



STRATEGI GURU KELAS SEKOLAH DASAR DALAM PENGEMBANGAN SIKAP SPIRITUAL SISWA

Safira Nur Aulia Sally[✉], A.Busyairi

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima
Oktober 2019
Disetujui
November 2019
Dipublikasikan
Desember 2019

Keywords:

Teacher; Spiritual
Attitude; Strategy

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji strategi yang dilakukan guru dalam mengembangkan sikap spiritual siswa kelas V SD Islam Syahidin dan menjelaskan faktor penunjang dan faktor penghambat dalam mengembangkan sikap spiritual siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis deskriptif. Teknik pengambilan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan beberapa tahap yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi yang digunakan oleh guru dalam mengembangkan sikap spiritual pada siswa kelas V SD Islam Syahidin yakni dengan 4 tahapan, tahap pertama yaitu persiapan dengan membuat perencanaan pembelajaran, tahap kedua yaitu penyampaian dilakukan dengan memberi nasehat dan bimbingan kepada siswa, tahap ketiga yaitu praktik melalui kegiatan-kegiatan rutin di sekolah dan saat proses pembelajaran, serta tahap keempat yaitu evaluasi pembelajaran dengan melakukan pencatatan sikap siswa dalam jurnal sikap. Faktor penunjang dalam mengembangkan sikap spiritual siswa adalah bekerjasama dengan *stakeholder*, letak sekolah dekat dengan masjid, guru memiliki kemampuan mengajar, dan sekolah yang berbasis agama islam. Sedangkan faktor penghambatnya adalah pergaulan siswa yang sulit dikontrol, kondisi lingkungan siswa yang tidak kondusif, dan terbatasnya waktu guru dalam membimbing siswa.

Abstract

This study aims to examine the strategies carried out by teachers in developing the spiritual attitudes of fifth grade students of Islamic Elementary School Syahidin and explain supporting factors and inhibiting factors in developing students' spiritual attitudes. This study uses a descriptive qualitative approach. Data collection techniques using interviews, observation, and documentation. Data analysis in this study was carried out in several stages, namely: data collection, data reduction, data presentation, and conclusion. The results showed that the strategies used by the teacher in developing spiritual attitudes in the fifth grade students of Syahidin Islamic Elementary School were with 4 stages, the first stage is preparation by making learning plans, the second stage is delivery by giving advice and guidance to students the second stage is delivery by giving advice and guidance to students, the third stage is the practice through routine activities at school and during the learning process, and the fourth stage is evaluation of learning by recording student attitudes in the attitude journal. Supporting factors in developing student's spiritual attitudes are collaborating with stakeholders is the location of the school is close to the mosque. While the inhibiting factor is the association of students who are difficult to control, and the limited time of the teacher in guiding students.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah alat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan yang diberikan tidak hanya sekedar dalam aspek kognitif saja, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik. Saat ini, pemerintah juga sudah membuat sistem pendidikan yang menekankan pada penguatan pendidikan karakter agar dapat mencetak generasi penerus bangsa yang berkualitas. Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 21 Tahun 2016, tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, terdapat karakter yang semestinya dapat dikembangkan. Berdasar peraturan tersebut, nilai – nilai karakter di usia Sekolah Dasar berada pada tingkat kompetensi satu (KI-1) yaitu sikap spiritual yang mencerminkan karakter religius.

Dengan demikian, sudah seharusnya guru memberikan pembelajaran kepada siswa untuk bisa membedakan mana sikap yang positif dan negatif agar siswa senantiasa terarah dalam berperilaku. Karena pembelajaran sikap merupakan bagian dari pendidikan karakter. Kegiatan pembelajaran adalah proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan potensi yang dimiliki menjadi kemampuan yang semakin lama semakin lebih baik dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa, serta ikut membantu untuk kesejahteraan hidup manusia. (Rusman, 2017). Maka dari itu, dalam proses pembelajaran di sekolah guru membutuhkan strategi yang dapat memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya adalah strategi pembelajaran untuk bisa membentuk karakter siswa yang positif.

Dick dan Carey dalam Evelin dan Hartini (2011) mengungkapkan strategi pembelajaran merupakan seluruh komponen materi pembelajaran dan tahapan kegiatan belajar yang digunakan oleh guru guna membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sehingga, untuk bisa mencapai perkembangan sikap siswa secara optimal, guru memerlukan tahapan kegiatan untuk bisa memberikan pemahaman secara kognitif mengenai pentingnya nilai-nilai sikap hingga siswa dapat mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari sesuai perkembangan usianya.

Peneliti telah melakukan prapenelitian di SD Islam Syahidin menunjukkan bahwa sebagian besar masih terdapat siswa yang tidak khuyuk saat melaksanakan ibadah jamaah dan berdoa bersama, kurang percaya diri saat maju di depan kelas untuk mengerjakan tugas atau memimpin doa, mengganggu temannya saat berdoa dan ibadah salat, membuang makanan yang masih layak dimakan, dan berbicara yang tidak sopan terhadap guru. Didapatkan informasi bahwa mayoritas siswa berada dalam keluarga yang memiliki ekonomi menengah ke bawah, orang tua mereka bekerja hingga larut malam. Yang dapat berdampak pada perkembangan siswa, orangtua jarang

mendampingi anak ketika belajar dan mengawasi ketika bergaul di masyarakat. Sehingga diperlukannya strategi guru untuk mendidik sikap siswa agar memiliki karakter yang positif.

Penelitian terdahulu yang relevan adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Alivermana Wiguna, Volume 01, No 02, Januari-Juni 2017 dengan judul “Upaya Mengembangkan Sikap Spiritual dan Sosial Peserta Didik Berbasis Psikologi Positif di Sekolah”. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa diperlukannya upaya yang harus dilakukan oleh guru untuk mengembangkan sikap spiritual dan sosial agar dapat membentuk karakter dan kepribadian positif pada peserta didik. Dan mengembangkan sikap spiritual dan sosial peserta didik adalah komponen yang sangat penting dalam Kurikulum 2013 demi mewujudkan tujuan pendidikan nasional dan mempersiapkan warga negara yang baik, bertanggung jawab, cinta tanah air, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Selanjutnya, penelitian yang telah dilakukan oleh Ela Nurlaela tahun 2016 dengan judul “Peran Pendidikan Pra-Sekolah dan Tenaga Pendidik Pendidikan Dasar dalam Pembangunan Karakter Siswa”. Hasil dari penelitian tersebut disampaikan bahwa pendidikan karakter sangat penting artinya dan menyangkut eksistensi dan kejayaan siswa, masyarakat bahkan suatu bangsa, guru perlu memiliki pengetahuan dan keahlian dalam melakukan pendidikan karakter ditambah dengan kompetensi dan integritas yang baik. Hasil penelitian yang dilakukan membuktikan bahwa semakin tinggi kualitas kinerja seorang guru berpengaruh positif dan signifikan terhadap proses belajar mengajar efektif dan kualitas lulusan yang dihasilkan.

Dari hasil pemikiran yang telah dipaparkan diatas, muncul rumusan masalah yaitu bagaimanakah strategi guru kelas dalam mengembangkan sikap spiritual siswa dan apakah faktor penunjang serta faktor penghambat dalam mengembangkan sikap spiritual siswa. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) mengkaji strategi guru kelas dalam mengembangkan sikap spiritual siswa; (2) menjelaskan faktor penunjang dan faktor penghambat dalam mengembangkan sikap spiritual siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif jenis deskriptif. Menurut Moleong (2013:6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk memahami kejadian tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara menyeluruh dan mendeskripsikannya dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus

yang alamiah. Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Syahidin pada bulan Februari – Maret dengan subjek penelitiannya adalah guru kelas V. Dalam proses penelitian, peneliti melihat suatu gejala secara natural dan alamiah, semua kegiatan, keadaan, kejadian, aspek, komponen atau variabel berjalan apa adanya.

Pengambilan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik keabsahan data dilakukan dengan cara uji kredibilitas dan konfirmasi, Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah proses analisis data mengikuti sebagaimana yang digambarkan oleh Miles dan Huberman (1994) dalam Ulfatin (2015:257) langkah – langkah analisis data dalam penelitian ini yaitu pengumpulan data, reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), penarikan simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi yang dilakukan Guru dalam Mengembangkan Sikap Spiritual Siswa

Strategi guru yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah untuk bisa mengembangkan sekolah untuk bisa mengembangkan sikap spiritual sehingga menjadi pribadi yang berakhlak mulia. Sikap spiritual yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sikap yang mencerminkan karakter religius terkait dengan pembentukan siswa yang beriman dan bertakwa. Setelah dilakukan pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi didapatkan hasil sebagai berikut:

Persiapan

Agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar, maka dibutuhkan adanya persiapan yang dilakukan oleh guru. Dalam hal ini, guru kelas menetapkan pendekatan pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, menetapkan media pembelajaran yang dikemas dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP ini berfungsi sebagai acuan kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam penelitian yang telah dilakukan, RPP ini tidak dibuat setiap kali pertemuan belajar, namun pada awal tahun pelajaran, guru telah mempersiapkan sebelumnya.

Penyampaian

Pengintegrasian dalam Proses Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, tentunya membutuhkan cara penyampaian yang tepat untuk mengajarkan suatu materi kepada siswa, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Untuk pembelajaran sikap spiritual, guru mengintegrasikan pada pembelajaran agama Islam Dalam materi agama Islam terdapat pembelajaran sikap spiritual bagi siswa, salah satunya yaitu materi aqidah dan akhlak.

Materi aqidah dan akhlak berisi tentang cara menyiapkan siswa untuk mengenal, menghayati, dan mengimani Allah SWT serta siswa dapat

menerapkan perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan Al Qur'an dan hadits. Dalam penyampaiannya, guru tidak hanya menggunakan metode ceramah saja, tetapi juga metode tanya jawab yang melibatkan siswa aktif dalam kegiatan belajar sehingga siswa dapat memahami materi dan dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada akhir pembelajaran guru memberikan penguatan mengenai materi yang sudah dipelajari serta nasehat kepada siswa agar senantiasa dapat menerapkan nilai-nilai aqidah dan akhlak dalam kehidupan sehari-hari.

Pemberian Nasehat dan Bimbingan

Dalam proses kegiatan belajar, guru menyisipkan nasehat-nasehat untuk siswa secara klasikal. Nasehat yang disampaikan mengenai pembelajaran akhlak dan motivasi belajar yang bermanfaat bagi siswa. Dalam pelaksanaan program sekolah yang telah ditetapkan, tidak dapat dipungkiri masih adanya siswa yang belum dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Sehingga, guru juga selalu memberikan nasehat dan bimbingan kepada siswa yang masih bermasalah secara personal.

Praktik

Guru Memberikan Teladan

Selain mengajarkan dan membimbing siswa, guru juga berperan menjadi teladan bagi siswa. Karena guru merupakan panutan bagi siswa dalam berperilaku utamanya di sekolah. Guru juga memberikan contoh kepada siswa bagaimana bersikap yang baik, bukan hanya menasehati dan mengarahkan saja.

Pelaksanaan Kegiatan untuk Mengembangkan Sikap Spiritual Siswa Kelas V SD Islam Syahidin

- 1) Melafadzkan Asmaul Husna
Dilaksanakan setiap hari sebelum pembelajaran dimulai, siswa dan guru berkumpul di halaman sekolah untuk melafadzkan asmaul husna bersama-sama. Dipimpin oleh salah satu guru dan menunjuk siswa secara acak untuk memimpin membaca Al Fatihah setelah melafadzkan asmaul husna.
- 2) Berdoa Sebelum dan Sesudah Kegiatan Belajar Mengajar
Berdoa dilakukan di dalam kelas, sebelum pembelajaran siswa dan guru membaca Al Fatihah bersama-sama dilanjutkan dengan doa sebelum belajar. yang dipimpin oleh salah satu siswa.
- 3) Membaca dan Hafalan Surat-Surat Pendek
Membaca surat-surat pendek dilakukan saat doa di awal pembelajaran yaitu surat-surat pendek yang terdapat di dalam juz'amma. Juz'amma yang digunakan yaitu juz'amma yang disusun oleh Sutarni, S.Ag. Kemudian, dalam kurun waktu sebulan sekali dilaksanakan penilaian setoran hafalan surat-

surat pendek yang dibimbing dan dinilai langsung oleh guru kelas.

- 4) Kegiatan Baca Tulis Al Qur'an (BTA)
Kegiatan ini dilaksanakan setiap hari Senin sampai dengan Kamis setelah pembelajaran selesai. Metode pembelajaran membaca Al Qur'an untuk awal pembelajaran siswa, yaitu metode Iqro' yang terdapat 6 jilid. Setelah siswa menyelesaikan pembelajaran sebanyak 6 jilid Iqra', siswa diperkenankan untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu membaca kitab Al Qur'an. Setiap siswa wajib mengikuti kegiatan BTA ini, karena sudah menjadi program rutin sekolah.
- 5) Shalat Dzuhur Berjamaah
Shalat dzuhur berjamaah dilaksanakan setiap hari Senin sampai Sabtu, seluruh siswa dan guru melaksanakan shalat di masjid samping sekolah.
- 6) Infaq Setiap Hari Jum'at
Infaq merupakan program rutin sekolah yang dilaksanakan seminggu sekali yaitu pada hari Jum'at. Seluruh siswa dan guru secara sukarela menyisihkan sebagian uang sakunya untuk diinfaqkan. Sekolah menyediakan kotak infaq khusus yang diletakkan di depan salah satu ruang kelas, seluruh siswa berbaris rapi untuk memasukkan uang di kotak infaq setelah melafadzkan asmaul husna bersama-sama. Dana infaq yang terkumpul digunakan untuk kegiatan bakti sosial, dan kegiatan membantu teman atau guru yang terkena musibah.
- 7) Kegiatan Saat Bulan Ramadhan
Kegiatan pesantren ramadhan selama 3 hari yang diisi dengan serangkaian kegiatan seperti shalat dhuha, melafadzkan asmaul husna, dan hafalan surat-surat pendek serta pemberian materi pembelajaran akhlak dan agama oleh guru kelas masing-masing. Selain itu, apabila ada kesempatan waktu diadakan pula pengajian dengan mengundang penceramah dan lomba-lomba islami, seperti lomba sholawatan, lomba hafalan surat-surat pendek, dan lomba praktek shalat.
- 8) Toleransi dalam Beribadah
Pada hakikatnya, manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri dan selalu membutuhkan bantuan orang lain. Dengan demikian, manusia perlu menjaga hubungan baik dengan sesama manusia. Dalam hal ini, guru mengajarkan kepada siswa agar tidak mengganggu temannya yang sedang beribadah, dan saling mengingatkan dalam kebaikan.

Dari keseluruhan pelaksanaan kegiatan untuk mengembangkan sikap spiritual siswa yang telah dipaparkan, sesuai dengan teori strategi pembelajaran afektif pada proses pembentukan sikap siswa yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya yaitu pola pembiasaan. Pembiasaan kegiatan yang diajarkan oleh guru kepada siswa akan melatih siswa konsisten dalam menerapkan sikap spiritual

yang positif dalam kehidupan sehari-hari sehingga terbentuk menjadi karakter.

Penampilan Hasil Belajar

Pada tahap akhir yaitu tahap penampilan hasil belajar, strategi yang dilakukan oleh guru adalah melakukan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran pada aspek kognitif dan psikomotorik dinilai dengan skala angka dan deskripsi kemampuan siswa. Sedangkan pada aspek afektif, guru melakukan pencatatan sikap siswa pada lembar jurnal harian dan jurnal sikap siswa selama 1 semester sebagai bahan evaluasi guru dan pelaporan kepada orang tua/wali siswa saat penerimaan rapor. Dengan adanya evaluasi pembelajaran tersebut, guru mengetahui perkembangan siswa dan cara yang harus dilakukan untuk mendidik sikap siswa sesuai dengan karakternya.

Dalam teori strategi pembelajaran dijelaskan ada 4 tahapan strategi pembelajaran yaitu persiapan, penyampaian, praktek, penampilan hasil. Dari data yang telah dikumpulkan, diperoleh hasil tahap yang sama di dalam strategi pembelajaran yang telah dilakukan guru kelas V SD Islam Syahidin untuk mengembangkan sikap spiritual siswa. Guru tersebut melakukan tahap persiapan, penyampaian, praktik dan penampilan hasil.

Faktor Penunjang dan Faktor Penghambat dalam Mengembangkan Sikap Spiritual Siswa

Dalam proses pendidikan sikap terhadap siswa tak lepas dari faktor penunjang dan faktor yang menghambat nilai-nilai sikap positif tertanam dalam diri siswa. Faktor yang terjadi, bukan hanya berasal dari siswa saja, tetapi guru dan faktor lingkungan keluarga maupun masyarakat. Seperti yang telah dipaparkan dalam hasil penelitian ini, bahwa faktor penunjang dalam mengembangkan sikap spiritual siswa yaitu sekolah bekerjasama dengan *stakeholder*, letak sekolah yang dekat dengan masjid, guru yang memiliki kemampuan mengajar baca tulis al qur'an, sekolah yang berbasis agama islam. Sedangkan faktor yang menghambat dalam mengembangkan sikap spiritual siswa yaitu pergaulan siswa yang sulit dikontrol, kondisi lingkungan siswa yang tidak kondusif, dan terbatasnya waktu guru dalam membimbing siswa.

Hal ini sesuai dengan teori kesulitan pembelajaran afektif yang disampaikan oleh Sanjaya (2008), salah satunya yaitu sulitnya melakukan kontrol siswa karena banyaknya faktor yang dapat memengaruhi perkembangan sikap siswa. Walaupun di sekolah guru berusaha memberikan contoh yang baik, nasehat dan bimbingan namun apabila tidak didukung oleh lingkungan siswa yaitu keluarga dan masyarakat, maka pembentukan sikap akan sulit dilaksanakan.

Menurut peneliti, kendala yang dihadapi oleh guru dapat mempengaruhi pengembangan sikap spiritual dan sikap sosial siswa. Karena, guru tidak bisa sepenuhnya mengawasi siswa, ketika sudah diluar pembelajaran sekolah, siswa sudah

berinteraksi dengan orang-orang di sekitar lingkungan rumahnya yang belum tentu selalu mengkondisikan siswa dalam hal kebaikan. Bahkan karena mayoritas orangtua siswa bekerja hingga larut malam, saat siswa bergaul dengan teman-teman di sekitar lingkungan rumahnya tidak adanya pengawasan dari orangtua sehingga besar kemungkinan siswa bisa terpengaruh nilai-nilai yang tidak baik dari pergaulannya.

SIMPULAN

Strategi yang dilakukan oleh guru kelas dalam mengembangkan sikap spiritual siswa adalah membuat perencanaan pembelajaran terkait kegiatan spiritual seperti : melafadzkan asmaul husna, kegiatan salat dhuha, hafalan surat-surat pendek, shalat dzuhur jamaah, kegiatan Baca Tulis Al Qur'an, kegiatan pada saat bulan Ramadhan, infaq setiap Jumat, toleransi dalam beribadah dan pemberian teladan sikap dari guru secara langsung. Kemudian, perencanaan ini dilaksanakan di kelas melalui penyampaian klasikal maupun praktikum di masjid dan di kelas, dan di akhir semester di adakan evaluasi atas perencanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Faktor penunjang dalam mengembangkan sikap spiritual dan sikap sosial siswa adalah bekerjasama dengan *stakeholder*, letak sekolah yang dekat dengan masjid, guru yang memiliki kemampuan mengajar baca tulis al qur'an, dan sekolah yang berbasis agama islam. Sedangkan faktor penghambatnya adalah pergaulan siswa yang sulit dikontrol, kondisi lingkungan siswa yang tidak kondusif, dan terbatasnya waktu guru dalam membimbing siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada: Drs. A. Busyairi, M.Ag, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam penyusunan manuskrip. Serta mitra bestari Dr. Eko Purwanti, M.Pd. dan Dr. Ali Sunarso, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan dan koreksi pada manuskrip ini.

DAFTAR PUSTAKA

Agung, L. 2011. Character Education Integration In Social Studies Learning. *Character Education Integration In Social Studies Learning*, 12(2):392-403.

Asmarawati, E. 2016. Proses Integrasi Sikap Sosial dan Spiritual dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas VII SMP Negeri di Kecamatan Purwodadi. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 4(1): 58-69.

Djailani. 2013. Strategy Character Building of Students at Excellent Schools in the City Of

Banda Aceh. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 1(5): 49-59.

Evelin, Hartini. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia.

Gustiani, E. 2016. Analisis Kemunculan Sikap Spiritual dan Sikap Sosial dalam Kegiatan Pembelajaran IPA Kelas IV SD yang Menggunakan KTSP dan Kurikulum 2013. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1): 96-100.

Isnawati, A. 2017. Strategi Pengembangan Moral dan Nilai Agama Untuk Anak Usia Dini. *Al-Athful Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1): 51-64.

Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Prenadamedia Group.

Moleong, L. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Muhamad, B., Saparahayuningsih, S. 2016. An Attitude and Character Instructional Development Based on Curriculum 2013 in Elementary School. *Scientific Research Publishing*, 7(1):269-277.

Nurlaela, E. (2016). Peran Pendidikan Pra-Sekolah dan Tenaga Pendidik Pendidikan Dasar dalam Pembangunan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, I (2) : 242-251.

Pangarso, S. 2017. *Jurus Jitu Mendampingi Belajar Anak di Usia Emas*. Jakarta : Elex Media Komputindo

Rizal, S., Munip, A. (2017). Strategi Guru Kelas dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Pada Siswa SD/MI. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1):45-60.

Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.

Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.

Suryanti, E.W. 2018. Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Religius. *Conference on*

Innovation and Application of Science and Technologi, 1(2):254-262

- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyanto & Asep. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Erlangga
- Ulfatin, N. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan: Teori dan Aplikasinya*. Malang: Media Nusantara Creative.
- Wiguna, A. (2017). Upaya Mengembangkan Sikap Spiritual dan Sosial Peserta Didik Berbasis Psikologi Positif di Sekolah. *Journal Of Basic Education*, 1(2):47-61.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Suyanto & Asep. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Erlangga
- Ulfatin, N. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan: Teori dan Aplikasinya*. Malang: Media Nusantara Creative.
- Wiguna, A. (2017). Upaya Mengembangkan Sikap Spiritual dan Sosial Peserta Didik Berbasis Psikologi Positif di Sekolah. *Journal Of Basic Education*, 1(2):47.



MANAJEMEN PESERTA DIDIK DALAM PENGEMBANGAN MINAT DAN BAKAT MELALUI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER

Fani Oktavianti[✉], A. Busyairi

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima
Oktober 2019
Disetujui
November 2019
Dipublikasikan
Desember 2019

Keywords:

*extracurricular; interest talent;
student management*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengawasan manajemen peserta didik dalam pengembangan minat dan bakat melalui kegiatan ekstrakurikuler di SDN Ngaliyan 03 Kota Semarang. Subjek penelitian ini yaitu pengampu ekstrakurikuler, peserta didik ekstrakurikuler, dan kepala sekolah. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, catatan lapangan, angket, dan dokumentasi. Pengujian keabsahan data menggunakan uji kredibilitas, uji transferabilitas, dan uji konfirmabilitas. Teknik analisis data menggunakan model Miles and Huberman. Hasil penelitian menunjukkan: (1) perencanaan manajemen dalam kategori kurang, analisis kebutuhan dan seleksi tidak terlaksana, (2) pengorganisasian manajemen dalam kategori sangat baik, setiap ekstrakurikuler melaksanakan orientasi dan mengelompokkan peserta didik, (3) pelaksanaan manajemen dalam kategori sangat baik, pembinaan dan pengembangan minat dan bakat dilaksanakan dalam ekstrakurikuler pramuka, paskibra, dan bahasa Inggris, (4) pengawasan manajemen dalam kategori sangat baik, kepala sekolah melakukan pengawasan dibantu pengampu ekstrakurikuler. Secara keseluruhan manajemen peserta didik dalam pengembangan minat dan bakat melalui kegiatan ekstrakurikuler dalam kategori baik.

Abstract

The purpose of this research was to knowing the planning, organizing, actuating and controlling student management in the development of interests and talents through extracurricular activities at Ngaliyan 03 State Elementary School Semarang City. The subjects of this study were extracurricular practitioners, extracurricular students, and school principals. Data collection techniques using observation, interviews, field notes, questionnaires, and documentation. Testing the validity of the data using a credibility test, transferability test, and confirmability test. Data analysis techniques using the model of Miles and Huberman. The results showed: (1) management planning in the in adequate category, needs analysis and selection were not carried out, (2) management organizing in the excellent category, each extracurricular carried out orientation and grouping of students, (3) management actuating in the excellent category, coaching and the development of interests and talents carried out in the scout extracurricular, paskibra, and English, (4) management controlling in the excellent category, the principal conducts supervision assisted by extracurricular assistants. Overall management of students in the development of interests and talents through extracurricular activities in good categories.

[✉]Alamat korespondensi:
Hadipolo, Kudus, 59382
E-mail: fanioktavianti82@gmail.com

PENDAHULUAN

SDN Ngaliyan 03 Kota Semarang merupakan salah satu SD percontohan nasional di Indonesia. Predikat ini diperoleh SDN Ngaliyan 03 berdasarkan pada prestasi-prestasi yang telah diraih, khususnya dalam bidang ekstrakurikuler. Meskipun SDN Ngaliyan 03 memiliki keterbatasan tenaga pengajar, anggaran, serta sarana dan prasarana, namun hal ini tidak menghalanginya untuk meraih berbagai prestasi. Menurut hasil wawancara dengan kepala sekolah di SD Negeri Ngaliyan 03 Kota Semarang, banyak peserta didik yang berbakat tidak hanya di bidang akademik saja, namun di bidang non akademik pun banyak prestasi yang telah diraih.

Pada jaman sekarang ini, kecerdasan intelektual tidak menjadi satu-satunya tolak ukur keberhasilan orang bersaing, khususnya di dunia kerja. Kini, tidak sedikit yang menganggap *softskill* lebih penting. Ketekunan menggeluti bidang minat atau bakat kita akan mendukung berkembangnya *softskill*, sehingga seseorang akan memiliki keunikan dibanding individu yang lain dan itu akan membantu dalam melewati berbagai persaingan di kehidupan ini (Kompasiana, 17 September 2016).

Supaya kemampuan anak berbakat tidak menurun, maka perhatian terhadap anak berbakat tersebut sangat diperlukan dalam mengembangkan potensinya sesuai dengan porsinya masing-masing. Dalam hal ini, sekolah memiliki kewajiban dalam mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didiknya agar mampu menghadapi tantangan masa depannya. Dan harus diupayakan agar anak berbakat tersebut dapat berkarya dan berprestasi dengan maksimal. Upaya ini tidak hanya dilakukan oleh pihak sekolah saja, namun merupakan kewajiban bersama baik dari keluarga, masyarakat, serta pemerintah, untuk itu diperlukan kerjasama yang baik.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Pasal 2, dijelaskan bahwa “kegiatan ekstrakurikuler diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat,

kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian peserta didik secara optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional”.

Di dalam lingkungan sekolah, peserta didik dapat disebut sebagai unsur inti dalam pendidikan. Oleh karena itu, jika tidak ada peserta didik maka kegiatan pendidikan juga tidak akan ada. Menurut ketentuan umum Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, “peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu”. Peserta didik merupakan suatu komponen masukan dalam suatu sistem pendidikan yang nantinya akan diproses dalam proses pendidikan, sehingga dapat menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional (Prihatin, 2011).

Berprinsip pada hal tersebut, maka suatu sekolah akan selalu mengembangkan potensi, minat, dan bakat yang dimiliki oleh peserta didik. Sekolah bisa memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi, minat, dan bakat mereka. Penelitian yang dilakukan oleh Meilia Ajeng Hening Mahargiyanti pada Tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Bakat dan Minat melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka pada Peserta didik MTs Muhammadiyah 07 Purbalingga di Kejobong”. Hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa tahapan-tahapan dalam mengembangkan bakat dan minat peserta didik yaitu tahapan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengawasan. Sedangkan cara mengembangkan bakat yaitu dengan mempunyai keberanian, latihan yang rutin, dukungan dari keluarga dan lingkungan, memahami hambatan dan mengatasinya serta paham bahwa setiap orang pasti mempunyai bakat. Dan cara mengembangkan minat antara lain menggunakan minat-minat yang telah ada, berusaha membentuk minat-minat yang baru pada diri peserta didik, dan melakukan inisiatif dalam usaha mencapai tujuan pengajaran. Untuk itu, bagaimana perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pelaksanaan (*actuating*) dan pengawasan (*controlling*) manajemen peserta didik dalam mengembangkan

minat dan bakat melalui kegiatan ekstrakurikuler di SDN Ngaliyan 03 Kota Semarang? Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pelaksanaan (*actuating*) dan pengawasan (*controlling*) manajemen peserta didik dalam mengembangkan minat dan bakat melalui kegiatan ekstrakurikuler di SDN Ngaliyan 03 Kota Semarang.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah kualitatif jenis deskriptif. Subjek penelitian berjumlah 34 orang terdiri atas 1 kepala sekolah, 3 pengampu ekstrakurikuler, dan 30 peserta didik kegiatan ekstrakurikuler SDN Ngaliyan 03 Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang. Penentuan sumber data maupun sampel dalam penelitian kualitatif disampaikan oleh Ghony (2012) yakni dalam penelitian kualitatif, penentuan dilakukan secara purposif (sengaja) sehingga informan (subjek penelitian) penelitian tidak perlu mewakili populasi.

Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, angket, catatan lapangan, dan dokumentasi. Setelah menentukan teknik pengumpulan data, peneliti menyusun instrumen yang disesuaikan dengan indikator-indikator penelitian. Observasi dilakukan sebanyak enam kali, wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur dan semistruktur, serta penyebaran angket. Angket yang digunakan adalah angket tertutup yaitu angket yang sudah disediakan jawabannya. Untuk modelnya peneliti memilih menggunakan model skala *likert* dengan dua jenis pilihan. Yang pertama pilihan selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah. Dan yang kedua sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju.

Pengujian keabsahan data menggunakan uji kredibilitas (meningkatkan ketekunan, triangulasi dan menggunakan bahan referensi), uji transferabilitas, dan uji komfirmabilitas. Teknik analisis data menggunakan model Miles and Huberman meliputi *data reduction*, *data display*, dan *conclusions drawing/verifying* (Sugiyono, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Manajemen Peserta Didik Kegiatan Ekstrakurikuler di SDN Ngaliyan 03 Kota Semarang

Hasil reduksi angket untuk manajemen peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler di SDN Ngaliyan 03 menunjukkan bahwa tingkat manajemen peserta didik di SDN Ngaliyan 03 dalam kategori baik dengan rentang skor 75-97. Dengan keterangan semua narasumber atau 4 narasumber yang merupakan kepala sekolah dan 3 pengampu kegiatan ekstrakurikuler menunjukkan hasil angket baik.

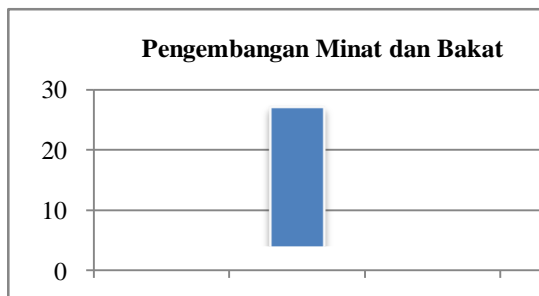
Rincian hasil tersebut yaitu perencanaan manajemen peserta didik yang meliputi analisis kebutuhan peserta didik, rekrutmen peserta didik, dan seleksi peserta didik dalam kategori kurang dengan jumlah skor 67. Pengorganisasian manajemen peserta didik yang meliputi orientasi dan pengelompokan peserta didik dalam kategori sangat baik dengan jumlah skor 69. Pelaksanaan manajemen peserta didik yang meliputi pembinaan dan pengembangan peserta didik dalam kategori sangat baik dengan jumlah skor 48. Serta pengawasan manajemen peserta didik yang meliputi pencatatan dan pelaporan serta kelulusan dan alumni dalam kategori sangat baik dengan jumlah skor 88.

Hasil Pengembangan Minat dan Bakat di SDN Ngaliyan 03 Kota Semarang

Tabel 1 Hasil Observasi Pengembangan Minat dan Bakat di SDN Ngaliyan 03

No	Indikator	Skor					
		Pramuka a I	Pramuka II	Paskibra I	Paskibra II	Bahasa Inggris I	Bahasa Inggris II
1	Perhatian	3	3	3	3	3	3
2	Perasaan	2	3	3	3	3	2
3	Motivasi	1	2	3	3	3	1
4	Kemampuan	1	2	1	1	1	2
5	Kreativitas	1	3	0	0	1	3
6	Pengikatan diri thd tugas	3	3	3	3	3	3
	Jumlah	11	16	13	13	14	14
	Rata-rata Skor	61%	89%	72%	72%	78%	78%
	Kategori	Baik	Sangat Baik	Baik	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Hasil reduksi angket untuk pengembangan minat dan bakat di SDN Ngaliyan 03 dapat dilihat dalam diagram berikut:



Gambar 1 Diagram Tingkat Pengembangan Minat dan Bakat di SDN Ngaliyan 03

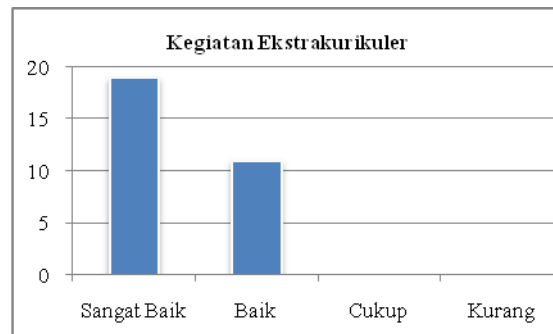
Dari diagram tersebut diketahui bahwa 2 siswa menyatakan pengembangan minat dan bakat di SDN Ngaliyan 03 dalam kategori sangat baik dengan rentang skor 66-80, 27 siswa menyatakan dalam kategori baik dengan rentang skor 51-65 dan 1 siswa termasuk dalam kategori cukup dengan rentang skor 36-50.

Hasil Kegiatan Ekstrakurikuler di SD Negeri Ngaliyan 03 Kota Semarang

Tabel 2 Hasil Observasi Kegiatan Ekstrakurikuler di SDN Ngaliyan 03

No	Indikator	Skor					
		Pramuka I	Pramuka II	Paskibra I	Paskibra II	Bahasa Inggris I	Bahasa Inggris II
1	Kegiatan ekstrakurikuler	3	3	4	4	3	3
2	Pembinaan ekstrakurikuler	4	4	2	2	3	3
3	Partisipasi peserta didik	4	4	4	4	4	4
4	Sarpras	2	3	2	3	3	2
5	Hasil akhir	4	4	4	4	3	2
	Jumlah	17	18	16	17	16	14
	Rata-rata Skor	85%	90%	80%	85%	80%	70%
	Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Baik

Hasil reduksi angket untuk kegiatan ekstrakurikuler di SDN Ngaliyan 03 dapat dilihat dalam diagram berikut:



Gambar 2 Diagram Tingkat Kegiatan Ekstrakurikuler di SDN Ngaliyan 03

Dari diagram tersebut diketahui bahwa 19 siswa menyatakan kegiatan ekstrakurikuler di SDN Ngaliyan 03 dalam kategori sangat baik dengan rentang skor 66-80, dan 11 siswa lainnya menyatakan kegiatan ekstrakurikuler di SDN Ngaliyan 03 termasuk dalam kategori baik dengan rentang skor 51-65.

Perencanaan (Planning) Manajemen Peserta Didik dalam Pengembangan Minat dan Bakat Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler

Berdasarkan hasil penelitian, analisis kebutuhan peserta didik untuk kegiatan ekstrakurikuler di SDN Ngaliyan 03 tidak ditentukan dari awal rapat tahun ajaran baru, baik untuk jumlah peserta didik yang diterima maupun jalur penerimaannya. Jadi jumlah peserta didik yang diterima tidak dibatasi, peserta didik juga diberi kebebasan untuk memilih ekstrakurikuler yang berbeda setiap tahunnya. Dalam penelitian Heidrun Stoeger, Paula Olszewski-Kubilius, Rena F. Subotnik, Susan G. Assouline, dan Albert Ziegler (2017), terlihat bahwa anak yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler memiliki pertumbuhan yang lebih besar daripada anak yang tidak berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Rekrutmen peserta didik dilakukan tanpa pembentukan panitia penerimaan peserta didik baru untuk kegiatan ekstrakurikuler, tetapi ada sistem kepengurusannya yaitu bidang kesiswaan yang menangani ekstrakurikuler. Didukung oleh pernyataan Suwardi dan Daryanto (2017) bahwa rekrutmen peserta didik di sebuah lembaga pendidikan (sekolah) pada hakikatnya adalah

merupakan proses pencarian, menentukan dan menarik peminat yang nantinya akan menjadi peserta didik di lembaga sekolah yang bersangkutan.

Untuk seleksi, SDN Ngaliyan 03 tidak mengadakan seleksi untuk peserta didik yang mendaftar kegiatan ekstrakurikuler. Peserta didik bebas mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sesuai dengan minat dan bakatnya tetapi untuk ekstrakurikuler wajib siswa harus ikut. Akan lebih baik jika sekolah mengadakan seleksi untuk siswa yang ingin mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, hal ini selaras dengan hasil penelitian Heidrun Stoeger, Sigrun Schirner, Lena Laemmle, Stefanie Obergruesser, Michael Heilemann, dan Albert Ziegler (2016), bahwa partisipasi sangat dibutuhkan dalam pengembangan bakat. Agar siswa dapat mengembangkan bakatnya, maka siswa harus berpartisipasi dalam kegiatan tertentu yang berhubungan dengan bakat yang dimiliki.

Saat peserta didik mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan minat, bakat, dan kebutuhannya, kegiatan tersebut akan membawa dampak positif bagi peserta didik seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Yayan Iriyani, Wahjoedi, dan Sudarmiatin (2017). Melalui kegiatan ekstrakurikuler yang baik maka siswa juga akan memiliki motivasi belajar yang tinggi. Langkah-langkah perencanaan manajemen peserta didik ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Ainur Rifqi, Ali Imron, dan Mustiningsih (2016) dengan hasil penelitian manajemen alumni pesantren terdiri dari penyiapan calon alumni, pendataan alumni, perencanaan program, pengorganisasian, pengembangan alumni, pemberdayaan alumni, dan evaluasi.

Pengorganisasian (*Organizing*) Manajemen Peserta Didik dalam Pengembangan Minat dan Bakat Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler

Berdasarkan hasil penelitian, orientasi siswa dilakukan saat pertemuan pertama kegiatan ekstrakurikuler. Orientasi ini dilakukan dengan melakukan perkenalan kepada siswa. Perkenalan ini bisa dari berbagai hal, mulai dari kegiatannya seperti apa, siapa pengampunya, bahkan untuk

pakaian juga diperkenalkan saat orientasi. Kegiatan orientasi peserta didik ini juga didukung oleh penelitian Rahmawati Multazimah, Supadi, dan Eritha Soraya (2017), dimana penerimaan peserta didik baru sesuai Manajemen Berbasis Sekolah, kegiatan Orientasi disebut Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS), dan pembinaan peserta didik dilakukan dalam pembinaan akademik non akademik dan pembinaan karakter.

Gunawan dan Benty (2017) mengemukakan bahwa pengelompokan (*grouping*) merupakan proses menggolongkan peserta didik yang didasari oleh karakteristik masing-masing peserta didik. Pengelompokan ini dilakukan agar keberhasilan belajar peserta didik dapat tercapai. Di SDN Ngaliyan 03 setiap ekstrakurikuler memiliki patokan yang berbeda dalam mengelompokkan peserta didik. Dalam ekstrakurikuler pramuka, yang dijadikan patokan untuk mengelompokkan siswa adalah kelasnya, kelas 3 dan kelas 4 masuk kelompok siaga, kelas 5 dan kelas 6 masuk kelompok penggalang. Setiap kelompok memiliki ketua dari pilihan anak-anak sendiri. Selaras dengan ekstrakurikuler pramuka, pembagian kelompok untuk ekstrakurikuler paskibra juga dibedakan menurut jenjang, kelas 3 sendiri, kelas 4 sendiri, dan kelas 5 sendiri. Biasanya yang menjadi penanggung jawab adalah yang menjadi pemimpin pasukan. Sedangkan ekstrakurikuler bahasa Inggris pengelompokannya sesuai kelas masing-masing, tidak ada pembagian kelompok lagi maupun penanggung jawab per kelompok.

Dalam penelitian M. Ghulaman Zakia (2017), terlihat bahwa minat dan bakat peserta didik yang sudah terdeteksi sejak awal dapat menjadi dasar pengelompokan peserta didik. Sehingga kedepannya peserta didik dapat mengembangkan minat dan bakat yang dimiliki secara maksimal. Pengelompokan peserta didik ini juga didukung oleh penelitian yang telah dilakukan Achmad Hufron, Ali Imron, dan Mustiningsih (2016) dengan hasil penelitian bahwa dalam dalam manajemen kesiswaan terdapat beberapa aturan: (1) penerimaan peserta didik baru disesuaikan dengan petunjuk disdikpora; (2) penerimaan peserta didik baru menggunakan sistem promosi dan sistem seleksi;

(3) prosedur diawali dari pembentukan panitia, penerimaan, pengumuman, dan registrasi/daftar ulang; (4) pengelompokan siswa berdasarkan kecerdasan, kemampuan akademik, dan kebutuhan khusus; (5) pembinaan kesiswaan terdiri dari kegiatan pembiasaan, ekstrakurikuler, dan insidental.

Pelaksanaan (*Actuating*) Manajemen Peserta Didik dalam Pengembangan Minat dan Bakat Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler

Langkah berikutnya dalam pelaksanaan manajemen peserta didik adalah melakukan pembinaan dan pengembangan terhadap peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan terdapat empat ekstrakurikuler yang dikembangkan di SDN Ngaliyan 03, yaitu pramuka, paskibra, bahasa Inggris, dan pencak silat. Namun saat ini, untuk kegiatan ekstrakurikuler pencak silat ditiadakan sementara waktu karena masalah anggaran. Hal ini selaras dengan pendapat Suryosubroto (2010), yang menyatakan bahwa pembinaan dan pengembangan peserta didik harus dilaksanakan agar bermacam-macam pengalaman belajar dapat diperoleh anak sebagai bekal untuk masa yang akan datang. Selain itu dalam penelitian Alan Sigit Fibrianto dan Syamsul Bakhri (2017) dikemukakan bahwa ekstrakurikuler paskibra sangat baik dilaksanakan di sekolah karena dapat membentuk karakter siswa.

Potensi dan bakat peserta didik perlu mendapat perhatian dan diberikan pelayanan pendidikan. Dengan mempertimbangkan bakat dan keterampilan, maka peserta didik mempunyai keterampilan atau kecakapan tertentu sebagai bekal untuk terjun ke dalam dunia masyarakat nantinya. Penelitian yang mendukung adalah penelitian Diana Wulandari (2016) dengan hasil penelitian bahwa siswa perlu untuk mengembangkan minat dan bakatnya.

Sebenarnya ekstrakurikuler di SDN Ngaliyan 03 masih sangat minim dan belum bisa menaungi seluruh minat dan bakat peserta didik, semua ini dikarenakan kendala pada waktu, tenaga, anggaran, dan banyak hal. Namun dengan usaha dari berbagai komponen sekolah, dengan segala kekurangan tersebut SDN

Ngaliyan 03 berhasil meraih prestasi dengan menjadi SD percontohan nasional. Keberhasilan ini dapat diraih dengan dukungan dari berbagai pihak, hal ini didukung oleh hasil penelitian Jason A. Grissom, Mollie Rubin, Christine M. Neumerski, Marisa Cannata, Timothy A. Drake, Ellen Golding, dan Patrick Schuermann (2017), bahwa kepala sekolah membutuhkan sumber-sumber keahlian dan dukungan tinggi untuk membantu meminimalisir hambatan, dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler kepala sekolah membutuhkan pengampu yang ahli dalam bidangnya dan dukungan orang tua untuk meminimalisir hambatan. Dan diperkuat dengan penelitian Fatih Lutviana Anggraini, Fattah Hanurawan, dan Syamsul Hadi (2018) bahwa partisipasi komite sekolah sangat berpengaruh pada kegiatan ekstrakurikuler, dukungan komite sekolah berdampak baik terhadap perlengkapan sarana prasarana ekstrakurikuler dan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler berjalan dengan lancar.

Tujuan sekolah mengadakan kegiatan ekstrakurikuler juga karena ingin memberi bekal untuk peserta didik, hal ini sesuai dengan hasil penelitian Rita Rohmanasari, Amung Ma'mun, dan Tatang Muhtar (2018) bahwa *life skill* yang diperoleh siswa dari kegiatan ekstrakurikuler dapat bermanfaat untuk menghadapi tantangan dan kebutuhan hidup siswa.

Pengawasan (*Controlling*) Manajemen Peserta Didik dalam Pengembangan Minat dan Bakat Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler

Berdasarkan hasil penelitian, pencatatan untuk semua kegiatan ekstrakurikuler berupa presensi kehadiran dan jurnal kegiatan seperti jurnal kelas. Imron (2011) menyarankan agar dicatat dalam buku presensi bagi peserta didik yang hadir, dan dicatat dalam buku absensi bagi peserta didik yang tidak hadir. Sedangkan untuk pelaporan kegiatan ekstrakurikuler siswa dimasukkan ke dalam rapor, penilaian yang digunakan adalah penilaian kualitatif berupa huruf bukan angka. Tidak ada bentuk laporan lain selain di rapor.

Selanjutnya adalah kelulusan dan alumni, terdapat syarat agar siswa dinyatakan lulus dari

kegiatan ekstrakurikuler yang biasanya dilihat dari aspek keberangkatan. Walaupun bukan pelajaran wajib namun nilai ekstrakurikuler sangat penting, terkhusus untuk ekstrakurikuler pramuka karena dalam kurikulum 2013 jika nilai ekstrakurikuler pramuka siswa kurang dari B terancam tidak naik kelas. Tindak lanjut untuk siswa yang telah dinyatakan lulus dari kegiatan ekstrakurikuler, untuk kegiatan ekstrakurikuler wajib siswa harus tetap mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di jenjang selanjutnya.

Secara keseluruhan yang bertanggung jawab terhadap pengawasan manajemen peserta didik dalam mengembangkan minat dan bakat melalui kegiatan ekstrakurikuler adalah kepala sekolah, didukung hasil penelitian Sri Rahmi (2018) bahwa kepala sekolah sebagai pemimpin dan penanggung jawab utama memiliki peran penting dalam kesuksesan proses pendidikan siswa. Diperkuat lagi dengan hasil penelitian Moch Arif Burhanudin, Totok Sumaryanto F, dan Subagyo (2018), bahwa manajemen harus dipertimbangkan dengan baik oleh pemimpin yang memiliki visi misi jelas, tanggung jawab, berwawasan, dan terampil.

Namun kepala sekolah juga tidak bisa melakukan semua sendiri tanpa dukungan dari komponen sekolah yang lain, dari hasil penelitian diperoleh data bahwa faktor pendukung utama dalam manajemen peserta didik adalah orang tua, dimana orang tua selalu memberi dukungan penuh pada sekolah. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Desi Ratnasari, Roemintogo, dan Winarno (2018) dengan hasil penelitian bahwa agar manajemen peserta didik yang merupakan bagian dari manajemen berbasis sekolah dapat terlaksana dengan baik, kepala sekolah harus memiliki kompetensi dalam memimpin dan menerapkan manajemen didukung oleh partisipasi masyarakat, komite, dan pemangku kepentingan. Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan Sri Woro Marzuki (2016), dimana diperoleh kesimpulan bahwa kegiatan ekstrakurikuler dapat didukung oleh: sikap, pengetahuan, dan pengalaman pengampu; komunikasi kepala sekolah dengan pengampu kegiatan ekstrakurikuler dan siswa; program yang baik;

sarana dan prasarana yang mendukung; dan tersedia dana.

SIMPULAN

Simpulan penelitian meliputi: (1) perencanaan manajemen peserta didik dalam kategori kurang karena tidak dilaksanakan analisis kebutuhan dan seleksi peserta didik, (2) pengorganisasian manajemen peserta didik dalam kategori sangat baik, setiap kegiatan ekstrakurikuler melaksanakan orientasi peserta didik dan mengelompokkan peserta didik, (3) pelaksanaan manajemen peserta didik dalam kategori sangat baik, pembinaan dan pengembangan minat dan bakat dilaksanakan dalam ekstrakurikuler pramuka, paskibra, dan bahasa Inggris, (4) pengawasan manajemen peserta didik dalam kategori sangat baik, kepala sekolah melakukan pengawasan dibantu pengampu ekstrakurikuler.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan kepada peneliti. Dosen pembimbing, Drs. A. Busyairi, M.Ag. serta mitra bestari Dr Eko Purwanti, M.Pd. dan Dr. Ali Sunarso, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam penyusunan manuskrip ini, dan Tri Murtini, M.Pd. yang membantu menyunting abstrak bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, F. L., Fattah, H. & Syamsul, H. (2018). Partisipasi Komite Sekolah pada Kegiatan Ekstrakurikuler. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 3(5): 544-551.
- Burhanudin, M. A., Totok, S. F., & Subagyo. (2018). *Implementation of Integrated Quality Management in Improving The Quality of Education at Madrasah Aliyah Raudlatul Ulum. Educational Management*. 7(1): 1-10.

- Fibrianto, A. S., & Syamsul, B. (2017). Pelaksanaan Aktivitas Ekstrakurikuler Paskibra (Pasukan Pengibar Bendera) dalam Pembentukan Karakter, Moral, & Sikap Nasionalisme Siswa SMAN 3 Surakarta. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*. 2(2): 75-93.
- Ghony, Djunaidi. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Grissom, J. A., Mollie, R., Christine, M. N., Marisa, C., Timothy, A. D., Ellen, G. & Patrick, S. (2017). *Central Office Supports for Data-Driven Talent Management Decisions: Evidence from the Implementation of New Systems for Measuring Teacher Effectiveness. Educational Researcher*. 46(1): 21-32.
- Gunawan, I., & Benty, D. D. N. 2017. *Manajemen Pendidikan Suatu Pengantar Praktik*. Bandung: Alfabeta.
- Hufron, A., Ali, I., & Mustiningsih. (2016). Manajemen Kesiswaan pada Sekolah Inklusi. *Jurnal Pendidikan Humaniora*. 4(2): 95-105.
- Imron, A. 2011. *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Iriyani, Y., Wahjoedi, & Sudarmiatin. (2017). Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler terhadap Prestasi Belajar IPS Melalui Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 2(7): 955-962.
- Mahargiyanti, M. A. 2017. Pengembangan Bakat dan Minat melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka pada Peserta didik MTs Muhammadiyah 07 Purbalingga di Kejobong. *Skripsi*. Puwokerto: Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Multazimah, R., Supadi, & Evitha, S. (2017). Implementasi Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah di SMA Al Azhar Kelapa Gading Jakarta Utara. *Improvement Jurnal Ilmiah untuk Peningkatan Mutu Pendidikan*. 4(2): 195-207.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia: Jakarta.
- Prasetyawan, Brian. "Mengedepankan Minat/Bakat Siswa dalam Sistem Pendidikan". Kompasiana Tanggal 17 September 2016.
- Prihatin, E. 2011. *Manajemen Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmi, S. (2018). Headmaster's Leadership in Solving Problems at Islamic Elementary School (SDI) Hikmatul Fdhilah Medan. *Jurnal Pendidikan Islam*. 7(2): 267-280.
- Ratnasari, D., Roemintogo, & Winarno. (2018). *Community Participation in School-Based Management at SDN 02 Jetis to Face the*

- Digital Era. Jurnal INDRIA Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal (Scientific Journal of Preschool and Early School Education)*. 3(3): 182-190.
- Rifqi, A., Ali, I., & Mustiningsih. (2016). Manajemen Alumni di Pondok Pesantren Modern & Salaf (Studi di Pondok Pesantren Nurul Jadid dan Pondok Pesantren Sidogiri). *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 1(4): 686-691.
- Rohmanasari, R., Ma'mun, A., & Tatang, M. (2018). Dampak Kegiatan Ekstrakurikuler terhadap Perkembangan Life Skills Siswa Sekolah Menengah Atas (*Impact of Extracurricular Activities on Life Skills Development Students of School High School*). *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 18(3): 371-380
- Stoeger, H., Paula, O. K., Rena, F. S., Susan, G. A., & Albert, Z. (2017). *Theoretical Approaches Societal Issues, and Practical Implications for School-Based and Extracurricular Talent Development: Outcomes of the Inaugural European-North American Summit on Talent Development (Part 1)*. *Gifted Child Quarterly*. 61(3): 159-163.
- Stoeger, H., Sigrun, S., Lena, L., Stefanie, O., Michael, H., & Albert, Z. (2016). *A Contextual Perspective on Talented Female Participants and Their Development in Extracurricular STEM Programs*. *Annals of the New York Academy of Sciences*. 1377(1): 53-66
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryosubroto, B. 2010. *Manajemen Pendidikan di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suwardi & Daryanto. 2017. *Manajemen Peserta Didik*. Yogyakarta: Gava Media.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Pemerintah Republik Indonesia: Jakarta.
- Wulandari, D. (2016). Model Pembelajaran yang Menyenangkan Berbasis Peminatan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang*. 6(2): 851-856.
- Zakia, M. G. (2017). Sistem Pengelompokan Peserta Didik di Sekolah Dasar Negeri. *Jurnal Manajemen dan Supervisi Pendidikan*. 1(3): 201-207.



HUBUNGAN MOTIVASI BELAJAR DAN MINAT BACA DENGAN HASIL BELAJAR IPS

Rizki Dwi Haryono[✉], Ali Sunarso

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima
Oktober 2019
Disetujui
November 2019
Dipublikasikan
Desember 2019

Keywords:
learning outcomes;
reading interest; learning
motivation.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS, minat baca dengan hasil belajar IPS, dan motivasi belajar dan minat baca dengan hasil belajar IPS. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Gugus Dewi Sartika Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 121 siswa yang diambil menggunakan teknik cluster random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasil analisis data menunjukkan ada hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS dengan perolehan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0,746 > 0,1786$), ada hubungan antara minat baca dengan hasil belajar IPS dengan perolehan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0,763 > 0,1786$), serta ada hubungan antara motivasi belajar dan minat baca dengan hasil belajar IPS dengan perolehan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0,799 > 0,1786$) dan F hitung sebesar 104,382. Kontribusi tingkat motivasi belajar dengan hasil belajar IPS sebesar 55,7%, minat baca dengan hasil belajar IPS sebesar 58,2%, serta motivasi belajar dan minat baca dengan hasil belajar IPS sebesar 63,9%. Simpulan dari penelitian ini adalah terdapat hubungan antara motivasi belajar dan minat baca dengan hasil belajar IPS.

Abstract

This study aims to determine the correlation between learning motivation with social studies learning outcomes, reading interest with social studies learning outcomes, and learning motivation and reading interest with social studies learning outcomes. The subjects of this study were fifth grade students at Primary School Cluster Dewi Sartika, Bergas District, Semarang Regency. The sample in this study amounted to 121 students taken using cluster random sampling techniques. Data collection techniques using questionnaires, interviews, and documentation. The results of data analysis showed that there was a correlation between learning motivation and social studies learning outcomes with the acquisition of $t_{count} > t_{table}$ ($0.746 > 0.1786$), there was a correlation between reading interest and social studies learning outcomes with the acquisition of $t_{count} > t_{table}$ ($0.763 > 0.1786$), and there was the correlation between learning motivation and reading interest with social studies learning outcomes with the acquisition of $t_{count} > t_{table}$ ($0.799 > 0.1786$) and F count of 104.382. The contribution of learning motivation level with Social Studies learning outcomes was 55.7%, reading interest with Social Studies learning outcomes was 58.2%, and learning motivation and reading interest with Social Studies learning outcomes were 63.9%. The conclusion from this study there was correlation between learning motivation and reading interest with social studies learning outcomes

© 2019 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Bergas, Kabupaten Semarang, 50552
E-mail: dwiharyono00@gmail.com

ISSN 2252-6366

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam membangun sebuah negara, salah satu tujuan nasional Pemerintahan Negara Indonesia sendiri yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa yang tercantum dalam Pembukaan UUD Republik Indonesia alinea ke-4. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan pasal 2 dijelaskan bahwa pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pendidikan di Indonesia sendiri sudah menerapkan Kurikulum 2013.

Berdasarkan Permendikbud 81A tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum 2013 dijelaskan bahwa dalam kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip yaitu: (1) berpusat pada peserta didik; (2) mengembangkan kreativitas peserta didik; (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang; (4) bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika; (5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan

Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi.

Susanto (2013:137) berpendapat bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Menurut Sardiman (2012: 75) mengatakan motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Perannya yang khas adalah dalam hal pemenuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Sardiman (2012: 75) mengatakan motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Perannya yang khas adalah dalam hal pemenuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Hilgard (dalam Slameto, 2013: 57) minat adalah kecenderungan untuk menaruh perhatian dan menikmati beberapa kegiatan. Suatu minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lain, dan dapat juga dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Sedangkan menurut Purwanto (2016:54) menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perilaku peserta didik yang berubah setelah mengikuti proses

pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

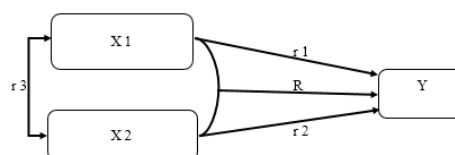
Penelitian oleh Konstantinus Dua Dhiu' tahun 2017 dengan judul "Hubungan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus VI Kecamatan Golewa Selatan Tahun Ajaran 2016/2017. Hasil penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan prestasi belajar IPS pada siswa kelas V SD di Kecamatan Golewa Selatan. Dengan demikian maka dengan adanya motivasi belajar yang tinggi, siswa akan terdorong untuk berusaha mencapai sasaran dan tujuannya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan guru kelas V di SDN Gugus Dewi Sartika Kecamatan Bergas dapat ditemukan permasalahan sebagai berikut: (1) Apakah terdapat hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas V SD Gugus Dewi Sartika Bergas? (2) Apakah terdapat hubungan minat baca dengan hasil belajar IPS kelas V SD Gugus Dewi Sartika Bergas? (3) Apakah terdapat hubungan motivasi belajar dan minat baca dengan hasil belajar IPS kelas V SDN Gugus Dewi Sartika Bergas?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara motivasi belajar dan minat baca dengan hasil belajar IPS.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui hubungan antara motivasi belajar dan minat baca dengan hasil belajar IPS.

Desain penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1 Desain Penelitian Korelasi

Gambar 1 Desain Penelitian Korelasi

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Gugus Dewi Sartika Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang dengan populasi 151 siswa. Adapun sampel dalam penelitian ini sebanyak 121 siswa dari seluruh populasi yang diambil dengan teknik *Cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, wawancara serta dokumentasi.

Analisis data dalam penelitian ini terdiri dari analisis deskriptif, uji prasyarat dan analisis data akhir. Sebelum melakukan perhitungan, data angket skala likert berupa data ordinal ditransformasikan menjadi data interval terlebih dahulu dengan menggunakan *Method of Successive Interval* (MSI). Uji prasyarat menggunakan uji normalitas, uji linieritas, uji multikolonieritas. Sedangkan analisis data akhir menggunakan uji hipotesis yaitu korelasi sederhana, uji korelasi ganda, uji signifikansi, serta koefisien determinasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan *Microsoft Excel* dan SPSS versi 22.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Hasil Uji Normalitas dapat dilihat dalam tabel 1 berikut ini:

Tabel 1 Uji Normalitas Data

Variabel	Nilai Sig.	Kondisi	Keterangan
X1	0,095	>0,05	Normal
X2	0,200	>0,05	Normal
Y	0,200	>0,05	Normal

Keterangan: Nilai Asymp.Sig (2-Tailed) > 0,05 maka data berdistribusi normal.

Dari data tersebut diketahui bahwa masing-masing variabel memiliki nilai signifikan pada kolom *Asym.Sig.(2-tailed)* yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian maka data untuk masing-masing variabel berdistribusi normal.

Uji Linieritas

Uji linieritas dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software SPSS for windows versi 22* dengan melihat nilai signifikansi pada kolom *Deviation from Linearity*. Apabila lebih besar dari 0,05 maka terjadi hubungan antara variabel X dengan Y, begitu pula sebaliknya. Hasil uji linieritas dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 2 Uji Linieritas Variabel X1 dengan Y

Variabel	Nilai Sig.	Alpha	Kesimpulan
X1 dengan Y	0,580	>0,05	Linier
X2 dengan Y	0,659	>0,05	Linier

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara X1 dengan Y serta ada hubungan antara X2 dengan Y.

Uji Multikolinieritas

Hasil uji multikolinieritas digunakan untuk menguji ada tidaknya hubungan linier yang terjadi antar variabel

bebas. Apabila hasil menunjukkan nilai tolerance yang lebih kecil dari 10,0 yaitu serta nilai VIF yang lebih besar dari 0,01. Data hasil uji Multikolinieritas dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3 Uji Multikolinieritas

Model	Collinierity Statistic	
	Tolerance	VIF
<i>Self-efficacy</i>	0,386	2,588
Lingkungan Keluarga	0,386	2,588

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa antara variabel motivasi belajar (X1) dan minat baca (X2) tidak terjadi hubungan multikolinieritas.

Uji Korelasi Sederhana

Analisis korelasi sederhana dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi product moment dengan berbantuan *software SPSS for windows versi 22* yang kemudian dibandingkan dengan r tabel. Untuk r tabel dalam penelitian menggunakan taraf signifikansi sebesar 5% dengan N =119 sehingga diperoleh harga r tabel sebesar 0,1786. Hasil analisis korelasi sederhana untuk variabel X1 dengan Y dan X2 dengan Y dapat digambarkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4 Uji Korelasi Sederhana X₁ dengan Y

Variabel	Sig(2-Tailed)	Pearson Correlation	Tabel	Ket
X1 dengan Y	0,000	0,746	0,1786	Kuat
X2 dengan Y	0,000	0,763	0,1786	Kuat

Berdasarkan data tersebut, diperoleh r hitung > r tabel. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa H_{a1} yang berbunyi “Ada hubungan antara motivasi belajar dengan hasil

belajar IPS siswa kelas V SDN Gugus Dewi Sartika” diterima dengan tingkat hubungan kuat. Hal ini sejalan dengan penemuan Sri Hardianti Sartika, Dadang Dahlan & Ikaputera Waspada berjudul “Kompetensi Guru dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Melalui Kebiasaan Belajar Siswa” tahun 2018. Hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar yaitu 0,216 atau sebesar 4,66 %. Pengaruh yang relatif kecil namun signifikan yang ditunjukkan dengan perolehan nilai probability yaitu $0,000 < 0,05$ (Phitung $< \alpha$) dan uji t juga menunjukkan $3,608 > 1,967$ (thitung $> t$ tabel). Hal ini menunjukkan bahwa variabel motivasi belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi, artinya semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa maka hasil belajar siswa akan semakin efektif, begitupun sebaliknya jika motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa menurun maka hasil belajar siswa akan menurun.

Selanjutnya, uji korelasi sederhana antara variabel X2 dengan Y diperoleh r hitung $> r$ tabel. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Ha2 yang berbunyi “Ada hubungan antara minat baca dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Gugus Dewi Sartika” diterima dengan tingkat hubungan kuat. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Yu-Je Lee, Chia-Hui Chao & Ching-Yaw Chen dengan judul “The influences of interest in learning and learning hours on learning outcomes of vocational college students in Taiwan: using a teacher’s instructional attitude as the moderator” As for SEM verification, the SEM established in this study has a satisfying goodness-of-fit in terms of the Measurement Model, Structural Model and

the overall structure, hence, a good model fitting.

• Conclusions with regard to the verification of practices at Taiwanese colleges:

- Students’ interest in learning and a teacher’s instructional attitude both have a significant interactive influence on the learning outcomes in Taiwanese colleges;
- Students’ learning hours and a teacher’s instructional attitude both have a significant interactive influence on learning outcomes in Taiwanese college.

Uji Korelasi Ganda

Uji korelasi ganda menunjukkan adanya hubungan antara X1 dan X2 secara simultan r hitung $> r$ tabel. Hasil korelasi ganda dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 5 Uji Korelasi Ganda X1 dan X2 dengan Y

Variabel	R	R Square	Adjusted R Square	Std.Error
X1 dan X2 dengan Y	0,799	0,639	0,633	6,72362

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa Ha3 yang berbunyi “Ada hubungan antara motivasi belajar dan minat baca dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Gugus Dewi Sartika” di terima dengan tingkat hubungan kuat. Hasil dari penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni, Djatmika, dan As’ari tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Full Day School dan Gerakan Literasi Sekolah terhadap Hasil Belajar dengan Mediasi Motivasi Belajar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara langsung dan tidak langsung full day school dan gerakan literasi sekolah terhadap hasil belajar dengan mediasi

motivasi belajar. Pengaruh langsung yang terjadi pada full day school dan gerakan literasi sekolah terhadap hasil belajar menunjukkan bahwa hasilnya tidak signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Sementara itu, pengaruh full day school dan gerakan literasi sekolah secara signifikan berpengaruh terhadap motivasi belajar dan motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan jika siswa memiliki motivasi belajar yang besar dalam dirinya, ia akan mampu mencapai hasil belajar yang maksimal dan begitu juga sebaliknya.

Uji F(signifikasi)

Uji F dilakukan untuk mengetahui signifikan antara variabel X1 dan X2 secara bersama-sama terhadap variabel Y. Hasil perhitungan uji F secara rinci sebagai berikut.

Tabel 6 Uji F(signifikasi) X1 dan X2 dengan Y

Variabel	df	Mean Square	F	Sig
X1 dan X2 dengan Y	2	4718,785	104,382	.000
	118	45,207		
	120			

Tabel 6 menunjukkan nilai Fhitung sebesar 104,382 dan nilai sig. 0,000. Tabel statistik untuk taraf kesalahan 5%, $df_1 =$ (jumlah variabel –

$1) = 3 - 1 = 2$ dan $df_2 = n - k - 1 = 121 - 2 - 1 = 118$ diperoleh F_{tabel} sebesar 3,07. Nilai Fhitung lebih besar dari F_{tabel} yaitu $104,382 > 3,07$ dan nilai sig. $0,000 < 0,05$. Berdasarkan perhitungan tersebut, terdapat hubungan antara motivasi belajar dan minat

baca terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Gugus Dewi Sartika Kecamatan Bergas.

Koefisien Determinasi

Perhitungan koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar persentase kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat. hasil Uji Determinasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7 Uji determinasi X1, X2 dan Y

Variabel	R	R Square	%
X1 dengan Y	0,746	0,557	55,7%
X2 dengan Y	0,763	0,582	58,2%
X1 dan X2 dengan Y	0,799	0,639	63,9%

Berdasarkan perhitungan koefisien determinasi dapat dikatakan bahwa sebanyak 55,7% hasil belajar IPS dipengaruhi oleh motivasi belajar, penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ari Riswanto dan Sri Aryani dengan judul “Learning Motivation and Student Achievement: Description Analysis and Relationships Both” The results of research related to learning motivation of students in universities, in the course introduction to Economics in distribution can be explained that out of 97 students who studied 9.28% have fewer categories; 34.02% had a mild category; 31.96 have an superior category, and 27.74% have a very superior category. While on the subject of motivation to learn Indonesian students in distribution can be explained that out of 97 students who studied 8.25% have fewer categories; 43.30% had a mild category; 29.90 have an superior category, and 18.56% have a very superior category. Penelitian lainnya yang dilakukan Ramli Bakar dengan judul “The Effect Of Learning Motivation On Student’s Productive Competencies In Vocational High School, West Sumatra” Based on the results and discussion,

summarized as follows: (1) overall student motivation, either intrinsic or extrinsic Vocational High School in West Sumatra in the category of good, (2) Competence productive learners, such as skills and learning activities in the metal cutting process Vocational High School in West Sumatra are in either category, (3) There is a positive influence motivation to learn the competence of students earning SMK West Sumatra. This means that if the motivation to learn increased, the tendency of students to increase productive competence. The analysis showed the coefficient of determination of 0.115. This means that 11.5 % of variance explained by the variable productive competence motivation to learn, and (4) This means that the new policy of vocational education should be taken by local government to learning process in improving the productive competencies of vocational students in West Sumatera region.

58,2% hasil belajar IPS dipengaruhi oleh minat baca, penelitian ini sejalan dengan Penelitian ini sejalan dengan Muslim AR, Suyono, dan Nuchasanah dengan judul “Pengaruh Minat Baca terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” pada tahun 2017. hasil analisi diketahui minat baca dari 33 responden, adalah sebagai berikut: (1) kategori sangat tinggi sebanyak 3 orang atau sekitar 9,9%; (2) kategori tinggi sebanyak 8 orang atau sekitar 24,3%; (3) kategori cukup sebanyak 6 orang atau sekitar 18%; katgori kurang sebanyak 10 orang atau sekitar 30,3%; dan kategori sangat kurang sebanyak 6 orang atau sekitar 18,2%. Dengan melihat kecenderungan skor yang diperoleh, dapat dikatakan bahwaminat baca siswa termasuk dalam kategori cukup.

Serta 63,9% hasil belajar IPS dipengaruhi oleh motivasi belajar dan minat baca, penelitian yang dilakukan oleh Arinda Sari tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Minat Baca dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Mojosari”. Berdasarkan hasil uji F dapat disimpulkan variabel minat baca dengan motivasi belajar mempunyai pengaruh signifikan pada hasil belajarnya siswa. Berdasarkan nilai koefisien determinasi menunjukkan bahwa sebesar 0,76 atau 76% variabel minat baca dengan motivasi belajar mempengaruhi hasil belajar siswa, sementara hasil perhitungan selisih dari persentase tersebut dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak di teliti dalam penelitian ini.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data hasil penelitian, pengujian hipotesis, pembahasan serta koefisien determinasi, kontribusi tingkat motivasi belajar dengan hasil belajar IPS sebesar 55,7%, minat baca dengan hasil belajar IPS sebesar 58,2%, serta motivasi belajar dan minat baca dengan hasil belajar IPS sebesar 63,9%. Maka simpulan penelitian ini yaitu ada hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS, ada hubungan antara minat baca dengan hasil belajar IPS serta ada hubungan antara motivasi belajar dan minat baca dengan hasil belajar IPS.

UCAPAN TERIMA KASIH

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.

Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Pemerintah RI.

DAFTAR PUSTAKA

- 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(6).
- Dhiu, Konstantinus Dua. 2017. Hubungan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus VI Kecamatan Golewa Selatan Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Tunas Bangsa*. Volume 4 (2)
- Lee, Yu-Je. 2017. The Influences of Interest in Learning and Learning Hours on Learning Outcomes of Vocational College Students in Taiwan: Using a Teacher's Instructional Attitude as The Moderator. *Journal of Engineering Education*. Volume 13(1).
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- R, A.Muslim, dkk. 2017. Pengaruh Minat Baca terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. Hal 56-63.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Pemerintah RI
- _____. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Pemerintah RI.
- _____. 2013. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A tentang Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Pemerintahan RI.
- Riswanto, Ari. 2017. Learning Motivation and Student Achievement: Description Analysis and Relationships Both. *Journal of Counseling and Education*. Vol.2(1).
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sari, Arinda. 2018. Pengaruh Minat Baca dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Mojosari. *Jurnal Pendidikan*. Volume 6 (3).
- Sartika, Sri Hardianti. 2018. Kompetensi Guru dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Melalui Kebiasaan Belajar Siswa. *Jurnal Manajerial*. Volume 3 (4).
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wahyuni, Pebriani Dwi dkk. 2018. Pengaruh Full Day School dan Gerakan Literasi Sekolah terhadap Hasil Belajar dengan Mediasi Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan*. Volume 3 (5)



KEEFEKTIFAN *OUTDOOR LEARNING* BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR SBdP KELAS I

Novita Rochmah[✉], Deasylina da Ary

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima

Oktober 2019

Disetujui

November 2019

Dipublikasikan

Desember 2019

Keywords:

hard motoric skills; outdoor learning; traditional games

Abstrak

Latar belakang masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya kemampuan motorik kasar siswa karena guru kurang mengajarkan praktek dan lebih mengutamakan penjelasan secara ceramah di dalam kelas. Sehingga perlu adanya perlakuan dengan menerapkan *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional Engklek dan Kucingan yang akan membuat siswa lebih semangat dalam melakukan belajar sambil bermain. Tujuan penelitian ini untuk menguji keefektifan dan mendeskripsikan kemampuan motorik kasar siswa saat penerapan *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional Engklek dan Kucingan pada pembelajaran SBdP seni tari kelas 1 SDN Gugus Diponegoro Jakenan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *Quasi Experimental Design*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi kemampuan motorik kasar yaitu 0,009 yang berarti nilai signifikansi < 0,05 sehingga *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional Engklek dan Kucingan efektif terhadap kemampuan motorik kasar pada pembelajaran SBdP tari. Hasil uji *n-gain* kemampuan motorik kasar kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 1,15 dengan kriteria tinggi, sedangkan kelas kontrol yaitu 0,16 dengan kriteria rendah. Pengamatan aktivitas kemampuan motorik kasar saat penerapan *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional Engklek dan Kucingan yaitu 81,25% dengan kategori baik. Simpulan dari penelitian yaitu *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional Engklek dan Kucingan lebih efektif terhadap kemampuan motorik kasar pada pembelajaran SBdP tari kelas 1 SDN Gugus Diponegoro Jakenan.

Abstract

The background of this study was the low hard motoric skills of the students because the teachers less taught by practices and more prioritized lecture explanations in the classroom. Hence, it needed a treatment by implementing an outdoor learning assisted by traditional games like Engklek and Kucingan that would make students more enthusiastic in doing learning while playing. The purpose of this study was to test the effectiveness and describe the hard motoric skills of the students when applying the outdoor learning assisted by traditional games like Engklek and Kucingan of class 1 elementary schools SBdP art dance learning in Diponegoro Cluster, Jakenan. This type of research was experimental research with Quasi Experimental Design. The hypothesis test results showed the significance value of the hard motoric skills which was 0.009, with significance value of <0.05 so that the outdoor learning assisted by traditional games like Engklek and Kucingan was effective on hard motoric skills in SBdP learning. The n-gain test results in the hard motoric skills of the experimental class were higher at 1.15 with high criteria, while the control class was 0.16 with low criteria. The observation of hard motoric activity when applying outdoor learning assisted by traditional games like Engklek and Kucingan, showed 81.25% with good categories. The conclusion from this study was that the outdoor learning assisted by traditional games like Engklek and Kucingan was more effective towards hard motoric skills in the SBdP learning of class 1 of elementary schools in Diponegoro Cluster, Jakenan.

© 2019 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Desa Sendangsoko RT 04 RW 01, Jakenan, Pati
E-mail: novitarochmah97@gmail.com

ISSN 2252-6366

PENDAHULUAN

Cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan generasi penerus bangsa adalah melalui pendidikan. Dengan adanya pendidikan diharapkan dapat membantu siswa untuk menjadi pribadi yang lebih baik dalam berbagai aspek yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan). Apa lagi menurut Restian (dalam jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, 2014) dalam pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kemampuan siswa pada aspek psikomotorik melalui unjuk kerja secara praktek perlu ditekankan, dikembangkan dan diajarkan dengan baik. Namun, hal yang terjadi selama ini pelaksanaan pendidikan SBdP di sekolah dalam proses pembelajarannya masih terpusat pada penjelasan dari guru sehingga keterlibatan siswa saat proses pembelajaran masih kurang. Akibatnya hal tersebut mempengaruhi rendahnya kemampuan siswa pada berbagai aspek yang meliputi aspek kognitif, aspek afektif dan terutama aspek psikomotorik. Dewi (dalam Jurnal Sendratasik, 2013) menemukan suatu kenyataan bahwa selama ini guru dalam mengajarkan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya khususnya bidang seni tari di suatu sekolah dasar yang seharusnya diperlukan lebih banyak praktek, tetapi dalam pelaksanaannya masih melakukan teknik mengajar secara langsung dengan metode demonstrasi dan lebih banyak melakukan ceramah sehingga menyebabkan pemahaman anak bergantung pada penjelasan guru dan suasana pembelajaran di kelas menjadi kurang interaktif karena siswa merasa bosan dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran. Kurangnya praktek yang dilakukan oleh guru dan juga siswa mengakibatkan rendahnya kemampuan gerak anak pada pelaksanaan tes praktek psikomotorik. Hal yang sama terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di bidang seni tari pada siswa kelas I SDN Gugus Diponegoro. Selain kurangnya pembelajaran praktek yang dilakukan, proses pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga membuat pemahaman siswa hanya mengacu pada penjelasan dari guru yang mengakibatkan kurang terjadinya suasana proses belajar mengajar yang aktif antara guru dan siswa yang membuat terbatasnya kemampuan berpikir siswa pada aspek kognitif, afektif dan terutama dalam aspek psikomotorik. Pelaksanaan pembelajaran yang sering dilakukan di dalam kelas sehingga terjadi keterbatasan ruang bagi anak untuk bereksresi dengan bebas dalam menggerakkan tubuhnya sehingga mengakibatkan kemampuan motorik kasar anak kurang berkembang.

Guru di sekolah kurang bisa menerapkan suatu model pembelajaran yang tepat serta dapat mengasah kemampuan motorik kasar siswa pada aspek ketrampilan dalam menggerakkan

tubuhnya pada pembelajaran SBdP bidang seni tari. Padahal ketika anak bergerak hal itu juga dapat memacu kemampuan motorik mereka. Untuk materi tentang gerak anggota tubuh melalui tari dalam pembelajaran SBdP akan dapat lebih bermakna bagi siswa jika guru mampu menerapkan suatu model yang dapat membuat anak belajar melalui pengalaman langsung sehingga proses pembelajarannya dapat lebih bermakna bagi mereka tidak hanya sekedar pemahaman secara konseptual dan teoritis. Pembelajaran yang bermakna dapat diperoleh dengan pembelajaran di luar kelas disesuaikan dengan materi yang ingin dijelaskan oleh guru.

Outdoor learning adalah suatu metode pembelajaran yang menggunakan suasana di luar kelas sebagai situasi pembelajaran terhadap berbagai permainan, sebagai media transformasi konsep-konsep yang disampaikan dalam pembelajaran Vera (2012:17). Ketika proses pembelajaran dilakukan di luar ruangan atau kelas anak dapat belajar sambil bermain. Pembelajaran tersebut bermanfaat bagi mereka untuk menggali potensi dan kemampuan yang dimilikinya baik itu kemampuan secara kognitif, afektif maupun psikomotorik. Dalam kemampuan psikomotorik yang lebih diasah adalah kemampuan motorik kasar siswa dalam melakukan gerakan anggota tubuh.

Ketika guru menerapkan suatu model pembelajaran, guru tentu memerlukan media pembelajaran sebagai alat bantu pada pelaksanaan proses belajar mengajar. Pada penelitian ini dalam pembelajaran SBdP seni tari guna mengukur kemampuan motorik kasar siswa, media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis manusia dengan bantuan menggunakan permainan tradisional. Pemilihan penggunaan permainan tradisional ini disesuaikan pada karakteristik anak kelas rendah di kelas 1 SDN Gugus Diponegoro yang masih tergolong masa kanak-kanak. Pada masa ini anak dapat belajar sambil bermain. Banyak manfaat yang didapatkan anak saat melakukan aktivitas bermain, baik untuk perkembangan fisik motorik, kognitif maupun sosial emosional anak (Achroni, 2012:18). Ketika melakukan permainan tradisional anak tentu akan banyak melakukan gerak anggota tubuh sehingga hal tersebut mampu mengasah kemampuan motorik kasar anak.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan untuk mendukung dan menguatkan penerapan *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional Engklek dan Kucingan terhadap kemampuan motorik kasar siswa diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Setyawan, Hendra dan Dimiyati tahun 2015 "*Model Permainan Aktivitas Luar Kelas untuk Mengembangkan Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Siswa SMA*" dalam penelitian ini kemampuan siswa dalam tiga aspek yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik masih rendah. Hal tersebut dilihat dari adanya bukti dalam kegiatan sehari-hari siswa yang menunjukkan rendahnya kemampuan dalam ketiga aspek. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Marliza, dkk tahun 2018 "*Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Kucing dan Tikus*

terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru” permasalahan dalam penelitian ini kemampuan motorik anak masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari kurangnya koordinasi gerak anggota tubuh menggunakan otot-otot besar sehingga menyebabkan rendahnya kemampuan motorik kasar anak.

Berdasarkan latar belakang terhadap tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional Engklek dan Kucingan efektif terhadap kemampuan motorik kasar pada pembelajaran SBdP untuk siswa kelas I SDN di Gugus Diponegoro Kecamatan Jakenan Kabupaten Pati dan bagaimanakah kemampuan motorik kasar siswa kelas I SDN di Gugus Diponegoro Kecamatan Jakenan Kabupaten Pati pada pembelajaran SBdP dengan menggunakan *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional Engklek dan Kucingan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model *outbound* berbantuan permainan tradisional engklek dan kucingan terhadap kemampuan motorik kasar pada pembelajaran SBdP untuk siswa kelas I serta dapat mendeskripsikan aktivitas keampuan motorik kasar siswa pada pembelajaran SBdP dengan menggunakan model *outbound* berbantuan permainan tradisional engklek dan kucingan.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) karena kelompok kontrol yang digunakan tidak dapat berfungsi sepenuhnya dalam mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2015 : 114-116). Bentuk penelitian menggunakan *nonequivalent control group design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I di Gugus Diponegoro Kecamatan Jakenan Kabupaten Pati. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling* yaitu secara acak dipilih tiga kelas dalam populasi. Tiga kelas tersebut yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen, satu kelas sebagai kelas kontrol, dan satu kelas lagi sebagai kelas uji coba. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Sonorejo sebagai kelas eksperimen, siswa kelas I SDN Tambahmulyo 02 sebagai kelas kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional engklek dan kucingan, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar pada pembelajaran SBdP seni tari kelas I. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes unjuk kerja, wawancara dan observasi untuk memperoleh informasi pada pra penelitian, dokumentasi digunakan untuk mengetahui informasi data nilai dan nama siswa, observasi untuk

mengetahui aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut. Analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis, uji n-gain, dan analisis pengamatan aktivitas kemampuan motorik kasar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data Awal Uji Normalitas *Pretest*

Uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak menggunakan program komputer *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 22 dengan *Kolmogorov-Smirnov*.

Penarikan kesimpulan dan pengambilan keputusan terhadap hasil uji normalitas yang telah dianalisis, yaitu jika $Sig > 0,05$, maka data berdistribusi normal. Namun, jika $Sig < 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal (Sujarweni, 2015: 55). Hasil uji normalitas *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Uji Normalitas Data *Pretest* Siswa Kelas I SDN Gugus Diponegoro Jakenan

Kelas	Ban yak Sisw a	Rat a- rat a	Has il Asy m. Sig. (2- taile d)	Si g.	Keteran gan
Eksperi men	21	69, 76	0,20 0	0, 05	Berdistr ibusi normal
Kontrol	20	68, 00	0,20 0		Berdistr ibusi normal

Uji Homogenitas *Pretest*

Uji homogenitas untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians sama atau tidak. Uji homogenitas data *pretest* ini menggunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 22 dengan *One Way ANOVA*. Penarikan kesimpulan berdasar signifikansi yaitu jika Signifikansi $> 0,05$ maka varians homogen, tetapi jika signifikansi $< 0,05$ maka varians tidak homogen (Priyatno, 2017: 208-215). Berikut hasil uji homogenitas data *pretest*:

Tabel 2 Uji Homogenitas Data *Pretest* Siswa Kelas I SDN Gugus Diponegoro Jakenan

Test of Homogeneity of Variances			
Pretest			
Levene	Statistic	df1	df2
			Sig.

,129 1 39 ,722

dilihat pada *Equal Variance Assumed* (Sujarweni, 2015: 99).**Hasil Analisis Data Akhir****Uji Normalitas *Posttest***

Langkah-langkah pengujian pada tahap ini sama dengan pengujian normalitas pada analisis data awal. Berikut adalah hasil uji normalitas *posttest* :

Tabel 3 Uji Normalitas Data *Posttest* Siswa Kelas I SDN Gugus Diponegoro Jakenan

Kelas	Ban yak Sisw a	Rat a- rat a	Has il Sig. (2- tail ed)	Si g.	Keteran gan
Ekспери men	21	85, 95	0,0 55	0, 05	Berdistr ibusi normal
Kontrol	20	72, 50	0,2 00		Berdistr ibusi normal

Uji Homogenitas *Posttest*

Langkah-langkah pengujian pada tahap ini sama dengan pengujian normalitas pada analisis data awal.

Berikut hasil uji homogenitas *posttest* :

Tabel 4 Uji Homogenitas Data *Posttest* Siswa Kelas I SDN Gugus Diponegoro Jakenan

Test of Homogeneity of Variances			
Posttest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,258	1	39	,269

Uji T- Test

Pada pengujian hipotesis kedua kelas, pada penelitian ini menggunakan *independent sample t-test* dengan bantuan program komputer *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 22. Untuk mengetahui apakah uji *t-test* nilai *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut sama atau tidak dapat dilihat jika Sig t hitung > 0,05 dan t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} maka rata-rata nilai *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama. Namun, jika Sig t hitung < 0,05 dan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah berbeda,

Tabel 5. Uji *Independent Sample T-Test* Data *Posttest* Siswa Kelas I SDN Gugus Diponegoro Jakenan

	Leven e's Test for Equali ty of Varia nces	t-test for Equality of Means				
		F	Sig. g.	T	Df	Sig. (2- tail ed)
Postt est	Equal varian ces assum ed	1,258	,269	2,765	39	0,009
	Equal varian ces not asum med			2,749	36,091	0,009

Berdasarkan tabel 4.6, hasil perhitungan independent sample t-test dapat diketahui bahwa nilai thitung berdasarkan Equal variances assumed adalah 4,313, sedangkan nilai ttabel yaitu (df) n-2 atau 41-2 = 39, hasil diperoleh untuk ttabel sebesar 2,023, thitung lebih besar dari ttabel (2,765 > 2,023). Sedangkan berdasarkan signifikansi, diketahui bahwa pada tabel 4.6 signifikansi < 0,009 (0,00 < 0,05) maka H_0 ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada perbedaan rata-rata nilai *posttest* kemampuan motorik kasar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi gerak anggota tubuh muatan pembelajaran SBdP seni tari pada siswa kelas I SDN Gugus Diponegoro.

Hasil uji hipotesis pada penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti pada tahun 2017 yang dimuat dalam *Unnes Science Education Journal* Vol. 6 No. 1 dengan judul "The Optimization of Scientific Approach Through Outdoor Learning with School Yard Basis". Dalam penelitian tersebut *outdoor learning* digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan kreatif sehingga membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Penelitian lain yang relevan yaitu penelitian dari Augusta, dkk tahun 2017 yang dimuat dalam *Jurnal Pendidikan* Vol. 3 No. 4 dengan judul "Implementasi Strategi Outdoor Learning Variasi Outbound untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar" dari hasil analisis data disimpulkan bahwa penerapan *outdoor learning* yang dikemas dalam bentuk variasi permainan dalam *outbound* mampu membuat anak lebih memiliki tingkat kreativitas dan kerja sama yang

tinggi.. Anak lebih merasa tertarik dan semangat untuk mengikuti pembelajaran tentang melalui penggunaan permainan *outbound* yang dilaksanakan di luar ruangan karena anak dapat memiliki pengalaman belajar secara langsung.

Selain itu dari penelitian yang dilakukan oleh Indrawati, tahun 2018, yang dimuat dalam *Journal of Children Advisory Research and Education* Vol. 5 No. 2 dengan judul “*Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Kucing-Kucingan pada Anak Kelompok B TK RT 17 Kejuron Kota Madiun*” menyimpulkan bahwa dari hasil analisis data yang telah dilakukan terjadi peningkatan pada kemampuan motorik kasar anak di kelompok B dari aspek keseimbangan, kecepatan, dan kelincahan. Hal tersebut dapat dikatakan berhasil karena 75% dari jumlah anak mencapai indikator kemampuan motorik kasar pada kriteria baik.

Uji N-Gain

Dalam uji n-gain, peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat melalui analisis rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji n-gain pada kelas eksperimen dan kontrol adalah sebagai berikut :

Tabel 6 Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Nilai <i>n-gain</i>	Kriteria
Eksperimen	69,76	85,95	1,15	Tinggi
Kontrol	68	72,50	0,16	Rendah

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen dengan penggunaan *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional engklek dan kucingan menghasilkan peningkatan rata-rata hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif di dalam kelas di kelas kontrol.

Penelitian yang dilakukan oleh Yoga Awalludin Nugraha, dkk pada tahun 2018 dengan judul penelitian “*Traditional Game on The Social Skill of Students in The Social Science Learning of Elementary School*”. Hasil penelitian menggunakan N-Gain memperoleh hasil pada kelas control kategori tertinggi memperoleh presentase 0% sedangkan kategori tertinggi kelas eksperimen memperoleh presentase 13% sehingga hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa perolehan keterampilan sosial siswa pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Ai Melis Kusmiati dan Gano Sumarno

pada tahun 2018. Judul penelitian tersebut adalah “*Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak di SDN Margawati II Garut Kota*”. Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan tradisional berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan perseptual motorik anak di SDN Margawati II Garut Kota. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Charles dkk, tahun 2017 dengan judul *The Effectiveness of Traditional Games Intervention Program in the Improvement of Form One School-Age Children’s Motor Skills Related Performance Components*. Hasil penelitian menyatakan bahwa setiap intervensi permainan tradisional menunjukkan perbedaan efek dari masing-masing komponen kebugaran motorik. Maka dari itu, seorang guru yang mengajarkan materi berkaitan dengan olah tubuh perlu menerapkan intervensi permainan tradisional untuk meningkatkan kinerja kebugaran motorik pada anak.

Analisis Pengamatan Aktivitas Siswa

Penilaian aktivitas siswa bertujuan untuk mengetahui seberapa besar aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Suharsimi (dalam Marliza 2018:5) untuk menentukan kriteria penilaian terhadap kemampuan motorik kasar pada anak dapat dilakukan dengan mengelompokkan empat kriteria penilaian, yaitu baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik. Penilaian dilakukan oleh peneliti sebagai observer. Hasil penilaian aktivitas siswa dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil Analisis Penilaian Aktivitas Kemampuan Motorik Kasar Siswa

Kelas	Persentase Aktivitas Siswa				Rata-rata
	Ke-1	Ke-2	Ke-3	Ke-4	
Eksperimen	70%	80%	85%	90%	81,25%

Berdasarkan tabel 7, hasil analisis secara keseluruhan, rata-rata aktivitas kemampuan motorik kasar siswa pada kelas eksperimen adalah 81,25% yang termasuk dalam kriteria baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional engklek dan kucingan efektif terhadap kemampuan motorik kasar pembelajaran SBdP seni tari siswa kelas I di Gugus Diponegoro Kecamatan Jakenan Kabupaten Pati. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar kemampuan motorik kasar SBdP seni tari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji n-gain juga menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen dengan penerapan *outdoor learning* berbantuan

permainan tradisional engklek dan kucingan menghasilkan peningkatan kemampuan motorik kasar lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif di dalam kelas pada kelas kontrol. Selain itu, hasil analisis aktivitas siswa secara keseluruhan pada kelas eksperimen juga menunjukkan kriteria yang baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Dr. Deasylina da Ary, M.Sn. selaku dosen pembimbing, kepada Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn. sebagai mitra bestari I, Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd. sebagai mitra bestari II, dan kepada Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D selaku penyunting bahasa inggris yang telah berkenan membimbing artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.

Agusta, Akhmad Riandy, Punaji Setyosari, Cholis Sa'adijah. 2018. Implementasi Strategi *Outdoor Learning* Variasi *Outdoor learning* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 3 (4): 453-459.

Wijayanti, Astuti dan Aris Munandar. 2017. *The Optimization of Scientific Approach Through Outdoor Learning with School Yard Basis*. *Unnes Science Education Journal*, 6 (1): 1465-1471

Charles, Alli Gipit, dkk. 2017. *The Effectiveness of Traditional Games Intervention Program in the Improvement of Form One School-Age Children's Motor Skills Related Performance Components*. *Journal of Physical and Sport*, 17 (3): 925-930

Dewi, Kumara, Yuliasmara dan Idawati Syarif. 2013. Peningkatan Kemampuan Menari Siswa Dengan Menggunakan Metode Kelompok Di Kelas V Sd Plus Marhamah. *Jurnal Sendratasik*, 2 (1): 47-55

Indrawati. 2018. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Kucing-Kucingan pada Anak Kelompok B TK RT 17 Kejuron Kota Madiun, *Jurnal Children Advisory Research and Education*, 5(2): 52-61

Kusmiati, Ai Meis & Gano Sumarno. 2018. Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak di SD N Margawalu II Garut Kota. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2): 17-23.

Marliza, Ria Novianti dan Devi Risma. 2018. Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Kucing Dan Tikus terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Negeri Pembina 3 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5 (1): 1-15

Nugraha, Yoga Awalludin, dkk. 2018. *Traditional Game on The Social Skill of Students in The Social Science Learning of Elementary School*. *Journal of Primary Education*, 7(2): 220-227.

Priyatno, Duwi. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit Andi

Restian, Arina. 2014. Desain Pembelajaran Tari Dengan Pendekatan Paikem Gembrot dalam *Theory Of Art* Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 1 (3): 146-149

Setyawan, Henda dan Dimyati. 2015. Model Permainan Aktivitas Luar Kelas untuk Mengembangkan Ranah Kognitif Afektif, dan Psikomotorik Siswa SMA *Jurnal Keolahragaan*, 3 (2): 164-177

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujarweni, Wiratna. 2015. *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Vera, Adelia. 2012. *Metode Mengajar Anak di Luar Kelas (Outdoor Study)*. Yogyakarta: Diva Pres



KEEFEKTIFAN *OUTDOOR LEARNING* BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR SBdP KELAS I

Novita Rochmah[✉], Deasylina da Ary

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima

Oktober 2019

Disetujui

November 2019

Dipublikasikan

Desember 2019

Keywords:

hard motoric skills; outdoor learning; traditional games

Abstrak

Latar belakang masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya kemampuan motorik kasar siswa karena guru kurang mengajarkan praktek dan lebih mengutamakan penjelasan secara ceramah di dalam kelas. Sehingga perlu adanya perlakuan dengan menerapkan *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional Engklek dan Kucingan yang akan membuat siswa lebih semangat dalam melakukan belajar sambil bermain. Tujuan penelitian ini untuk menguji keefektifan dan mendeskripsikan kemampuan motorik kasar siswa saat penerapan *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional Engklek dan Kucingan pada pembelajaran SBdP seni tari kelas 1 SDN Gugus Diponegoro Jakenan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *Quasi Experimental Design*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi kemampuan motorik kasar yaitu 0,009 yang berarti nilai signifikansi < 0,05 sehingga *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional Engklek dan Kucingan efektif terhadap kemampuan motorik kasar pada pembelajaran SBdP tari. Hasil uji *n-gain* kemampuan motorik kasar kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 1,15 dengan kriteria tinggi, sedangkan kelas kontrol yaitu 0,16 dengan kriteria rendah. Pengamatan aktivitas kemampuan motorik kasar saat penerapan *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional Engklek dan Kucingan yaitu 81,25% dengan kategori baik. Simpulan dari penelitian yaitu *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional Engklek dan Kucingan lebih efektif terhadap kemampuan motorik kasar pada pembelajaran SBdP tari kelas 1 SDN Gugus Diponegoro Jakenan.

Abstract

The background of this study was the low hard motoric skills of the students because the teachers less taught by practices and more prioritized lecture explanations in the classroom. Hence, it needed a treatment by implementing an outdoor learning assisted by traditional games like Engklek and Kucingan that would make students more enthusiastic in doing learning while playing. The purpose of this study was to test the effectiveness and describe the hard motoric skills of the students when applying the outdoor learning assisted by traditional games like Engklek and Kucingan of class 1 elementary schools SBdP art dance learning in Diponegoro Cluster, Jakenan. This type of research was experimental research with Quasi Experimental Design. The hypothesis test results showed the significance value of the hard motoric skills which was 0.009, with significance value of <0.05 so that the outdoor learning assisted by traditional games like Engklek and Kucingan was effective on hard motoric skills in SBdP learning. The n-gain test results in the hard motoric skills of the experimental class were higher at 1.15 with high criteria, while the control class was 0.16 with low criteria. The observation of hard motoric activity when applying outdoor learning assisted by traditional games like Engklek and Kucingan, showed 81.25% with good categories. The conclusion from this study was that the outdoor learning assisted by traditional games like Engklek and Kucingan was more effective towards hard motoric skills in the SBdP learning of class 1 of elementary schools in Diponegoro Cluster, Jakenan.

© 2019 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Desa Sendangsoko RT 04 RW 01, Jakenan, Pati
E-mail: novitarochmah97@gmail.com

ISSN 2252-6366

PENDAHULUAN

Cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan generasi penerus bangsa adalah melalui pendidikan. Dengan adanya pendidikan diharapkan dapat membantu siswa untuk menjadi pribadi yang lebih baik dalam berbagai aspek yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan). Apa lagi menurut Restian (dalam jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, 2014) dalam pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kemampuan siswa pada aspek psikomotorik melalui unjuk kerja secara praktek perlu ditekankan, dikembangkan dan diajarkan dengan baik. Namun, hal yang terjadi selama ini pelaksanaan pendidikan SBdP di sekolah dalam proses pembelajarannya masih terpusat pada penjelasan dari guru sehingga keterlibatan siswa saat proses pembelajaran masih kurang. Akibatnya hal tersebut mempengaruhi rendahnya kemampuan siswa pada berbagai aspek yang meliputi aspek kognitif, aspek afektif dan terutama aspek psikomotorik. Dewi (dalam Jurnal Sendratasik, 2013) menemukan suatu kenyataan bahwa selama ini guru dalam mengajarkan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya khususnya bidang seni tari di suatu sekolah dasar yang seharusnya diperlukan lebih banyak praktek, tetapi dalam pelaksanaannya masih melakukan teknik mengajar secara langsung dengan metode demonstrasi dan lebih banyak melakukan ceramah sehingga menyebabkan pemahaman anak bergantung pada penjelasan guru dan suasana pembelajaran di kelas menjadi kurang interaktif karena siswa merasa bosan dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran. Kurangnya praktek yang dilakukan oleh guru dan juga siswa mengakibatkan rendahnya kemampuan gerak anak pada pelaksanaan tes praktek psikomotorik. Hal yang sama terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di bidang seni tari pada siswa kelas I SDN Gugus Diponegoro. Selain kurangnya pembelajaran praktek yang dilakukan, proses pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga membuat pemahaman siswa hanya mengacu pada penjelasan dari guru yang mengakibatkan kurang terjadinya suasana proses belajar mengajar yang aktif antara guru dan siswa yang membuat terbatasnya kemampuan berpikir siswa pada aspek kognitif, afektif dan terutama dalam aspek psikomotorik. Pelaksanaan pembelajaran yang sering dilakukan di dalam kelas sehingga terjadi keterbatasan ruang bagi anak untuk bereksresi dengan bebas dalam menggerakkan tubuhnya sehingga mengakibatkan kemampuan motorik kasar anak kurang berkembang.

Guru di sekolah kurang bisa menerapkan suatu model pembelajaran yang tepat serta dapat mengasah kemampuan motorik kasar siswa pada aspek ketrampilan dalam menggerakkan

tubuhnya pada pembelajaran SBdP bidang seni tari. Padahal ketika anak bergerak hal itu juga dapat memacu kemampuan motorik mereka. Untuk materi tentang gerak anggota tubuh melalui tari dalam pembelajaran SBdP akan dapat lebih bermakna bagi siswa jika guru mampu menerapkan suatu model yang dapat membuat anak belajar melalui pengalaman langsung sehingga proses pembelajarannya dapat lebih bermakna bagi mereka tidak hanya sekedar pemahaman secara konseptual dan teoritis. Pembelajaran yang bermakna dapat diperoleh dengan pembelajaran di luar kelas disesuaikan dengan materi yang ingin dijelaskan oleh guru.

Outdoor learning adalah suatu metode pembelajaran yang menggunakan suasana di luar kelas sebagai situasi pembelajaran terhadap berbagai permainan, sebagai media transformasi konsep-konsep yang disampaikan dalam pembelajaran Vera (2012:17). Ketika proses pembelajaran dilakukan di luar ruangan atau kelas anak dapat belajar sambil bermain. Pembelajaran tersebut bermanfaat bagi mereka untuk menggali potensi dan kemampuan yang dimilikinya baik itu kemampuan secara kognitif, afektif maupun psikomotorik. Dalam kemampuan psikomotorik yang lebih diasah adalah kemampuan motorik kasar siswa dalam melakukan gerakan anggota tubuh.

Ketika guru menerapkan suatu model pembelajaran, guru tentu memerlukan media pembelajaran sebagai alat bantu pada pelaksanaan proses belajar mengajar. Pada penelitian ini dalam pembelajaran SBdP seni tari guna mengukur kemampuan motorik kasar siswa, media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis manusia dengan bantuan menggunakan permainan tradisional. Pemilihan penggunaan permainan tradisional ini disesuaikan pada karakteristik anak kelas rendah di kelas 1 SDN Gugus Diponegoro yang masih tergolong masa kanak-kanak. Pada masa ini anak dapat belajar sambil bermain. Banyak manfaat yang didapatkan anak saat melakukan aktivitas bermain, baik untuk perkembangan fisik motorik, kognitif maupun sosial emosional anak (Achroni, 2012:18). Ketika melakukan permainan tradisional anak tentu akan banyak melakukan gerak anggota tubuh sehingga hal tersebut mampu mengasah kemampuan motorik kasar anak.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan untuk mendukung dan menguatkan penerapan *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional Engklek dan Kucingan terhadap kemampuan motorik kasar siswa diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Setyawan, Hendra dan Dimiyati tahun 2015 "*Model Permainan Aktivitas Luar Kelas untuk Mengembangkan Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Siswa SMA*" dalam penelitian ini kemampuan siswa dalam tiga aspek yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik masih rendah. Hal tersebut dilihat dari adanya bukti dalam kegiatan sehari-hari siswa yang menunjukkan rendahnya kemampuan dalam ketiga aspek. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Marliza, dkk tahun 2018 "*Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Kucing dan Tikus*

terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru” permasalahan dalam penelitian ini kemampuan motorik anak masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari kurangnya koordinasi gerak anggota tubuh menggunakan otot-otot besar sehingga menyebabkan rendahnya kemampuan motorik kasar anak.

Berdasarkan latar belakang terhadap tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional Engklek dan Kucingan efektif terhadap kemampuan motorik kasar pada pembelajaran SBdP untuk siswa kelas I SDN di Gugus Diponegoro Kecamatan Jakenan Kabupaten Pati dan bagaimanakah kemampuan motorik kasar siswa kelas I SDN di Gugus Diponegoro Kecamatan Jakenan Kabupaten Pati pada pembelajaran SBdP dengan menggunakan *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional Engklek dan Kucingan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model *outbound* berbantuan permainan tradisional engklek dan kucingan terhadap kemampuan motorik kasar pada pembelajaran SBdP untuk siswa kelas I serta dapat mendeskripsikan aktivitas keampuan motorik kasar siswa pada pembelajaran SBdP dengan menggunakan model *outbound* berbantuan permainan tradisional engklek dan kucingan.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) karena kelompok kontrol yang digunakan tidak dapat berfungsi sepenuhnya dalam mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2015 : 114-116). Bentuk penelitian menggunakan *nonequivalent control group design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I di Gugus Diponegoro Kecamatan Jakenan Kabupaten Pati. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling* yaitu secara acak dipilih tiga kelas dalam populasi. Tiga kelas tersebut yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen, satu kelas sebagai kelas kontrol, dan satu kelas lagi sebagai kelas uji coba. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Sonorejo sebagai kelas eksperimen, siswa kelas I SDN Tambahmulyo 02 sebagai kelas kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional engklek dan kucingan, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar pada pembelajaran SBdP seni tari kelas I. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes unjuk kerja, wawancara dan observasi untuk memperoleh informasi pada pra penelitian, dokumentasi digunakan untuk mengetahui informasi data nilai dan nama siswa, observasi untuk

mengetahui aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut. Analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis, uji n-gain, dan analisis pengamatan aktivitas kemampuan motorik kasar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data Awal Uji Normalitas Pretest

Uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak menggunakan program komputer *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 22 dengan *Kolmogorov-Smirnov*.

Penarikan kesimpulan dan pengambilan keputusan terhadap hasil uji normalitas yang telah dianalisis, yaitu jika Sig > 0,05, maka data berdistribusi normal. Namun, jika Sig < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal (Sujarweni, 2015: 55). Hasil uji normalitas *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Uji Normalitas Data *Pretest* Siswa Kelas I SDN Gugus Diponegoro Jakenan

Kelas	Ban yak Sisw a	Rat a- rat a	Has il Asy m. Sig. (2- taile d)	Si g.	Keteran gan
Eksperi men	21	69, 76	0,20 0	0, 05	Berdistr ibusi normal
Kontrol	20	68, 00	0,20 0		Berdistr ibusi normal

Uji Homogenitas Pretest

Uji homogenitas untuk mernegetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians sama atau tidak. Uji homogenitas data *pretest* ini menggunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 22 dengan *One Way ANOVA*. Penarikan kesimpulan berdasar signifikansi yaitu jika Signifikansi > 0,05 maka varians homogen, tetapi jika signifikansi < 0,05 maka varians tidak homogen (Priyatno, 2017: 208-215). Berikut hasil uji homogenitas data *pretest*:

Tabel 2 Uji Homogenitas Data *Pretest* Siswa Kelas I SDN Gugus Diponegoro Jakenan

Test of Homogeneity of Variances			
Pretest			
Levene			
Statistic	df1	df2	Sig.

,129 1 39 ,722

dilihat pada *Equal Variance Assumed* (Sujarweni, 2015: 99).

Hasil Analisis Data Akhir

Uji Normalitas *Posttest*

Langkah-langkah pengujian pada tahap ini sama dengan pengujian normalitas pada analisis data awal. Berikut adalah hasil uji normalitas *posttest* :

Tabel 3 Uji Normalitas Data *Posttest* Siswa Kelas I SDN Gugus Diponegoro Jakenan

Kelas	Ban yak Sisw a	Rat a- rat a	Has il Sig. (2- tail ed)	Si g.	Keteran gan
Ekспери men	21	85, 95	0,0 55	0, 05	Berdistr ibusi normal
Kontrol	20	72, 50	0,2 00		Berdistr ibusi normal

Uji Homogenitas *Posttest*

Langkah-langkah pengujian pada tahap ini sama dengan pengujian normalitas pada analisis data awal.

Berikut hasil uji homogenitas *posttest* :

Tabel 4 Uji Homogenitas Data *Posttest* Siswa Kelas I SDN Gugus Diponegoro Jakenan

Test of Homogeneity of Variances			
Posttest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,258	1	39	,269

Uji T- Test

Pada pengujian hipotesis kedua kelas, pada penelitian ini menggunakan *independent sample t-test* dengan bantuan program komputer *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 22. Untuk mengetahui apakah uji *t-test* nilai *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut sama atau tidak dapat dilihat jika Sig t hitung > 0,05 dan t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} maka rata-rata nilai *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama. Namun, jika Sig t hitung < 0,05 dan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah berbeda,

Tabel 5. Uji *Independent Sample T-Test* Data *Posttest* Siswa Kelas I SDN Gugus Diponegoro Jakenan

	Leven e's Test for Equali ty of Varia nces	t-test for Equality of Means				
		F	Si g.	T	Df	Sig. (2- tail ed)
Postt est	Equal varian ces assum ed	1,258	,269	2,765	39	0,009
	Equal varian ces not asum med			2,749	36,091	0,009

Berdasarkan tabel 4.6, hasil perhitungan independent sample t-test dapat diketahui bahwa nilai thitung berdasarkan Equal variances assumed adalah 4,313, sedangkan nilai ttabel yaitu (df) n-2 atau 41-2 = 39, hasil diperoleh untuk ttabel sebesar 2,023, thitung lebih besar dari ttabel (2,765 > 2,023). Sedangkan berdasarkan signifikansi, diketahui bahwa pada tabel 4.6 signifikansi < 0,009 (0,00 < 0,05) maka H_0 ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada perbedaan rata-rata nilai *posttest* kemampuan motorik kasar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi gerak anggota tubuh muatan pembelajaran SBdP seni tari pada siswa kelas I SDN Gugus Diponegoro.

Hasil uji hipotesis pada penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti pada tahun 2017 yang dimuat dalam *Unnes Science Education Journal* Vol. 6 No. 1 dengan judul "The Optimization of Scientific Approach Through Outdoor Learning with School Yard Basis". Dalam penelitian tersebut *outdoor learning* digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan kreatif sehingga membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Penelitian lain yang relevan yaitu penelitian dari Augusta, dkk tahun 2017 yang dimuat dalam *Jurnal Pendidikan* Vol. 3 No. 4 dengan judul "Implementasi Strategi Outdoor Learning Variasi Outbound untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar" dari hasil analisis data disimpulkan bahwa penerapan *outdoor learning* yang dikemas dalam bentuk variasi permainan dalam *outbound* mampu membuat anak lebih memiliki tingkat kreativitas dan kerja sama yang

tinggi.. Anak lebih merasa tertarik dan semangat untuk mengikuti pembelajaran tentang melalui penggunaan permainan *outbound* yang dilaksanakan di luar ruangan karena anak dapat memiliki pengalaman belajar secara langsung.

Selain itu dari penelitian yang dilakukan oleh Indrawati, tahun 2018, yang dimuat dalam *Journal of Children Advisory Research and Education* Vol. 5 No. 2 dengan judul “*Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Kucing-Kucingan pada Anak Kelompok B TK RT 17 Kejuron Kota Madiun*” menyimpulkan bahwa dari hasil analisis data yang telah dilakukan terjadi peningkatan pada kemampuan motorik kasar anak di kelompok B dari aspek keseimbangan, kecepatan, dan kelincahan. Hal tersebut dapat dikatakan berhasil karena 75% dari jumlah anak mencapai indikator kemampuan motorik kasar pada kriteria baik.

Uji N-Gain

Dalam uji n-gain, peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat melalui analisis rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji n-gain pada kelas eksperimen dan kontrol adalah sebagai berikut :

Tabel 6 Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Nilai <i>n-gain</i>	Kriteria
Eksperimen	69,76	85,95	1,15	Tinggi
Kontrol	68	72,50	0,16	Rendah

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen dengan penggunaan *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional engklek dan kucingan menghasilkan peningkatan rata-rata hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif di dalam kelas di kelas kontrol.

Penelitian yang dilakukan oleh Yoga Awalludin Nugraha, dkk pada tahun 2018 dengan judul penelitian “*Traditional Game on The Social Skill of Students in The Social Science Learning of Elementary School*”. Hasil penelitian menggunakan N-Gain memperoleh hasil pada kelas control kategori tertinggi memperoleh presentase 0% sedangkan kategori tertinggi kelas eksperimen memperoleh presentase 13% sehingga hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa perolehan keterampilan sosial siswa pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Ai Melis Kusmiati dan Gano Sumarno

pada tahun 2018. Judul penelitian tersebut adalah “*Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak di SDN Margawati II Garut Kota*”. Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan tradisional berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan perseptual motorik anak di SDN Margawati II Garut Kota. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Charles dkk, tahun 2017 dengan judul *The Effectiveness of Traditional Games Intervention Program in the Improvement of Form One School-Age Children’s Motor Skills Related Performance Components*. Hasil penelitian menyatakan bahwa setiap intervensi permainan tradisional menunjukkan perbedaan efek dari masing-masing komponen kebugaran motorik. Maka dari itu, seorang guru yang mengajarkan materi berkaitan dengan olah tubuh perlu menerapkan intervensi permainan tradisional untuk meningkatkan kinerja kebugaran motorik pada anak.

Analisis Pengamatan Aktivitas Siswa

Penilaian aktivitas siswa bertujuan untuk mengetahui seberapa besar aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Suharsimi (dalam Marliza 2018:5) untuk menentukan kriteria penilaian terhadap kemampuan motorik kasar pada anak dapat dilakukan dengan mengelompokkan empat kriteria penilaian, yaitu baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik. Penilaian dilakukan oleh peneliti sebagai observer. Hasil penilaian aktivitas siswa dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil Analisis Penilaian Aktivitas Kemampuan Motorik Kasar Siswa

Kelas	Persentase Aktivitas Siswa				Rata-rata
	Ke-1	Ke-2	Ke-3	Ke-4	
Eksperimen	70%	80%	85%	90%	81,25%

Berdasarkan tabel 7, hasil analisis secara keseluruhan, rata-rata aktivitas kemampuan motorik kasar siswa pada kelas eksperimen adalah 81,25% yang termasuk dalam kriteria baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional engklek dan kucingan efektif terhadap kemampuan motorik kasar pembelajaran SBdP seni tari siswa kelas I di Gugus Diponegoro Kecamatan Jakenan Kabupaten Pati. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar kemampuan motorik kasar SBdP seni tari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji n-gain juga menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen dengan penerapan *outdoor learning* berbantuan

permainan tradisional engklek dan kucingan menghasilkan peningkatan kemampuan motorik kasar lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif di dalam kelas pada kelas kontrol. Selain itu, hasil analisis aktivitas siswa secara keseluruhan pada kelas eksperimen juga menunjukkan kriteria yang baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Dr. Deasylina da Ary, M.Sn. selaku dosen pembimbing, kepada Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn. sebagai mitra bestari I, Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd. sebagai mitra bestari II, dan kepada Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D selaku penyunting bahasa inggris yang telah berkenan membimbing artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.

Agusta, Akhmad Riandy, Punaji Setyosari, Cholis Sa'adijah. 2018. Implementasi Strategi *Outdoor Learning* Variasi *Outdoor learning* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 3 (4): 453-459.

Wijayanti, Astuti dan Aris Munandar. 2017. *The Optimization of Scientific Approach Through Outdoor Learning with School Yard Basis*. *Unnes Science Education Journal*, 6 (1): 1465-1471

Charles, Alli Gipit, dkk. 2017. *The Effectiveness of Traditional Games Intervention Program in the Improvement of Form One School-Age Children's Motor Skills Related Performance Components*. *Journal of Physical and Sport*, 17 (3): 925-930

Dewi, Kumara, Yuliasmara dan Idawati Syarif. 2013. Peningkatan Kemampuan Menari Siswa Dengan Menggunakan Metode Kelompok Di Kelas V Sd Plus Marhamah. *Jurnal Sendratasik*, 2 (1): 47-55

Indrawati. 2018. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Kucing-Kucingan pada Anak Kelompok B TK RT 17 Kejuron Kota Madiun, *Jurnal Children Advisory Research and Education*, 5(2): 52-61

Kusmiati, Ai Meis & Gano Sumarno. 2018. Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak di SD N Margawalu II Garut Kota. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2): 17-23.

Marliza, Ria Novianti dan Devi Risma. 2018. Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Kucing Dan Tikus terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Negeri Pembina 3 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5 (1): 1-15

Nugraha, Yoga Awalludin, dkk. 2018. *Traditional Game on The Social Skill of Students in The Social Science Learning of Elementary School*. *Journal of Primary Education*, 7(2): 220-227.

Priyatno, Duwi. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit Andi

Restian, Arina. 2014. Desain Pembelajaran Tari Dengan Pendekatan Paikem Gembrot dalam *Theory Of Art* Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 1 (3): 146-149

Setyawan, Henda dan Dimyati. 2015. Model Permainan Aktivitas Luar Kelas untuk Mengembangkan Ranah Kognitif Afektif, dan Psikomotorik Siswa SMA *Jurnal Keolahragaan*, 3 (2): 164-177

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujarweni, Wiratna. 2015. *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Vera, Adelia. 2012. *Metode Mengajar Anak di Luar Kelas (Outdoor Study)*. Yogyakarta: Diva Pres



PENGEMBANGKAN BUKU PANDUAN MENULIS TEKS EKSPLANASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS V SDN SIDOMULYO KABUPATEN PURWOREJO

Muhammad Zulfikar[✉], Hartati

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima
Oktober 2019
Disetujui
November 2019
Dipublikasikan
Desember 2019

Keywords:

*guidebook;
explanatory text;
writing skills.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku panduan menulis teks eksplanasi untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V SDN Sidomulyo Kabupaten Purworejo. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*R&D*) berdasarkan teori Sugiyono yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian menjadi delapan tahap pelaksanaan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) buku panduan yang dikembangkan sesuai angket kebutuhan siswa dan guru; (2) buku panduan valid berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media. Didapat persentase 82% dengan kategori sangat layak dari ahli materi dan persentase 82,5% dengan kategori sangat layak dari ahli media; (3) persentase tanggapan guru setelah menggunakan buku panduan secara klasikal sebesar 90,38% dengan kriteria sangat baik, persentase tanggapan siswa secara klasikal sebesar 87,82% dengan kriteria sangat baik; (4) buku panduan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi, hasil analisis perbedaan rata-rata uji-t sebesar 7,940 dan peningkatan rata-rata (*gain*) sebesar 0,41 dengan kriteria sedang. Simpulan hasil penelitian ini yaitu buku panduan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Abstract

This study aimed to develop guidebook explanatory text for improving writing skills of 5th Sidomulyo Elementary School of Purworejo Regency. This study used a Development Research approach (R&D) based on Sugiyono's theory that has been adapted to the study needs into seven stages of implementation. The results of this study indicated that: (1) the guidebook was developed in accordance with the questionnaire of the needs of students and teachers; (2) the guidebook was valid based on validation from material experts and media experts. A percentage of 82.5% was obtained with a decent category of material experts and a percentage of 82% with a decent category from media experts; (3) the percentage of teacher responses after using the guidebook classically was as much as 90.38% with a very good criterion, while the percentage of students responses classically was 87.82% with a very good criterion; (4) the guidebook was effective for explanatory writing lesson, the results of the analysis of the average difference in the t-test was 7.940 and the increase in the average gain was 0.41 with a medium criterion. The conclusion of this study was that the guidebook was suitable for learning activities.

© 2019 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Cangkrep Kidul RT 01 RT 07, Purworejo
E-mail: zulfikarmuchamad@gmail.com

PENDAHULUAN

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kerangka Dasar Kurikulum Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah terdiri atas muatan pelajaran Kelompok A yaitu Pendidikan Agama dan Budi Pekerti; Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan; Bahasa Indonesia; Matematika; Ilmu Pengetahuan Alam; dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Sedangkan Muatan pelajaran umum kelompok B yaitu Seni Budaya dan Prakarya, dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Bahasa Indonesia merupakan salah satu muatan pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Tarigan (2013:22), menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa

memiliki empat komponen keterampilan yang saling mempengaruhi, yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*). Salah satu keterampilan yang selama ini dituntut untuk dapat dikuasai dengan baik adalah keterampilan menulis.

Menurut Suyatinah mengemukakan pembelajaran menulis permulaan sangat penting diajarkan di sekolah dasar agar anak-anak dapat terlibat kegiatan baca tulis. Pembelajaran tersebut merupakan dasar menulis yang dapat menentukan murid Sekolah Dasar dalam menulis lanjut pada kelas berikutnya. Pembelajaran menulis karangan di SD memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar menuangkan ide, gagasan, pendapat, maupun perasaan yang dimiliki ke dalam bentuk-bentuk karangan sederhana. Menurut Dalman (2015: 93-145) bentuk-bentuk karangan tersebut dapat berupa karangan deskripsi, narasi, eksposisi, argumentasi, dan persuasi. Teks eksplanasi termasuk dalam jenis eksposisi proses. Mariskan (dalam Dalman, 2016:121) menjelaskan bahwa eksposisi proses merupakan eksposisi yang memaparkan atau menjelaskan proses terjadinya suatu peristiwa. Selanjutnya Kosasih (2018:114) mengatakan bahwa teks eksplanasi merupakan teks yang menjelaskan peristiwa alam, sosial, dan budaya. Teks eksplanasi juga disajikan menurut hubungan sebab akibat sesuai fakta yang terjadi dan berdasarkan urutan waktu.

Namun pada umumnya, pembelajaran menulis teks eksplanasi di sekolah dasar kurang mendapatkan perhatian sehingga kemampuan menulis teks eksplanasi siswa masih rendah. Hal tersebut diperkuat oleh survey yang dilakukan PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2015. Survei menunjukkan bahwa literasi membaca negara Indonesia berada diperingkat 64 dari 72 negara. Indonesia mendapatkan skor 397 sedangkan untuk skor rata-rata internasional yaitu 490. Hasil survei PISA menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca Indonesia masih rendah serta menggambarkan bahwa minat baca Indonesia rendah. Jika keterampilan membaca rendah maka akan berpengaruh pada kemampuan menulis.

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan peneliti di SDN Sidomulyo Kabupaten Purworejo melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas

V ditemukan hasil bahwa kemampuan menulis teks eksplanasi siswa masih rendah. Hal ini di ungkapkan oleh guru kelas ketika di wawancarai peneliti. Guru menyebutkan bahwa dari 36 siswa hanya 3 sampai 5 siswa yang mampu menyelesaikan pekerjaannya dengan tepat waktu, sisanya belum dapat menyelesaikan. Siswa yang belum dapat menyelesaikan tersebut hanya mampu membuat 4 sampai 5 kalimat. Permasalahan ini terjadi karena rendahnya penggunaan kalimat efektif dalam menulis. Ketika menulis, siswa sering menggunakan kalimat yang terlalu panjang dan tidak efektif. Penyebab rendahnya hasil menulis siswa juga terjadi karena tidak optimalnya penggunaan Bahan ajar yang dapat mendukung siswa untuk aktif dan semangat dalam belajar.

Penelitian yang mendukung permasalahan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nurjanah dan Nugraheti Sismulyasih tahun 2016 dengan judul "Pengembangan Buku Panduan Menulis Paragraf untuk Siswa Kelas III SD". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku panduan menulis paragraf untuk siswa kelas III SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku panduan yang dikembangkan dapat menunjang kegiatan pembelajaran menulis paragraf. Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Lina Nur Arifah dan Nugraheti Sismulyasih tahun 2016 dengan judul "Pengembangan Buku Panduan Menulis Karangan Deskripsi Berbantuan *Graphic Organizer*". Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa buku panduan yang Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket dukungan sosial keluarga dan minat siswa. pengisian angket dilakukan oleh siswa. Data dalam penelitian ini juga diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas V, dikembangkan dapat menunjang kegiatan pembelajaran menulis karangan deskripsi. Selain dua penelitian tersebut, penelitian lainnya yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh "Efl Learners' Perspectives on the Use of Picture Series in teaching Guided Writing". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran gambar merupakan media yang sangat baik untuk mengembangkan kemampuan berba-hasa siswa khususnya dalam hal menulis dan memberikan panduan mereka terhadap cara menulis yang benar.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan dapat dipecahkan dengan penggunaan buku panduan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kelayakan dan keefektifan buku panduan menulis teks eksplanasi terhadap keterampilan menulis teks eksplanasi menulis siswa kelas V SDN Sidomulyo Kabupaten Purworejo. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk menguji kelayakan dan keefektifan buku panduan menulis teks eksplanasi terhadap keterampilan menulis teks eksplanasi menulis siswa kelas V SDN Sidomulyo Kabupaten Purworejo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau *Research and*

Development (R&D). Menurut Sugiyono (2015: 297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dilakukan untuk pengembangan buku panduan menulis teks eksplanasi untuk siswa kelas V. Model pengembangan dalam penelitian ini merujuk pada model pengembangan oleh Borg dan Gall dengan sepuluh tahap pelaksanaan. Akan tetapi dalam penelitian ini, peneliti hanya mengambil tujuh tahap berdasarkan Sugiyono (2015: 298) karena disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Tahapan tersebut yaitu: 1) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) uji coba pemakaian, dan 8) produk akhir. Subjek penelitian ini adalah guru siswa kelas V SDN Sidomulyo Kabupaten Purworejo tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 36 siswa terdiri atas 19 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki.

Guru sebagai subjek penelitian karena guru berperan dalam pengumpulan informasi dan melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan produk buku panduan menulis teks eksplanasi yang telah dibuat oleh peneliti. Berdasarkan judul penelitian "Pengembangan Buku Panduan Menulis Teks Eksplanasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas V SDN Sidomulyo Kabupaten Purworejo" peneliti menerapkan variabel penelitian berupa variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah buku panduan menulis teks eksplanasi. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis teks eksplanasi.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik tes dan teknik nontes. Teknik tes yang digunakan yaitu pretes dan postes. Pretes digunakan untuk mengetahui hasil menulis teks eksplanasi siswa sebelum menggunakan buku panduan, sedangkan pos-tes digunakan untuk mengetahui hasil menulis teks eksplanasi siswa setelah menggunakan buku panduan. Sedangkan teknik nontes menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data dibagi menjadi tiga antara lain analisis data awal, analisis data produk, dan analisis data akhir. Analisis data awal dilakukan secara diskritif mengenai tingkat kebutuhan siswa dan guru akan buku panduan menulis teks eksplanasi. Analisis data produk diperoleh dari hasil uji ahli terhadap desain buku panduan berdasarkan kriteria validasi ahli dan tanggapan guru dan siswa. Analisis data akhir diperoleh dari skor hasil belajar siswa saat melakukan *pretest* dan *posttest*. Data akan dianalisis menggunakan uji *T-test* dan uji *N-gain*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Produk

Pengembangan buku panduan menulis teks eksplanasi dilakukan untuk menunjang proses

pembelajaran dan membantu siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat materi yang diajarkan pada pembelajaran menulis teks eksplanasi kelas V SD. Pengembangan buku panduan menulis teks eksplanasi didasarkan pada teori tentang buku panduan dan berbantuan gambar karakter dan ilustrasi, sehingga buku panduan yang dikembangkan lebih bermakna bagi siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis teks eksplanasi. Penggunaan bantuan gambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat cocok untuk melatih keterampilan menulis teks eksplanasi siswa. Hal tersebut didukung oleh teori tahap perkembangan kognitif menurut Piaget, bahwa siswa sekolah dasar termasuk dalam tahap operasional kongkret (7-11 tahun) sehingga siswa akan lebih mudah memahami konsep jika dibantu dengan media yang konkret, dalam hal ini peneliti menggunakan bantuan gambar. Dengan memanfaatkan bantuan gambar, siswa akan terpusat perhatiannya pada segala sesuatu yang ada di dalam gambar. Gambar juga dapat menjadikan siswa tertarik dalam pembelajaran sehingga minat siswa untuk menulis menjadi meningkat.

Buku panduan menulis teks eksplanasi yang dikembangkan oleh peneliti terdiri dari beberapa bagian, yaitu: 1) bagian awal buku panduan berisi prakata, daftar isi, petunjuk penggunaan buku, serta KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran; 2) bagian isi buku panduan berisi materi tentang pengertian teks eksplanasi, unsur-unsur teks eksplanasi, langkah-langkah menulis teks eksplanasi, menyunting teks eksplanasi, penggunaan huruf kapital, penggunaan tanda baca. 3) bagian akhir buku panduan berisi soal evaluasi, daftar pustaka, dan biodata penulis. Buku panduan menulis teks eksplanasi tersebut dicetak dalam bentuk persegi panjang ukuran sedang (A5) dengan jumlah halaman kurang dari 50 halaman.

Validasi Produk oleh Ahli

Validasi buku panduan menulis teks eksplanasi dengan media gambar dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi oleh ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan buku panduan dilihat dari dimensi sampul, bentuk, dan isi buku panduan. Sedangkan validasi materi bertujuan untuk mengetahui persentase kelayakan materi dalam buku panduan yang dikembangkan dilihat dari aspek materi buku, penyajian buku, dan kebahasaan/keterbacaan buku.

Setelah dilakukan uji media kepada ahli media dan ahli materi didapat perolehan nilai. Perolehan nilai yang didapat kemudian dikonversikan ke dalam kriteria penilaian. Dengan diketahuinya kriteria penilaian, maka dapat diketahui pula tingkat kelayakan media yang telah dikembangkan. Berikut kriteria penilaian validasi ahli.

Tabel 1 Kriteria Interpretasi Validasi Ahli

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak

41% - 60%	Cukup layak	81,26% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Layak	62,51% - 81,25%	Baik
81% - 100%	Sangat layak	43,76% - 62,50%	Cukup baik
		25,00% - 43,75%	Tidak baik

Sumber: Riduan (dalam Jurnal Pendidikan, 2016)

Setelah dilakukan uji ahli media dan ahli materi, didapat perolehan skor sebagai berikut.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Uji Media

Dimensi Kelayakan	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Sampul	9	75%	Layak
Bentuk	17	85%	Sangat Layak
Isi	33	82,5%	Sangat Layak
Persentase Keseluruhan	59	82%	Sangat Layak

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Uji Materi

Aspek Kelayakan	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Materi	26	81,25%	Sangat Layak
Penyajian	31	86,1%	Sangat Layak
Kebahasaan/ Keterbacaan	9	75%	Layak
Persentase Keseluruhan	66	82,5%	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian oleh ahli media, buku panduan menulis teks eksplanasi memenuhi kriteria sangat layak dengan persentase 82%. Penilaian oleh ahli materi, buku panduan menulis teks eksplanasi memenuhi kriteria sangat layak dengan persentase 82,5% sehingga buku panduan layak diujicobakan dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi siswa kelas V SDN Sidomulyo Kabupaten Purworejo.

Tanggapan Siswa dan Guru

Buku panduan yang sudah layak diujicobakan menurut ahli media dan ahli materi kemudian diujikan pada kelompok kecil. Pada uji coba tersebut, 6 siswa dan guru kelas mengisi angket tanggapan terhadap buku panduan. Siswa dan guru memberikan penilaian dengan cara mengisi format lembar penilaian buku panduan menulis teks eksplanasi. Penilaian yang dilakukan oleh siswa dan guru akan menghasilkan skor persentase kelayakan. Hasil persentase tersebut kemudian dikonversi dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 4 Kriteria Hasil Persentase Tanggapan Guru dan Siswa

Persentase	Kriteria
------------	----------

Sumber: (Noviar A, 2016) Jurnal Edu Geography

Setelah dilakukan penilaian oleh siswa dan guru, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Siswa dan Guru

Tanggapan	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Siswa	274	87,82%	Sangat Baik
Guru	47	90,38%	Sangat Baik

Penilaian yang dilakukan oleh siswa memperoleh skor 274 dari total skor 364. Skor tersebut kemudian dianalisis dengan rumus persentase kelayakan menurut Noviar (dalam Jurnal Edu Geography) sehingga menghasilkan persentase sebesar 87,82% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan penilaian yang dilakukan oleh guru memperoleh skor 47 dari total skor 52. Skor tersebut kemudian dianalisis sehingga menghasilkan persentase sebesar 90,38% dengan kriteria sangat baik.

Uji Keefektifan Produk

Uji keefektifan buku panduan menulis teks eksplanasi dilakukan untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan rata-rata hasil belajar menulis teks eksplanasi siswa. Uji keefektifan buku panduan tersebut dilakukan di kelas V SDN Sidomulyo Kabupaten Purworejo dengan jumlah 30 siswa. Data diambil dari hasil belajar siswa sebelum menggunakan media (pretes) dan setelah menggunakan media (postes). Untuk mengetahui keefektifan buku panduan, nilai *pretest* dan *posttest* tersebut kemudian dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, *T-test* dan *N-gain*. Setelah diperoleh nilai pretes dan postes, dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak dan menentukan statistik yang akan digunakan selanjutnya. Uji normalitas dihitung dengan uji *liliefors*, namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan *SPSS 16*. Sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang didapat dari hasil penelitian berasal dari variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas dihitung dengan rumus uji homogenitas variansi, namun dalam

penelitian ini peneliti melakukan uji homogenitas menggunakan bantuan *SPSS 16* dengan analisis ANOVA. Berdasarkan uji normalitas dengan bantuan *SPSS 16*, didapatkan hasil nilai sig. pretes sebesar 0,347 dan nilai sig. postes sebesar 0,247. Karena nilai sig. > 0,05 maka data dinyatakan normal. Kemudian pada uji homogenitas, didapatkan hasil nilai sig. 0,16. Karena nilai sig. > 0,05 maka data nilai postes berdasar nilai pretes mempunyai varian yang sama atau homogen. Selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis penelitian. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar menulis teks eksplanasi siswa, peneliti menggunakan uji *T-test* dengan bantuan *SPSS 16*. Berikut hasil uji *T-test* menggunakan *SPSS 16*.

Tabel 6 Hasil Uji Paired Sample *T-test*

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair 1								
pretest								
-	-16.567	11.428	2.086	-20.834	-12.229	-7.940	29	.000
posttest								

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa t hitung (7,940) > t tabel (2,086). Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku panduan menulis teks eksplanasi dapat meningkatkan keterampilan menulis teks eksplanasi kelas V SDN Sidomulyo Kabupaten Purworejo.

Peningkatan rata-rata hasil belajar menulis teks eksplanasi kemudian dihitung dengan rumus uji *N-gain*. Data dianalisis se-cara deskriptif dengan melihat persentase hasil menulis teks eksplanasi siswa menggunakan *N-gain*. Berikut hasil uji peningkatan rata-rata hasil belajar menulis teks eksplanasi siswa.

Tabel 7 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata

Kategori	Nilai
Rata-rata <i>Pretest</i>	60,2
Rata-rata <i>Posttest</i>	76,7
Selisih Rata-rata	16,5
Nilai <i>N-Gain</i>	0,41
Kriteria	Sedang

Berdasarkan hasil uji keefektifan tersebut, dapat disimpulkan bahwa buku panduan menulis teks eksplanasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V dan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, dapat diambil simpulan sebagai berikut: (1) Pengembangan buku panduan menulis teks eksplanasi dilaksanakan melalui beberapa tahap berdasarkan Sugiyono, meliputi: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk,

ujicoba pemakaian, dan uji keefektifan; (2) buku panduan menulis teks eksplanasi yang telah dikembangkan, berdasarkan penilaian oleh ahli media memperoleh rata-rata persentase 82%, penilaian oleh ahli media memperoleh rata-rata persentase 82,5%. Berdasarkan hasil validasi, persentase tersebut menunjukkan bahwa buku panduan menulis teks eksplanasi sangat layak digunakan pada pembelajaran menulis teks eksplanasi; (3) buku panduan menulis teks eksplanasi praktis digunakan dalam pembelajaran, terbukti dengan besar persentase tanggapan dari siswa setelah menggunakan produk 87,82% (sangat baik) dan besar persentase guru 90,38% (baik); (4) hasil uji perbedaan rata-rata nilai pretes dan postes dengan perhitungan *t-test* diperoleh t hitung yaitu 7,940 lebih besar dari t tabel yaitu 2,086 serta uji peningkatan rata-rata (*N-gain*) data pretes dan postes sebesar 0,41 dengan kriteria sedang. Angka tersebut menunjukkan bahwa media buku panduan menulis teks eksplanasi sangat efektif digunakan pada pembelajaran menulis teks eksplanasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan moral, spiritual, dan material kepada peneliti. Dra. Hartati, M.Pd. sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam pembuatan manuskrip, Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd. sebagai mitra bestari I, Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd. sebagai mitra bestari II, serta Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd. sebagai penyunting abstrak bahasa Inggris yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan dalam artikel penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, L., dkk. 2016. Pengembangan Buku Panduan Menulis Karangan Deskriptif berbantuan *Graphic Organizer*. *Joyful Learning Journal*. 6(3). 1-7
- Dalman. 2015. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kosasih. 2018. *Jenis-Jenis Teks*. Bandung: Yrama Widya.
- Noviar, A., dkk. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Macrome-dia Flash Materi Hidrosfer Menggunakan Model Pembelajaran Koope-ratif Tipe Numbered Heads Together Kelas VII SMP N 1 Secang Kabupaten Magelang. *Edu Geography Journal*. 4(1). 16-23.

- Nugroho, Ari. 2015. "Pengembangan Buku Panduan Pelaksanaan Konseling Individual dengan Pendekatan *Person Centered*". (Artikel *e-journal* Universitas Negeri Yogyakarta. 8(4). 1-9.
- Nurjanah, dkk. 2016. Pengembangan Buku Panduan Menulis Paragraf untuk Siswa Kelas III SD. *Joyful Learning Journal*. 6(3). 1-7.
- OECD. 2016. *Programe for International Student Assesment (PISA) Result from PISA 2015*. Paris: OECD Publishing.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 tentang *Kerangka Dasar Kurikulum Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Depdiknas.
- Schneider A, et al. (2017) "*Self-Help Guide Book Improved Quality of Life for Patients with Irritable Bowel Syndrome*". *Research Article PLOS ONE*. 1-10.
- Singh, Charanjit Kaur Swaran, et.al. 2017. "*Efl Learners' Perspectives on the Use of Picture Series in teaching Guided Writting*". *Journal of Language and Literature*. 2(1). 74-89.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno & Yunus, M. 2012. *Keterampilan Dasar Menulis*. Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Suyatinah. 2015. Peningkatan Keefektifan Pembelajaran Menulis di Kelas II Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendi-dikan*. No. 3. 405-420.
- Tarigan, Henry. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wulanzani, UT., dkk. 2016. Hasil Validasi Buku Teks Mata Kuliah Bioteknologi Berbasis Bahan Alam Tanaman Pacing (*Costus Speciosus Smith*) sebagai Antifertilas *Jurnal Pendidikan*. 9(1). 1380-1385.



KEEFEKTIFAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA

Ovina Dilly Ardiani[✉] Farid Ahmadi

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima
Oktober 2019
Disetujui
November 2019
Dipublikasikan
Desember 2019

Keywords: *experiential learning, writing, naration, student activity, learning achievement.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan multimedia pembelajaran berbasis *game* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Gugus Budi Utomo Kecamatan Mijen Kota Semarang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain *quasi eksperimental design*. Sampel sebanyak 44 siswa kelas V yang diambil menggunakan *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat analisis, meliputi uji normalitas dan homogenitas data, selanjutnya analisis akhir menggunakan uji t, uji z, dan uji n gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan *independent sample t-test*, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.079 > 0,044$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,044 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak. Hasil uji-z diperoleh nilai Z_{hitung} ($1,137 > 0,05$). Hasil tersebut didukung dengan skor *N-Gain* sebesar 0,36 (kategori sedang). Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *game* efektif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Gugus Budi Utomo Kecamatan Mijen Kota Semarang.

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of multimedia game-based learning on the science content of fifth grade students at State Elementary Budi Utomo Cluster in Mijen Subdistrict, Semarang City. This research uses experimental research with quasi experimental design. A sample of 44 grade V students who used random sampling cluster. Data writing techniques use tests, interviews, questionnaires and documentary studies. Data analysis techniques used the prerequisite analysis test, including normality test and homogeneity data, then the final analysis using t-test, z-test, and n gain test. The results showed that the results of hypothesis testing using independent sample t-test obtained the value of $t_{count} > t_{table}$ ($2.079 > 0.044$) and the significance value < 0.05 ($0.044 < 0.05$), H_0 was rejected. The z-test results were obtained by the value $Z_{count} > sign.$ ($1.137 > 0.05$). These results are supported by an gain score of 0.36 (medium category). From the results of the study it can be concluded that the multimedia game-based learning effectively to the learning outcomes of the science content of fifth grade students at State Elementary Budi Utomo Cluster in Mijen Subdistrict, Semarang City.

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan siswa. Dapat disimpulkan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan (Sundayana, 2015). Sarana yang digunakan adalah media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat merangsang siswa untuk belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif, siswa diharapkan dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna. Dengan begitu, hasil belajar siswa dapat meningkat terutama dalam muatan pembelajaran IPA yang dirasa siswa sangat sulit.

Permendikbud 81A tahun 2013 menjelaskan bahwa proses pembelajaran sebaiknya : (1) berpusat pada peserta didik; (2) mengembangkan kreativitas peserta didik; (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang; (4) bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika, dan (5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna.

Menurut Rujianto (2015:154), multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif.

Game education secara umum merupakan sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan (Nasikhah 2016:82). Ismail (2009) menjelaskan keunggulan dalam penggunaan *game education* dalam pembelajaran yaitu: (1) memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, (2) memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, (2) merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik, (3) menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan

menyenangkan, dan (4) meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

Sebuah penelitian pernah dilakukan tentang multimedia pembelajaran yang dilakukan oleh Margaretha Ordo Servitri pada tahun 2017 dengan menggunakan multimedia pembelajaran, hasil belajar siswa kelas V SDN Wiyung 01 Surabaya mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari rata-rata posttest lebih tinggi dari rata-rata pretest. Dengan demikian, perlakuan multimedia dengan CTL dalam pembelajaran terhadap hasil belajar IPA dalam pada kelompok eksperimen dapat berpengaruh dan meningkatkan hasil pembelajaran berdasarkan hasil pretest dan posttest.

Penelitian yang dilakukan oleh Erwin Wijayanto pada tahun 2017 yang meneliti tentang pengaruh penggunaan media *game* edukasi terhadap hasil belajar IPA disimpulkan bahwa penggunaan media *game* edukasi memberikan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa dimana hasil belajar yang dibahas pada penelitian ini ditekankan pada aspek kognitif.

Berbagai permasalahan yang terjadi di beberapa SD Gugus Budi Utomo, Kecamatan Mijen, Kota Semarang berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, kepala sekolah dan siswa di kelas V yang menunjukkan permasalahan sebagai berikut: (1) Siswa kurang menyukai pelajaran IPA, (2) Siswa yang belum mencapai ketuntasan pada KKM yang ditetapkan, (3) Kurangnya media atau alat peraga dalam pembelajaran, (4) Siswa belum memiliki buku secara lengkap, (5) Siswa yang kurang aktif di dalam kelas. Masalah tersebut harus diselesaikan secepat mungkin agar kualitas pendidikan di Indonesia meningkat.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti ingin mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran berbasis *game* zat tunggal dan campuran dibandingkan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas V gugus budi utomo kota semarang.

Apabila dalam penelitian ini multimedia pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, maupun sekolah agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di SD yang digunakan penelitian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dengan desain *quasi eksperimental design*. Desain penelitian ini mempunyai kelompok kontrol,

tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono 2011:77). Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Gugus Budi Utomo, Kecamatan Mijen, Kota Semarang yang berjumlah 149 siswa. Lokasi penelitian ini yaitu: SDN Kedungpane 01, SDN Kedungpane 02, SDN Jatibarang 01, SDN Jatibarang 02, dan SDN Jatibarang 03.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling*. Sampel dalam penelitian ini yaitu 44 orang siswa, terdiri dari 24 siswa SDN Jatibarang 01 dan 20 siswa SDN Jatibarang 02. Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (multimedia pembelajaran berbasis *game*), variabel terikat (hasil belajar siswa muatan IPA SD Gugus Budi Utomo Kecamatan Mijen, Kota Semarang), dan variabel kontrol (materi pembelajaran zat tunggal dan campuran kelas V dan jam pelajaran yang sama).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui tes, observasi, wawancara, angket, dan studi dokumenter. Sebelum instrumen penelitian digunakan, peneliti menguji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda instrumen tersebut. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, analisis statistik data awal yaitu uji normalitas dan homogenitas, uji kesamaan rata-rata, uji hipotesis, dan uji *normalized gain*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian keefektifan multimedia pembelajaran berbasis *game* zat tunggal dan campuran muatan IPA kelas V SD Negeri Gugus Bui Utomo Kecamatan Mijen Kota Semarang, meliputi beberapa hal yang akan dikaji, sebagai berikut.

Analisis Statistik Data Hasil Penelitian

Hasil penelitian menjelaskan kumpulan data yang diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan. Data hasil penelitian dianalisis untuk menginterpretasikan data yang telah terkumpul dan menjawab hipotesis penelitian. Data tersebut merupakan data pra penelitian, yang peneliti gunakan sebagai data populasi. Analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis data awal dan analisis data akhir. Analisis data awal terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan

analisis data akhir terdiri dari uji prasyarat nilai *posttest* yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan analisis akhir nilai *posttest* yang meliputi uji hipotesis, serta uji *n-gain*.

Uji Normalitas Data Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Liliefors* dilakukan analisis *Kolmogorov-Smirnov Test*. Nilai signifikansi untuk kelas kontrol adalah 0,200 lebih besar dari 0,05 ($0,200 > 0,05$) dan nilai signifikansi kelas eksperimen adalah 0,200 lebih besar dari 0,05 ($0,200 > 0,05$). Dengan demikian, H_0 diterima yang berarti data *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Data Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji homogenitas data *pretest* ini menggunakan teknik *ANOVA*. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih data kelompok adalah sama (Priyatno, 2010:84). Nilai signifikansi lebih dari 0,05 yaitu 0,990 ($0,990 > 0,05$). Dengan demikian, kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varians yang sama atau homogen.

Uji Kesamaan Rata-Rata Data Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji kesamaan rata-rata data *pretest* dilakukan untuk memastikan adanya kesamaan kemampuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji inilah yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan setara atau tidaknya kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberikan perlakuan. Analisis uji ini menggunakan uji *independent sample t-test*. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima, dan jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak (Priyatno, 2010:36). Nilai $t_{hitung} = 0,597$ dan signifikansinya sebesar 0,05. Dari hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa $t_{hitung} 0,597 > 0,05$. Berdasarkan ketentuan yang berlaku, tidak terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* yang signifikan antara siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga penelitian dapat dilakukan.

Uji Normalitas Data Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Liliefors* dilakukan analisis *Kolmogorov-Smirnov Test*. Nilai signifikansi untuk kelas kontrol adalah 0,200 lebih besar dari 0,05

(0,200 > 0,05) dan nilai signifikansi kelas eksperimen adalah 0,200 lebih besar dari 0,05 (0,200 > 0,05). Dengan demikian, H_0 diterima yang berarti data *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Data Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji homogenitas data *pretest* ini menggunakan uji *independent sampel t-test*. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih data kelompok adalah sama (Priyatno, 2010:84). Nilai signifikansi lebih dari 0,05 yaitu 0,074 (0,074 > 0,05). Dengan demikian, kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varians yang sama atau homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis 1 untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar dari kelas eksperimen. Kriteria pengujian hipotesisnya adalah H_0 ditolak jika $Z_{hitung} \geq$ Nilai signifikansi. Nilai $Z_{hitung} = 0,137$, maka $Z_{hitung} (0,137) >$ Nilai signifikansi (0,05). Dengan demikian, hasil belajar pada kelas eksperimen dikatakan tuntas secara klasikal.

Uji hipotesis 2 untuk mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran berbasis *game* pada kelas eksperimen. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *independent sample t-test* yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

Nilai Posttest	N	t_{hitung}	Sign.	Keterangan	Interpretasi
Kelas Kontrol	20				Multimedia pembelajaran berbasis <i>game</i>
Kelas Eksperimen	24				dibandingkan dengan media video
		0,044	0,05	$t_{hitung} < \text{sign}, H_0$ ditolak	lebih efektif

Kriteria pengujian yaitu apabila $t_{hitung} <$ sign. maka H_0 ditolak. Dari hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa t_{hitung} 0,044 dengan nilai signifikansi 0,05 (0,044 < 0,05). Dengan demikian multimedia pembelajaran berbasis *game* zat tunggal dan campuran lebih

efektif dibandingkan media video terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Gugus Budi Utomo Kecamatan Mijen Kota Semarang.

Uji N-Gain

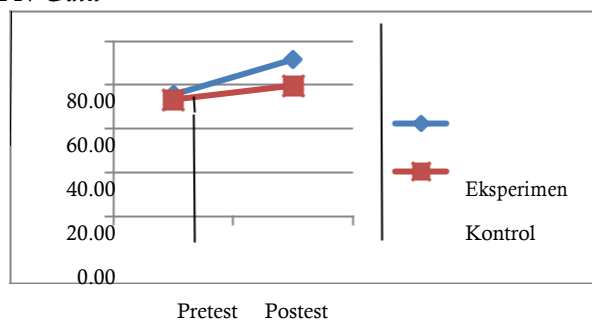


Diagram 1 Peningkatan Skor Hasil Belajar siswa kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram tersebut dapat diketahui bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kemampuan awal yang hampir sama. Setelah diberikan perlakuan berupa multimedia pembelajaran berbasis *game*, hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih meningkat dibandingkan dengan di kelas kontrol.

Tabel 2 Uji *N-Gain* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Nilai <i>n-gain</i>	Kriteria
Kontrol	53,27	59,62	0,14	Rendah
Eksperimen	55,61	71,74	0,36	Sedang

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa rata-rata skor pretest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol hampir sama. Rata-rata pretest kelas kontrol yaitu 53,27, sedangkan rata-rata pretest kelas eksperimen yaitu 55,61. Kelas kontrol mendapatkan skor posttest 59,62 dan kelas eksperimen mendapatkan rata-rata skor posttest 71,74. Nilai *n-gain* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai *n-gain* kelas kontrol. Nilai *n-gain* kelas kontrol adalah 0,14 tergolong kriteria rendah dan nilai *n-gain* kelas eksperimen adalah 0,36 tergolong kriteria sedang. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas eksperimen dengan penerapan multimedia pembelajaran berbasis *game* lebih tinggi dibandingkan siswa kelas kontrol dengan penerapan video pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan penelitian ini, maka dapat disimpulkan yaitu: multimedia pembelajaran berbasis *game* efektif terhadap hasil belajar muatan IPA siswa kelas V SD Gugus Budi Utomo Kota Semarang. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan hasil belajar muatan IPA materi zat tunggal dan campuran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian ini dipaparkan dalam penjabaran sebagai berikut:

Hasil uji hipotesis mengenai keefektifan multimedia pembelajaran berbasis *game* diperoleh nilai bahwa t_{hitung} 0,044 dengan nilai signifikansi 0,05 ($0,044 < 0,05$)., maka pembelajaran dengan multimedia pembelajaran berbasis *game* efektif digunakan. Hasil uji *n-gain* menunjukkan pada kelas eksperimen sebesar 0,36 termasuk dalam kategori rendah dan pada kelas kontrol sebesar 0,14 termasuk dalam kategori sedang.

Hal tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dalam penerapan multimedia pembelajaran berbasis *game*, sehingga memperkuat penerimaan hipotesis bahwa multimedia pembelajaran berbasis *game* zat tunggal dan campuran lebih efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V Gugus Budi Utomo Kecamatan Mijen Kota Semarang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D. yang telah memberikan bimbingan dalam pembuatan manuskrip.

DAFTAR PUSTAKA

Cholid, Nur. 2015. *Multimedia for Learning Science in Elementary School. Proceeding of the International Seminar and Conference Paper* Vol. 1 No. B.3 Page 18-27.

Hanim, Fitria dkk. 2016. Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Penginderaan Jauh Terhadap Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Pendidikan* Vol. 1 No. 4 Hal. 752-757.

Lestari, Karunia Eka dan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.

Nasikhah, Aryun Nailun, dkk. 2016. Pengembangan Game Education Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar* Vol. 7 No.1 Hal. 81-91.

Nugraha, Febby Fajar. 2017. *Interactive Multimedia Use of Games Model on IPS School Study List. Journal of Elementary Education* Vol. 1 No. 1 Page 17-24.

Priyatno, Duwi. 2010. *Belajar Cepat Olah Data Statistik Dengan SPSS*. Jakarta: Penerbit Andi

Saputro, Rujianto Eko dan Dhanar Intan Surya Saputra. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika* Vol. 6 No. 2 Hal. 153-162.

Servitri, Margaretha Ordo. 2017. *Pembelajaran Multimedia IPA dengan Model Contextual Teaching and Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Mimbar Sekolah Dasar, Volume 4 Nomor 1, Hal. 1-8.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Conf.1 Page 1-7 Jakarta: Kencana.

Wiana, W. 2017. *Interactive Multimedia-Based Animation: A Study of Effectiveness on Fashion Design Technology Learning. International Journal of Computer Science and Technology (IJCST)* Vol. 953

Wijayanto, Erwin dan Farida Istianah. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal PGSD*, Vol. 5 No.3 , Hal. 338-347

**PENGEMBANGAN MEDIA *LIFT THE FLAP STORY BOOK* PKn MATERI HIDUP RUKUN**Osi Liliyafi , Deni Setiawan

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

Info Artikel*Sejarah Artikel:*Diterima
Oktober 2019
Disetujui
November 2019
Dipublikasikan
Desember 2019*Keywords:*Science, learning media,
educational games, android**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknis tes, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis kelayakan media, serta analisis keefektifan media. Media *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dengan persentase kelayakan yaitu 88%, dan oleh ahli media dengan persentase 85% atau termasuk kriteria sangat layak. Hasil uji perbedaan rata-rata dengan uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 7,119 dan t_{tabel} sebesar 2,062. Simpulan penelitian ini yaitu media *lift the flap story book* PKn layak untuk digunakan pada pembelajaran PKn materi hidup rukun kelas II SDN Jati 02 Magelang.

Abstract

This study aimed to describe the development and feasibility of lift the flap story book media of civic education for living in peacefully material. This study used a quantitative approach. The type of research used Research and Development (R&D). The data collection techniques used were test, interview, questionnaire, and documentation. The data analysis of this study was analysis of media feasibility and analysis of media effectiveness. The lift the flap story book media of civic education for living in peacefully material was claimed very appropriate by the material expert with 88% feasibility percentage, and by the media expert with 85% percentage or included in the feasible criteria. The test result of the difference between two means with t_{test} obtained calculated 7,119 and t_{table} 2.062. The conclusion of this research is the lift the flap story book media worthy used in the learning of civic education for living in peacefully material of second grade Jati 02 elementary school.

PENDAHULUAN

Menurut Winataputra (2014) bahwa, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah pendidikan yang menyangkut status formal warga Negara yang pada awalnya diatur dalam UU No.2 Tahun 1949 yang berisi tentang diri kewarganegaraan, dan peraturan tentang naturalisasi atau pemerolehan status sebagai warga Negara Indonesia. Untuk mencapai prestasi siswa yang lebih baik terutama dalam Pendidikan Kewarganegaraan, maka untuk memudahkan siswa belajar diperlukan sebuah media yang mempermudah siswa dalam memahami materi.

Penelitian yang telah dilakukan oleh ICCS atau *International Civic and Citizenship Education Study* (dalam Samsuri, 2013) menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke 36 dari 38 negara mengenai rata-rata nasional untuk pengetahuan kewarganegaraan berdasarkan tahun masuk pertama sekolah, rata-rata umur dan grafik persen dengan skor rata-rata 433. Prestasi Indonesia pun lebih rendah dari rata-rata negara yang telah diteliti oleh ICCS. Perkembangan Kewarganegaraan dan peraturan dari pendidikan kewarganegaraan merupakan tanggapan dari persiapan generasi muda dalam menghadapi perubahan sosial di abad 21.

Berdasarkan penelitian awal melalui wawancara, observasi, data dokumen, yang dilakukan peneliti di kelas II SDN Jati 02, diketahui bahwa, mata pelajaran PKn ini telah diajarkan namun belum secara maksimal. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, teridentifikasi bahwa guru masih menggunakan sumber belajar yang terbatas, yaitu 1 buku Pendidikan Kewarganegaraan KTSP dan 1 buku Lembar Kerja Siswa. Media pembelajaran PKn berupa buku cerita bergambar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa belum tersedia di sekolah tersebut. Selain itu, ditemukan permasalahan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat informasi penting pada mata pelajaran PKn, khususnya materi hidup rukun.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn belum baik, yaitu nilai rata-rata ulangan harian PKn paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain, sebesar 74. Selain itu, nilai ketuntasan UTS mata pelajaran PKn juga paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran

lainnya, yaitu terdapat 7 dari 30 siswa memperoleh nilai di bawah KKM (70).

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan hasil belajar muatan pembelajaran PKn. Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk mengembangkan media *lift the flap story book*. Media gambar/foto merupakan media dua dimensi yang mewakili bentuk asli. Menurut Huck, dkk (dalam Nurgiyantoro, 2013) menyatakan bahwa buku bergambar (*picture books*) yaitu buku yang mengirimkan pesan melalui dua cara, yaitu ilustrasi (gambar) dan melalui tulisan. Penelitian yang dilakukan oleh Suzuki, H, dkk (2015) menyatakan bahwa program membaca buku bergambar dapat meningkatkan memori episodik dalam jangka panjang. Alasannya adalah bahwa sebagian besar kegiatan merangsang fungsi memori termasuk dalam praktik pembacaan buku bergambar. Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini maka, peneliti menjadikannya sebagai landasan penelitian pengembangan *lift the flap story book* PKn karena media buku bergambar dapat meningkatkan keterampilan baru bagi anak-anak dan dapat mempengaruhi fungsi kognitif pada orang tua selama lebih dari 2 tahun.

Sejalan dengan itu, penelitian Mourão, Sandie, pada tahun 2016 yang menunjukkan bahwa buku bergambar cocok untuk anak-anak di berbagai negara, mulai dari anak yang berusia 5-10 tahun. Dari beberapa simpulan hasil penelitian tersebut maka peneliti menjadikannya sebagai landasan penelitian pengembangan *lift the flap story book* PKn karena buku bergambar dapat menunjukkan bagaimana tanggapan otentik dalam bahasa Inggris dan L1, dapat meningkatkan afektif, perkembangan sosiokultural, estetika, dan kognitif, serta mengembangkan bahasa dan sastra keterampilan pada anak-anak.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengembangan dan keefektifan media *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain media *lift the flap story book* dan menguji keefektifan media *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*.

Menurut Mulyatiningsih (2014), penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru

melalui proses pengembangan. Alasan penggunaan jenis penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini adalah sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengembangkan desain media *lift the flap story book* pada pembelajaran PKn.

Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah (1) siswa kelas II SDN Jati 02 Kabupaten Magelang pada tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa yang terdiri atas 14 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki; (2) guru kelas II SDN Jati 02 yaitu Ibu Kristin Yudi H., S.Pd.; (3) ahli, dosen ahli atau pakar sebagai penguji dan memberikan masukan media *lift the flap story book* PKn, yang terdiri atas dua dosen ahli, yaitu ahli materi dan ahli media.; (4) peneliti, yaitu subjek yang berperan dalam pengembangan produk penelitian berupa media *lift the flap story book* PKn. Sedangkan variabel penelitian yaitu media *lift the flap story book* dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn hidup rukun.

Desain penelitian ini menggunakan desain yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Menurut Sugiyono (2015), langkah-langkah penelitian dan pengembangan *Borg and Gall* ada 10 tahap. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran tersebut efektif. Untuk itu pengujian dapat dilakukan dengan metode eksperimen, yaitu dengan desain *one group pre-test post-test*.

Peneliti mengembangkan prosedur penelitian media *lift the flap story book* PKn dengan memodifikasi langkah-langkah penelitian dan pengembangan. Dalam bidang pendidikan, desain produk dapat langsung diujicobakan setelah divalidasi dan direvisi. Langkah-langkah tersebut kemudian disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, yaitu terdiri dari 10 tahap yang dibatasi sampai pada tahap produksi terbatas melalui teori *bayes-fishbone*, yaitu: (1) potensi masalah; (2) pengembangan bentuk awal produk; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji keefektifan; (9) revisi produk; (10) produksi terbatas.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mengumpulkan data penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes dan nontes. Instrumen nontes meliputi angket, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan tes yang dilaksanakan pada awal pembelajaran (*pretest*) serta akhir pembelajaran (*posttest*) sebagai pembandingan peningkatan

hasil belajar siswa SDN Jati 02 sebelum dan sesudah diberikan *treatment* menggunakan media *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas tiga macam diantaranya, analisis data produk, analisis data awal, dan analisis data akhir. Analisis data produk digunakan untuk menilai produk peneliti yang dilakukan oleh validator ahli menggunakan skala *Likert*, sedangkan analisis data awal menggunakan *uji-z* untuk mengetahui ketuntasan belajar (KKM) siswa dan untuk mengetahui keefektifan dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa dengan menganalisis hasil belajar siswa menggunakan uji normalitas. Untuk analisis data akhir dilakukan dengan dua uji, yaitu uji *t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* serta untuk menguji perbedaan hasil belajar pada rata-rata *pretest* dan *posttest*, terhadap penggunaan media *lift the flap story book* PKn, serta uji *N-gain* untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan tujuan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru (Sugiyono, 2015). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun kelas II.

Hasil penelitian yang akan diuraikan meliputi : (1) pengembangan media; dan (2) hasil analisis keefektifan media.

Pengembangan Media Pembelajaran *Lift The Flap Story Book*

Dalam pengembangan ini peneliti memperhatikan syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar/foto yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pendidikan, salah satunya yang dikemukakan Sadiman (dalam Yunita, dkk, 2012), antara lain (1) autentik, gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti jika seseorang melihat gambar yang sebenarnya, (2) sederhana, komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin pokok dalam gambar, (3) ukuran relative, gambar/foto dapat diperbesar/memperkecil objek/benda sebenarnya, (4) gambar/foto sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan. Gambar yang baik tidaklah menunjukkan objek dalam keadaan diam tetapi memperlihatkan aktivitas

tertentu, (5) gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Walaupun dari segi mutu kurang. Gambar/foto karya siswa sendiri sering kali lebih baik, (6) tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Hasil produk pengembangan *lift the flap story book* PKn oleh peneliti disusun berdasarkan prototipe yang telah dirancang sebelumnya sesuai angket kebutuhan siswa dan kajian pustaka yang didapatkan peneliti. Dengan desain yang dirancang menggunakan aplikasi *correl draw X7*, dengan tebal 24 halaman, menggunakan kertas A4 (29,7 x 21,5 cm). Berikut merupakan hasil pengembangan desain media *lift the flap story book* PKn.



Gambar 1. Sampul Depan



Gambar 2. Sampul Belakang



Gambar 3. Isi Cerita

Keefektifan Media Pembelajaran Lift The Flap Story Book

Keefektifan media diketahui dari peningkatan hasil belajar siswa yang dilakukan saat uji kelompok besar pada siswa kelas II SDN Jati 02 sejumlah 25 siswa. Data hasil belajar siswa didapatkan dari hasil *pretest* sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *lift the flap story book* PKn dan hasil *posttest* setelah menggunakan media *lift the flap story book* PKn.

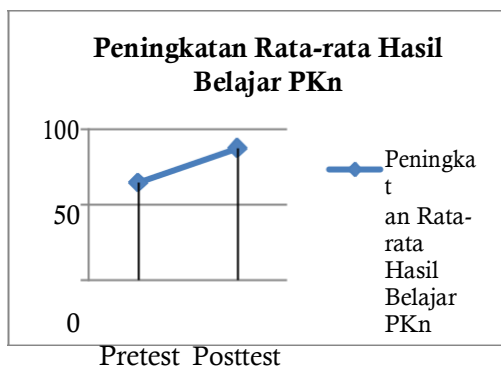
Tabel 1. Hasil Belajar PKn

No.	Keterangan	Kelas Uji Produk	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Jumlah siswa	25	25
2.	Rata-rata nilai	64,4	87,2
3.	Nilai terendah	40	70
4.	Nilai tertinggi	85	100
5.	Jumlah siswa tuntas	13	24
6.	Jumlah siswa tidak tuntas	12	1
Selisih <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>		22,8	
Peningkatan N-Gain		0,64	

Data hasil belajar siswa yang telah diperoleh kemudian diuji normalitasnya dengan

menggunakan uji *Liliefors*, uji ini digunakan untuk menentukan teknik statistik yang digunakan. Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dengan ketentuan $Lo > Lt$, Lt atau *Liliefors* tabel untuk sampel 25 yaitu 0,2062, diketahui bahwa Lo data *pretest* yaitu 0,089459, sedangkan Lo pada data *posttest* sebesar 0,088408.

Data yang berdistribusi normal kemudian digunakan untuk menguji hipotesis perbedaan rata-rata media *lift the flap story book*. Uji perbedaan rata-rata dihitung dengan menggunakan rumus *paired sample test* observasi berpasangan, berdasarkan rumus yang digunakan maka diperoleh t_{hitung} sebesar $(-7,119) \geq t_{tabel} (-2,062)$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.. Berdasarkan hasil penghitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *lift the flap story book* efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi hidup rukun. Hasil penghitungan lain yang menguatkan bahwa media buku bergambar efektif digunakan dalam pembelajaran PKn materi hidup rukun yaitu dengan adanya peningkatan rata-rata kelas dilihat dari selisih hasil *pretest* dan *posttest* yang dihitung dengan *N-gain* yaitu sebesar 0,64. Hasil peningkatan disajikan pada gambar berikut.



Gambar 4. Peningkatan Rata Rata Hasil Belajar Siswa

Hasil penghitungan tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar mengalami peningkatan, sehingga H_a diterima dan dapat disimpulkan bahwa media *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun dengan adanya peningkatan rata-rata kelas dan selisih dari hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 22,8.

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan yang telah ada, maka dapat disimpulkan bahwa media *lift the flap story*

book efektif digunakan. Adapun hasil penelitian ini juga di dukung oleh: (1) Penelitian yang dilakukan oleh Nurbaya pada tahun 2018 yang menunjukkan bahwa media *lift the flap book* berbasis grafis pada materi metamorfosis di kelas IV SD efektif dan layak digunakan pada siswa SD; (2) Penelitian yang dilakukan oleh Claire, dkk pada tahun 2011 yang menyatakan bahwa buku bergambar anak-anak memiliki ritme yang menggerakkan cerita dan pesan yang berhubungan dengan dunia nyata serta menjangkau tingkat emosional anak. Dari beberapa simpulan hasil penelitian tersebut maka peneliti menjadikannya sebagai landasan penelitian pengembangan *lift the flap story book* PKn karena ilustrasi yang sesuai dengan teks dan menarik memungkinkan kanak-anak untuk membaca gambar dan memahami kombinasi antara gambar dan teks.

SIMPULAN

Desain media *lift the flap story book* yang dikembangkan oleh peneliti disusun berdasarkan angket kebutuhan guru dan siswa, meliputi aspek materi, penyajian, bahasa, dan desain. Desain media disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II SD. Media *lift the flap story book* PKn berjudul *Aku Cinta Kerukunan* berisi cerita yang memuat materi tentang kerukunan di rumah, sekolah, dan masyarakat. Pada setiap halaman cerita terdapat salah satu bagian gambar yang dapat dibuka atau ditutup yang di dalamnya berisi pengetahuan maupun informasi mengenai materi yang disampaikan.

Media *lift the flap story book* PKn efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi hidup rukun melalui uji *t-test* obeservasi berpasangan dan uji *N-gain*. Hasil uji *t-test* diperoleh $t_{hitung} (-7,119) \leq t_{tabel} (-2,062)$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebagai penguat diperoleh juga penghitungan dengan menggunakan *N-gain* sebesar 0,64 dengan kategori sedang. Sehingga media *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi hidup rukun.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, bapak Deni Setiawan sebagai dosen pembimbing, serta ibu Nursiwi Nugraheni dan ibu Hartati sebagai dosen penguji yang telah berkenan menguji artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Mourão, Sandie. 2016. Picturebooks in the Primary EFL Classroom: Authentic Literature foran Authentic. *CLELE Journal*, 4(1).
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurbaya, Esti. 2018. “Pengembangan Media Lift The Flap Book Berbasis Grafis Pada Materi Metamorfosis di kelas IV Sekolah Dasar”. *Artikel PGSD Universitas Jambi*.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Samsuri. 2013. *Paradigma Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Kurikulum 2013*. Kuliah Umum Program Studi PKn. Yogyakarta 15 September 2013.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suzuki,H.,dkk. 2015. “Long-Term Effects Of Cognitive Intervention Through A Training Program For Picture Book Reading In Community Dwelling Older Adults”. *The Gerontologist*, 55(2): 210.
- Timpany, Claire et al. 2011. Shared reading of children’s interactive picture books. *Springer-Verlag Berlin heidelberg*, p.1.
- Winataputra, Udin S. 2014. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Yunita, Irma, dkk. 2012. Korelasi Antara Penggunaan Media Gambar Dengan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas IV. *Artikel Penelitian*. Mahasiswa PGSD Universitas Tanjungpura.



PENGEMBANGAN MEDIA *LIFT THE FLAP STORY BOOK* PKn MATERI HIDUP RUKUN

Osi Liliyafi , Deni Setiawan

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima
Oktober 2019
Disetujui
November 2019
Dipublikasikan
Desember 2019

Keywords:
Science, learning media,
educational games, android

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknis tes, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis kelayakan media, serta analisis keefektifan media. Media *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dengan persentase kelayakan yaitu 88%, dan oleh ahli media dengan persentase 85% atau termasuk kriteria sangat layak. Hasil uji perbedaan rata-rata dengan uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 7,119 dan t_{tabel} sebesar 2,062. Simpulan penelitian ini yaitu media *lift the flap story book* PKn layak untuk digunakan pada pembelajaran PKn materi hidup rukun kelas II SDN Jati 02 Magelang.

Abstract

This study aimed to describe the development and feasibility of lift the flap story book media of civic education for living in peacefully material. This study used a quantitative approach. The type of research used Research and Development (R&D). The data collection techniques used were test, interview, questionnaire, and documentation. The data analysis of this study was analysis of media feasibility and analysis of media effectiveness. The lift the flap story book media of civic education for living in peacefully material was claimed very appropriate by the material expert with 88% feasibility percentage, and by the media expert with 85% percentage or included in the feasible criteria. The test result of the difference between two means with t_{test} obtained calculated 7,119 and t_{table} 2.062. The conclusion of this research is the lift the flap story book media worthy used in the learning of civic education for living in peacefully material of second grade Jati 02 elementary school.

 Alamat korespondensi:
Mertoyudan, Magelang, 56172
E-mail: osililiyafi22@gmail.com

© 2019 Universitas Negeri Semarang.

ISSN 2252-6366

PENDAHULUAN

Menurut Winataputra (2014) bahwa, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah pendidikan yang menyangkut status formal warga Negara yang pada awalnya diatur dalam UU No.2 Tahun 1949 yang berisi tentang diri kewarganegaraan, dan peraturan tentang naturalisasi atau pemerolehan status sebagai warga Negara Indonesia. Untuk mencapai prestasi siswa yang lebih baik terutama dalam Pendidikan Kewarganegaraan, maka untuk memudahkan siswa belajar diperlukan sebuah media yang mempermudah siswa dalam memahami materi.

Penelitian yang telah dilakukan oleh ICCS atau *International Civic and Citizenship Education Study* (dalam Samsuri, 2013) menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke 36 dari 38 negara mengenai rata-rata nasional untuk pengetahuan kewarganegaraan berdasarkan tahun masuk pertama sekolah, rata-rata umur dan grafik persen dengan skor rata-rata 433. Prestasi Indonesia pun lebih rendah dari rata-rata negara yang telah diteliti oleh ICCS. Perkembangan Kewarganegaraan dan peraturan dari pendidikan kewarganegaraan merupakan tanggapan dari persiapan generasi muda dalam menghadapi perubahan sosial di abad 21.

Berdasarkan penelitian awal melalui wawancara, observasi, data dokumen, yang dilakukan peneliti di kelas II SDN Jati 02, diketahui bahwa, mata pelajaran PKn ini telah diajarkan namun belum secara maksimal. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, teridentifikasi bahwa guru masih menggunakan sumber belajar yang terbatas, yaitu 1 buku Pendidikan Kewarganegaraan KTSP dan 1 buku Lembar Kerja Siswa. Media pembelajaran PKn berupa buku cerita bergambar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa belum tersedia di sekolah tersebut. Selain itu, ditemukan permasalahan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat informasi penting pada mata pelajaran PKn, khususnya materi hidup rukun.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn belum baik, yaitu nilai rata-rata ulangan harian PKn paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain, sebesar 74. Selain itu, nilai ketuntasan UTS mata pelajaran PKn juga paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran

lainnya, yaitu terdapat 7 dari 30 siswa memperoleh nilai di bawah KKM (70).

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan hasil belajar muatan pembelajaran PKn. Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk mengembangkan media *lift the flap story book*. Media gambar/foto merupakan media dua dimensi yang mewakili bentuk asli. Menurut Huck, dkk (dalam Nurgiyantoro, 2013) menyatakan bahwa buku bergambar (*picture books*) yaitu buku yang mengirimkan pesan melalui dua cara, yaitu ilustrasi (gambar) dan melalui tulisan. Penelitian yang dilakukan oleh Suzuki, H, dkk (2015) menyatakan bahwa program membaca buku bergambar dapat meningkatkan memori episodik dalam jangka panjang. Alasannya adalah bahwa sebagian besar kegiatan merangsang fungsi memori termasuk dalam praktik pembacaan buku bergambar. Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini maka, peneliti menjadikannya sebagai landasan penelitian pengembangan *lift the flap story book* PKn karena media buku bergambar dapat meningkatkan keterampilan baru bagi anak-anak dan dapat mempengaruhi fungsi kognitif pada orang tua selama lebih dari 2 tahun.

Sejalan dengan itu, penelitian Mourão, Sandie, pada tahun 2016 yang menunjukkan bahwa buku bergambar cocok untuk anak-anak di berbagai negara, mulai dari anak yang berusia 5-10 tahun. Dari beberapa simpulan hasil penelitian tersebut maka peneliti menjadikannya sebagai landasan penelitian pengembangan *lift the flap story book* PKn karena buku bergambar dapat menunjukkan bagaimana tanggapan otentik dalam bahasa Inggris dan L1, dapat meningkatkan afektif, perkembangan sosiokultural, estetika, dan kognitif, serta mengembangkan bahasa dan sastra keterampilan pada anak-anak.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengembangan dan keefektifan media *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain media *lift the flap story book* dan menguji keefektifan media *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*.

Menurut Mulyatiningsih (2014), penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru

melalui proses pengembangan. Alasan penggunaan jenis penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini adalah sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengembangkan desain media *lift the flap story book* pada pembelajaran PKn.

Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah (1) siswa kelas II SDN Jati 02 Kabupaten Magelang pada tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa yang terdiri atas 14 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki; (2) guru kelas II SDN Jati 02 yaitu Ibu Kristin Yudi H., S.Pd.; (3) ahli, dosen ahli atau pakar sebagai penguji dan memberikan masukan media *lift the flap story book* PKn, yang terdiri atas dua dosen ahli, yaitu ahli materi dan ahli media.; (4) peneliti, yaitu subjek yang berperan dalam pengembangan produk penelitian berupa media *lift the flap story book* PKn. Sedangkan variabel penelitian yaitu media *lift the flap story book* dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn hidup rukun.

Desain penelitian ini menggunakan desain yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Menurut Sugiyono (2015), langkah-langkah penelitian dan pengembangan *Borg and Gall* ada 10 tahap. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran tersebut efektif. Untuk itu pengujian dapat dilakukan dengan metode eksperimen, yaitu dengan desain *one group pre-test post-test*.

Peneliti mengembangkan prosedur penelitian media *lift the flap story book* PKn dengan memodifikasi langkah-langkah penelitian dan pengembangan. Dalam bidang pendidikan, desain produk dapat langsung diujicobakan setelah divalidasi dan direvisi. Langkah-langkah tersebut kemudian disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, yaitu terdiri dari 10 tahap yang dibatasi sampai pada tahap produksi terbatas melalui teori *bayes-fishbone*, yaitu: (1) potensi masalah; (2) pengembangan bentuk awal produk; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji keefektifan; (9) revisi produk; (10) produksi terbatas.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mengumpulkan data penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes dan nontes. Instrumen nontes meliputi angket, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan tes yang dilaksanakan pada awal pembelajaran (*pretest*) serta akhir pembelajaran (*posttest*) sebagai pembandingan peningkatan

hasil belajar siswa SDN Jati 02 sebelum dan sesudah diberikan *treatment* menggunakan media *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas tiga macam diantaranya, analisis data produk, analisis data awal, dan analisis data akhir. Analisis data produk digunakan untuk menilai produk peneliti yang dilakukan oleh validator ahli menggunakan skala *Likert*, sedangkan analisis data awal menggunakan *uji-z* untuk mengetahui ketuntasan belajar (KKM) siswa dan untuk mengetahui keefektifan dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa dengan menganalisis hasil belajar siswa menggunakan uji normalitas. Untuk analisis data akhir dilakukan dengan dua uji, yaitu uji *t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* serta untuk menguji perbedaan hasil belajar pada rata-rata *pretest* dan *posttest*, terhadap penggunaan media *lift the flap story book* PKn, serta uji *N-gain* untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan tujuan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru (Sugiyono, 2015). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun kelas II.

Hasil penelitian yang akan diuraikan meliputi : (1) pengembangan media; dan (2) hasil analisis keefektifan media.

Pengembangan Media Pembelajaran *Lift The Flap Story Book*

Dalam pengembangan ini peneliti memperhatikan syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar/foto yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pendidikan, salah satunya yang dikemukakan Sadiman (dalam Yunita, dkk, 2012), antara lain (1) autentik, gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti jika seseorang melihat gambar yang sebenarnya, (2) sederhana, komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin pokok dalam gambar, (3) ukuran relative, gambar/foto dapat memperbesar/memperkecil objek/benda sebenarnya, (4) gambar/foto sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan. Gambar yang baik tidaklah menunjukkan objek dalam keadaan diam tetapi memperlihatkan aktivitas

tertentu, (5) gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Walaupun dari segi mutu kurang. Gambar/foto karya siswa sendiri sering kali lebih baik, (6) tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Hasil produk pengembangan *lift the flap story book* PKn oleh peneliti disusun berdasarkan prototipe yang telah dirancang sebelumnya sesuai angket kebutuhan siswa dan kajian pustaka yang didapatkan peneliti. Dengan desain yang dirancang menggunakan aplikasi *correl draw X7*, dengan tebal 24 halaman, menggunakan kertas A4 (29,7 x 21,5 cm). Berikut merupakan hasil pengembangan desain media *lift the flap story book* PKn.



Gambar 1. Sampul Depan



Gambar 2. Sampul Belakang



Gambar 3. Isi Cerita

Keefektifan Media Pembelajaran Lift The Flap Story Book

Keefektifan media diketahui dari peningkatan hasil belajar siswa yang dilakukan saat uji kelompok besar pada siswa kelas II SDN Jati 02 sejumlah 25 siswa. Data hasil belajar siswa didapatkan dari hasil *pretest* sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *lift the flap story book* PKn dan hasil *posttest* setelah menggunakan media *lift the flap story book* PKn.

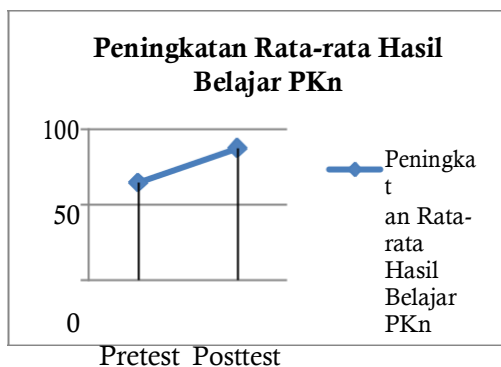
Tabel 1. Hasil Belajar PKn

No.	Keterangan	Kelas Uji Produk	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Jumlah siswa	25	25
2.	Rata-rata nilai	64,4	87,2
3.	Nilai terendah	40	70
4.	Nilai tertinggi	85	100
5.	Jumlah siswa tuntas	13	24
6.	Jumlah siswa tidak tuntas	12	1
Selisih <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>		22,8	
Peningkatan N-Gain		0,64	

Data hasil belajar siswa yang telah diperoleh kemudian diuji normalitasnya dengan

menggunakan uji *Liliefors*, uji ini digunakan untuk menentukan teknik statistik yang digunakan. Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dengan ketentuan $Lo > Lt$, Lt atau *Liliefors* tabel untuk sampel 25 yaitu 0,2062, diketahui bahwa Lo data *pretest* yaitu 0,089459, sedangkan Lo pada data *posttest* sebesar 0,088408.

Data yang berdistribusi normal kemudian digunakan untuk menguji hipotesis perbedaan rata-rata media *lift the flap story book*. Uji perbedaan rata-rata dihitung dengan menggunakan rumus *paired sample test* observasi berpasangan, berdasarkan rumus yang digunakan maka diperoleh t_{hitung} sebesar $(-7,119) \geq t_{tabel}$ $(-2,062)$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.. Berdasarkan hasil penghitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *lift the flap story book* efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi hidup rukun. Hasil penghitungan lain yang menguatkan bahwa media buku bergambar efektif digunakan dalam pembelajaran PKn materi hidup rukun yaitu dengan adanya peningkatan rata-rata kelas dilihat dari selisih hasil *pretest* dan *posttest* yang dihitung dengan *N-gain* yaitu sebesar 0,64. Hasil peningkatan disajikan pada gambar berikut.



Gambar 4. Peningkatan Rata Rata Hasil Belajar Siswa

Hasil penghitungan tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar mengalami peningkatan, sehingga H_a diterima dan dapat disimpulkan bahwa media *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun dengan adanya peningkatan rata-rata kelas dan selisih dari hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 22,8.

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan yang telah ada, maka dapat disimpulkan bahwa media *lift the flap story*

book efektif digunakan. Adapun hasil penelitian ini juga di dukung oleh: (1) Penelitian yang dilakukan oleh Nurbaya pada tahun 2018 yang menunjukkan bahwa media *lift the flap book* berbasis grafis pada materi metamorfosis di kelas IV SD efektif dan layak digunakan pada siswa SD; (2) Penelitian yang dilakukan oleh Claire, dkk pada tahun 2011 yang menyatakan bahwa buku bergambar anak-anak memiliki ritme yang menggerakkan cerita dan pesan yang berhubungan dengan dunia nyata serta menjangkau tingkat emosional anak. Dari beberapa simpulan hasil penelitian tersebut maka peneliti menjadikannya sebagai landasan penelitian pengembangan *lift the flap story book* PKn karena ilustrasi yang sesuai dengan teks dan menarik memungkinkan kanak-anak untuk membaca gambar dan memahami kombinasi antara gambar dan teks.

SIMPULAN

Desain media *lift the flap story book* yang dikembangkan oleh peneliti disusun berdasarkan angket kebutuhan guru dan siswa, meliputi aspek materi, penyajian, bahasa, dan desain. Desain media disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II SD. Media *lift the flap story book* PKn berjudul *Aku Cinta Kerukunan* berisi cerita yang memuat materi tentang kerukunan di rumah, sekolah, dan masyarakat. Pada setiap halaman cerita terdapat salah satu bagian gambar yang dapat dibuka atau ditutup yang di dalamnya berisi pengetahuan maupun informasi mengenai materi yang disampaikan.

Media *lift the flap story book* PKn efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi hidup rukun melalui uji *t-test* obeservasi berpasangan dan uji *N-gain*. Hasil uji *t-test* diperoleh t_{hitung} $(-7,119) \leq t_{tabel}$ $(-2,062)$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebagai penguat diperoleh juga penghitungan dengan menggunakan *N-gain* sebesar 0,64 dengan kategori sedang. Sehingga media *lift the flap story book* PKn materi hidup rukun efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi hidup rukun.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, bapak Deni Setiawan sebagai dosen pembimbing, serta ibu Nursiwi Nugraheni dan ibu Hartati sebagai dosen penguji yang telah berkenan menguji artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Mourão, Sandie. 2016. Picturebooks in the Primary EFL Classroom: Authentic Literature foran Authentic. *CLELE Journal*, 4(1).
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurbaya, Esti. 2018. “Pengembangan Media Lift The Flap Book Berbasis Grafis Pada Materi Metamorfosis di kelas IV Sekolah Dasar”. *Artikel PGSD Universitas Jambi*.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Samsuri. 2013. *Paradigma Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Kurikulum 2013*. Kuliah Umum Program Studi PKn. Yogyakarta 15 September 2013.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suzuki,H.,dkk. 2015. “Long-Term Effects Of Cognitive Intervention Through A Training Program For Picture Book Reading In Community Dwelling Older Adults”. *The Gerontologist*, 55(2): 210.
- Timpany, Claire et al. 2011. Shared reading of children’s interactive picture books. *Springer-Verlag Berlin heidelberg*, p.1.
- Winataputra, Udin S. 2014. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Yunita, Irma, dkk. 2012. Korelasi Antara Penggunaan Media Gambar Dengan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas IV. *Artikel Penelitian*. Mahasiswa PGSD Universitas Tanjungpura.



KEEFEKTIFAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN LAGU TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA

Supriyanto✉, Putri Yanurita Sutikno

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima
Oktober 2019
Disetujui
November 2019
Dipublikasikan
Desember 2019

Keywords:
discovery learning; result of learning; interest.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh model pembelajaran yang digunakan guru kurang optimal, sehingga minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model *discovery learning* berbantuan lagu terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I. Jenis penelitian eksperimen dengan desain *quasi eskperimental* design bentuk *nonequivalent control grup design*. Teknik analisis data menggunakan uji T-test dan uji N-Gain. Hasil belajar mengalami peningkatan dilihat dari $t_{hitung} > (4,35 > 2,06)$. N-Gain menunjukkan hasil belajar di kelas eksperimen sebesar 60,92 (cukup efektif). Simpulan dari penelitian ini adalah model *discovery learning* berbantuan lagu lebih efektif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas I.

Abstract

The background of this study was the less optimal of the learning model used by the teacher, so that the learning interest and outcomes of Indonesian language were low. This study aimed to test the effectiveness of song-assisted discovery learning model towards the learning interest and outcomes of Indonesian language on 1st grade students. The type of this study was quasi experimental design in the form of nonequivalent control group design. The data analysis technique used the T-test and N-Gain test. The learning outcomes also increased and could be seen from the $t_{hitung} > t_{tabel} (4,35 > 2,06)$. The N-Gain also showed the learning outcomes in the experimental class was 60,92 (moderate). The conclusion of this study was that song-assisted discovery learning model were more effective towards the learning outcomes of Indonesian language on 1st grade students.

PENDAHULUAN

Sekolah dasar adalah kesempatan pertama untuk siswa dalam meningkatkan kemampuan yang dimilikinya. Di sekolah dasar siswa memperoleh pengenalan dan pembiasaan belajar. Guru memiliki tugas yang penting supaya dapat mengembangkan budaya belajar yang bagus bagi siswa, supaya memiliki kompetensi-kompetensi untuk meningkatkan kemampuan diri mereka (Susanto, 2016:242).

Hal ini berbeda dengan fakta pembelajaran di sekolah selama ini. Faktanya permasalahan yang ada di kelas I SD N Gugus Budi Utomo Kecamatan Mijen Kota Semarang. Dari hasil wawancara guru berpendapat bahwa siswa kelas 1 masih dalam tahap pembiasaan dari TK ke SD yang masih dalam tahap belajar membaca, menulis dan berhitung. Sebagian besar siswa kelas 1 masih mengalami kesulitan dalam membaca. Untuk mengenal hingga dapat mengeja kata siswa membutuhkan waktu hingga satu bulan lebih. Padahal metode yang digunakan guru untuk mengajarkan membaca sudah menggunakan metode SAS. Siswa yang masih belum dapat membaca dengan lancar harus berhadapan dengan materi pembelajaran yang sudah cukup luas. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik kesulitan untuk mengerti isi dari materi dan menghafal materi yang sedang di pelajari. Terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia, karena di kelas rendah materi Bahasa Indonesia tidak hanya tentang Bahasa Indonesia tapi terdapat juga tentang materi IPA dan IPS didalamnya.

Pembelajaran menurut Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 pasal 1 ayat 19 adalah "proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Dalam kenyataannya proses pembelajaran selama ini guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, model yang digunakan masih belum optimal dan bervariasi, dalam proses pembelajaran. Jarang bagi guru menggunakan model-model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif, menyenangkan dan terstruktur. Kesulitan-kesulitan dalam memilih dan menemukan model yang tepat dengan materi yang ada, dan kesulitan dalam penyusunan perangkat pembelajaran sesuai dengan ketentuan kurikulum 2013.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi didalam kelas menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum bisa membaca yang menyebabkan kesulitan memahami dan menghafal materi pelajaran, rendahnya minat belajar siswa, belum maksimalnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran yang disebabkan oleh belum optimal dan bervariasinya model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan

model *discovery learning* berbantuan lagu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Keuntungan dari menggunakan model *discovery learning* yaitu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan potensi kognitif dan keterampilan, menumbuhkan suasana yang menyenangkan, meningkatkan konsep dasar, dan dapat meningkatkan percaya diri karena memperoleh kepercayaan bekerja sama (Widiasworo, 2018:146).

Diharapkan dengan menerapkan model *discovery learning* berbantuan lagu terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa dapat merasa senang, nyaman selama mengikuti pembelajaran, meningkatkan kemampuan membaca siswa, sehingga dengan kemampuan membaca yang meningkat akan mudah bagi siswa untuk memahami materi pelajaran. Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah dilakukan oleh Seprina Wati, Yasnur Asri, dan Nursaid (2018) dengan judul "Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Lagu terhadap Keterampilan Menulis Teks Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Payakumbuh". Penggunaan model *discovery learning*, untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis teks puisi dapat dibantu menggunakan media, salah satunya media lagu. Lagu sebagai salah satu media pembelajaran sangat berpengaruh pada daya kreatif siswa. Media lagu dalam pembelajaran adalah sebagai inspirasi yang dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi rangsangan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Seprina Wati, Yasnur Asri, dan Nursaid dikuatkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ira Miranti, Engliana, dan Fitri Senny Hapsari dengan judul "Penggunaan Media Lagu Anak-Anak Dalam Mengembangkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa di PAUD". Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan lagu-lagu Bahasa Inggris untuk menambah kosakata dari siswa. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti hendak melaksanakan penelitian eksperimen dengan judul "Keefektifan Model *Discovery Learning* Berbantuan Lagu terhadap Minat dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SDN Gugus Budi Utomo". Pemilihan lokasi penelitian di Gugus Budi Utomo dikarenakan permasalahan yang ada sama seperti permasalahan yang ditemukan ketika peneliti melakukan PPL.

METODE PENELITIAN

Penelitian tentang "Keefektifan Model *Discovery Learning* Berbantuan Lagu terhadap Minat dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SDN Gugus Budi Utomo" ini termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, karena bertujuan untuk mencari pengaruh dari suatu perlakuan. Sugiyono (2016:107) menerangkan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian eksperimen ini adalah *Quasi Experimental Design*

dengan bentuk *Nonequivalent Control Grup Design*. Sugiyono (2016: 116) berpendapat desain ini hampir sama dengan pretest-posttest control group design, hanya pada desain ini kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara random. 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.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa I SDN Gugus Budi Utomo Kecamatan Mijen Kota Semarang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Kedungpane 02 sebagai kelas eksperimen dan SDN Jatibarang 03 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes serta non tes yang meliputi wawancara, kuesioner, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas, uji linieritas, dan uji kesamaan rata-rata yang dilanjutkan dengan uji T dan uji N-Gain.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Awal

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data populasi skor awal pada hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi Bentuk, Warna, Ukuran dan Permukaan Benda siswa kelas I SDN Gugus Budi Utomo berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai $Sig. > \alpha = 0,05$ (Sundayana, 2014: 88). Hasil uji normalitas nilai *pretest* siswa di kelas eksperimen menunjukkan nilai $Sig. = 0,116 > \alpha = 0,05$ dan pada kelas kontrol menunjukkan nilai $Sig. = 0,2 > \alpha = 0,05$ maka sebaran data nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disimpulkan berdistribusi normal, serta pada hasil uji normalitas data nilai angket awal siswa di kelas eksperimen menunjukkan nilai $Sig. = 0,002 < \alpha = 0,05$ dan kelas kontrol menunjukkan nilai $Sig. = 0,132 > \alpha = 0,05$ maka sebaran data nilai angket awal kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disimpulkan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui terdapat kesamaan varian atau tidak pada suatu populasi. Apabila varian yang dimiliki oleh sampel yang bersangkutan tidak jauh berbeda, maka data sampel cukup homogen dan dapat digeneralisasikan. Dari hasil output uji homogenitas varians dengan menggunakan uji Levene, pada *based on mean* diperoleh nilai $Sig. = 0,410$. Adapun kriteria pengujian jika nilai $Sig. > \alpha = 0,05$ maka varians homogen, begitu juga sebaliknya. Hasil uji homogenitas nilai *pretest*

siswa nilai $Sig. = 0,410 > \alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa varian dari nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut homogen, dan nilai angket awal siswa diperoleh $Sig. = 0,233 > \alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa varian dari nilai angket awal kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut homogen.

Uji Kesamaan Rata-Rata

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas terhadap nilai pretest dan angket awal kelas eksperimen maupun kelas kontrol, peneliti kemudian melakukan uji kesamaan rata-rata skor *pretest* dan angket awal untuk memastikan adanya kesamaan kemampuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ketentuan yang digunakan adalah jika atau nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima, dan jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak (Priyatno, 2010:36). Dari hasil perhitungan kesamaan rata-rata nilai *pretest* antara siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diketahui $0,773 > 0,05$ atau nilai signifikansi $> 0,05$. Sedangkan hasil perhitungan kesamaan rata-rata nilai angket awal minat belajar dapat diketahui nilai $sig = 0,915 > 0,05$ atau nilai signifikansi $> 0,05$. Berdasarkan ketentuan yang berlaku, maka H_0 diterima berarti tidak terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan angket awal minat belajar yang signifikan antara siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga penelitian dapat dilakukan.

Analisis Data Akhir

Uji Normalitas

Pada hasil analisis uji normalitas *posttest* di kelas eksperimen menunjukkan nilai $Sig. = 0,2 \geq 0,05$ dan pada kelas kontrol menunjukkan nilai $Sig. = 0,2 \geq 0,05$. Sedangkan untuk hasil uji normalitas angket akhir nilai minat belajar siswa kelas eksperimen diperoleh nilai $Sig. = 0,146 > \alpha = 0,05$ dan pada kelas kontrol menunjukkan nilai $Sig. = 0,200 > \alpha = 0,05$ maka sebaran data nilai *posttest* dan angket akhir minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disimpulkan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Pada hasil analisis uji homogenitas *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai $Sig. = 0,528 \geq 0,05$. Sedangkan untuk hasil uji normalitas angket akhir nilai minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh nilai $Sig. = 0,146 > \alpha = 0,05$ dan pada kelas kontrol menunjukkan nilai $Sig. = 0,200 > \alpha = 0,05$ maka sebaran data nilai *posttest* dan angket akhir minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disimpulkan berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Uji T

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya adalah uji perbedaan rata-

rata data akhir untuk mengetahui keefektifan model *Discovery Learning* berbantuan lagu terhadap minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas I SDN Gugus Budi Utomo. Pengambilan keputusan berdasarkan signifikansi, dapat dilihat pada hasil *paired sample test* dikolom terakhir sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Pada output bagian *paired samples statistics* menjelaskan tentang perhitungan data dari *pretest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas eksperimen, diperoleh signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan rata-rata nilai antara *pretest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas eksperimen.

Pada perhitungan data *pretest* kelas kontrol dan *posttest* kelas kontrol, diperoleh signifikansi $0,004 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan rata-rata nilai antara *pretest* kelas kontrol dan *posttest* kelas kontrol. Perhitungan data dari angket awal kelas eksperimen dan angket akhir kelas eksperimen, diperoleh signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan rata-rata nilai antara angket awal minat belajar kelas eksperimen dan angket akhir minat belajar kelas eksperimen. Perhitungan data dari angket awal kelas kontrol dan angket akhir kelas kontrol, diperoleh signifikansi $0,017 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan rata-rata nilai antara angket awal minat belajar kelas kontrol dan angket akhir minat belajar kelas kontrol.

Uji N-Gain

Setelah diketahui perbedaan hasil belajar siswa, maka peneliti kemudian mencari tahu keefektifan melalui ada tidaknya peningkatan kemampuan siswa dari sebelum dan sesudah pemberian perlakuan model *Discovery Learning* berbantuan lagu terhadap minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia. Dalam hal ini, peneliti menggunakan uji N-Gain. Data ini diperoleh dari selisih antara nilai *posttest* dan *pretest*. Data nilai hasil belajar Bahasa Indonesia yang menunjukkan peningkatan secara signifikan pada *pretest* dan *posttest* siswa kelas I SDN di Gugus Budi Utomo juga disajikan dalam bentuk diagram garis sebagai berikut.



Gambar 1 Rata-Rata Nilai Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Berdasarkan diagram garis yang tertera pada gambar 1 dapat diketahui bahwa terdapat

interaksi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum dilakukan perlakuan, kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan yang sama. Setelah diberikan perlakuan berupa model *Discovery Learning* berbantuan lagu, kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Karena terdapat interaksi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol maka untuk mengetahui besar peningkatan nilai hasil belajar Bahasa Indonesia digunakan penghitungan N-Gain.

Peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelas eksperimen sebesar 60,92% termasuk dalam kategori cukup efektif. Sedangkan pada kelas kontrol sebesar 49,57% termasuk dalam kategori kurang efektif. Rata-rata *gain* ternormalisasi yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa peningkatan nilai hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas I SDN di Gugus Budi Utomo merupakan pengaruh dari penerapan model *Discovery Learning* berbantuan Lagu. Kelas yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan Lagu mendapatkan peningkatan nilai hasil belajar Bahasa Indonesia yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Data nilai angket akhir minat belajar dan angket awal minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol juga disajikan dalam bentuk diagram garis sebagai berikut.



Gambar 2 rata-rata nilai minat Belajar Bahasa Indonesia

Diketahui bahwa siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan minat sedangkan siswa kelas kontrol tidak mengalami peningkatan minat. Sebelum dilakukan perlakuan, rata-rata minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kategori yang sama yaitu baik. Setelah diberikan perlakuan berupa model *Discovery Learning* berbantuan lagu, minat siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan. Kelas kontrol minat siswa tidak mengalami peningkatan.

Peningkatan minat belajar Bahasa Indonesia pada kelas eksperimen sebesar 22,80 termasuk dalam kategori rendah. Begitu pula pada kelas kontrol sebesar 9,24 termasuk dalam kategori rendah. Meskipun peningkatan nilai angket belajar sama-sama masuk dalam kategori rendah, namun peningkatan nilai angket belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Patandung pada tahun 2017 yang dimuat dalam *Journal of Educational Science and Technology*, Volume 3 Nomor 1 Hal. 9-17, p-

ISSN:2460-1497 dan e-ISSN: 2477-3840 dengan judul “Pengaruh model discovery learning terhadap peningkatan motivasi belajar IPA Siswa”. Setelah diberi perlakuan yaitu penerapan model discovery learning pada kelompok eksperimen dan direct method pada kelompok kontrol, maka terjadi peningkatan motivasi siswa pada kedua kelompok menjadi tingkat motivasi kategori tinggi, sekalipun demikian nilai rata-rata tingkat motivasi dan persentase peningkatan kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding kelompok kontrol.

Rosdianwinata pada tahun 2015 yang dimuat dalam Mendidik Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran Vol. 1, No.1, ISSN: 2443-1435 dengan judul “Penerapan Metode Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa”. Dalam penelitiannya, disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *discovery* peranan guru bukan pemberi jawaban akhir atas pertanyaan siswa, melainkan mengarahkan siswa untuk membentuk pengetahuan matematika sehingga diperoleh pengetahuan yang didapatkan secara maksimal. Penelitian yang dilakukan oleh Maarif pada tahun 2016 yang dimuat dalam *International Journal of Research in Education and Science, Volume 2, Issue 1*, ISSN: 2148-9955 dengan judul “*Improving Junior High School Students' Mathematical Analogical Ability Using Discovery Learning Method*”. Dalam penelitiannya Samsul Maarif menyimpulkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan analogis matematika siswa menggunakan metode *discovery learning* lebih baik daripada kelompok ekspositori.

Penelitian yang dilakukan oleh Martaida dkk pada tahun 2017 yang dimuat dalam *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME) e-ISSN: 2320-7388, p-ISSN: 2320-737X Volume 7, Issue 6 Ver. I, PP 01-08* dengan judul “*The Effect of Discovery Learning Model on Student's Critical Thinking and Cognitive Ability in Junior High School*”. Dalam penelitiannya Tota Martaida dkk menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa yang menerapkan model pembelajaran penemuan lebih baik daripada kemampuan berpikir kritis siswa dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh In'am dan Hajar pada tahun 2018 yang dimuat dalam *International Journal of Instruction January 2017, Vol.10, No.1 e-ISSN: 1308-1470, p-ISSN: 1694-609X pp. 55-70* dengan judul “*Learning Geometry through Discovery Learning Using a Scientific Approach*”. Dalam penelitiannya In'am dan Hajar menyimpulkan bahwa aktivitas guru selama implementasi pembelajaran geometri menggunakan *Discovery Learning* dengan Pendekatan Ilmiah ini sejalan dengan desain pembelajaran yang valid. Guru dalam kegiatan ini menjadi lebih inovatif dan kemampuan guru

meningkat. Peningkatan terlihat ketika guru mempersiapkan kegiatan belajarnya dengan lebih baik agar mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Penelitian Vahlia pada tahun 2014 yang dimuat dalam Aksioma Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro ISSN 2442-5419 Vol. 3, No. 2, hal. 43-54 dengan judul “*Ekperimentasi Model Pembelajaran Discovery Dan Group Investigation Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Kreativitas Siswa*”. Dalam penelitiannya Ira vahlia menyimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery* yang mampu membuat siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga dapat digunakan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan.

Penelitian yang dilakukan oleh Listika Burais, M. Ikhsan dan M. Duscri pada tahun 2016 yang dimuat dalam Jurnal Didaktik Matematika, ISSN: 2355-4185, Vol. 3, No.1 dengan judul “*Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa melalui Model Discovery Learning*”. Dalam penelitiannya Listika Burais, M. Ikhsan dan M. Duscri menyimpulkan bahwa peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model *discovery learning* lebih baik dari siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional baik ditinjau berdasarkan keseluruhan siswa maupun pengelompokan siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Rosdiana dkk, pada tahun 2017 yang dimuat dalam Jurnal Pendidikan:Teori, Penelitian, dan Pengembangan, Volume: 2 Nomor: 8, Halaman: 1060—1064, EISSN: 2502-471X dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Terhadap Efektivitas Dan Hasil Belajar Siswa*”. Dalam penelitiannya Rosdiana dkk menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh efektivitas pembelajaran pada kelompok yang menggunakan model *discovery learning*, yaitu lebih tinggi dibanding dengan kelompok lain yang tidak menggunakan. Dari data hasil ketuntasan belajar siswa menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, kemudian kepada ayah dan ibu yang selalu mendoakan serta mendukung setiap langkah yang dijalani. Ibu dosen pembimbing Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn., yang telah memberikan bimbingan, dorongan, dan doa sehingga peneliti mampu menyelesaikan karya ilmiah ini dengan baik dan lancar. Kepada Ibu dan Bapak dosen Dr. Deasylina da Ary, S.Pd., M.Sn. selaku penguji I dan Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd. selaku penguji II, serta kepada almamater UNNES yang selalu memberikan motivasi untuk berkarya dan meraih cita-cita.

DAFTAR PUSTAKA

- Burais, Listika, M. Ikhsan, M. Duskri. 2016. *Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa melalui Model Discovery Learning*. **Jurnal Didaktik Matematika** 3(1).
- In'am, Akhsanul, Siti Hajar. 2017. *Learning Geometry through Discovery Learning Using Scientific Approach*. **International Journal of Instruction** 10(1). Malang.
- Maarif Samsul. 2016. *Improving Junior High School Students Mathematical Analogical Ability Using Discovery Learning Method*. **International Journal of Research in Education and Science** 2(1).
- Martaida, Tota, Nurdin Bukit, Eva Marlina G. 2017. *The Effect of Discovery Learning Model on Student's Critical Thinking and Cognitive Ability in Junior High School*. **Journal of Method in Education** 7(6). Medan: Universitas Negeri Medan.
- Miranti, Ira, Engliana, Fitri Senny H. 2015. *Penggunaan Media Lagu Anak-Anak dalam Mengembangkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa di PAUD*. **Jurnal Ilmiah Kependidikan** 11(2). Universitas Indraprasta PGRI.
- Patandung, Yosef. 2017. *Pengaruh model Discovery Learning terhadap Peningkatan Motivasi Belajar IPS Siswa*. **Journal of Education Science and Technology** 2(1). Toraja Utara: LKP Matrix Computech.
- Rosdiana, Didimus Tanah B., Susilo. 2017. *Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning terhadap Efektivitas dan Hasil Belajar Siswa*. **Jurnal Pendidikan** 2(8). Universitas Mulawarman.
- Rosdianwinata, Eka. 2015. *Penerapan Metode Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa*. **Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran** 1(1). Banten: Universitas Mathla' Anwar.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Prenadamedia Group.
- Vahlia, Ira. 2014. *Eksperimentasi Model Pembelajaran Discovery Learning Group Investigation terhadap Prestasi Belajar Matematika ditinjau dari Kreativitas Siswa*. **Jurnal Pendidikan Matematika** 3(2). FKIP Universitas Muhammadiyah Metro.
- Wati, Seprina, Yasnur Asri, Nursaid. 2018. *Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Lagu terhadap Keterampilan Menulis Teks Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Payakumbuh*. **Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia** 7(3). Padang: Universitas Negeri Padang.
- Widiasworo, Erwin. 2018. *Strategi Pembelajaran Edu Tainment Berbasis Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Med