentuk pendidikan berupaya mengembangkan kepribadian anak seutuhnya, dengan mengembangkan kemampuan logika dan emosi yang selaras melalui berekspresi, berkreatasi, berapresiasi, dan bereksplorasi sederhana dalam suatu bentuk karya seni. Seni rupa dalam pembelajaran dapat memberikan kontribusi mengenai aspek hasil belajar. Pertama, membina faktor kognitif yang memberikan pemahaman tentang ke-seni-rupaan dengan segala aspeknya. Kedua, membina faktor afektif untuk memiliki sensitivitas, apresiasi, dan pengalaman estetis. Ketiga, faktor psikomotoris yang melatih keterampilan dalam mencipta, melalui penguasaan media dan teknik yang sesuai dengan kemampuan anak. Melalui seni rupa memberikan pengalaman untuk menghasilkan sesuatu yang baru, memberikan kepuasan dan menumbuhkan rasa percaya diri.

Seperti yang dituangkan dalam Permendikbud Tahun 2016 Nomor 24 pada lampiran 30 mengenai Kompetensi Inti dan Dasar Seni Budaya dan Prakarya SD/MI. Di dalamnya menjelaskan mengenai berbagai kompetensi (spiritual, sosial, pengetahuan dan keterampilan) mulai dari kelas I sampai kelas VI. Satu diantara beberapa materi seni rupa yang terdapat di kompetensi dasar adalah materi mengenai membuat gambar cerita yang diajarkan di kelas V (Candrastuti, 2015:238).

Menurut Salman (dalam Utomo, 2007:4) gambar cerita juga disebut gambar ilustrasi, gambar penjelasan, atau gambar adegan. Dalam menggambar ilustrasi siswa diharapkan mampu menceritakan sesuatu ide atau cerita melalui gambar. Hal ini sangat bermanfaat untuk mengembangkan anak dalam berkomunikasi.

Berdasarkan wawancara dan observasi pada tanggal 12 Januari 2019 dengan guru kelas VB diperoleh beberapa data. Pelaksanaan pembelajaran SBdP dalam ruang lingkup seni rupa terdapat materi menggambar. Menggambar dapat dijadikan media untuk mengungkapkan atau mengekspresikan emosi pembuatnya. Seseorang yang memiliki kemampuan mengenal emosi orang lain (empati) lebih mampu menangkap sinyal-sinyal sosial yang tersembunyi dan mengisyaratkan apa yang dibutuhkan orang lain (Shokiyah, 2013:78). Namun kemampuan para siswa dalam mengelola kecerdasan sosial emosional belum maksimal. Siswa masih kesulitan dalam menuangkan perasaannya ke dalam bentuk gambar, keberanian dalam berkreatasi siswa masih kurang dan belum percaya diri, siswa belum dibentuk kelompok-kelompok belajar serta siswa belum terlihat memberikan penilaian terhadap hasil karya gambar temannya.

Sehingga perlu dikembangkan pembelajaran menggambar dikombinasikan dengan bercerita sesuai materi gambar cerita atau bisa disebut pembelajaran gambar cerita. Materi gambar cerita sesuai dengan buku guru dan siswa.

Permasalahan pada penelitian adalah (1) Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran gambar cerita dalam mengembangkan kecerdasan sosial emosional siswa kelas VB? (2) Bagaimanakah aktivitas belajar siswa pada pembelajaran gambar cerita siswa kelas VB? (3) Bagaimanakah bentuk kecerdasan sosial emosional siswa pada pembelajaran gambar cerita?

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran gambar cerita dalam mengembangkan kecerdasan sosial emosional siswa kelas VB. (2) Mendeskripsikan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran gambar cerita siswa kelas VB. (3) Mendeskripsikan bentuk kecerdasan sosial emosional siswa pada pembelajaran gambar cerita kelas VB.

Berdasarkan teori, hasil-hasil penelitian terdahulu dan fenomena di lapangan maka peneliti bertujuan ingin mengkaji lebih dalam mengenai pembelajaran gambar cerita dalam mengembangkan kecerdasan sosial emosional siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata (Moleong, 2007:6). Subjek dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Guru Kelas VB, dan siswa kelas VB. Jumlah siswa yang dijadikan sampel adalah siswa kelas VB yang dengan jumlah 38 siswa yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Dalam menentukan sampel, peneliti menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih sampel dengan pertimbangan tertentu. Pada penelitian ini, berdasarkan pertimbangan: (1) Sesuai antusias siswa dalam pembelajaran gambar cerita. (2) Guru lebih memahami karakteristik siswa. (3) Kepala sekolah lebih mengetahui kinerja guru. Kepala sekolah dipilih untuk mengetahui peran kepala sekolah dalam membantu meningkatkan kinerja guru. Guru kelas VB dipilih untuk tujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran gambar cerita. Sedangkan siswa kelas VB dipilih untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dalam mengembangkan kecerdasan sosial emosional melalui pembelajaran gambar cerita. Teknik pengumpulan data yaitu dengan wawancara, dokumentasi, observasi, angket dan catatan lapangan. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar wawancara, lembar angket bentuk kecerdasan sosial emosional, lembar observasi pelaksanaan pembelajaran gambar cerita, aktivitas siswa, dan bentuk kecerdasan sosial siswa. Sebelum instrumen angket penelitian digunakan, peneliti menguji angket di kelas yang berbeda dengan kelas

penelitian. Hal itu bertujuan untuk mencari uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASA

Hasil penelitian yaitu pembelajaran gambar cerita dalam mengembangkan kecerdasan sosial emosional siswa kelas VB. Hal-hal yang dikaji meliputi: pelaksanaan pembelajaran gambar cerita, aktivitas belajar siswa, dan bentuk kecerdasan sosial emosional siswa dalam mengikuti pembelajaran gambar cerita.

### Pelaksanaan Pembelajaran Gambar Cerita

Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan pembelajaran gambar cerita yang terdiri dari 7 indikator untuk responden guru dan siswa kelas VB termasuk dalam kategori baik dengan skor rata-rata 8,42. Hal tersebut diperoleh karena guru telah melaksanakan pelaksanaan pembelajaran gambar cerita dengan indikator yang meliputi: (1) Memberikan ruang untuk berekspresi dalam pembelajaran gambar cerita; (2) Memberikan ruang untuk berkreasi dalam pembelajaran gambar cerita; (3) Memberikan ruang untuk berkolaborasi dalam pembelajaran gambar cerita; (4) Memberikan ruang untuk berapresiasi dalam pembelajaran gambar cerita; (5) Memberikan ruang mengenai rasa tanggung jawab siswa dalam pembelajaran gambar cerita; (6) Memberikan ruang kepada siswa untuk percaya diri dalam pembelajaran gambar cerita; dan (7) Memberikan ruang kepada siswa dengan berperilaku baik dalam pembelajaran gambar cerita.

Berdasarkan penjelasan di atas, pembelajaran gambar cerita sudah baik karena guru telah memberikan berbagai ruang kepada siswa di dalam pembelajaran untuk dapat mengembangkan kecerdasan sosial emosional mereka. Hal tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Shokhiyah pada tahun 2013 dengan judul "Melukis sebagai Media Pembentukan Kecerdasan Emosional Pada Remaja" Jurnal ISI Surakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melukis merupakan suatu kegiatan positif sebagai alternatif kegiatan bagi remaja untuk memberikan kebebasan kepadanya dalam mengekspresikan seluruh emosinya. Melukis dapat dijadikan media untuk mengungkapkan atau mengekspresikan emosi. Emosi yang dapat disalurkan dengan baik akan menjadikan individu lebih matang dalam mengelola emosinya.

Memberikan kebebasan berekspresi, mampu mengenalkan pelajaran mengenai rasa tanggungjawab sekaligus menumbuhkan kemampuan mengendalikan diri. Seperti halnya pendapat dari Mahardika (2017:114) bahwa Anak-anak maupun siswa perlu mendapatkan ruang untuk berekspresi agar ia dapat menuangkan serta meluapkan emosinya pada karya seni yang diciptakannya.

Kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran materi gambar cerita juga memiliki hubungan dengan pendapat Jazuli (2016:129) yang menyatakan bahwa

peran pendidikan seni dalam upaya mengembangkan multikecerdasan di antaranya (1) membantu siswa mempunyai sensitivitas, intuitif, kreativitas dan kritis terhadap lingkungannya; (2) dengan cara belajar yang menyenangkan melalui kegiatan apresiasi dan kreasi dapat meningkatkan motivasi belajar; (3) siswa dapat mengekspresikan diri melalui goresan, gerakan, pemeranan dan permainan lainnya sebagai wahana dalam mengembangkan komunikasinya (bersosialisasi) dengan lingkungannya; (4) kepekaan indrawi yang dilatih melalui berbagai kegiatan yaitu berekspresi, berapresiasi, berkreasi, bereksperimen, bereksplorasi dengan diri sendiri maupun orang lain. Dengan demikian dapat memunculkan multikecerdasan siswa yang optimal.

### Aktivitas Belajar Siswa

Menurut Rusman (2017:90) Aktivitas belajar terjadi dalam satu konteks perencanaan untuk mencapai suatu perubahan tertentu. Perubahan perilaku terjadi jika dalam aktivitas belajar siswa menggunakan seluruh potensinya. Dalam pembelajaran, siswa perlu mendapatkan kesempatan untuk melakukan aktivitas karena dalam psikologi belajar dan psikologi perkembangan menemukan temuan bahwasannya siswa ketika belajar harus mendapatkan kesempatan untuk melakukan aktivitas. Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa merupakan usaha nyata yang dilakukan oleh siswa dan guru melalui proses interaksi pada pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, sosial, intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud di dalam pembelajaran adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, memberikan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, memperhatikan pengarahan dari guru, menjawab pertanyaan dari guru maupun antar siswa, melakukan praktek percobaan, berkolaborasi dengan siswa lain, serta bertanggung jawab dengan tugas yang telah diberikan. Dalam kegiatan tersebut terjadi perubahan perilaku sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pada pembelajaran gambar cerita, aktivitas belajar siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sebagai berikut: (1) Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran (emotional activities); (2) Minat dan motivasi belajar siswa (listening, visual, mental, and drawing activities); (3) Berpartisipasi dalam kegiatan tanya jawab materi gambar cerita (oral and mental activities); (4) Mengkomunikasikan hasil gambar cerita (oral, visual, metric, mental and emotional activity); (5) Apresiasi gambar cerita (oral, visual, mental and emotional activities);serta (6) Menyimpulkan dan evaluasi

hasil pembelajaran gambar cerita (mental and writing activities).

Berdasarkan hasil observasi mengenai aktivitas belajar siswa pada pembelajaran gambar cerita yang terdiri dari 6 indikator tersebut dengan responden siswa dengan jumlah 38 siswa bahwa aktivitas belajar siswa untuk kategori kategori baik sebanyak 36 siswa (95%) dan kategori cukup sebanyak 2 siswa (5%).

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa kelas VB termasuk dalam kategori baik dengan skor rata-rata sebesar 8,46. Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran gambar cerita mengalami hasil skor yang berbeda-beda pada setiap pertemuannya. Hal ini disebabkan karena pada setiap pertemuan ada beberapa kegiatan yang berbeda sehingga tidak semua deskriptor akan nampak pada setiap pertemuannya. Meskipun hasil observasi mendapatkan skor yang berbeda-beda, pada indikator aktivitas belajar siswa termasuk ke dalam kategori baik.

Dari data tersebut dapat disimpulkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran gambar cerita di kelas VB sudah berjalan dengan baik.

### Bentuk Kecerdasan Sosial Emosional Siswa dalam Pembelajaran Gambar Cerita

Kecerdasan sosial (social intelligence) memiliki keterkaitan erat dengan kecerdasan emosi (emotional intelligence). Indikator yang digunakan dalam mengembangkan kecerdasan sosial emosional siswa pada pembelajaran gambar cerita adalah: (1) Berkreasi dalam menggambar gambar cerita; (2) Berekspresi dalam menuangkan pikiran/perasaan ke bentuk gambar cerita serta deskripsinya; (3) Berkomunikasi; (4) Keterampilan dalam Membuat Humor; (5) Menjalani Persahabatan; (6) Kesadaran Diri; (7) Mengelola Emosi; (8) Empati. Hal itu sesuai dengan Vinagre (2013:6) bahwa aspek kecerdasan sosial emosional seperti berkreasi, berekspresi, serta berkomunikasi atau bekerja sama dengan orang lain, partisipasi, serta penerimaan kritik atau apresiasi didapatkan melalui aktifitas siswa. Berdasarkan hasil observasi pada bentuk kecerdasan sosial emosional siswa dalam pembelajaran gambar cerita yang terdiri dari 8 indikator tersebut dengan responden siswa dengan jumlah 38 siswa menunjukkan bahwa kecerdasan sosial emosional siswa dalam pembelajaran gambar cerita pada kategori sangat baik sebanyak 6 siswa (16%), kategori baik sebanyak 30 siswa (79%) dan kategori cukup sebanyak 2 siswa (5%). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bentuk kecerdasan sosial emosional siswa dalam pembelajaran gambar cerita kelas VB termasuk dalam kategori baik dengan skor rata-rata sebesar yaitu 8,72.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa bentuk kecerdasan sosial emosional dalam pembelajaran gambar cerita sudah berjalan dengan baik. Hal tersebut dikarenakan kegiatan siswa dalam berkesenian (pembelajaran gambar cerita) mampu mengembangkan indikator-indikator mengenai kecerdasan sosial emosional. Hal tersebut berkaitan dengan pendapat Kristanto dan Haryanto (2014:41) yang menyatakan bahwa kegiatan anak berkesenian secara umum terdiri dari tiga tahapan yaitu

eksplorasi, penciptaan, dan presentasi. Eksplorasi merupakan langkah awal dalam pencarian ide dan gagasan terlebih dahulu, setelah menemukan ide atau bahan tersebut dilakukan langkah proses penciptaan atau berkarya seni gambar untuk divisualisasikan dalam susunan garis yang berbentuk figur-figur tertentu. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Istanto (2000: 24) menyatakan bahwa menggambar adalah upaya mengkomunikasikan isi pikiran. Ide atau gagasan yang dituangkan dalam diagram dan gambar akan memudahkan orang untuk menguraikan, menjelaskan, dan memaparkan gagasannya. Presentasi adalah cara pengemasan sebuah karya gambar agar menarik untuk diapresiasi oleh orang lain.

Dari pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk kecerdasan sosial emosional melalui pembelajaran gambar cerita terdapat tiga tahapan yang di dalamnya mengandung indikator-indikator tentang perkembangan kecerdasan sosial emosional. Seperti tahapan eksplorasi mencari ide dan gagasan dalam membuat gambar cerita secara berkelompok sehingga dapat menjalin persahabatan dalam kelompok dengan baik. Tahapan penciptaan membuat gambar cerita dengan ekspresi dan kreasi siswa sesuai dengan ide dan gagasan yang telah ditemukan sehingga siswa mampu mengelola emosinya. Tahapan presentasi dilakukan dengan mengkomunikasikan hasil gambar cerita yang telah dibuat oleh siswa sehingga mampu menarik perhatian dan apresiasi dari temannya.

Hal tersebut dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan dalam berkomunikasi, membuat humor serta berempati dengan memperhatikan dan menilai siswa berpresentasi.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran gambar cerita baik digunakan dalam upaya mengembangkan kecerdasan sosial emosional siswa kelas VB. Pelaksanaan pembelajaran gambar cerita yang dilaksanakan guru dan aktivitas belajar siswa dapat mengembangkan bentuk-bentuk kecerdasan sosial emosional siswa meliputi berkreasi dalam menggambar gambar cerita, bereksresi dalam menuangkan pikiran/perasaan ke bentuk gambar cerita serta deskripsinya, berkomunikasi, keterampilan dalam membuat humor, menjalin persahabatan, kesadaran diri, mengelola emosi serta empati dengan skor rata-rata sebesar yaitu 8,72 dan masuk ke dalam kategori baik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing dan SDN Kalibanteng Kulon

02 Kota Semarang yang telah membantu pelaksanaan penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprillia. 2014. *Konsepsi Pendidikan Seni Rupa Di Taman Kanak-Kanak*. Jurnal Imajinasi, 8(1), 43-54.
- Candrastuti, R. 2015. *Peran Gambar Ilustrasi Dalam Cerita Pendek Studi Kasus: Cerpen Harian Kompas Minggu*. Jurnal FSRD Universitas Trisakti, 12(2), 227-240.
- Efendi, Agus. 2009. *Revolusi Kecerdasan Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Guo, L. 2017. *Research On Art Education Effect On Emotional Cultivation Process for Teenager*. Research On Modern Higher Education, 02006(3), 97-104.
- Istanto, Freddy H. 2000. *Gambar Sebagai Alat Komunikasi Visual*. Jurnal Nirmana, 2(1), 23-35.
- Jazuli, M. 2016. *Paradigma Pendidikan Seni*. Sukoharjo: Farashima Publisher.
- Kristanto, M dan Eko Haryanto. 2014. *Pendidikan Seni Rupa Anak*. Semarang: Universitas PGRI Semarang Press.
- Mahardika, Bagus. 2017. *Implementasi Metode Art Therapy dalam Mencerdaskan Emosional Siswa*. Jurnal Kependidikan, 3(2), 114-125.
- Moleong, Lexy. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Nurhasanah dan Fitriana. 2018. *The Influence Of Emotional Intelligence On Social Adjustments Of Tenth Grade Students Of SMA Unggul Negeri 2 Banda Aceh*. The International Journal of Social Sciences, 6 (2), 253-266.
- Pietono, Yan Djoko. 2014. *Mendidik Anak Sepenuh Hati*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Permendikbud. 2016 Peraturan Menteri Pendidikan Nasional dan Kebudayaan Nomor 24 tahun 2016 lampiran 30 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran SBdP SD/MI pada Kurikulum 2013. Jakarta: Permendikbud.



- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Shokhiyah, N. N. 2013. *Melukis Sebagai Media Pembentukan Kecerdasan Emosional pada Remaja*. Jurnal ISI Surakarta, 5(1), 66–82.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Triyanto. 2014. *Pendidikan Seni Berbasis Budaya*. Jurnal Seni Imajinasi, 8(1), 33–42.
- Utomo, Kamsidjo Budi. 2007. *Pemanfaatan Gambar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Menggambar Ilustrasi bagi Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Imajinasi, 3(2), 1-14.
- Vinagre, D. S. dan, & Boas, S. F. V. 2013. *The Contribution of Dancing In The Socio- Emotional Development of Children at Extracurricular Activities In A Portuguese Primary School*. Jurnal of Music and Dance, 3(1), 6–11.



## KEEFEKTIFAN MODEL *THINK TALK WRITE* (TTW) TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI

Yuyun Novita Wijayanti<sup>✉</sup>, Sukarir Nuryanto

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Juli 2019  
Disetujui Agustus 2019  
Dipublikasikan  
Septemeber 2019

*Keywords:*  
*think talk write; writing skills; narrative essay*

### Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan model *Think Talk Write* (TTW) terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SDN Gugus Langlang Yudho Blora. Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen dengan menggunakan *Quasi Experimental* bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji t-test diperoleh thitung 3,147 > ttabel 1,675, yang artinya model TTW efektif terhadap keterampilan menulis karangan narasi. Selanjutnya, rata-rata N-gain kelas kontrol 0,274 lebih kecil dari rata-rata N-gain kelas eksperimen yaitu 0,367. Artinya yang memiliki perubahan lebih besar adalah kelas eksperimen. Pengamatan aktivitas siswa dengan lembar observasi menunjukkan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 56,63%, sedangkan kelas kontrol yaitu 53%. Simpulan dari penelitian ini adalah model TTW efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SDN Gugus Langlang Yudho Blora.

### Abstract

*The purpose of this research was to test the effectiveness of the think talk write (TTW) model on narrative essay writing skills in fifth grade students of Gugus Langlang Yudho Elementary School Blora. This research was included in the experimental research using the Quasi Experimental form of Nonequivalent Control Group Design. The sample used with cluster random sampling technique. The results of the research showed that t-test obtained tcount 3,147 > ttable 1,675, which means that the TTW model was effective for narrative essay writing skills. Furthermore, the average of N-gain control class 0,274 which was smaller than the N-gain average of the experimental class 0,367. This means those who had a greater change was the experimental class. Student activities were observed with observation sheets showed that the average experimental class was higher at 56.63%, while the control class was 53%. The conclusion of this research is that the TTW model was effective to improving the narrative essay writing skills of grade V students of Gugus Langlang Yudho Elementary School Blora.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam menentukan kualitas suatu negara. Untuk itu, pendidikan akan selalu dituntut untuk terus melakukan inovasi sehingga dapat menciptakan generasi yang berkualitas dan cemerlang. Hal ini dikarenakan suatu negara dikatakan maju salah satunya dapat dilihat dari kualitas pendidik-annya. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 13 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan pada Bab IV pasal 21 ayat (2) tentang Standar Proses bahwa pelaksanaan proses pembelajaran dilaksanakan melalui pengembangan budaya membaca serta menulis. Sehingga dalam pendidikan maupun pengajaran, kemampuan menulis mempunyai kedudukan yang penting dan strategis.

Menurut Tarigan (2013) dalam kurikulum sekolah keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen yang meliputi keterampilan berbicara, menyimak, menulis dan membaca. Keempat keterampilan itu saling terkait satu sama lain dengan beragam cara. Sedangkan menurut Dalman (2016:1) komunikasi secara tulisan lebih sukar dari pada komunikasi yang dilakukan secara lisan. Hal ini disebabkan tulisan lebih cenderung terstruktur dan teratur karena isi pesan yang disampaikan harus diper-tanggungjawabkan.

Kegiatan menulis di sekolah dasar ada bermacam-macam, salah satunya yaitu menulis karangan narasi. Menurut Suparno dan Yunus (2012: 4.30) jika dilihat dari tujuannya ada dua macam karangan narasi, yaitu narasi ekspositoris dan narasi sugestif. Dalam kenyataan, siswa masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran menulis karangan narasi. Menurut Shoimin (2014) model *Think Talk Write (TTW)* dapat digunakan untuk melatih keterampilan menulis peserta didik berdasarkan hasil pemikirannya sendiri.

Menurut hasil wawancara guru kelas V di SDN Gugus Langlang Yudho menyatakan kemampuan siswa dalam menulis narasi masih kurang. Hal ini didukung dengan hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis ada yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), yakni sebanyak 50 siswa (50,5%) belum mencapai KKM dari 99 siswa kelas V di SDN gugus Langlang Yudho Blora.

Penelitian yang mendukung, yaitu penelitian berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Think Talk Write (TTW)* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Analitis pada Peserta Didik” oleh Siregar pada tahun 2018. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Pada siklus I sebanyak 0% peserta didik yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik,

sebanyak 15 orang (37,5%) dengan kategori baik, dan sebanyak 18 peserta didik (45%) dengan kategori cukup, sebanyak 7 peserta didik (17,5%) yang mendapatkan nilai dengan kategori kurang, serta 0% memperoleh nilai dengan kategori sangat kurang. Pada siklus II meningkat menjadi 5 orang peserta didik (12,5%) memperoleh nilai dengan kategori sangat baik, 27 peserta didik (67,5%) dengan kategori baik, 8 peserta didik (20%) memperoleh nilai dengan kategori cukup.

Penelitian lain yang mendukung, yaitu penelitian berjudul “Penerapan Model Kooperatif Tipe CIRC dalam Pembelajaran Menulis Narasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Lembah Gumanti” oleh Ramadhanti pada tahun 2017. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan dari prasiklus dengan nilai rata-rata siswa 52,82 menjadi 69,96 pada siklus I, dan pada siklus II meningkat menjadi 78,80. Selain itu, dengan menerapkan model pembelajaran ini dapat meningkatkan sikap dan perilaku positif siswa selama proses belajar mengajar.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: (1) Apakah model *Think Talk Write (TTW)* efektif terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SDN Gugus Langlang Yudho Blora?; (2) Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis karangan narasi dengan model *Think Talk Write (TTW)* di kelas V SDN Gugus Langlang Yudho Blora?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini yaitu menguji keefektifan model *Think Talk Write (TTW)* terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SDN Gugus Langlang Yudho Blora. Dan mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis karangan narasi dengan model *Think Talk Write (TTW)* di kelas V SDN Gugus Langlang Yudho Blora.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen, dengan desain penelitian *Quasi Experimental* bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gugus Langlang Yudho, Kecamatan Banjarejo, Kabupaten Blora. Terdiri atas SDN 1 Banjarejo sebagai kelas eksperimen, SDN Sendanggayam sebagai kelas kontrol, dan SDN 2 Wonosemi sebagai kelas uji coba. Teknik pengambilan sampel yakni dengan *cluster random sampling*, dari populasi yang berjumlah 99 siswa diperoleh SDN Sendanggayam dengan 22 siswa sebagai kelas kontrol dan SDN 1 Banjarejo dengan 31 siswa sebagai kelas eksperimen. Variabel yang digunakan dan diteliti dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model *TTW*, sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan menulis karangan narasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan yaitu rubrik penilaian karangan narasi, RPP,

lembar pengamatan keterampilan guru menggunakan model *TTW*, dan lembar pengamatan aktivitas siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data awal dan analisis data akhir. Teknik analisis data awal meliputi uji normalitas dan homogenitas. Teknik analisis data akhir meliputi uji normalitas dan homogenitas data akhir, uji hipotesis dengan t-tes dan N-gain. Uji t-tes digunakan untuk menentukan keefektifan model pembelajaran yang digunakan. Sedangkan uji N-gain digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar keterampilan siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Belajar Siswa

Setelah penelitian dilakukan diperoleh data *pretest* dan *posttest*. Data-data tersebut selanjutnya dianalisis sebagai data awal dan data akhir. Dari analisis data awal diperoleh pada kelas kontrol rata-rata kelas 46,875, varians 80,915, nilai terendah 37,5, dan nilai tertinggi 75. Sedangkan pada kelas eksperimen rata-rata kelas 50,425, varians 127,223, nilai terendah 31,25, dan nilai tertinggi 75. Dari data akhir (*posttest*) dapat diketahui pada kelas kontrol rata-rata kelas 61,93, varians 96,388, nilai terendah 43,75, dan nilai tertinggi 75. Sedangkan pada kelas eksperimen rata-rata kelas 68,75, varians 106,771, nilai terendah 50, dan nilai tertinggi 81,25.

### Uji Normalitas dan Homogenitas

Data awal diuji normalitasnya dengan menggunakan bantuan *SPSS Statistic 21*. Sehingga diperoleh hasil nilai signifikansi kelas kontrol adalah  $0,457 > 0,05$  sehingga data tersebut normal. Selanjutnya nilai signifikansi kelas eksperimen adalah  $0,408 > 0,05$  berarti data normal. Uji homogenitas data awal diperoleh bahwa nilai signifikansi data kelas kontrol dan eksperimen adalah  $0,220 > 0,05$ . Sehingga diperoleh simpulan bahwa data awal kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen.

### Uji T-tes

Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan rumus *t-test* satu pihak. Namun sebelumnya perlu diuji varians dari dua kelas apakah homogen atau tidak, hasil yang diperoleh  $F_{hitung} = 1,107$  dan harga  $F_{tabel} = 2,00$  (dilihat dari tabel F). Maka  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $1,107 < 2,00$ ) artinya varians homogen.

**Tabel 1** Hasil uji T-tes

$T_{hitung}$	$T_{tabel}$	Keterangan
3,147	1,675	$T_{hitung} > T_{tabel}$

3,147 > 1,675 maka  
Ha diterima.

Dari hasil penghitungan diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3,147. Untuk  $t_{tabel}$  dapat dilihat pada *T Table Statistics* dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$ , dengan taraf kesalahan 5 %, maka harga  $t_{tabel} = 1,675$ . Sehingga diperoleh  $t_{hitung} 3,147 > t_{tabel} 1,675$  maka  $H_a$  diterima atau hasil belajar dengan model pembelajaran *Think Talk Write (TTW)* lebih besar dari pada hasil belajar dengan model pembelajaran konvensional.

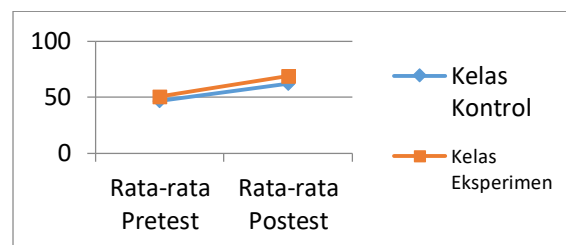
### Uji N-gain

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, dilakukan uji N-gain. Hasil uji N-gain dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 2** Data Peningkatan Hasil Belajar

Kelas	Jumlah siswa	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Rata-rata N-gain	Kriteria
Kontrol	22	46,875	61,93	0,274	Rendah
Eksperimen	311	50,425	68,75	0,367	Sedang

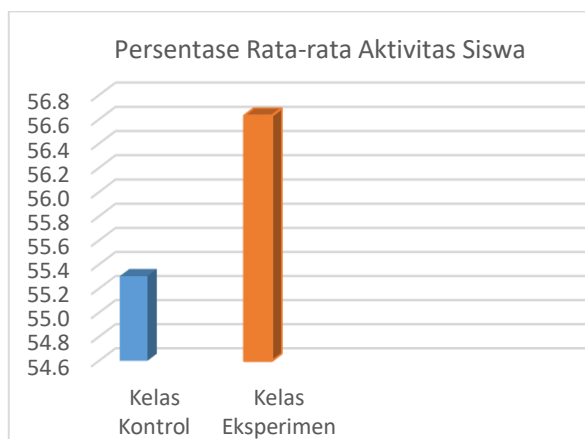
Berdasarkan tabel di atas diketahui 274 lebih kecil dari rata-rata N-gain kelas eksperimen yaitu 0,367. Artinya yang memiliki perubahan lebih besar adalah kelas eksperimen. Berikut diagram yang menggambarkan peningkatan hasil belajar siswa.



**Diagram 1** Peningkatan Hasil Belajar

### Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa diperoleh melalui lembar pengamatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui rekapitulasi lembar pengamatan aktivitas siswa.



**Gambar 2** Perbedaan Rata-rata Aktivitas Siswa kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram rata-rata observasi aktivitas siswa kelas kontrol selama empat kali proses pembelajaran memiliki rata-rata 55,3%, sedangkan rata-rata aktivitas siswa pada kelas eksperimen adalah 56,63%. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *TTW* efektif digunakan pada proses pembelajaran dalam meningkatkan aktivitas siswa. Hasil penelitian tersebut diperkuat penelitian lain, yakni:

Penelitian dengan judul “*The Use of Think-Talk Write Strategy to Improve Students Writing Skill for Junior High School Students*” oleh Prasetyaningrum tahun 2016. Hasil penelitian diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 5,79 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,042, dengan kata lain  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *TTW* dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan menulis siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmah dengan judul “*Improving Students’ Score in Writing Descriptive Text through Think Talk Write Strategy*” tahun 2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *TTW* efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskriptif. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan rata-rata hasil pretes dan postes siswa, yakni rata-rata pretes sebesar 65,5 dan rata-rata postes sebesar 76,6.

Penelitian berjudul “*Investigating Think Talk Write (TTW) Learning Model to Enhance Primary Students’ Writing Skill*” oleh Kurniawan, dkk. tahun 2018. Hasil penelitian ini adalah data *pretest* dan *posttest*, rata-rata skor *pretest* 60,94 dengan kategori cukup terampil sedangkan pada *posttest* meningkat menjadi 75,67 dengan kategori terampil.

Penelitian yang dilakukan oleh Prayoga tahun 2017 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Narasi melalui Penerapan Program Literasi Berbantuan Media Buku Cerita Anak pada Siswa SD”. Hasil yang diperoleh pada siklus I sebesar 60% (14 siswa) mendapatkan nilai diatas KKM, yaitu 74,88. Pada siklus II meningkat menjadi 87% atau sebanyak 20

siswa memperoleh nilai 82,46, dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 96% atau sebanyak 22 siswa memperoleh nilai 86,45.

Penelitian yang dilakukan oleh Siregar pada tahun 2018 dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Think Talk Write (TTW)* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Analitis pada Peserta Didik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan strategi *TTW* dapat meningkatkan kemampuan menulis teks eksposisi analitis siswa. Peningkatan skor rata-rata keterampilan menulis eksposisi analitis adalah sebesar 35%, yaitu dari rata-rata 32,5% menjadi 67,5%. Pembelajaran dikatakan berhasil karena peserta didik yang mendapatkan skor di atas KKM mencapai 80%. Peserta didik memberikan respons yang positif dalam mengikuti pembelajaran menulis teks eksposisi analitis dengan menggunakan strategi *TTW*, yakni dengan skor 92%.

Penelitian berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Think Talk Write* dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi dengan Media Cetak” yang dilakukan oleh Puspitasari, dkk. (2018). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kualitas proses dari siklus I dengan skor rata-rata 71,42 meningkat pada siklus II dengan skor rata-rata 90,47. Kemudian, peningkatan keterampilan menceritakan kembali isi teks biografi pada siklus I dengan skor rata-rata 70,42 meningkat pada siklus II dengan skor rata-rata 82,80.

Penelitian yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi melalui Model *Concept Sentence* Berbantuan Media Visual” yang dilakukan oleh Febriasari dan Purwanti tahun 2014. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor total 22,5 dengan kategori baik dan meningkat pada siklus II menjadi 31,5 dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh jumlah rerata skor 20,86 dengan kategori baik dan meningkat pada siklus II menjadi 29,34 dengan kategori sangat baik. Keterampilan menulis karangan narasi siswa siklus I memperoleh rata-rata kelas 73 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 67,5% dan meningkat pada siklus II menjadi 79,81 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 87,5%.

Penelitian yang dilakukan oleh Krisnawati, dkk. tahun 2016 dengan judul “Metode *Mind Mapping* Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelompok kontrol hanya memperoleh nilai 74,91, sedangkan siswa kelompok eksperimental berhasil mencapai nilai 79,08.

Penelitian yang dilakukan oleh Angkotasan dan Jalal pada tahun 2017 dengan judul “Perbandingan Model Pembelajaran *Problem Solving* dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Talk Write (TTW)* pada Materi Program Linier terhadap Aspek Kemampuan Representasi Matematis Mahasiswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem solving* lebih efektif dari pada

model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) dalam meningkatkan kemampuan representasi matematis mahasiswa pada materi program linier.

Penelitian yang dilakukan oleh Annisyah berjudul "Efektivitas Strategi TTW (*Think, Talk, and Write*) dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi di Kelas IV SDN Wiyung I Surabaya" pada tahun 2018. Hasil analisis data menunjukkan bahwa strategi TTW (*Think, Talk, and Write*) efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis puisi di kelas IV SDN Wiyung I Surabaya. Sebanyak 23 siswa mengalami kenaikan nilai pada *post-test* yang dibandingkan dengan nilai siswa sebelumnya dengan rata-rata 79,074 dari 61,481.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SDN gugus Langlang Yudho Blora, dapat diambil simpulan bahwa model *Think Talk Write* (TTW) efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SDN gugus Langlang Yudho Blora. Hal tersebut didasarkan pada hasil uji t-tes yang menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  tes akhir (2,219) >  $t_{tabel}$  (1,675). Rata-rata N-gain kelas dengan model konvensional sebesar 0,247 dengan kriteria rendah. Sedangkan pada kelas dengan model TTW rata-rata N-gain yaitu 0,309 termasuk dalam kriteria sedang. Hasil pengamatan aktivitas siswa diperoleh rata-rata aktivitas siswa pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa model TTW sebesar 56,63% lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata aktivitas siswa pada kelas kontrol dengan penerapan model konvensional yakni hanya sebesar 55,3 %.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd., selaku dosen pembimbing, Nugraheti Sismulyasih S.B., S.Pd., M.Pd., selaku mitra bestari I, Dra. Sri Susilaningsih, S.Pd., M.Pd., selaku mitra bestari II, dan Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd., selaku penyunting bahasa Inggris yang telah berkenan memberikan bimbingan, masukan, dan arahan dalam menyusun manuskrip ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Annisyah, Putri, & Maryam Isnaini Damayanti. (2018). Efektivitas Strategi TTW (*Think, Talk, and Write*) dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi di Kelas IV SDN Wiyung Surabaya. 6 (10): 1886-1895.

Angkotasari, Nurma, & Ariyanti Jalal. (2015). Perbandingan Model Pembelajaran Problem Solving dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Talk Write* (TTW) pada Materi Program Linier terhadap Aspek Kemampuan Representasi Matematis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, e-ISSN 2598-3822: 99-108.

Dalman. 2018. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pres.

Febriasari, Lolita Kurnia, & Eko Purwanti. (2014). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi melalui Model *Concept Sentence* Berbantuan Media Visual. *Joyful Learning Journal*, 3 (1): 56-60.

Krisnawati, I Gusti Ayu, dkk. (2016). Metode *Mind Mapping* Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi. ISSN 0854-9613, 23 (45): 130-138.

Kurniawan, Otang, Titik Yuliani, & Mansur. (2018). *Investigating Think Talk Write (TTW) Learning Model to Enhance Primary Students' Writing Skill*. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education*, 1 (1): 52-59.

Prastyaningrum, Ari. (2016). The Use of Think-Talk Write Strategy to Improve Students Writing Skill for Junior High School Students. *International Conference on Elementary and Teacher Education*, ISBN : 978-602-98097-4-9: 505-512.

Prayitno, Duwi. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: ANDI.

Prayoga, Randy Putri, dkk. (2017). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Narasi melalui Penerapan Program Literasi Berbantuan Media Buku Cerita Anak pada Siswa SD. EISSN: 2502-471X: 1498-1503.

Puspitasari, Pipit Dewi, dkk. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Think Talk Write* dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi dengan Media Cetak. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, 6 (1): 232-244.

Rahmah, Leny Sali. (2017). *Improving Students' Score in Writing Descriptive Text through Think Talk Write Strategy*. *International Journal of English and Education*, 6 (4): 180-193.

- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, Elvilida Sari. (2018). Penerapan Strategi Pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Analitis pada Peserta Didik. *Journal of Education Action Research*, ISSN 2580-4790, 2 (3): 285-289.
- Suparno, & Muhamad Yunus. 2012. *Keterampilan Dasar Menulis*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wibowo, Sony Ari, & Mila Rosya. (2018). Efektivitas Penggunaan Model *Think Talk Write* Berbantuan Media Komik Strip dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Dialog Sederhana Siswa Kelas V SD 1 Tritis. *Jurnal Kredo*, 1 (2): 148-161.



## HUBUNGAN PENDIDIKAN KARAKTER DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR PKN

Putri Dian Nusa<sup>✉</sup> Kurniana Bektiningsih

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Juli 2019  
Disetujui Agustus 2019  
Dipublikasikan  
September 2019

*Keywords:* character education; learning motivation; learning outcomes.

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji adanya hubungan yang positif dan signifikan antara pendidikan karakter dan motivasi belajar dengan hasil belajar PKN siswa kelas V SD Gugus Kartini Kecamatan Gubug. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis korelasi. Teknik sampel yang digunakan adalah sampling jenuh sebanyak 124 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis *product moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pendidikan karakter dan motivasi belajar dengan hasil belajar PKN dan termasuk dalam kategori kuat serta berkontribusi sebesar 41,73%.

### Abstract

*The purpose of this research was to examine the correlation between character education and learning motivation with learning outcomes in civic education of 5<sup>th</sup> grade students in cluster Kartini Elementary School, Gubug. This research is quantitative research correlation design. The sample technique was saturated sampling of 124 participants. Data collection technique were questionnaires, interview, and documentation. The data were analyzed by having descriptive statistic analysis and product moment analysis. The result of this research showed that there was a positive and significant correlation between character education and learning motivation with civic education learning outcomes which included in strong category and contribution of 41,73%.*

<sup>✉</sup>Alamat korespondensi:  
Mlilir, Gubug, Grobogan, Jawa Tengah,  
E-mail: [putridiannusa02@gmail.com](mailto:putridiannusa02@gmail.com)



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar bagi perkembangan dan pembangunan untuk kemajuan suatu bangsa. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi menyatakan bahwa mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara sehingga dapat menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter.

PKn memiliki peran penting dalam proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sepanjang hayat, melalui pemberian keteladanan, pembangunan kemauan, dan pengembangan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran maka melalui PKn sekolah perlu dikembangkan sebagai pusat pengembangan wawasan, sikap, dan keterampilan hidup dan berkehidupan yang demokratis untuk membangun kehidupan demokratis (Winataputra, 2011:1.7-1.8).

Salah satu cara mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran PKn adalah dengan melihat motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Motivasi menurut Rifa'i dan Anni (2015:97) merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan anak di dalam belajar. Motivasi bukan saja penting karena menjadi faktor penyebab belajar, namun juga memperlancar belajar dan hasil belajar. Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2016:5). Sehingga melalui belajar seseorang diharapkan mampu memahami dan melaksanakan hak-hak dan kewajibannya, sehingga terbentuklah siswa yang memiliki perilaku yang baik. Perilaku yang baik erat kaitannya dengan pendidikan karakter. Karakter menurut Asmani (2011:27) merupakan pijakan ilmu pengetahuan. Karakter akan membentuk motivasi jika dibentuk dengan metode dan proses

yang benar. Karakter yang baik mencakup pengertian, kepedulian, dan tindakan berdasarkan nilai-nilai etika, serta meliputi aspek kognitif, emosional, dan perilaku dari kehidupan moral. Peneliti melakukan prapenelitian di SD Gugus Kartini Kecamatan Gubug menunjukkan bahwa tingkat kedisiplinan siswa kurang, kurang penerapan pendidikan karakter di sekolah, masih kurangnya nilai karakter siswa, kurangnya perhatian orangtua dalam melaksanakan pendidikan karakter, pengaruh lingkungan sekitar rumah yang kurang baik karakternya, motivasi belajar siswa kurang, beberapa anak merupakan anak yang pendiam saat pelaksanaan pembelajaran, kurang adanya dukungan keluarga untuk anak belajar di rumah, karena saat anak ditanya mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk menonton TV, hasil belajar PKn siswa kurang maksimal karena sebagian besar siswa mendapat nilai PKn di bawah KKM.

Penelitian oleh Ferdinand S. Pingul pada tahun 2015 mengenai pengaruh dari proyek kelas tambahan Pendidikan Kewarganegaraan. Hasil menunjukkan bahwa peserta proyek kelas tambahan dinilai lebih tinggi dalam hasil dan sikap dari pada siswa yang tidak mengikuti kelas tambahan. Penelitian oleh Encep Syarif Nuridin pada tahun 2015 menyatakan bahwa PKn berbasis nilai. Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pendidikan kewarganegaraan sebagai media pengembangan karakter nasional yang terletak di komitmen dan kualitas mereka yang menerapkannya dan dalam metode pembelajaran. Diharapkan bahwa pelaksanaan pendidikan kewarganegaraan di masa depan akan lebih efektif, sehingga karakter nasional yang kuat dapat dikembangkan. Penelitian oleh Ramli Bakar pada tahun 2014 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sekolah menengah kejuruan berada dalam kategori baik dan terdapat pengaruh positif dan signifikan dari pembelajaran motivasi siswa.

Penelitian oleh Sa'dun Akbar, Ahmad Samawi, Muh. Arafiq, dan Layli Hidayah pada tahun 2014 menunjukkan visi satuan pendidikan disosialisasikan kepada seluruh civitas satuan pendidikan yang bersangkutan, dipahami, kemudian membangun komitmen bersama untuk mencapai visi. Berdasarkan visi tersebut disusunlah program kegiatan pembelajaran karakter melalui pembelajaran di kelas, kultur satuan pendidikan, kegiatan ekstra kurikuler, dan pelibatan peran serta

orang tua dan masyarakat. Dapat disimpulkan bahwa penyelenggaraan pendidikan karakter yang baik dapat menumbuhkan karakter baik di Satuan Pendidikan Dasar. Rachmawati Indah Permata Sari pada tahun 2014 menunjukkan bahwa motivasi belajar memberikan kontribusi terhadap hasil belajar siswa. Penelitian lain oleh Rio Intan Oktavianoro, Munisah, dan Kurniana Bektiningsih pada tahun 2017 menyatakan bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi dan disiplin belajar dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Gugus Patianus Kecamatan Bonang Kabupaten Demak. Penelitian oleh Puspa Dianti pada tahun 2014 menyatakan bahwa PKn merupakan salah satu leading sector dari pembelajaran berkarakter. Oleh karena itu tujuan karakter yang ditetapkan dalam pembelajaran PKn sesungguhnya merupakan dampak instruksional yang ingin dicapai bukan hanya sebatas dampak pengiring saja. Namun, pada kenyataan saat ini PKn seakan menjadi mata pelajaran yang tidak dianggap begitu penting karena pelajaran PKn hanya sebatas pada kegiatan menghafal materi dan kurang mampu menjalankan fungsinya sebagai leading sector dari pendidikan karakter.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) adakah hubungan antara pendidikan karakter dengan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri di Gugus Kartini Kecamatan Gubug, (2) adakah hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri di Gugus Kartini Kecamatan Gubug, (3) adakah hubungan antara pendidikan karakter dan motivasi belajar dengan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri di Gugus Kartini Kecamatan Gubug. Tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah (1) menguji hubungan antara pendidikan karakter dengan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri di Gugus Kartini Kecamatan Gubug, (2) menguji hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri di Gugus Kartini Kecamatan Gubug, (3) menguji hubungan antara pendidikan karakter dan motivasi belajar dengan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri di Gugus Kartini Kecamatan Gubug.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dan termasuk jenis korelasi. Subjek

dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Gugus Kartini Kecamatan Gubug meliputi SD Negeri 1 Mlilir, SD Negeri 2 Mlilir, SD Negeri 3 Mlilir, SD Negeri 1 Jeketro, dan SD Negeri 2 Jeketro. Teknik pengambilan sampel adalah sampling jenuh dengan sampel sebanyak 124 siswa. variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel bebas yaitu pendidikan karakter dan motivasi belajar dan satu variabel terikat yaitu hasil belajar PKn.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dan dokumentasi. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui informasi tentang pendidikan karakter dan motivasi belajar yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik, sedangkan hasil belajar PKn diperoleh dari hasil Ulangan Tengah Semester Genap tahun pelajaran 2018/2019. Sebelum instrumen penelitian digunakan, maka dilakukan uji coba. Selanjutnya peneliti menguji validitas dan realibilitas instrumen tersebut. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah: (1) uji prasyarat meliputi uji normalitas, uji linieritas, dan uji multikolinieritas; (2) analisis statistik deskriptif; dan (3) analisis uji hipotesis menggunakan uji korelasi sederhana, uji korelasi ganda, uji signifikansi atau uji F, dan uji koefisien determinasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Analisis Deskriptif**

Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data dari masing-masing variabel. Pada penelitian ini, deskripsi data yang dipaparkan meliputi deskripsi data variabel bebas yakni pendidikan karakter dan motivasi belajar serta deskripsi data variabel terikat yakni hasil belajar PKn siswa kelas V SD Gugus Kartini Kecamatan Gubug.

### **Hasil Analisis Deskriptif Variabel Pendidikan Karakter**

Data pendidikan karakter diperoleh berdasarkan angket yang terdiri atas 48 item pernyataan. Pendidikan karakter yang terdapat di kelas V SD Gugus Kartini Kecamatan Gubug dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1** Kategori Pendidikan Karakter

Skor	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
$48 \leq ST < 84$	0	0 %	Kurang Baik
$84 \leq ST < 120$	0	0 %	Cukup Baik
$120 \leq ST < 156$	37	29,8%	Baik
$156 \leq ST \leq 192$	87	70,2%	Sangat Baik
Jumlah	124	100 %	

**Hasil Analisis Deskriptif Motivasi Belajar**

Data motivasi belajar diperoleh berdasarkan angket yang terdiri atas 50 item pernyataan. Motivasi belajar yang terdapat di kelas V SD Gugus Kartini Kecamatan Gubug dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2** Kategori Motivasi Belajar

Skor	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
$50 \leq ST < 88$	0	0 %	Kurang Baik
$88 \leq ST < 126$	2	1,61%	Cukup Baik
$126 \leq ST < 164$	56	45,16%	Baik
$164 \leq ST \leq 192$	66	53,23%	Sangat Baik
Jumlah	124	100 %	

**Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar PKn**

Hasil belajar PKn dalam penelitian ini diperoleh dari nilai PKn siswa kelas V SD Gugus Kartini Kecamatan gubug pada Ulangan Tengah Semester Genap Tahun pelajaran 2018/2019.

**Tabel 3** Kategori Hasil Belajar PKn

Skor	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
$\leq 55$	0	0 %	Kurang Baik
56 – 70	13	10,48%	Cukup Baik
71 – 85	84	67,75%	Baik
86 – 100	27	21,77%	Sangat Baik
Jumlah	124	100%	

**Hasil Uji Prasyarat****Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data pada setiap variabel yang dianalisis berdistribusi normal (Sugiyono, 2017). Uji normalitas dalam penelitian ini mengacu pada model uji *Kolgomorov-Smirnov*. Berdasarkan hasil uji normalitas didapatkan harga signifikansi Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,738 dimana harga signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi atau persyaratan normalitas sudah terpenuhi.

**Uji Linieritas**

Uji linieritas variabel pendidikan karakter dengan hasil belajar PKn diperoleh nilai signifikansi *Deviation from Linearity* 0,995 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara pendidikan karakter dengan hasil belajar PKn terdapat hubungan yang linier. Sedangkan uji linieritas variabel motivasi belajar dengan hasil belajar PKn diperoleh nilai signifikansi *Deviation from Linearity* 0,173 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara pendidikan karakter dengan hasil belajar PKn terdapat hubungan yang linier.

**Uji Multikolinieritas**

Dari hasil uji multikolinieritas diketahui bahwa nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) kedua variabel bebas yaitu pendidikan karakter dan motivasi belajar adalah  $1,825 < 10$  dan nilai *Tolerance*  $0,548 > 0,10$  maka dapat disimpulkan bahwa antarvariabel independen tidak terjadi multikolinieritas.

**Analisis Hipotesis**

Analisis hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis korelasi sederhana, analisis korelasi ganda, uji signifikansi (uji F), dan uji koefisien determinasi.

**Hubungan Pendidikan Karakter dengan Hasil Belajar PKn**

Uji korelasi sederhana dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi *product moment* dengan berbantuan program *SPSS for Windows seri*

16. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4** Hasil Uji Korelasi Pendidikan Karakter dengan Hasil Belajar

$r_{hitung}$	Taraf Kesalahan	Sig.	Uji Determinasi
0,617	0,05	0,000	38,07%

Tabel 4 menunjukkan bahwa uji korelasi pendidikan karakter dengan hasil belajar PKn diperoleh hasil bahwa nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  yaitu  $0,617 > 1763$ . Nilai  $0,617$  menunjukkan besarnya koefisien korelasi termasuk kriteria kuat yaitu berada pada rentang  $0,60 - 0,799$ . Pada taraf signifikansi  $0,05$  diketahui nilai signifikansi dari tabel 4 yaitu  $0,000$  ( $0,000 \leq 0,05$ ), sehingga korelasi dikatakan signifikan. Hasil koefisien determinasi, diperoleh kontribusi pendidikan karakter dengan hasil belajar PKn sebesar  $38,07\%$  sedangkan sisanya  $61,93\%$  dipengaruhi faktor lain.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Aprilia Mulyani pada tahun 2016 yang menunjukkan terdapat hubungan dan pengaruh positif antara pendidikan karakter dengan hasil belajar yang terlihat pada  $t_{hitung}$  ( $6,45$ ) lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $1,67$ ) menggunakan probabilitas  $0,05$ , besar korelasi sebesar  $0,637$  yang termasuk pada kategori kuat dan sebesar  $87,10\%$  hasil belajar siswa dipengaruhi oleh pendidikan karakter.

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pendidikan karakter dengan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Gugus Kartini Kecamatan Gubug. Artinya, semakin tinggi tingkat pendidikan karakter siswa maka akan semakin baik pula hasil belajar PKn yang diperoleh dan sebaliknya.

#### Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar PKn

Uji korelasi sederhana dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi *product moment* dengan berbantuan program *SPSS for Windows seri 16*. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5** Hasil Uji Korelasi Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar

$r_{hitung}$	Taraf Kesalahan	Sig.	Uji Determinasi
0,556	0,05	0,000	30,91%

Tabel 5 menunjukkan bahwa uji korelasi motivasi belajar dengan hasil belajar PKn diperoleh hasil bahwa nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  yaitu  $0,556 > 1763$ . Nilai  $0,556$  menunjukkan besarnya koefisien korelasi termasuk kriteria sedang yaitu berada pada rentang  $0,40 - 0,599$ . Pada taraf signifikansi  $0,05$  diketahui nilai signifikansi dari tabel 5 yaitu  $0,000$  ( $0,000 \leq 0,05$ ), sehingga korelasi dikatakan signifikan. Hasil koefisien determinasi, diperoleh kontribusi pendidikan karakter dengan hasil belajar PKn sebesar  $30,91\%$  sedangkan sisanya  $69,09\%$  dipengaruhi faktor lain.

Penelitian Azka Manazila dan Eko Purwanti pada tahun 2017 memperkuat adanya penelitian ini, hasil penelitian menunjukkan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $10,889 > 1,667$ . Maka dapat disimpulkan bahwa korelasi motivasi belajar dengan hasil belajar PKn adalah signifikan dan dapat diberlakukan untuk populasi. Hasil uji hipotesa di atas memiliki makna  $H_a$  diterima sehingga terdapat hubungan yang positif, kuat dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar PKn kelas V SD Gugus Watubarut Kecamatan Kebumen Kabupaten Kebumen.

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Gugus Kartini Kecamatan Gubug. Artinya, semakin tinggi tingkat motivasi belajar siswa maka akan semakin optimal hasil belajar PKn yang diperoleh dan sebaliknya.

#### Hubungan Pendidikan Karakter dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar PKn

Uji korelasi dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi ganda dengan berbantuan program *SPSS for Windows seri 16*. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6** Hasil Uji Korelasi Pendidikan Karakter dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar

$r_{hitung}$	Taraf	Sig.	Uji
--------------	-------	------	-----

Kesalahan		Determinasi	
0,646	0,05	0,000	41,73%

Tabel 6 menunjukkan bahwa uji korelasi pendidikan karakter dengan hasil belajar PKn diperoleh hasil bahwa nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  yaitu  $0,646 > 0,799$ . Nilai  $0,646$  menunjukkan besarnya koefisien korelasi termasuk kriteria kuat yaitu berada pada rentang  $0,60 - 0,799$ . Pada taraf signifikansi  $0,05$  diketahui nilai signifikansi dari tabel 6 yaitu  $0,000$  ( $0,000 \leq 0,05$ ), sehingga korelasi dikatakan signifikan. Hasil koefisien determinasi, diperoleh kontribusi pendidikan karakter dengan hasil belajar PKn sebesar  $41,73\%$  sedangkan sisanya  $58,27\%$  dipengaruhi faktor lain.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Zulia Indah Fauziah pada tahun 2016 yang menunjukkan bahwa (1) terdapat pengaruh antara Pendidikan Karakter terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi yang ditunjukkan dengan koefisien korelasi ( $r_{x1y}$ ) sebesar  $0,2$ ; koefisien determinan ( $r^2_{x1y}$ ) sebesar  $0,04$ ; dan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,281 > 1,99300$ . (2) terdapat pengaruh antara Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi yang ditunjukkan dengan koefisien determinan ( $r^2_{x3y}$ ) sebesar  $-0,188$ ; dan  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yaitu  $-3,527 < 1,99300$ .

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pendidikan karakter dan motivasi belajar dengan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Gugus Kartini Kecamatan Gubug. Pendidikan karakter dan motivasi belajar merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar PKn, adanya karakter yang baik serta motivasi belajar yang tinggi dari siswa maka akan meningkatkan hasil belajar PKn siswa begitu juga sebaliknya.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pendidikan karakter dan motivasi belajar dengan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Gugus Kartini Kecamatan Gubug. Hal ini

ditunjukkan dari hasil analisis korelasi pendidikan karakter dengan hasil belajar PKn, nilai  $r_{hitung}$   $0,617$  dan termasuk dalam kategori kuat serta berkontribusi sebesar  $38,07\%$ . Hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar PKn, nilai  $r_{hitung}$   $0,556$  dan termasuk dalam kategori sedang serta berkontribusi sebesar  $30,91\%$ . Selanjutnya hasil analisis korelasi antara pendidikan karakter dan motivasi belajar dengan hasil belajar PKn, nilai  $r_{hitung}$   $0,646$  dan termasuk dalam kategori kuat serta berkontribusi sebesar  $41,73\%$ .

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd., selaku dosen pembimbing, Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd., dan Drs. Umar Samadhy, M.Pd. sebagai mitra bestari yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam penyusunan manuskrip.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun, dkk. 2014. Model Pendidikan Karakter yang Baik (Studi Lintas Situs *Bests Practice*) Pendidikan Karakter di SD. Universitas Negeri Malang. 139-151.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu PendekatanPraktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bakar, Ramli. 2014. *The Effect of Learning Motivation on Student's Productive Competencies in Vocational High School, West Sumatra. International Journal of Asian Social Science*. Volume 4 Nomor 6: 722-732.
- Dianti, Puspa. 2014. Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Mengembangkan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. Volume 23 Nomor 1: 58-68.
- Fauziah, Zulia Indah. 2016. Pengaruh Pendidikan Karakter Siswa, Kepribadian Siswa, dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri Gondanglegi Tahun Pelajaran

- 2015/2016. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*. Volume 1 Nomor1.
- Manazila, Azka dan Eko Purwanti. 2017. Hubungan Motivasi Belajar dan Disiplin Siswa dengan Hasil Belajar PKn Kelas V. *Joyful Learning Journal*. Volume 6 Nomor 1: 61-70.
- Mulyani, Aprilia. 2016. Pengaruh Pendidikan Karakter terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IIS di SMA Negeri Wonoayu Sidoarjo. *E-Journal Pendidikan Sejarah*. Volume 4 Nomor 2: 320-328.
- Nurdin, Encep Syarief. 2015. *The Policies on Civic Education in Developing National Character in Indonesia*. *International Education Studies*. Volume 8: 199-109.
- Oktavianoro, Rio Intan, dkk. 2017. Hubungan Motivasi dan Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar IPS Kelas V. *Joyful Learning Journal* Volume 6 Nomor4: 254.
- Permatasari, Rahmawati Indah dan Amin. 2014. Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 11 Petang Jakarta Timur. *Jurnal Pedagogik*. Volume 2 Nomor 1: 26-32.
- Pingul, Ferdinand S. 2015. *Measuring the Impact of a Supplemental Civic Education Program on Student "Civic Attitude and Efficacy Beliefs"*. *Journal of Education and Training Studies*. Volume 3: 61-69.
- Rifa'i, Achmad dan Chatarina Tri Anni. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES.
- Sugiyono, 2017. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Winataputra, Udin S. 2011. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.



## PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* AKSARA JAWA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS

Genjek Susilowati<sup>✉</sup>, Deni Setiawan

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Diterima Juli 2019  
Disetujui Agustus 2019  
Dipublikasikan  
September 2019

**Keywords:** Javanese language, Javanese Alphabets flash card, reading and writing skills

### Abstrak

Permasalahan yang ditemukan pada pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa di kelas IV SD N Salamsari adalah belum ada media *flash card* aksara Jawa, ada 20 siswa dari 31 siswa yang mengalami kesulitan dan 24 siswa dari 31 siswa yang kurang tertarik dalam membaca dan menulis aksara Jawa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media *flash card* aksara Jawa. Jenis penelitian ini adalah *Research and development*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah teknik tes dan non tes. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji *t-test* dan uji *n-gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase yang didapat dari ahli media sebesar 93,8% dengan kriteria sangat layak, sedangkan persentase yang dicapai oleh ahli materi adalah 96,7% dengan kriteria sangat layak dan persentase respon siswa sebesar 99,4% dengan kriteria sangat antusias dan persentase respon guru sebesar 100% dengan kriteria sangat antusias. Hasil belajar uji skala besar untuk keterampilan membaca dan menulis mengalami peningkatan, dibuktikan pada hasil rata-rata *posttest* kelas IV pada keterampilan membaca aksara Jawa yaitu 75,1 dibandingkan dengan rata-rata *pretest* yang hanya 51,8 perolehan *n-gain* sebesar 0,483 dengan kriteria sedang, dan untuk keterampilan menulis aksara Jawa yaitu 75,90 dibandingkan dengan rata-rata *pretest* yang hanya 52,97 perolehan *n-gain* sebesar 0,487 dengan kriteria sedang. Simpulan dari penelitian ini yaitu bahwa media *flash card* aksara Jawa layak dan efektif digunakan pada pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa terhadap hasil belajar siswa.

### Abstract

*This research was aim to developed, feasibility, and compare differences in learning out-The problem that is found in Javanese language learning in Javanese Alphabets material in IV grade of Salamsari elementary school is that there is no media flash card Javanese Alphabets, there are 20 students from 31 students who have difficulties and are 24 students from 31 students less interested in reading and writing Javanese Alphabets. This study aims to find out the feasibility of the media, and find out the effectiveness of the media. This type of research is Research and development. Data collection techniques performed are test and non-test techniques. The data analysis technique used is normality test, homogeneity test, t-test and n-gain test. The results shows that the percentage obtained from media experts is 93.8% with very feasible criteria, while the percentage achieved by material experts is 96.7% with very feasible criteria, and percentage respons student is 99,4% with very enthusiastic criteria, and percentage respons teacher is 100% with very enthusiastic criteria. Large-scale test learning results for reading and writing skills have increased with the acquisition of medium criteria. It is proven by the average results of class IV posttest on Javanese literacy skills, which is 75.1 compared to the average pretest which is only 51.8 with the acquisition of medium criteria and n-gain of 0.483, for Javanese Alphabets writing skills that is 75.90 compared with the average pretest which is only 52.97 with the acquisition of medium criteria and n-gain acquisition of 0.487. The conclusion of this study is that Javanese Alphabets flash card media is feasible and effective to be used in Javanese language learning on student's learning outcomes.*

## PENDAHULUAN

Proses pendidikan di Indonesia tercakup dalam satu kesatuan yaitu Pendidikan Nasional, sesuai dengan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Adapun fungsi dan tujuan pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pada BAB II Pasal 3 menyebutkan, bahwa Pendidikan nasional berfungsi untuk membentuk watak anak bangsa agar menjadi bangsa yang cerdas dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dengan adanya pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Di dalam UU No. 20 tahun 2003, pasal 37 ayat 1 menjelaskan bahwa salah satu kurikulum muatan dasar dan menengah wajib memuat muatan lokal. Muatan lokal yang sering ditentukan oleh satuan pendidikan di Jawa Tengah adalah bahasa Jawa. Dalam pelajaran bahasa Jawa salah satunya ada materi aksara Jawa. Menurut Pergub DIY No.64 Tahun 2013 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa Sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah atau Madrasah BAB II Tentang Penerapan Muatan Lokal Bahasa Jawa Pasal 6 Menjelaskan bahwa pelaksanaan mata pelajaran bahasa Jawa di satuan pendidikan sebagai mata pelajaran yang secara terpisah/berdiri sendiri dan jam pelajaran bahasa Jawa dialokasikan dalam struktur kurikulum satuan pendidikan, yaitu sekurang-kurangnya 2 (dua) jam pelajaran dalam satu minggu, pada setiap tingkatan kelas.

Porsi waktu untuk pembelajaran aksara Jawa sangat terbatas, padahal selain materi bahasa Jawa yang sangat banyak, penguasaan kompetensi aksara Jawa memerlukan proses yang cukup panjang. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan lebih menarik lagi dibutuhkan media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi aksara Jawa. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan menurut Gagne dalam wandah (2017:5), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung, wawancara, observasi, angket dan juga dokumentasi, terdapat beberapa permasalahan pada mata pelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi aksara Jawa kelas IV di SD Negeri Salamsari. Menurut guru kelas IV siswa sering mendapat kesulitan pada mata pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis aksara Jawa, karena belum adanya alat peraga atau media pembelajaran yang digunakan. Dari permasalahan tersebut menyebabkan nilai bahasa Jawa pada materi aksara Jawa rendah,

ditunjukkan dengan data, dari 31 siswa terdapat 20 siswa (64,5%) yang mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65, sedangkan sisanya 11 siswa (35,5%) diatas KKM. Motivasi belajar juga kurang, ditunjukkan dengan data angket dari 31 siswa terdapat 24 siswa (77,4%) menyukai cerita wayang, sedangkan sisanya 7 siswa (22,6%) menyukai aksara Jawa. Karena kurangnya minat pada materi aksara Jawa menyebabkan keterampilan membaca dan keterampilan menulis aksara Jawa pada siswa pun rendah. Permasalahan berimbas pada kurang optimalnya hasil belajar. Berdasarkan data tersebut maka diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa.

Seperti yang dikemukakan dalam penelitian yang dilakukan oleh Suwarsi, 2015 bahwa peserta didik menganggap bahwa pelajaran bahasa Jawa itu menjenuhkan dan tidak menarik, karena terlalu rumitnya mata pelajaran bahasa Jawa dan juga kurang terbiasanya dalam membaca tulisan-tulisan dalam bentuk aksara Jawa dan menulis aksara Jawa. Permasalahan diatas berdampak pada kurang optimalnya hasil pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Ozzi Suria tahun 2018 bahwa siswa menganggap belajar aksara Jawa sulit terutama dalam membedakan dan menghafal carakan, sandhangan dan pasangan dengan aturan penulisan.

Oleh karena itu perlu media yang mampu membantu siswa untuk memahami materi aksara Jawa di kelas IV SD N Salamsari. Adapun media pembelajaran yang menjadi solusi adalah *flash card* aksara Jawa. Menurut Arsyad (2013:115) *Flash card* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 8 x 12 cm, yang mana memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada kemudian ditempelkan pada lembaran *flash card* atau dengan cara membuat gambar sendiri. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nurhalimah Pasaribu, 2017 kelebihan *flash card* adalah mudah dibawa kemana-mana karena seukuran dengan postcard, praktis digunakan, mudah diingat karena menarik.

Rumusan masalah dari permasalahan tersebut adalah bagaimana kelayakan dari media *flash card* aksara Jawa dan bagaimana keefektifan dari media *flash card* aksara Jawa. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan dari media *flash card* aksara Jawa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and development/R&D*) yang mengacu pada model menurut Sugiyono (2016:409) terdapat sepuluh langkah dalam penelitian dan pengembangannya, namun karena keterbatasan peneliti dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, langkah penelitian dilakukan sembilan tahap saja yaitu: 1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Produk akhir.



Penelitian ini diawali dari tahap potensi dan masalah sampai dihasilkan produk akhir berupa media *flash card* aksara Jawa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes, wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data, meliputi uji validitas, uji reliabilitas, teknik analisis data awal meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan teknik analisis data akhir meliputi uji *n-gain*, dan uji *t-test*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian media *flash card* aksara Jawa pada pembelajaran bahasa Jawa kelas IV SD N Salamsari terdiri dari kelayakan media *flash card* aksara Jawa, dan keefektifan media *flash card* aksara Jawa.

### Penilaian Kelayakan Media *Flash Card* Aksara Jawa

Media yang telah dibuat kemudian dikonsultasikan dengan ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian berupa kategori kelayakan dengan menggunakan rumus menurut Purwanto (2017:102). Hasil persentase sebagai berikut.

**Tabel 1** Hasil Penilaian kelayakan

No	Penilaian	Persentase Kelayakan	Kriteria
1	Ahli Materi	96,7%	Sangat Layak
2	Ahli Media	93,8%	Sangat Layak
3	Respon Siswa	99,4%	Sangat Layak
4	Respon Guru	100%	Sangat Layak

Tabel persentase penilaian kelayakan materi memperoleh persentase 96,7% mendapat kriteria sangat layak kemudian ahli media memperoleh persentase 93,8% dengan kriteria sangat layak. Selain itu, kelayakan didapat dari respon siswa sebesar 99,4% dan respon guru sebesar 100%. Hasil persentase penilaian kelayakan dapat disimpulkan bahwa media *flash card* aksara Jawa sangat layak digunakan.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Kunthi Puspitasari 2016, penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Kertu Gladhen* aksara Jawa layak digunakan oleh siswa kelas IV SD N Kotagede I. Dari penelitian menunjukkan bahwa hasil coba uji coba lapangan awal memperoleh skor rata-rata 4,325 dengan kriteria sangat baik dan uji coba lapangan utama memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, produk yang dikembangkan yaitu Media *Kertu Gladhen* aksara Jawa layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran kelas IV SD materi menulis aksara Jawa.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh hesti ikhwati dkk (2014)

media *flash card* layak digunakan dengan mendapatkan persentase 84,17%, selain itu penilaian kelayakan juga dari hasil angket tanggapan guru dan angket tanggapan siswa pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar, hasil angket tanggapan guru mencapai 91% artinya media *flash card* yang dikembangkan memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Hasil angket tanggapan siswa dilihat dari uji skala kecil dan uji skala besar mendapat respon positif yaitu sebesar 89%.

Penelitian yang dilakukan oleh Galih Pranowo pada tahun 2014 menunjukkan bahwa media *flash card* pada uji ahli materi dinilai layak (89,13%) dan ahli media dinilai layak (90%). Selain uji ahli, pada uji coba lapangan utama media ini dinilai layak (93,125%) dan saat uji coba lapangan operasional media ini juga dinilai layak (94%). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *flash cards* sudah layak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa bagi siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karang duwet Gunung kidul.

Penelitian yang dilakukan oleh Maryam Eslahcar Komachali M.A. in TEFL, Islamic Azad University-Tonekabon Branch, Iran tahun 2016, hasil menunjukkan bahwa kontribusi dari *flash card* kosakata dalam pembelajaran kosakata untuk siswa dapat meningkatkan level kosakata.

### Keefektifan Media *Flash Card* Aksara Jawa

Keefektifan media *flash card* aksara Jawa diperoleh dari hasil belajar psikomotorik melalui *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian uji coba skala besar hasil *pretest* dan *posttest* untuk keterampilan membaca aksara Jawa menunjukkan nilai rata-rata dari 51,8 menjadi 75,1, dan uji coba skala besar hasil *pretest* dan *posttest* untuk keterampilan menulis aksara Jawa menunjukkan nilai rata-rata 52,97 menjadi 75,90. Uji normalitas keterampilan membaca aksara Jawa untuk nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh *t-hitung* sebesar 0,2, untuk uji normalitas keterampilan menulis aksara Jawa untuk nilai *pretest* diperoleh *t-hitung* sebesar 0,2 dan *posttest* sebesar 0,186 karena nilai *output sig* > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Selanjutnya dari hasil uji homogenitas, didapatkan hasil bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* keterampilan membaca aksara Jawa homogen yang ditunjukkan dengan nilai *output sig* sebesar 0,962. Sedangkan untuk nilai *pretest* dan *posttest* keterampilan menulis aksara Jawa homogen yang ditunjukkan dengan nilai *output sig* sebesar 0,814. Perhitungan homogenitas tersebut menggunakan bantuan program SPSS 16 dengan taraf signifikansi = 0,05, dengan nilai *sig* > 0,05.

Pada uji *t-test* keterampilan membaca aksara Jawa didapat output *paired sample test* dengan SPSS versi 16, diperoleh nilai *sig* (2-tailed) sebesar 0,000. Sedangkan untuk uji *t-test* keterampilan menulis aksara Jawa didapat output *paired sample test* nilai *sig* (2-tailed) sebesar 0,000, karena output *paired sample test* nilai *sig* (2-tailed) < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya

terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan media *flash card* aksara Jawa.

Peningkatan hasil belajar keterampilan membaca aksara Jawa (uji *N-gain*) sebesar 0,4834 dengan kategori sedang, sedangkan peningkatan hasil keterampilan menulis aksara Jawa atau uji *N-gain* sebesar 0,4875 dengan kategori sedang. Pencapaian peningkatan hasil belajar keterampilan siswa tidak tercapai secara maksimal dengan *N-gain* sebesar 0,483 dan 0,487 dengan kategori sedang. Hal ini dikarenakan pada saat proses pembelajaran siswa kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dan kurang memperhatikan petunjuk yang ada dibuku, ketika mengerjakan latihan soal yang ada di lembar latihan soal (LLS) siswa kurang memperhatikan petunjuk cara pengerjaannya tetapi langsung mengerjakan. Sehingga mengakibatkan pencapaian peningkatan keberhasilan hasil belajar keterampilan siswa kurang maksimal. Berdasarkan pemaparan tersebut disimpulkan bahwa penggunaan media *flash card* aksara Jawa dinyatakan efektif, hal tersebut ditandai dengan peningkatan uji *n-gain* dengan kriteria sedang dan signifikan.

Hal ini dibuktikan dengan penelitian dari elsa damayanti,dkk (2016) dari penelitian bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dengan analisis uji *n-gain* menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* mengalami peningkatan dengan hasil 0,6 atau kategori sedang, sedangkan untuk hasil *pretest* dan *posttest* dari nilai rata-rata 40 menjadi 78 hal ini menunjukkan keefektifan dalam pembelajaran dengan penerapan pengembangan media visual *flash card*.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Zahiri Awang Mat, dkk tahun 2016 Hasil penelitian menjelaskan bahwa *flash card* dapat meningkatkan dalam pengenalan huruf hijaiyah. *Flash card* ini dianjurkan untuk digunakan oleh guru sekolah dasar karena itu dapat membantu menemukan kelemahan siswa dalam pengenalan huruf dan huruf hijaiyah yang single untuk lebih mudah dan efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Indische Muzaphire Ramdhani tahun 2015 Penelitian ini untuk mengetahui kualitas dari media *flash card*. Kualitas dari media *flash card* berdasarkan penilaian pendidik sebesar 96.2% (Sangat Baik), respon peserta didik sebesar 75.7% (Baik).

## SIMPULAN

Media *flash card* aksara Jawa pada pembelajaran bahasa Jawa yang telah dikembangkan layak digunakan, dengan perolehan skor 93,8% dengan kriteria sangat layak dari ahli media, dan skor 96,7% dari ahli materi serta penilaian tanggapan guru mendapat skor 100%. Hasil tanggapan siswa pada uji skala pemakaian mendapat skor 99,4% yang artinya

siswa sangat antusias dalam penggunaan media *flash card* aksara Jawa.

Media *flash card* aksara Jawa yang telah dikembangkan efektif untuk digunakan karena dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa dikelas IV SD N Salamsari dengan peningkatan rata-rata atau *n-gain* pada keterampilan membaca aksara Jawa dari 14,3% menjadi 95,2%, sedangkan untuk keterampilan menulis dari 19% menjadi 90,5%. Untuk uji t *Paired Sample Test* output *paired sample test* dengan *SPSS statistic* 16, diperoleh nilai *Sig (2-tailed)* sebesar 0,000, pada keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa, sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *flash card* aksara Jawa.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan moral, spiritual, dan material kepada peneliti. Deni Setiawan.S.Sn.,M.Hum. sebagai dosen pembimbing, Dr. Sri Sulistyorini,M.Pd. sebagai mitra bestari I, Drs. Jaino, M.Pd sebagai mitra bestari II, Desi Wulandari S.Pd,M.Pd. sebagai penyunting abstrak bahasa Inggris yang telah memberikan bimbingan dan koreksi pada artikel penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Damayanti,Elsa,dkk. 2016. Pengembangan Media Visual *Flash Card* pada Materi Interaksi Makhhluk Hidup dengan Lingkungannya.*dalam jurnal sainsmat vol 5 no 2*.
- Dewi, Kirana Prama. 2017. Pengembangan Media Flash Card Berbasis Mindscape Pada Pembelajaran IPS Dasar Bagi Mahasiswa PGSD UAD. *dalam jurnal Program Studi PGSD Volume VII, No. 1. Universitas Ahmad Dahlan*.
- Eslahcar,maryam,dkk. 2012. The Effect of Using Vocabulary Flash Card on Iranian Pre-University Students' Vocabulary Knowledge. *dalam jurnal International Education Studies vol.5, No.3*.
- Purwanto,Ngalim. 2017. *Prinsip-Prinsip Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Puspitasari, Kunthi. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Kertu Gladhen Aksara Jawa untuk kelas IV SD N Kotagede . *dalam Jurnal Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar . Universitas Negeri Yogyakarta*.

- Ramdhani, Indische Muzaphire. 2015. Pengembangan Media Flash Card Sistem Periodik Unsur Untuk Meningkatkan Retensi Daya Ingat Peserta Didik Disabilitas Pendengaran Di SMA. *jurnal Inklusi Vol. 2, No. 2. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.*
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2012. *Media Pembelajaran.* Bandung: Cv Wacana Prima.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wibawanto, wandah 2017. *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif.* Jember: Cerdas Ulet Kreatif. (online pada selasa, 20 november 2018)
- Zahiri, Muhamad, dkk. 2016. An Action Research on the Effectiveness Uses of *Flash Card* in Promoting *Hijaiyah* Literacy among Primary School Pupils. *dalam jurnal Mediterranean Journal of Social Sciences MC SER Publishing, Rome-Italy vol 7 No 2 SI.*



## KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *TIME TOKEN* BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS

Najma Ayu Al-Husna<sup>✉</sup>, Fitria Dwi Prasetyaningtyas

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Juli 2019  
Disetujui Agustus 2019  
Dipublikasikan  
September 2019

*Keywords:*  
Audiovisual; outcome  
learning; time token

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pelaksanaan model pembelajaran yang digunakan guru belum terprogram dengan baik, pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal, dan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model *Time Token* berbantuan media Audiovisual dan mendeskripsikan aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran. Desain penelitian eksperimen ini adalah *Quasi Experimental Design* berbentuk *Nonequivalent Control Grup Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, tes, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Berdasarkan hasil analisis data setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *time token* berbantuan media audiovisual diperoleh thitung 5,4460 > ttabel 1,997 maka  $H_0$  diterima dengan rata-rata hasil *pretest* kelas kontrol yaitu 42,8 dan kelas eksperimen 56,6 memperoleh peningkatan pada saat *Posttest* kelas Eksperimen 74,3 sedang kelas kontrol 54,26. Oleh karena itu, model *Time Token* berbantuan media Audiovisual efektif digunakan dan dapat dijadikan alternatif pembelajaran bagi guru.

### Abstract

*This research is based on the implementation of learning models that is used by teachers not well programmed, the lack of learning media, and the lack of student's participation. This research aims to know the effectiveness of Time Token learning model with Audiovisual media and to describe students activity on learning process. The design of experimental research is quasi experimental design, especially nonequivalent control group design. The researcher used the observation, test, interviews, questionnaires, and inquiry to collect data. The research used the purposive sampling technique to take the sample. Based on the data analytic, after the students are given the treatment with Time Token learning model with Audiovisual media. The result show  $t_{count}$  is 5.4460 >  $t_{table}$  1.997, so  $H_0$  is accepted with the control class pretest mean is 42.8 and the experimental class pretest mean 56.6 and it increased with control class posttest mean is 54.26 and experimental class mean is 74.3. So Time Token learning model with Audiovisual media is effective to be used and can be an alternative learning for teachers.*

© 2019 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:  
Purwosari RT 06 RW 04 Kranggan, Temanggung, Jawa Tengah  
E-mail: najmaayualhusna@gmail.com

## PENDAHULUAN

Peraturan Pemerintah Republik Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 menjabarkan tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa pada satuan pendidikan proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menantang, menyenangkan, sehingga memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan mengembangkan potensi dalam diri anak. Namun peneliti menemukan permasalahan khususnya pada SDN Gugus Kresna Kecamatan Semarang Barat, IV bahwa 8,2% siswa aktif bertanya dan 34 % siswa aktif menjawab pertanyaan guru. Dengan menggunakan pedoman Memes dengan persentase tersebut maka siswa dikategorikan kurang aktif dalam pembelajaran, Prasetyaningtyas (2018) mengatakan bahwa hal yang paling penting pada proses pembelajaran adalah bagaimana seorang guru/dosen mengelola kelas terutama bagaimana kemampuan seseorang dalam kegiatan pembukaan di kelas. Hal tersebut dapat menarik peserta didik untuk fokus pada pembelajaran. Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa peran aktif guru dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk membuat siswa aktif, salah satunya guru harus tepat dalam memilih model pembelajaran.

Arends (dalam Shoimin, 2014) menyatakan, "*The tern teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goal, syntax, environment, and management system.*" Artinya, istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan dan system pengelolaannya. Namun permasalahan yang ditemukan dalam lapangan melalui observasi kegiatan pembelajaran, pemilihan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru belum bervariasi atau cenderung menggunakan ceramah, berkelompok, diskusi kelompok, kuis dan presentasi. Dalam hal ini peneliti mengansumsikan model pembelajaran yang sering digunakan guru adalah model kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD) namun belum terprogram dengan baik.

Menurut Slavin (2005) model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dalam STAD para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang. Selain model pembelajaran keaktifan siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan guru

Menurut Sanaky (2013) alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran disebut media pembelajaran. Namun pada kondisi dilapangan menunjukkan bahwa guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran.

Permasalahan siswa kelas IV SDN Gugus Kresna didukung oleh data hasil belajar IPS berupa nilai ulangan akhir semester siswa kelas IV semester I tahun ajaran 2018/2019 menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi IPS cukup rendah. pada hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Kresna karena lebih dari 50% siswa mendapatkan nilai dibawah KKM. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui keefektifan model pembelajaran Kooperatif tipe *Time Token* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD Gugus Kresna apabila dibandingkan dengan model Kooperatif tipe *Student Teams Achieve Division* (STAD) yang selama ini telah di terapkan guru dalam pembelajaran di SDN Gugus Kresna. Menurut Aziz (2014) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa model *time token* memudahkan siswa dalam berkomunikasi mengemukakan pendapatnya.

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti didukung oleh penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa model pembelajaran *time token* yang berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Iqbal (2011) menunjukkan bahwa peneran model pembelajaran *Time Token Arends* dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Pada hasil penelitian Wiyarsi (2010) berdasarkan penelitian tersebut penerapan model kooperatif tipe *Time Token* dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Haryati (2013) hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berupa media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Iqbal (2011) menunjukkan bahwa peneran model pembelajaran *Time Token Arends* dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Pada hasil penelitian Wiyarsi (2010) berdasarkan penelitian tersebut penerapan model kooperatif tipe *Time Token* dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang mendukung dalam pemecahan

masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Haryati (2013) hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berupa media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Ljubojevic (2014) dalam penelitian tersebut video pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Berdasarkan akar penyebab masalah yang ditemukan peneliti di lapangan dan didukung oleh penelitian terdahulu, penelitian ingin melakukan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk menguji keefektifan model pembelajaran *Time Token* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Kresna Semarang Barat.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan tujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan/ tindakan/ treatment pendidikan terhadap tingkah laku siswa atau menguji hipotesis tentang keefektifan model *Time Token* berbantuan media Audiovisual pada kelas eksperimen. Model *Time Token* berbantuan media Audiovisual sebagai variabel bebas/ independen dan hasil belajar sebagai variabel terikat/ dependen. Desain penelitian eksperimen ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Grup Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Kelompok eksperimen dan kontrol diberi perlakuan. Selanjutnya siswa diberikan tes akhir (*posttest*) dengan tes yang sama. Hasil kedua tes akhir dibandingkan, demikian pula antara hasil awal dengan tes akhir pada masing-masing kelompok.

Hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol dianalisis dengan menggunakan uji *independent sample t-test* dan uji N-gain, namun sebelumnya telah diuji normalitas dan homogenitas nilai *pretest-posttest* kelas eksperimen maupun kontrol.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Gugus Kresna Kecamatan Semarang Barat, adapun dalam gugus tersebut SD N Kalibanteng Kidul 01 sebagai kelas uji coba, SD N Kalibanteng Kidul 03 sebagai kelas kontrol dan SD N Kalibanteng Kulon 02 sebagai kelas eksperimen.

**Tabel 1** Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Eksperimen

Uji Normalitas		$L_o$	$L_{tabel}$
Kelas	<i>Pretest</i>	0,0948	0,161
Kontrol	<i>Posttest</i>	0,0853	0,161
Kelas	<i>Pretest</i>	0,0779	0,1418
Eksperimen	<i>Posttest</i>	0,0914	0,1418

Suatu data dikatakan normal apabila  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka  $0,0948 < 0,161$  sedangkan *posttest* kelas kontrol dapat diketahui bahwa besar  $L_o = 0,0853$  dengan  $L_{tabel} = 0,161$ . Dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kontrol berdistribusi normal.

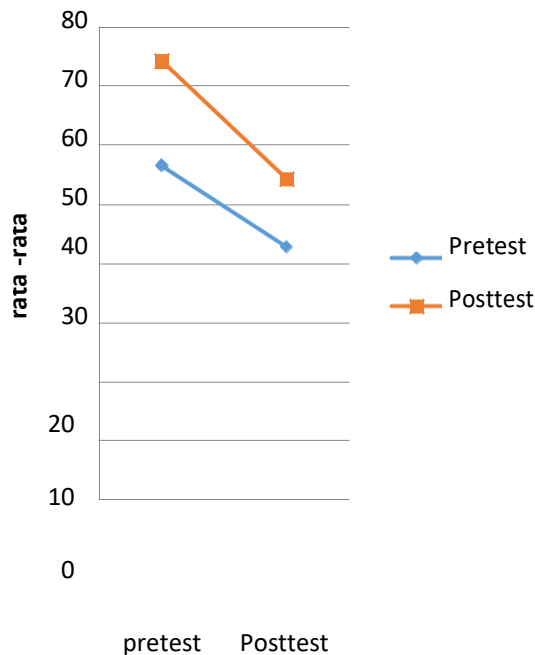
**Tabel 2** Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Eksperimen

Uji Homogenitas		$X_{hitung}$	$X_{tabel}$
<i>Pretest</i>	Kelas Kontrol		
	Kelas	0,027335	3,84
	Eksperimen		
<i>Posttest</i>	Kelas Kontrol		
	Kelas	3,626437	3,84
	Eksperimen		

Dari tabel 2 dapat diketahui bahwa hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kontrol homogen. Oleh karena itu dapat dilakukan uji analisis data menggunakan statistika parametris dan uji n-gain.

Hasil uji *t-test* menunjukkan  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  hal ini dapat dilihat dari  $5,4460 > 1,997$ . Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak itu artinya  $H_a$  diterima yakni model pembelajaran *Time Token* Berbantuan Media Audiovisual efektif terhadap hasil belajar muatan IPS Kelas IV SDN Gugus Kresna Kecamatan Semarang Barat. Pada uji n-gain juga diperoleh gain kontrol sebesar 0,2004662 berada pada kategori rendah. Sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 0,4078014 berada pada kategori sedang.

Peningkatan hasil *pretest posttest* dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



**Grafik 1** Peningkatan *Pretest Posttest* Kelas

Berdasarkan grafik tersebut, sebelum diberikan perlakuan berbeda antara kedua kelas tersebut memiliki kemampuan yang hampir sama. Setelah diberi perlakuan kelas eksperimen mendapat perlakuan dengan diterapkannya model *time token* berbantuan media audiovisual di SDN Kalibanteng Kulon 02 mengalami peningkatan daripada kelas kontrol yang menggunakan model kooperatif sederhana yang seperti biasa diterapkan guru di SDN Kalibanteng Kidul 03. Hal ini didukung dengan besarnya peningkatan skor pretest dan skor posttest kelas eksperimen sebesar 17,6923 sedangkan peningkatan skor pretest dan skor posttest kelas kontrol sebesar 11,4667. Hasil penelitian ini sejalan dengan dengan hasil penelitian Ernawati (2016) bahwa dalam penelitiannya setelah melakukan pembelajaran dengan model *time token* Ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari 53% atau kurang berhasil menjadi 86% atau dalam kategori berhasil.

Pengamatan aktivitas siswa dalam penelitian sebagai data pendukung model *time token* berbantuan media audiovisual yang dinilai melalui lembar pengamatan. persentase aktivitas siswa pada pembelajaran pertama sebesar 83%, pembelajaran kedua meningkat menjadi 87,5%. Rata-rata nilai persentase pada kelas eksperimen adalah 85,25 % yang termasuk dalam kriteria tinggi. Secara keseluruhan siswa sudah menyiapkan diri untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa tampak mengamati video pembelajaran yang ditampilkan oleh guru, selain itu dalam penerapan

model *Time Token*, dari 39 siswa sudah menggunakan kupon berbicaranya untuk bertanya kepada guru atau mengemukakan pendapatnya, hal ini menandakan bahwa seluruh siswa sudah mulai aktif mengemukakan pendapat, Namun terkait dengan kedisiplinan siswa dalam mengemukakan pendapat selama 30 detik masih belum dilakukan oleh seluruh siswa. Hasil penelitian Parlian (2016) menjelaskan bahwa jumlah siswa yang berbicara menggunakan teknik *time token* lebih banyak dibandingkan siswa yang berbicara dengan teknik debat.

Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini adalah penelitian oleh Wijayanti dkk (2018) menerangkan bahwa implementasi Model *Time Token* efektif diterapkan di sekolah dasar yang terbukti penerapan model *time token* berhasil meningkatkan aktivitas siswa. Penelitian Afnidaleni (2017) juga menunjukkan kesamaan hasil penelitian yaitu aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran Geografi dalam pokok bahasan Potensi Geografi Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Token Time* yang lebih dominan adalah peserta didik.

## SIMPULAN

Model *Time Token* berbantuan Audiovisual lebih efektif dibandingkan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar IPS kelas IV di SDN Gugus Kresna, oleh karena itu model *time token* berbantuan media audiovisual dapat menjadi alternatif bagi guru dalam pemilihan pembelajaran khususnya salah satunya untuk membelajarkan muatan IPS materi keberagaman rumah adat. Keefektifan ini ditunjukkan dengan hasil analisis data akhir menggunakan uji  $t$  diperoleh  $t_{hitung} = 5,4460$  dan  $t_{tabel} = 1,997$ . Setelah dibandingkan maka hasilnya  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  hal ini dapat dilihat dari Sehingga tidak memiliki bukti untuk menolak  $H_a$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model *time token* dengan berbantuan media audiovisual sangat tinggi, hal ini terlihat dari antusiasnya siswa menjawab pertanyaan dari guru dengan memanfaatkan kupon yang ia miliki. Rata-rata nilai persentase pada kelas eksperimen adalah 85,25 % yang termasuk dalam kategori aktif. Secara keseluruhan siswa sudah menyiapkan diri untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa tampak mengamati video pembelajaran yang ditampilkan oleh guru, selain itu dalam penerapan model *Time Token*, dari 39 siswa sudah

menggunakan kupon berbicaranya untuk bertanya kepada guru atau mengemukakan pendapatnya, hal ini menandakan bahwa seluruh siswa aktif dalam pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua yang telah memberi dukungan moral, spiritual, dan material. Kepada Fitria Dwi Prasetyaningtyas S.Pd., M.Pd sebagai dosen pembimbing atas bimbingan dan motivasi dalam menyelesaikan seluruh proses penulisan manuskrip ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afnidaleni. (2017). "Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Geografi pada Poko Bahasan Potensi Geografi Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Time Token di Kelas XI IPS 4 SMA N 2 Pekanbaru". *Jurnal perspektif pendidikan dan keguruan*. 8(2)
- Arends, Richard I. 2012. *Learning to Teach (Ninth edition)*. USA: McGraw-Hill
- Ayundhita, A & Soejoko, E. (2014). "Komparasi Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa dengan Model Learning Cycle dan Time Token". *Unnes Jurnal Of Matematis Education*. 3(3).152
- Aziz, Auliatisny., ratmanida. (2014). "Using Time Token Strategy To Increase students Participation In Speaking For Junior High School". *Journal English Language teaching*. 2(2)
- Ernawati. (2016). "Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Time Token pada Mata Pelajaran PAI di Kelas V SDN m050692 Batang Serangan". *Jurnal Sekolah*. 1(1)
- Hariyati. (2013). "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Media Audio Visual Berbentuk CD Interaktif Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1,(2), 0-216
- Iqbal, Rizal., Dewi, Mustika Retno. (2017). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Arends Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 5(3)
- Ljubojevic, Milos., Vaskovic, Vojkan., Stankovic, Srecko., Vaskovic, Jelena. (2014). "Using Supplementary Video in Multimedia Instruction as a Teaching Tool to Increase Efficiency of Learning and Quality of Experience". *The International review of research in open and distance learning*. 15(3)
- Parlian, Riacy Bertty. (2016). "The Effect Of Time Token Techique Towards Students Speaking Skill at Science Class at High School 1 Pariaman". *Al-Ta'lim Journal*. 23(1)
- Peraturan Pemerintah Republik Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005
- Prasetyaningtyas, Fitria Dwi., Wulandari, Desi., Sismulyasih, Nugraheti. (2018). "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Penerapan Manajemen Kelas Beginning Of Effective Teaching Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan". *Jurnal refleksi edukatika*. 8(2)
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Bantul: Kaukaba Dipantara
- Shoimin Aris., 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta AR-RUZ Media.
- Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik (terjemahan)*. Bandung : Nusa Media
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wijayanti, Izzatul Lailah., Kasdi, Aminuddin., Suhanadji. (2018). "The Effectiveness of Time Token Learning Model for Elementary School Students". *Education and Humanities Research*. 212
- Wiyarsi, Antuni., (2010). "The Effectiveness of Time Token Learning Model for Elementary School Students". *Chemistry Education Departemen*.





## HUBUNGAN MOTIVASI BELAJAR DAN DISIPLIN SISWA DENGAN HASIL BELAJAR PPKn KELAS V

Rima Fatmawati<sup>1</sup>, Susilo Tri Widodo<sup>2</sup>

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Juli 2019  
Disetujui Agustus 2019  
Dipublikasikan  
September 2019

*Keywords:*  
*student discipline, Civic  
education learning  
outcomes, learning  
motivation*

### Abstrak

Motivasi belajar dan disiplin siswa merupakan faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar PPKn. Penelitian ini bertujuan untuk menguji ada tidaknya hubungan motivasi belajar dan disiplin siswa secara bersama-sama dengan hasil belajar PPKn kelas V SD Gugus Tugu Muda Kota Semarang. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Gugus Tugu Muda Kota Semarang berjumlah 128 siswa dengan menggunakan teknik sampling jenuh, sebanyak 128 siswa. Data penelitian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis korelasi *pearson product moment*. Hubungan yang dihasilkan motivasi belajar dan disiplin siswa dengan hasil belajar siswa adalah kuat, dengan koefisien korelasinya sebesar 0,534 dan besarnya kontribusi yaitu 55,5 %. Simpulan dari penelitian ini yaitu terdapat hubungan yang positif, kuat dan signifikan antara motivasi belajar dan disiplin siswa secara bersama-sama dengan hasil belajar PPKn kelas V SD Gugus Tugu Muda Kota Semarang.

### Abstract

*Learning motivation and student discipline are factors that can affect civic education learning outcomes. This research purposed to examine any relations between learning motivation and student discipline mutually with 5<sup>th</sup> grade student of Gugus Tugu Muda Kota Semarang's civic education learning outcomes. The population of this research were 128 Gugus Tugu Muda Kota Semarang 5<sup>th</sup> grade students by using saturated sampling method. The research data were analyzed by using descriptive statistical analysis and pearson product moment correlation analysis. Correlation produced by learning motivation and student discipline was strong, with 0.534 correlation coefficient and 55.5% contribution. The conclusion of this research was positively strong and significant correlation happened between learning motivation and student discipline mutually with 5<sup>th</sup> grade student of Gugus Tugu Muda Kota Semarang's civic education learning outcomes.*

## PENDAHULUAN

Setiap warga negara memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu. Pendidikan memiliki suatu tujuan yang harus dicapai. Undang-Undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003 menerangkan tujuan pendidikan nasional yaitu 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. Untuk mengatasi masalah pendidikan di Indonesia dan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa diperlukan komitmen nasional untuk meningkatkan mutu dan daya saing bangsa melalui pengaturan standar kompetensi kelulusan, standar isi, standar proses, dan standar penilaian serta pengaturan kurikulum. Hal tersebut terangkum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan. (Susanto, 2013) pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia.

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku (Uno (2011)). Penelitian yang dilakukan oleh Hu (2017) dengan judul Motivasi tidak hanya aspirasi untuk mengejar tujuan, tetapi juga kemauan yang kuat dan upaya yang tak kenal lelah untuk mencapainya. Martinis Yamin (dalam Widodo, dkk. (2018)) menyimpulkan "Belajar sebagai suatu proses dimana organisme berubah perilakunya diakibatkan pengalaman". Hal itu dapat dimaknai bahwa belajar itu merupakan bagian dari sebuah pembelajaran.

Dalam perspektif umum disiplin adalah perilaku sosial yang bertanggungjawab dan fungsi kemandirian yang optimal dalam suatu relasi sosial yang berkembang atas dasar kemampuan mengelola/mengendalikan, memotivasi dan independensi diri (Daryanto, 2013). Menurut Harlock (dalam Ardini (2017)) disiplin adalah suatu cara masyarakat mengajarkan anak perilaku moral yang disetujui atau disepakati kelompok. Penelitian yang dilakukan oleh Simba, dkk (2016) menyebutkan disiplin memiliki hubungan yang positif dengan moderat, dan menyumbang varian

dalam kinerja pembelajaran kelas 8 Sekolah Muhoroni, Kenya.

Berdasarkan hasil dari wawancara dan data hasil dokumentasi yang dilakukan pada saat pra penelitian di kelas V di SDN Gugus Tugu Muda ditemukan data dari aktivitas siswa sebagai berikut: 1) Hasil belajar mata pelajaran PKn siswa SD Gugus Tugu Muda belum maksimal karena masih terdapat siswa yang belum mencapai KKM dibuktikan dengan PAS semester 1 terdapat 30% siswa belum mencapai KKM. 2) Motivasi belajar siswa rendah. 3) Disiplin siswa masih rendah. 4) Kondisi latar belakang pekerjaan orang tua berbeda-beda 5) Penggunaan media pembelajaran kurang inovatif. Peran guru sangat penting bagi kegiatan belajar mengajar seperti yang disebutkan oleh Nasikhah, dkk (2016) menyebutkan bahwa.

Peran guru sebagai fasilitator dalam memfasilitasi siswa selama proses pembelajaran dituntut untuk menguasai berbagai keterampilan dan keahlian agar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di sekolah.

Penelitian yang dilakukan Aslianda, dkk. (2007). Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai koefisien korelasi ( $r$ ) = 0,59 dimana nilai tersebut menjelaskan adanya pengaruh positif dan signifikan antara disiplin belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Banda Aceh. Penelitian yang dilakukan oleh Elly, (2016) Hasil analisis data menunjukkan bahwa kedisiplinan memiliki hubungan terhadap hasil belajar siswa. Dari 6 siswa, 4 siswa yang tingkat kedisiplinan dan hasil belajarnya sesuai sedangkan 2 siswa lagi tingkat kedisiplinan dan hasil belajarnya kurang sesuai. Ini berarti tingkat kesesuaian antara kedisiplinan dengan hasil belajar siswa berada pada kategori sedang (66,7%). Penelitian yang dilakukan oleh Ehiane (2014), penelitian ini mengungkapkan peraturan dan regulasi sekolah memainkan peran penting dalam meningkatkan kinerja akademik siswa. Adopsi lebih lanjut mengungkapkan bahwa ketika aturan dan regulasi ditekankan, dalam jangka panjang menentukan standar perilaku yang diharapkan dari siswa dan guru. Perlu dicatat bahwa banyak kegiatan terjadi di sekolah dan banyak dari kegiatan ini untuk dipandu oleh tabel waktu sekolah yang terstruktur.

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah ada hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar Mupel PPKn kelas V SD Gugus Tugu Muda Kota Semarang. Apakah ada hubungan disiplin siswa dengan hasil belajar Mupel PPKn kelas V SD Gugus Tugu Muda Kota Semarang. Apakah ada hubungan motivasi belajar dan disiplin siswa dengan hasil belajar Mupel PPKn kelas V SD Gugus Tugu Muda Kota Semarang.

Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu : (1) apakah ada hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar Mupel PPKn kelas V SD Gugus Tugu Muda Kota Semarang, (2) apakah ada hubungan disiplin siswa dengan hasil belajar Mupel PPKn kelas V SD Gugus Tugu Muda Kota Semarang, (3) apakah ada hubungan motivasi belajar dan disiplin siswa dengan hasil belajar Mupel PPKn kelas V SD Gugus Tugu Muda Kota Semarang.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini yaitu: (1)Menguji ada tidaknya hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar Mupel PPKn kelas V SD Gugus Tugu Muda Kota Semarang. (2) Menguji ada tidaknya hubungan disiplin siswa dengan hasil belajar Mupel PPKn kelas V SD Gugus Tugu Muda Kota Semarang. (3) Menguji ada tidaknya hubungan motivasi belajar dan disiplin siswa dengan hasil belajar Mupel PPKn kelas V SD Gugus Tugu Muda Kota Semarang.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan jenis korelasi. Lokasi penelitian di SD Gugus Tugu Muda Kota Semarang. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SDN SD Gugus Tugu Muda Kota Semarang yang berjumlah 128 siswa dengan sampel penelitian berjumlah 128 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh. Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas yang terdiri atas motivasi belajar dan disiplin siswa ,serta variabel terikat yaitu hasil belajar PPKn.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengumpulkan data variabel motivasi belajar dan disiplin siswa Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan informasi tentang daftar nama siswa dan nilai hasil belajar PAS I muatan pelajaran PPKn siswa Kelas V. Analisis uji coba instrumen angket meliputi validitas dan reliabilitas. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menghitung data variabel disiplin belajar, motivasi belajar dan hasil belajar. Uji prasyarat menggunakan uji normalitas,dan uji linieritas. Uji hipotesis menggunakan analisis korelasi sederhana, analisis korelasi ganda, uji signifikansi (Uji F), dan uji koefisien determinan. Analisis data menggunakan bantuan SPSS 22.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Analisis Deskriptif Analisis Deskriptif Variabel Motivasi Belajar

Data variabel motivasi belajar diperoleh dari angket yang diisi oleh 128 siswa. Angket motivasi belajar terdiri atas 35 butir pernyataan dengan empat alternatif jawaban. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh data motivasi belajarsiswa kelas V SD Gugus Tugu Muda Kota Semarang sebagai berikut:

**Tabel 1** Data Motivasi Belajar

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase(%)	Rata-rata
82-100	Sangat Baik	69	55,91	82,55%
63-81	Baik	54	42,19	dengan kategori Sangat Baik
44-62	Sedang	5	3,91	
25-43	Kurang	0	0,00	

Berdasarkan tabel 1, bahwa secara keseluruhan siswa kelas V SD Gugus Tugu Muda Kota Semarang memiliki motivasi belajar dengan rata-rata 82,55 dan termasuk dalam kategori sangat baik, yang berarti siswa kelas V SD Gugus Tugu Muda Kota Semarang selalu memiliki hasrat dan keinginan untuk berhasil, memiliki dorongan dan kebutuhan dalam belajar, memiliki harapan dan cita-cita masa depan dan dalam belajar sealalu ada penghargaan, ada kegiatan yang menarik dan ada lingkungan belajar yang kondusif.

### Analisis Deskriptif Variabel Disiplin Siswa

Data variabel disiplin siswa diperoleh dari angket yang diisi oleh 128 siswa. Angket motivasi belajar terdiri atas 33 butir pernyataan dengan empat alternative jawaban. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh data disiplin siswa kelas V SD Gugus Tugu Muda Kota Semarang sebagai berikut:

**Tabel 2** Data Disiplin Siswa

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)	Rata-rata
82-100	Sangat Baik	78	60,94	84,31%
63-81	Baik	50	39,06	Dengan Kategori Sangat Baik
44-62	Sedang	0	0	
25-43	Kurang	0	0	

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa secara keseluruhan siswa kelas V SD Gugus Tugu Muda Kota Semarang memiliki disiplin siswa dengan rata-rata 84,31 dan termasuk dalam kategori sangat baik, yang berarti siswa kelas V SD Gugus Tugu Muda Kota Semarang selalu disiplin masuk sekolah dan kelas, disiplin dalam mengikuti pelajaran di kelas, disiplin dalam mengerjakan tugas, menaati tata tertib sekolah.

### Analisis Deskriptif Variabel Hasil Belajar Mupel PPKn

Data hasil belajar siswa kelas V muatan pelajaran PPKn ranah kognitif diperoleh dari dokumentasi nilai PAS I. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh data hasil belajar PPKn siswa kelas V SD Gugus Tugu Muda Kota Semarang sebagai berikut:

**Tabel 3** Data Hasil Belajar PPKn

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)	Rata-rata
86-100	Sangat Baik	29	22,66	75,08% dengan kategori Baik
71-85	Baik	72	56,25	
56-70	Cukup	25	19,53	
≤55	Kurang	2	1,56	

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa perolehan rata-rata hasil belajar V SD Gugus Tugu Muda Kota Semarang sebesar 75,08 termasuk dalam katagori baik.

### Uji Prasyarat Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang dimiliki masing-masing variabel penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan pada ketiga variabel yang diteliti dengan menggunakan uji *One sample Kolmogorov-Smirnov Test* berbantuan SPSS 22. Berikut adalah hasil analisis uji normalitas:

**Tabel 4** Hasil Uji Normalitas

Variabel	Nilai Sig.	Taraf Sig.(5%)	Keterangan
Motivasi Belajar	0,062	0,05	Normal
Disiplin Siswa	0,066	0,05	Normal
Hasil Belajar PPKn	0,075	0,05	Normal

Berdasarkan tabel 4, diperoleh signifikansi variabel motivasi belajar sebesar 0,062 variabel disiplin siswa sebesar 0,66 variabel hasil belajar sebesar 0,075, lebih tinggi dari taraf signifikansi (0,05). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa ketiga variabel penelitian berdistribusi normal.

### Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Dua variabel dikatakan memiliki hubungan yang linier apabila nilai *Sig. deviation from linearity* data lebih besar dari 0,05. Uji linieritas menggunakan SPSS 22 dengan hasil uji sebagai berikut:

**Tabel 5** Hasil uji linieritas

Variabel	Sig. Deviation from Linearity	Taraf Sig. 5%	Keterangan
Motivasi Belajar dan Hasil Belajar PPKn	0,730	0,05	Linier
Disiplin Siswa Hasil Belajar PPKn	0,219	0,05	Linier

Berdasarkan tabel 5, dapat disimpulkan bahwa masing-masing variabel bebas dan variabel terikat memiliki hubungan yang linier, karena masing-masing variabel memiliki nilai sig. deviation from linearity lebih dari 0,05.

### Analisis Hubungan Variabel Motivasi Belajar dengan Variabel Hasil Belajar PPKn

Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar PPKn siswa dapat diketahui dengan melakukan uji korelasi *Product Moment* berbantuan SPSS 22. Berdasarkan hasil perhitungan, dengan  $n=128$  dan taraf kesalahan 5% didapatkan r hitung sebesar 0,626, berarti kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang positif. Interpretasi nilai korelasi berada pada rentang 0,60-0,799 berarti kedua variabel memiliki hubungan yang kuat. Nilai sig. 0,000 lebih kecil dari 0,05 berarti bahwa kedua variabel memiliki hubungan yang signifikan. Nilai r hitung 0,626 lebih besar dari rtabel 0,176, sehingga ada hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar PPKn siswa Kelas V Gugus Tugu Muda.

Berdasarkan uji koefisien determinan, diketahui bahwa motivasi belajar dapat memberikan kontribusi untuk menentukan hasil belajar PPKn sebesar 39,2% dan 60,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Hal tersebut didukung penelitian yang sudah dilakukan oleh Isnaeni dkk (2018) Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dan disiplin belajar dengan hasil belajar PPKn siswa kelas V

SDN Gugus Antasari Kecamatan Kota Kabupaten Kudus.

### **Analisis Hubungan Variabel Disiplin Siswa dengan Variabel Hasil Belajar PPKn**

Hubungan disiplin belajar dengan hasil belajar PPKn siswa dapat diketahui dengan melakukan uji korelasi *Product Moment* berbantuan *SPSS 22*. Berdasarkan hasil perhitungan, dengan  $n=128$  dan taraf kesalahan 5% didapatkan r hitung sebesar 0,676, berarti kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang positif. Interpretasi nilai korelasi berada pada rentang 0,60-0,799 berarti kedua variabel memiliki hubungan yang kuat. Nilai sig. 0,000 lebih kecil dari 0,05 berarti bahwa kedua variabel memiliki hubungan yang signifikan. Nilai r hitung 0,676 lebih besar dari r tabel 0,176, sehingga ada hubungan disiplin siswa dengan hasil belajar PPKn siswa Kelas V SD Gugus Tugu Muda.

Berdasarkan uji koefisien determinan, diketahui bahwa disiplin belajar dapat memberikan kontribusi untuk menentukan hasil belajar PPKn sebesar 45,7% dan 54,3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Hal tersebut didukung penelitian yang sudah dilakukan oleh Firmansyah (2015) bahwa hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara disiplin terhadap prestasi belajar IPS dengan koefisien korelasi sebesar 0,98.

### **Analisis Hubungan Variabel Motivasi Belajar dan Disiplin Siswa dengan Variabel Hasil Belajar PPKn**

Hubungan motivasi belajar dan disiplin siswa secara bersama-sama dengan hasil belajar PPKn siswa dapat diketahui dengan melakukan uji korelasi *Product Moment* berbantuan *SPSS 22*. Berdasarkan hasil perhitungan, dengan  $n=128$  dan taraf kesalahan 5% didapatkan r hitung sebesar 0,534, berarti kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang positif. Interpretasi nilai korelasi berada pada rentang 0,40-0,599 berarti antar variabel memiliki hubungan yang kuat. Nilai sig. 0,000 lebih kecil dari 0,05 berarti bahwa antar variabel memiliki hubungan yang signifikan. Nilai r hitung 0,534 lebih besar dari r tabel 0,176 sehingga ada hubungan motivasi belajar dan disiplin siswa secara bersama-sama dengan hasil belajar PPKn siswa Kelas V SD Gugus Tugu Muda.

Berdasarkan uji koefisien determinan, diketahui bahwa motivasi belajar dan disiplin siswa secara bersama-sama dapat memberikan kontribusi untuk menentukan hasil belajar PPKn sebesar 55,5% dan 44,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Hal tersebut didukung penelitian yang sudah dilakukan oleh Oktavianoro, dkk (2017) Dari menyebutkan ada hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi dan disiplin belajar dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Gugus Patunus Kecamatan Bonang Kabupaten Demak.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan positif dan signifikan motivasi belajar dengan hasil belajar PPKn, dengan nilai koefisien korelasi 0,626, termasuk kategori kuat, dan nilai signifikansi sebesar 0,000, serta kontribusi sebesar 49,2%. Ada hubungan positif dan signifikan disiplin siswa dengan hasil belajar PPKn, dengan nilai koefisien korelasi 0,676, termasuk kategori kuat, nilai signifikansi sebesar 0,000, serta kontribusi sebesar 45,7%. Ada hubungan positif dan signifikan motivasi belajar dan disiplin siswa secara bersama-sama dengan hasil belajar PPKn, dengan nilai koefisien korelasi ganda sebesar 0,534, termasuk kategori kuat, nilai uji signifikansi ganda F hitung sebesar 78,059, serta kontribusi sebesar 55,5%.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ardina. (2015). Penerapan Hukuman, Bias Antara Upaya Menanamkan Disiplin dengan Melakukan Kekerasan Terhadap Anak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 9 (2)
- Aslianda, Zainidar, Israwati, & Nurhaidah. (2017). Hubungan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 18 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 2(1):236-243.
- Daryanto, dkk. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media
- Ehiane, O. Stanley. (2014). Discipline and Academic Performance (A Study of Selected secondary Schools in Lagos, Nigeria). *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*. 3 (1)
- Elly, Rosma. (2016). Hubungan Kedisiplinan terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 10 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 3 (4): 43-53.
- Firmansyah. 2015. Pengaruh Motivasi Belajar

- dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa. *Jurnal Pedagogi*. 3 (6)
- Nasikhah, A.N. (2016). Pengembangan Game Education Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD. *Journal UNNES*.
- Oktavianoro, R.I. DKK. (2017). Hubungan Motivasi dan Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar IPS Kelas V. *Journal UNNES*. 6 (4)
- Simba, N. O. Agak, J. O. Kabuka, E. K. (2016). Impact of Discipline on Academic Performance of Pupils in Public Primary Schools in Muhoroni Sub-County, Kenya. *Journal of Education and Practice*. 7 (6)
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Uno, Hamzah. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widodo, S. T. Sukarjo. Renggani. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Project Citizen Berorientasi Civic Knowledge, Civic Disposition, Dan Civic Skil Sebagai Inovasi Dalam Mata Kuliah Pendidikan PKn SD. *Journal PKn Progresif*. 13 (1)
- Hu, Y. P. (2017). The correlation between need satisfaction and learning motivation: A self-determination theory perspective. *Journal China*. 09 (1)



## PENGEMBANGAN MEDIA KEMIDI BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN MODEL *NUMBERED HEAD TOGETHER*

Merry Metrika<sup>✉</sup>, Arini Estiastuti

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima Juli 2019  
Disetujui Agustus 2019  
Dipublikasikan  
September 2019

*Keywords:*

*kemidi media; multimedia; social studies; numbered head together*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kemidi berbasis multimedia dengan model *Numbered Head Together* (NHT). Penelitian ini dilakukan untuk menguji kelayakan dan keefektifan media pembelajaran. Media Kemidi merupakan media pembelajaran untuk muatan IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia. Jenis penelitian ini adalah *research and development*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model penelitian menurut teori Borg and Gall. Prosedur penelitian ini yaitu analisis potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan produk akhir. Subjek penelitian ini adalah kelas V C SD Negeri Petompon 02, Kota Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumen, angket, dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis data awal, uji-t, dan n-gain. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran kemidi berbasis multimedia dengan model NHT dapat digunakan dalam pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 93%, ahli media 97%, dan ahli praktisi 93.5%, serta hasil perhitungan uji-t sebesar 16,545 dan n-gain 16,33. Simpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran kemidi berbasis multimedia dengan model NHT sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia.

### Abstract

*This research aims to develop multimedia-based kemidi through Numbered Head Together (NHT) model as learning media. This research was doing to test the feasibility and effectiveness of learning media. Multimedia-based Kemidi through NHT model was a learning media on theme of economic activities in Indonesia for fifth grade social studies subject. This type of research is research and development. The development model used in this research used to the research model according to Borg and Gall's theory. The procedures of this research were analysis of potential problems, data collection, product design, design validation, design revisions, product trial, product revisions, usage trial, and final product. The subjects of this research were fifth C class of Petompon 02 Elementary School, Semarang City. Data collection techniques used observation, interviews, documents, questionnaires, and tests. Data analysis techniques used preliminary data analysis, t-test, and n-gain test. The results showed that multimedia-based kemidi learning media with NHT models was appropriate to be used in learning based on score of the content's material expert was 93%, media experts was 97%, and practitioner experts was 93.5%, the results of t-test calculations was 15,386 and n-gain was 19,33. In Conclusion, multimedia-based kemidi through NHT model was very feasible and effective to be used for learning theme of economic activities in Indonesia in social studies subject.*

## PENDAHULUAN

Penyelenggaraan proses pembelajaran pada satuan pendidikan yang sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 pasal 19 (1) adalah diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan memotivasi peserta didik tersebut harus diwujudkan pada seluruh muatan pelajaran termasuk muatan IPS.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu cabang ilmu yang dipelajari sejak kita mengenal dunia dan tidak akan pernah berakhir untuk dipelajari, karena IPS merupakan ilmu yang sangat dekat dengan keseharian kita sehingga baik secara formal maupun informal kita akan tetap mempelajarinya (Sriwinda Mana'a, Bonifasius Saneba, dan Anthonius Palimbong, 2014:2). Pembelajaran IPS di SD bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik untuk terjun ke masyarakat dan membentuk dirinya sebagai anggota masyarakat sejak dini. Dengan pembelajaran IPS, peserta didik dilatih untuk mampu memecahkan masalah sosial di masyarakat melalui sikap yang baik di masa depannya (Meidian Kusumawati, 2014:2).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat mengubah iklim pembelajaran di kelas tradisional, yaitu siswa umumnya hanya mendengar, melihat, menirukan apa yang dikatakan guru dan teks dalam buku, tetapi dengan teknologi siswa dapat menerima informasi bukan saja dari guru dan buku teks tetapi juga media lain yang interaktif sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan dan pemahaman secara sosial (Widi Widayat, Kusmui, dan Sri Sukaesih, 2014:536). Namun dalam kenyataannya, pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar belum maksimal. Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan di kelas VC SDN Petompon 02 Semarang, menunjukkan bahwa kurangnya media pembelajaran yang digunakan untuk muatan IPS. Guru memanfaatkan media pembelajaran berupa gambar dan video pembelajaran, namun penggunaan media tersebut dianggap kurang optimal. Hal tersebut disebabkan karena peserta didik cenderung lebih banyak membaca teks, mendengarkan penjelasan guru, media pembelajaran kurang bermakna bagi peserta didik dan belum menumbuhkan sikap aktif dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi. Permasalahan ini didukung dengan hasil belajar peserta didik kelas VC pada muatan IPS Penilaian Akhir Semester Genap tahun 2017/2018 yang masih rendah. Berdasarkan KKM yang ditetapkan yaitu 70, terdapat 20 siswa (57%) yang tuntas dan 15 siswa (43%) yang tidak tuntas KKM.

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti membatasi masalah pada penggunaan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menarik minat peserta didik kelas VC SD Negeri Petompon 02 Semarang untuk muatan IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia. Asyhar (2012: 8) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan suatu pesan materi secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar kondusif dimana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar (Azhar Arsyad, 2013:19). Kurikulum 2013 menghendaki agar pola pembelajaran yang semula berbasis alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis multimedia (Hanin Nalinda, 2018:26). Multimedia pembelajaran dapat dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi dalam pembelajaran akan lebih bermakna, karena multimedia pembelajaran ini merupakan kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran (Joko Kuswanto dan Yosita Walusfa, 2017: 59). Multimedia interaktif adalah multimedia yang memungkinkan pengguna untuk ikut serta dalam penggunaan media pembelajaran (Marnita dan Ernawati, 2017:72).

Kegunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran adalah mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, memperjelas penyajian pesan, mengatasi sikap pasif siswa, menjadikan lebih interaktif, serta menstransmisikan pesan-pesan lebih konstruktif dan menarik (Ardyanto, Hardjono dan Haryato, 2014:3). Selain itu, multimedia sangat berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran serta pengiriman pesan dan konten, sehingga membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir mereka (Khoiriah, Tri Jalmo, dan Abdurrahman 2016:76). Berbagai desain multimedia dapat berfungsi sebagai pengembang, umpan balik antusias dari guru dan siswa, motivasi belajar dan rasa tanggung jawab dalam pengembangan pendidikan dan penelitian inovasi (Cahyani dan Hendriani, 2017:266). Kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Kemidi berbasis multimedia akan lebih optimal apabila ditunjang dengan model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu adanya pendekatan saintifik. Salah satu model yang dimaksud adalah model pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)*. Shoimin (2014: 107) menyebutkan bahwa model NHT berpedoman yaitu belajar kelompok, dengan setiap anggota kelompok memiliki tugas atau pertanyaan dengan nomor yang berbeda. Pembelajaran dengan model NHT melibatkan semua siswa secara maksimal sehingga menjadi



upaya yang baik untuk meningkatkan tanggung jawab diri sendiri pada saat diskusi kelompok. Model pembelajaran NHT merupakan yang melibatkan para siswa dalam menelaah bahan yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut (Dita Fajaria dan Sukarir Nuryanto, 2015:50). *Cooperative Learning* tipe *NHT* sangat berguna untuk memeriksa pemahaman serta sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi pelajaran. Anggota kelompok yang heterogen akan menuntut siswa untuk bersosialisasi sehingga dapat menimbulkan hubungan yang baik antar siswa dalam kelompoknya khususnya dan kelas umumnya (Rizki Ananda, 2017:14).

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan dalam prapenelitian, rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana cara mengembangkan desain dan komponen media pembelajaran serta menguji kelayakan dan keefektifan media pembelajaran. Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan desain dan komponen media pembelajaran, serta menguji kelayakan dan keefektifan media pembelajaran Kemidi berbasis multimedia dengan model *Numbered Head Together (NHT)* muatan IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia kelas VC SDN Petompon 02 Semarang.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan dengan sepuluh tahap pelaksanaan mengacu pada teori Borg dan Gall (Sugiyono, 2015:35-36) menjadi delapan tahap pelaksanaan yaitu 1) Tahap potensi dan masalah; 2) Tahapan pengumpulan data; 3) Tahap pengembangan desain produk; 4) Tahap validasi desain; 5) Tahap revisi desain; 6) Tahap uji coba produk; 7) Tahap revisi produk; 8) Tahap uji coba pemakaian. Sumber data penelitian ini berasal dari siswa, guru dan ahli. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa, guru, ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Kemidi berbasis multimedia dengan Model NHT. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar muatan IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia. Teknik tes dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest* yang diberikan pada siswa. Teknik nontes terdiri dari observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknis analisis data yang digunakan yaitu analisis data produk, analisis data awal, dan analisis data akhir (uji t dan uji gain).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Analisis Potensi Dan Masalah

Peneliti melakukan pra penelitian melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi berupa

hasil belajar siswa kelas VC SD Negeri Petompon 02. Salah satu hasil identifikasi yang diperoleh pada saat prapenelitian menunjukkan bahwa pada pembelajaran muatan IPS belum berjalan secara optimal karena minimnya penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran inovatif. Selama ini, guru hanya memanfaatkan buku ajar sebagai panduan dan media pembelajaran berupa video dan gambar yang penggunaannya belum efektif untuk peserta didik.

### Pengumpulan Data

Pengumpulan data yaitu analisis kebutuhan guru dan siswa mengenai minimnya penggunaan media pembelajaran pada muatan IPS. Hasil dari analisis kebutuhan guru dan siswa yaitu beberapa kebutuhan yang harus dipenuhi peneliti dalam mengembangkan sebuah media yaitu harus menarik, berwarna, interaktif, dan mendorong keaktifan siswa, penyajian materi dengan huruf dengan jelas. Selain itu, peneliti juga menganalisis KI, KD, materi pembelajaran muatan IPS serta hasil belajar peserta didik. Hasil belajar muatan IPS menunjukkan peserta didik yang paling banyak tidak tuntas adalah materi pada KD 3.3 tentang kegiatan ekonomi di Indonesia. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model NHT sebagai media pembelajaran muatan IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia Kelas VC SDN Petompon 02.

### Desain Produk

Pada tahap ini peneliti membuat desain dan rancangan media berupa *flowchart* dan *prototype*. Produk media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) terdiri dari menu-menu yang disebut menu utama yang terdiri dari menu kompetensi, menu materi, menu permainan dan menu info yang dibuat semenarik mungkin sehingga motivasi dan hasil belajar peserta didik meningkat. Selanjutnya media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia ini dibuat dengan software *Adobe Flash CS6* dengan memadukan komponen teks, gambar, animasi, dan audio.

### Validasi Ahli

Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi kelayakan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) dengan model NHT untuk muatan IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia. Validasi dilakukan oleh tim validator ahli yang terdiri dari validator ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Kualitas materi dalam media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia yang dikembangkan dapat diketahui melalui pengujian dan validasi oleh ahli materi. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi kegiatan ekonomi di Indonesia yang sesuai dengan

kebutuhan siswa. Data penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model NHT adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Data Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek Kelayakan	Presentase	Kriteria
Kesesuaian Materi dengan Kompetensi	93,3%	Sangat Layak
Kesesuaian Materi dengan Media Kemidi	91,1%	Sangat layak
Kesesuaian Materi dengan Evaluasi Pembelajaran	96%	Sangat layak

Kualitas media pembelajaran Kemidi berbasis multimedia dikembangkan dapat diketahui melalui pengujian dan validasi oleh ahli media. Validasi yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang dibutuhkan untuk siswa. Data penilaian ahli media terhadap media Kemidi berbasis multimedia dengan model NHT adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.** Data Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek Kelayakan	Presentase	Kriteria
Kesesuaian Media dengan Kompetensi	100%	Sangat layak
Tampilan Media	100%	Sangat layak
Pemakaian Media	95%	Sangat layak
Keunggulan Media	95%	Sangat layak

Kemudian media pembelajaran Kemidi juga dinilai kelayakannya oleh ahli praktisi yaitu guru kelas yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran yang dikembangkan jika diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Data penilaian ahli praktisi terhadap media Kemidi berbasis multimedia dengan model NHT adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.** Data Hasil Penilaian Ahli Praktisi

Aspek Kelayakan	Presentase	Kriteria
Kesesuaian Materi dengan Kompetensi	96,6%	Sangat Layak
Kesesuaian Materi dengan Media Kemidi	95,5%	Sangat layak
Kesesuaian Materi dengan Evaluasi Pembelajaran	92%	Sangat layak
Kesesuaian Media dengan Kompetensi	100%	Sangat Layak

Tampilan Media	91,1%	Sangat Layak
Pemakaian Media	95%	Sangat Layak
Keunggulan Media	85%	Sangat Layak

### Uji Coba Produk Kelompok Kecil

Tahap uji coba produk kelompok kecil dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui respon awal serta kinerja media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) dengan model NHT ketika digunakan dalam pembelajaran. Uji coba produk kelompok kecil dilaksanakan sebelum uji pemakaian produk kelompok besar. Peneliti mengujikan media pada 12 siswa kelas VB SD Negeri Petompon 02 Semarang dengan teknik *purposive sampling* yaitu pemilihan siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Langkah awal yang dilakukan yaitu siswa dibagi menjadi 2 kelompok belajar dengan masing-masing anggota 6 orang. Kemudian guru melakukan pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi Indonesia menggunakan metode ceramah dengan buku siswa sebagai sumber belajar. Setelah pembelajaran selesai, siswa mengerjakan soal *pretest*.

Setelah itu siswa diberi pembelajaran kembali mengenai materi kegiatan ekonomi di Indonesia menggunakan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) dengan model NHT. Guru memberikan petunjuk mengenai cara pemakaian media dan membimbing serta mengawasi siswa dalam belajar menggunakan media. Setelah pembelajaran selesai siswa mengerjakan soal *posttest*. Selanjutnya, siswa dan guru mengisi angket respon mengenai tanggapan setelah menggunakan media yang dikembangkan peneliti. Berdasarkan data uji coba kelompok kecil diperoleh  $t_{hitung}$  6.725 dan  $t_{tabel}$  2.201 sehingga  $H_0$  diterima. Media pembelajaran

Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model NHT efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia dan dapat diujicobakan pada kelompok besar. Peningkatan rata-rata (*gain*) data *pretest* dan *posttest* yang didapat sebesar 0.558 dengan selisih rata-rata 21.00 yang termasuk pada kriteria sedang.

### Uji Pemakaian Produk Kelompok Besar

Tahap uji coba pemakaian produk kelompok besar dilakukan setelah uji coba produk kelompok kecil. Tujuan dilakukan tahap ini yaitu untuk mengidentifikasi keefektifan penggunaan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model NHT pada pembelajaran muatan IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia. Peneliti melakukan uji coba pemakaian produk kelompok besar pada 36 siswa kelas VC SD Negeri Petompon 02

Semarang. Langkah awal yang dilakukan yaitu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota 5-6 orang. Kemudian guru melakukan pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi di Indonesia menggunakan metode ceramah dengan buku siswa sebagai sumber belajar. Setelah pembelajaran selesai, siswa mengerjakan soal *pretest*.

Selanjutnya siswa diberi pembelajaran kembali mengenai materi kegiatan ekonomi di Indonesia menggunakan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model NHT. Guru memberikan petunjuk mengenai cara pemakaian media dan membimbing serta mengawasi siswa dalam belajar menggunakan media. Setelah pembelajaran selesai siswa mengerjakan soal *posttest*. Selanjutnya, guru dan siswa mengisi angket respon siswa mengenai tanggapan setelah menggunakan media yang dikembangkan peneliti.

Data uji coba kelompok besar menunjukkan  $t_{hitung}$  16.545 lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 2.030 sehingga  $H_0$  diterima. Peningkatan rata-rata (*gain*) data *pretest* dan *posttest* yang didapat sebesar 0.519 dengan selisih rata-rata 16,3 yang termasuk pada kriteria sedang. Berdasarkan perbedaan rata-rata melalui uji t dan peningkatan rata-rata (*gain*) maka media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model NHT efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan dan pembahasan pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia pada siswa kelas VC SD Negeri Petompon 02 Semarang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model *Numbered Head Together (NHT)* telah dilakukan oleh peneliti melalui tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6*. Media dibuat sesuai kebutuhan guru dan siswa ditunjukkan dengan hasil penilaian ahli materi 93% (kriteria sangat layak), ahli media 97% (kriteria sangat layak), dan ahli pratisi 93,5% (kriteria sangat layak). Hasil uji perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dengan perhitungan *t-test* diperoleh nilai  $t_{hitung}$  yaitu 16.545 lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 2,030 dan peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 0,519 dengan presentasi ketuntasan belajar mengalami peningkatan dari 54% menjadi 94%. Berdasarkan hasil uji *t-test* dan N-Gain

tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model *Numbered Head Together (NHT)* efektif digunakan pada pembelajaran muatan IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tua atas dukungan dan doa yang diberikan dan dosen pembimbing Dra. Arini Estiastuti, M.Pd yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan dalam menyusun manuskrip ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rizki. 2017. Penerapan Model Kooperatif Tipe *Numbered Head Together (NHT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Handayani (JH)*. 7(1): 46-57
- Ardyanto., Hardjono., & Haryato. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (Mpi) Pada Mata Pelajaran Ipa Terpadu Kelas VIII. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. 1(1):1-12
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persabda.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Cahyani dan Hendriani. (2017). *Students' Ability Of Scientific Inquiry With Multimedia In Cell Reproduction Materials*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 6(2): 265-270.
- Fajaria, Dita., Sukarir Nuryanto. 2015. Peningkatan Keterampilan Menulis Pengumuman Melalui Model *Numbered Heads Together* Dengan Media Surat Kabar. *Joyful Learning Journal*. 4(1):49-56
- Khoiriah, Tri Jalmo., & Abdurrahman. (2016). *The Effect Of Multimedia-Based Teaching Materials In Science Toward Students' Cognitive*

- Improvement. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia.* 5(1):75-82
- Kusumawati, Meidian. 2014. Keefektifan Model *Course Review Horay* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS. *Journal Of Elementary Education.* 3(2):1-6
- Kuswanto, Joko., Yosita Walusfa. 2017. Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology.* 6(2):58-64
- Mana'a, Sriwinda., Bonifasius Saneba., & Anthonius Palimbong. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Pembelajaran Koperatif Tipe *Numbered Heads Together* di Kelas IV SDN Lalong Kecamatan Tinangkung Utara Kabupaten Banggai Kepulauan. *Jurnal Kreatif Tadulako.* 2(3): 1-12.
- Marnita., Ernawati. (2017). *The Use Of Interactive Multimedia (Macromedia Flash) To Increase Creative Thinking Ability Of Students In Basic Physics Subject.* *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia.* 13(2): 71-78
- Nalinda, Hanin., & Sri Sulistyorini. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PBL Pada Muatan Pelajaran IPS Kelas IV. *Joyful Learning Journal.* 7(1): 25-31
- Peraturan Pemerintah RI Nomor 32 Tahun 2013 tentang, Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah
- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta
- Widayat, Widi., Kusmui & Sri Sukaesih. 2014. Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu Pada Tema Sistem Gerak Pada Manusia. *Unnes Education Journal.* 3(2): 535-541



## KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN PBL DAN TAI BERBASIS LITERASI MATEMATIS TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Retno Widiarti <sup>□</sup>, Nursiwi Nugraheni

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Juli 2019  
Disetujui Agustus 2019  
Dipublikasikan  
September 2019

*Keywords:*  
Learning Outcomes;  
Effectiveness;  
Mathematical Literacy;  
PBL; TAI

### Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas IV dikarenakan dalam pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran PBL dan TAI berbasis Literasi Matematis terhadap hasil belajar matematika kelas IV. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan desain *Quasi Experimental* dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Subyek dari penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Gugus Amongsiwi Kecamatan Kranggan Kabupaten Temanggung. Hasil perhitungan dari uji ketuntasan belajar menunjukkan rata-rata *posttest* model pembelajaran PBL berbasis literasi matematis lebih tinggi dibandingkan TAI berbasis literasi matematis dan kelas kontrol. Nilai  $Z_{hitung}$  eksperimen 1 = 2,74, eksperimen 2 = 2,141, dan kelas kontrol = -5,952 yang menunjukkan kelas eksperimen 1 lebih tinggi dibandingkan eksperimen 2 dan kelas kontrol. Hasil *N-Gain* pada kelas eksperimen 1 = 0,71 lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen 2 = 0,64 dan kelas kontrol = 0,34. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL berbasis literasi matematis lebih efektif diterapkan pada pembelajaran matematika dibandingkan TAI berbasis literasi matematis dan kelas kontrol.

### Abstract

*The problem in this study is the low learning outcomes of class 4<sup>th</sup> students because learning is still teacher-centered so students are less active in learning. The aims of this study to test the effectiveness of PBL and TAI based on mathematical literacy on the mathematics learning outcomes of 4<sup>th</sup> students. This research is an experimental study that uses Quasi Experimental design with a technique in this study form Cluster Random Sampling. The subject of this research were 4<sup>th</sup> grade students of SDN Gugus Amongsiwi Kranggan Temanggung. The results of the learning completeness test calculations showed that the average posttest of the experimental class 1 is higher than experimental class 2 and control class.  $Z_{count}$  experimental class 1 = 2,74, experimental class 2 = 2,141, and control class = -5,952 which shows that experimental class 1 is higher than experimental class 2 and control class. *N-Gain* experimental class 1 = 0,71 higher than the experimental class 2 = 0,64 and the control class = 0,34. So it can be concluded that PBL learning models based on mathematical literacy are more effective to be applied in mathematics learning than TAI learning models based on mathematical literacy and control class.*

© 2019 Universitas Negeri Semarang

<sup>□□</sup> Alamat korespondensi:  
Gugus Amongsiwi, Kranggan, Temanggung.  
E-mail: [retnowidiarty@gmail.com](mailto:retnowidiarty@gmail.com)

ISSN 2252-6366

## PENDAHULUAN

Pendidikan sangat berperan penting dalam peristiwa mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia yang seutuhnya. Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari kurikulum. Dalam Struktur kurikulum tersebut tercantum dalam Undang Undang Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, selain itu juga terdapat dalam Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat mata pelajaran salah satunya adalah mata pelajaran matematika.

Matematika dalam kurikulum 2013 menjadi muatan yang tidak lagi tergabung dalam buku tematik terpadu (IV, V, dan VI) dan salah satu alasan yang melatar belakangi pemisahan tersebut identik dimana materi atau pembahasan muatan Matematika dalam pemahaman peserta didik terasa dangkal. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar, 2016:1). Dengan demikian apa yang menjadi tujuan dalam pembelajaran matematika dapat diterima oleh peserta didik secara tepat. Selanjutnya, peserta didik dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan peristiwa tersebut yang mengarah pada pembahasan mengenai kompetensi dalam matematika.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti tentang pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas IV SDN Gugus Amongsiwi Kranggan Temanggung diperoleh dalam pembelajaran guru belum merata memperhatikan peserta didik, sehingga peserta didik kurang antusias mengikuti pelajaran, keaktifan peserta didik kurang, masih dijumpai peserta didik yang masih mengobrol dengan temannya, minat peserta didik untuk membaca sangat rendah sehingga saat guru untuk membuka buku pelajaran khususnya matematika peserta didik justru menjadi gaduh dan peristiwa ini juga berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hal ini dibuktikan dari hasil dokumentasi nilai Ujian Akhir Sekolah (UAS) tahun ajaran 2018/2019 diperoleh data bahwa nilai rata-rata pelajaran matematika peserta didik kelas IV SDN Gugus Amongsiwi Kranggan Temanggung adalah sebagai berikut. SDN Kemloko 1 hanya 23% yang mencapai KKM. SDN Kemloko 2 tidak ada yang mencapai KKM. SDN Kemloko 4 terdapat 85% yang mencapai KKM. SDN Gentan 1 tidak ada peserta didik yang diatas KKM. SDN Gentan 2 terdapat 91% yang mencapai KKM. SDN Klepu hanya 6% yang mencapai KKM.

Penelitian yang mendukung dan menguatkan penerapan PBL dan TAI antara lain penelitian yang dilakukan Lia Budi Trisanti (2017) dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI dan PBL terhadap Pemahaman Konsep Bangun ruang Peserta didik” menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TAI tidak berbeda signifikan dengan pemahaman konsep matematika peserta didik dengan model pembelajaran PBL. Penelitian Joi Merrit, dkk (2017) dengan judul “*Problem Based Learning K-8 Mathematics and Science Education: A Literature Review*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PBL cocok untuk mata pelajaran matematika dengan satu bidang fokus pemecahan masalah.

Penelitian Andes S Asmara, dkk. (2018) “*Finding Matrix Concept Based on Cognitive Load Theory On Mathematics Learning Ability to Improve Mathematics Literacy*” yang menyatakan bahwa perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk meminimalkan beban kognitif intrinsik dan memaksimalkan beban kognitif konstruktif dalam prosesnya untuk melihat keefektifan literasi matematis. Penelitian Niluh Sulistyani dan Heri Retnawati (2015) “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bangun Ruang di SMP dengan Pendekatan Problem Based Learning” menyatakan bahwa aspek keefektifan dipenuhi dan tercapai ketuntasan belajar peserta didik, serta memiliki sikap terhadap matematika dalam kategori tinggi. Penelitian Maman Achdiyat (2016) “Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Model Pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI)” menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar matematika menggunakan metode *Team Assisted Individualization* (TAI) lebih tinggi dari pada menggunakan metode ekspositori. Hal ini

disebabkan karena dengan menerapkan TAI, maka peserta didik lebih aktif dalam mengerjakan soal yang diberikan guru dan hasil evaluasi belajar peserta didik mengalami peningkatan.

Berdasarkan masalah yang diuraikan tersebut, maka peneliti merumuskan masalah yaitu apakah pembelajaran matematika di kelas IV dengan menggunakan model PBL berbasis literasi matematis lebih efektif dibandingkan dengan model TAI berbasis literasi matematis dan kelas kontrol. Tujuan yang diharapkan dapat tercapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran PBL dan TAI berbasis literasi matematis terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN Gugus Amongsiwi Kecamatan Kranggan Kabupaten Temanggung.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent control group design*. (Sugiyono, 2011: 116). Populasi penelitian yaitu peserta didik kelas IV SDN Gugus Amongsiwi Kecamatan Kranggan Kabupaten Temanggung tahun ajaran 2018/2019 terdiri dari 6 kelas berjumlah 137 peserta didik. Sampel diambil dengan teknik *Cluster Random Sampling* dan terpilih peserta didik kelas IV SDN Klepu sebagai kelas eksperimen 1, peserta didik kelas IV SDN 1 Kemloko sebagai kelas eksperimen 2, dan peserta didik kelas IV SDN 2 Gentan sebagai kelas kontrol. Variabel dalam penelitian ini ada 2 yaitu (1) variabel bebas meliputi model pembelajaran PBL, model STAD sebagai kelas kontrol, (2) Variabel terikat yaitu hasil belajar matematika.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengambilan data yaitu observasi, dokumentasi, dan wawancara. Instrumen yang digunakan yaitu soal *pretest* dan *posttest*. Sebelum instrumen soal digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen agar instrumen valid dan reliabel untuk pengambilan data. Analisis data dalam penelitian ini terdiri atas analisis data awal dan analisis data akhir. Analisis data awal menggunakan uji normalitas (chi kuadrat), uji homogenitas (uji *Bartlett*). Sedangkan analisis data akhir menggunakan uji normalitas

(chi-kuadrat), uji homogenitas (uji F), dan uji hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hal yang akan dikaji dalam penelitian ini meliputi: (1) uji normalitas data awal; (2) uji homogenitas data awal (3) uji normalitas data akhir; (4) uji homogenitas data dan (5) pengujian hipotesis data akhir.

### Hasil Analisis Data Awal

Uji normalitas data awal menggunakan uji chi-kuadrat. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas  $X^2_{hitung}$  kelas eksperimen 1 yaitu 8,031 dengan  $n=30$  dan taraf 5% dan diperoleh  $X^2_{tabel}$  16,749. Karena  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ , maka sampel tersebut berdistribusi normal. Hasil  $X^2_{hitung}$  kelas eksperimen 2 yaitu 2,815 dengan  $n=21$  dan taraf 5% diperoleh  $X^2_{tabel}$  9,488. Karena  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ , maka sampel tersebut berdistribusi normal. Hasil  $X^2_{hitung}$  kelas kontrol yaitu 4,124 dengan  $n=35$  dan taraf 5% diperoleh  $x^2_{tabel}$  11,0709. Karena  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ , maka sampel tersebut berdistribusi normal.

Uji homogenitas data awal menggunakan rumus Uji *Bartlett* dengan statistik chi-kuadrat. Berdasarkan hasil perhitungan uji homogen menggunakan uji *Bartlett* data nilai *pretest* kelas IV SDN Gugus Amongsiwi Kranggan Temanggung diperoleh  $X^2_{hitung} = 1,131346$  dan taraf nyata  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $X^2_{tabel} = 5,991$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $X^2_{hitung} (1,131346) < X^2_{tabel} (5,991)$  sehingga  $H_0$  diterima atau homogen.

### Hasil Analisis Data Akhir

Uji normalitas data akhir menggunakan uji chi-kuadrat. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas  $X^2_{hitung}$  kelas eksperimen 1 yaitu 8,026 dengan  $n=30$  dan taraf 5% diperoleh  $x^2_{tabel}$  9,488. Karena  $x^2_{hitung} (8,026) < x^2_{tabel} (9,488)$ , maka kelas eksperimen 1 berdistribusi normal. Hasil perhitungan kelas eksperimen 2 yaitu 6,045 dengan  $n=21$  dan taraf 5% diperoleh  $x^2_{tabel}$  9,488. Karena  $x^2_{hitung} (6,045) < x^2_{tabel} (9,488)$ , maka kelas eksperimen 2 berdistribusi normal. Hasil perhitungan kelas kontrol yaitu 8,698 dengan  $n=35$  dan taraf 5% diperoleh  $x^2_{tabel}$  11,07. Karena  $x^2_{hitung} (8,698) < x^2_{tabel} (11,07)$ , maka kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas data akhir menggunakan rumus Uji F. Berdasarkan perhitungan pada kelas eksperimen 1 diperoleh  $F_{hitung} = 1,792$  dan  $F_{tabel} = 1,831$  dengan dk pembilang 29 dan dk penyebut 34 serta taraf signifikansi 5% diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima atau homogen. Berdasarkan perhitungan pada kelas eksperimen 2 diperoleh  $F_{hitung} = 1,409$  dan  $F_{tabel} = 2,018$  dengan dk pembilang 20 dan dk penyebut 34 serta taraf signifikansi 5% diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima atau homogen. Berdasarkan perhitungan kelas kontrol diperoleh  $F_{hitung} 1,271$  dan  $F_{tabel} 1,818$  dengan dk pembilang 29 dan dk penyebut 20 serta taraf signifikansi 5% diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima atau homogen.

**Uji Hipotesis**

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji ketuntasan belajar, uji perbedaan rata-rata dan N-Gain.

**Uji Hipotesis I**

**Tabel 1** Uji Ketuntasan Belajar Eksperimen 1 dan Kontrol

Kelas	Banyak peserta didik	Presentase ketuntasan	$Z_{hitung}$	$Z_{tabel}$	Keterangan
Eksperimen 1	30	0,966	2,74	1,64	Tuntas Klasikal
Kontrol	35	0.314	- 5,952	1,64	Tidak Tuntas Klasikal

Dari tabel diatas diketahui bahwa  $Z_{hitung}$  pada kelas eksperimen 1 menunjukkan bahwa  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$  sehingga tuntas secara klasikal. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh  $Z_{hitung} < Z_{tabel}$  maka tidak tuntas secara klasikal.

**Tabel 2** Uji Perbedaan Rata-rata Kelas Eksperimen 1 dan Kontrol

Kelas	Banyak peserta didik	Rata – rata	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
Eksperimen 1	30	84,3	7,637	1,998	$H_0$ ditolak
Kontrol	35	69,28			

Dari hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung}=7,637$ , sedangkan  $t_{tabel} =1,998$  dengan taraf

signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak.

**Tabel 3** Hasil Uji N-Gain Eksperimen 1 dan Kontrol

Kelas	Rata – rata Skor		N-Gain	Keterangan
	Pretest	Posttest		
Eksperimen 1	45.76667	84.03333	0.71051	Tinggi
Kontrol	53.57143	69.37143	0.34031	Sedang

Berdasarkan tabel diatas, dihasilkan data yang menunjukkan peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen 1 pada kategori tinggi, dan pada kelas kontrol pada kategori sedang.

**Uji Hipotesis II**

**Tabel 4** Uji Ketuntasan Belajar Eksperimen 1 dan Kontrol

Kelas	Banyak peserta didik	Presentase ketuntasan	$Z_{hitung}$	$Z_{tabel}$	Keterangan
Eksperimen 2	21	0,952381	2,141	1,64	Tuntas Klasikal
Kontrol	35	0.314	- 5,952	1,64	Tidak Tuntas Klasikal

Dari tabel diatas diketahui bahwa  $Z_{hitung}$  pada kelas eksperimen 2 menunjukkan bahwa  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$  sehingga tuntas secara klasikal. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh  $Z_{hitung} < Z_{tabel}$  maka tidak tuntas secara klasikal.

**Tabel 5** Uji Perbedaan Rata-rata Kelas Eksperimen 2 dan Kontrol

Kelas	Banyak peserta didik	Rata – rata	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
Eksperimen 2	21	79,85	4,579	2,004	$H_0$ ditolak
Kontrol	35	69,28			

Dari hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung}=4,579$ , sedangkan  $t_{tabel} =2,004$  dengan taraf



signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh harga  $t_{hitung} > \text{harga } t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak.

**Tabel 6** Hasil Uji N-Gain Eksperimen 2 dan Kontrol

Kelas	Rata – rata Skor		N-Gain	Keterangan
	Pretest	Posttest		
Eksperimen 2	43,38095	79,85714	0.644239	Sedang
Kontrol	53.57143	69.37143	0.34031	Sedang

Berdasarkan tabel diatas, dihasilkan data yang menunjukkan peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen 2 pada kategori sedang, dan pada kelas kontrol pada kategori sedang.

### Uji Hipotesis III

**Tabel 7** Uji Ketuntasan Belajar Eksperimen 1 dan Eksperimen 2

Kelas	Banyak peserta didik	Presentase ketuntasan	$Z_{hitung}$	$Z_{tabel}$	Keterangan
Eksperimen 1	30	0,966	2,74	1,64	Tuntas Klasikal
Eksperimen 2	21	0,952381	2,14	1,64	Tuntas Klasikal

Dari tabel diatas diketahui bahwa  $Z_{hitung}$  pada kelas eksperimen 1 menunjukkan bahwa  $Z_{hitung} > Z_{hitung}$  sehingga tuntas secara klasikal. Sedangkan pada kelas eksperimen 2 diperoleh  $Z_{hitung} < Z_{hitung}$  maka tuntas secara klasikal.

**Tabel 8** Uji Perbedaan Rata-rata Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2

Kelas	Banyak peserta didik	Rata – rata	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
Eksperimen 1	30	84,3	2,24	2,009	$H_0$ ditolak
Eksperimen 2	21	79,85			

Dari hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung} = 2,24$ , sedangkan  $t_{tabel} = 2,009$  dengan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh harga  $t_{hitung}$  lebih besar daripada harga  $t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak.

**Tabel 9** Hasil Uji N-Gain Eksperimen 1 dan Eksperimen 2

Kelas	Rata – rata Skor		N-Gain	Keterangan
	Pretest	Posttest		
Eksperimen 1	45.76667	84.03333	0.71051	Tinggi
Eksperimen 2	43,38095	79,85714	0.644239	Sedang

Berdasarkan tabel diatas, dihasilkan data yang menunjukkan peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen 1 pada kategori tinggi, dan pada kelas eksperimen 2 pada kategori sedang.

### PEMBAHASAN

Penerapan model *Problem Based Learning* pada kelas eksperimen 1 lebih efektif dibandingkan dengan model *Team-Assisted Individualization* pada kelas eksperimen 2 dan kelas kontrol yang ditunjukkan dengan hasil *posttest*. Model PBL ini memiliki kelebihan yaitu peserta didik akan dilatih berpikir kritis melalui proses pemecahan masalah selama pembelajaran (Sumantri, 2015: 46). Melalui proses pemecahan masalah tersebut peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Sehingga pembelajaran dengan model PBL menjadi pembelajaran yang bermakna dengan menyelesaikan masalah sehari-hari melalui pemikiran yang kritis. Pada pembelajaran dengan PBL, peserta didik mengalami peningkatan dalam pembelajaran. peserta didik menjadi lebih aktif, bersemangat, dan dapat mengungkapkan pendapatnya masing-masing dengan baik.

Pada kelas eksperimen 1 dengan menggunakan model PBL berbasis literasi matematis, menunjukkan hasil literasi matematis yang terlihat sangat baik. Hal ini terbukti dengan adanya lembar analisis kemampuan literasi matematis yang mengalami peningkatan pada nilai *posttest*. Nilai literasi matematis pada saat *pretest* kelas eksperimen 1 dengan menggunakan model PBL yaitu 45 sedangkan rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen 1 meningkat dengan rata-rata 84. Pada kelas eksperimen 2 dengan menggunakan model pembelajaran TAI berbasis literasi

matematis menunjukkan hasil literasi matematis pada lembar analisis lembar literasi yaitu dengan rata-rata nilai *pretest* 43 sedangkan pada hasil akhir kelas eksperimen 2 dengan menggunakan model pembelajaran TAI berbasis literasi matematis menunjukkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 79. Keefektifan Model PBL juga mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran TAI dan kelas kontrol.

Hal ini didukung penelitian dahulu, yaitu penelitian David Ardiyanto, dkk (2016) dengan judul “Eksperimental model Pembelajaran PBL, TAI, dan STAD dengan Pendekatan Saintifik terhadap Pemahaman Konsep dan Ketrampilan Komputasi Matematika Ditinjau dari AQ Peserta didik” menyatakan bahwa Peserta didik yang dikenai model pembelajaran PBL mempunyai pemahaman konsep yang lebih baik daripada peserta didik yang dikenai model pembelajaran TAI dan STAD. Penelitian Umi Babys (2016) “Kemampuan Literasi Matematis Space and Shape dan Kemandirian Siswa SMA pada *Discovery Learning* Berpendekatan *RME-PISA*” menyatakan bahwa kemampuan literasi matematis dari siswa yang diajar menggunakan model *Discovery Learning* berpendekatan *RME-PISA* lebih baik dari kelas yang diajar dengan model *RME* dan lebih baik dari kelas yang diajar secara ekspositori.

Penelitian Riky Nur Cahyo (2018) Upaya “Meningkatkan Perolehan Belajar IPS melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Audio Visual pada Siswa Kelas 4 SD” menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem based Learning* (PBL) mampu meningkatkan proses belajar dan hasil belajar siswa. Penelitian Olenngius Jiran Dores (2018) “Pengembangan LKS Berbasis Dongeng untuk Meningkatkan Literasi Matematis Siswa Sekolah Dasar Se-Kota Sintang” menyatakan bahwa Peningkatan kemampuan literasi matematis siswa dikarenakan beberapa hal, menurut hasil wawancara dengan siswa dan analisis angket respon siswa, bahwa lks berbasis dongeng dikatakan cukup baik dalam membantu siswa meningkatkan kemampuan mereka dalam meliterasi matematika. Penelitian Kani Ulger (2018) “*The Effect of Problem Based Learning on the Creative Thinking and Critical Thinking Dispository of Student in Visual Arts Education. Interdisciplinary Journal of Problem Based Learning*” menyatakan bahwa Guru dapat memotivasi siswa untuk menganalisis masalah melalui open-ended

pertanyaan dan dengan memperluas ketidakpastian selama proses penyelesaian masalah. Ketika siswa menghadapi kesulitan dalam pembelajaran kelompok, guru dapat terlibat, seolah-olah guru adalah anggota kelompok yang sebenarnya, tanpa mendikte jalannya acara.

Sesuai dengan teori dan kegiatan pembelajaran tersebut, hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran PBL berbasis literasi matematis lebih efektif dibandingkan dengan model TAI berbasis literasi matematis dan model di kelas kontrol. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai sumber referensi serta pendukung teori pada penelitian selanjutnya yang akan mengkaji tentang keefektifan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran PBL berbasis literasi matematis lebih efektif dibandingkan dengan model TAI berbasis literasi matematis dan model di kelas kontrol. Hal ini didasari pada hasil uji hipotesis I uji ketuntasan belajar eksperimen 1  $Z_{hitung} > Z(0,5- \alpha)$  yakni  $2,74 > 1,64$  dan kelas kontrol  $-5,952 > 1,64$ . Hasil uji perbedaan rata-rata eksperimen 1 dan kontrol  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $7,637 > 1,998$ . Kemudian, N-Gain pada kelas eksperimen 1 yakni 0,71 pada kategori tinggi dan kelas kontrol yakni 0,34 pada kategori sedang. Uji hipotesis II pada kelas eksperimen 2  $Z_{hitung} > Z(0,5- \alpha)$  yakni  $2,141 > 1,64$  dan kelas kontrol  $-5,952 > 1,64$ . Uji perbedaan rata-rata kelas eksperimen 2 dan kelas kontrol menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $4,579 > 2,004$ . Kemudian N-Gain pada kelas eksperimen 2 yakni 0,644 yang pada kategori sedang dan kelas kontrol yakni 0,34 pada kategori sedang. Uji hipotesis III eksperimen 1  $Z_{hitung} > Z(0,5- \alpha)$  yakni  $2,74 > 1,64$  dan kelas eksperimen 2 diperoleh bahwa  $2,141 > 1,64$ . Uji perbedaan rata-rata kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $2,24 > 2,009$  sehingga dapat dikatakan bahwa rata-rata hasil belajar matematika kelas eksperimen 1 lebih besar daripada kelas eksperimen 2. Kemudian N-Gain pada kelas eksperimen 1 yakni 0,71 pada kategori tinggi. Dan eksperimen 2 yakni 0,644 pada kategori sedang.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing utama Nursiwi Nugraheni, S.Si., M.Pd., mitra bestari I Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum., dan mitra bestari II Trimurtini, S.Pd., M.Pd., yang telah memberikan bimbingan dan dorongan serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah dengan baik. Serta orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achdiyat, Maman. 2016. *Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Model Pembelajaran Team Assisted Individualization (TAI)*. Jurnal Formatif Vol 6 No 3 Hal 246-255.
- Ardiyanto, David. 2016. *Eksperimental model Pembelajaran PBL, TAI, dan STAD dengan Pendekatan Saintifik terhadap Pemahaman Konsep dan Ketrampilan Komputasi Matematika Ditinjau dari AQ Siswa*. Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika Vol 4 No 5 Hal 510-524.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Babys, Urny. 2016. *Kemampuan Literasi Matematis Space and Shape dan Kemandirian Siswa SMA pada Discovery Learning Berpendekatan RME-PISA*. Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia Vol 1 No 2 Hal 43-49.
- Cahyo, Ricky Nur. 2018. *Upaya Meningkatkan Perolehan Belajar IPS melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio Visual pada Siswa Kelas 4 SD*. Jurnal Basidecu Vol 2 No 1 Hal 28-31.
- Dores, Olenggius Jiran. 2018. *Pengembangan LKS Berbasis Dongeng untuk Meningkatkan Literasi*
- Trisanti, Lia Budi. 2017. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI dan PBL terhadap Pemahaman Konsep Bangun ruang Siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro Vol 6 No 3 Hal 338-349
- Ulger, Kani. 2018. *The Effect of Problem Based Learning on the Creative Thinking and Critical Matematis Siswa Sekolah Dasar Se-Kota Sintang*. Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia. Vol 3 No 2 Hal 62-65.
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hermawan, Heri. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kela V SDN 4 Bajungan pada Operasi Hitung Campuran*. Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol 4 No 9 Hal 44-59
- Padmavathy, R.D dan Mareesh K. 2013. *Effectiviness of Problem Based Learning in Mathematics*. International Multidisciplinary e-Journal. Vol. 2 Issue 1.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Tinungki, Georgina Maris. 2015. *The Role of Cooperative Learning Type Team Assisted Individualization to Improve the Student*. Journal Education of practice. Vol 6 No 32 Hal 27-31.
- Thinking Dispicitory of Student in Visual Arts Education*. Interdisciplinary Journal of Problem Based Learning. Vol 12 No 1 Hal 1541-1554
- Widodo, Sri Adi. 2017. *Team Accelerated Instruction, Initials, and Problem-Solves Ability in Junior High School*. International Journal on Emerging Mathematics Education (IJEME) Vol 1 No 2 Hal 193-201.