

e-issn:

Volume 1, Number 2 2022

SAFE

Education



Universitas Sebelas April

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Editorial Office: Jl. Angrek Situ no. 19, Sumedang, Indonesia 45323

ejournal.unsap.ac.id

DAFTAR ISI

SAEE

Sebelas April Elementary Education

PENGUNAAN MEDIA PETA TIMBUL UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS PADA MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA DI INDONESIA

Aas Sukaetin, Ria Kurniasari, Wawan Eka Setiawan (Hal. 1-10)

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *EXAMPLE NON EXAMPLE* TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS MATERI JENIS-JENIS PEKERJAAN PADA SISWA KELAS IV SDN CIPAMEUNGPEUK

Berliana Dwi Putri N, Agus Jaenudin, Awaliyah Dahlani (Hal. 11-20)

PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPS PADA MATERI TOKOH YANG BERPENGARUH PADA KERAJAAN HINDU BUDDHA

Dea Novita, Ece Sukmana, Avini Martini (Hal. 21-31)

PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPS DI KELAS IV SDN CIPUNAGARA KECAMATAN WADO KABUPATEN SUMEDANG TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Iis Komalasari, Yena Sumayana, Rony Hidayat Sutisna (Hal. 32-40)

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS PADA MATERI OPERASI HITUNG PECAHAN CAMPURAN

Lisinta Nabila, Poppy Anggraeni, Hani Handayani (Hal. 41-51)

ANALISIS *PARENTING* DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI KARAKTER PESERTA DIDIK KELAS 3 SDN SUKASARI 02 PADA MASA PANDEMI COVID-19

Mega Vaya Handoko Putri, Anggi Citra Apriliana, Deni M. Budiman (Hal. 52-55)

PEMBELAJARAN KARANGAN SEDERHANA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR

Nurjakiah, Asep Saepurokhman, Nia Royani (Hal. 56-61)

PENGUNAAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN BAHASA INDONESIA PADA MATERI MENYUSUN KALIMAT

Raysa Yassinta Pratiwi, Pupung Rahayu Novianti, Aulia Akbar (Hal. 62-68)

MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MENULIS RINGKASAN MELALUI METODE *EVERYONE IS A TEACHER HERE*

Widdy Wulan Sari¹, Nandang Kusnandar², Fajar Kusumah Solihin³ (Hal. 69-77)

**PENGUNAAN MEDIA PETA TIMBUL UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS PADA MATERI KERAGAMAN SUKU
BANGSA DAN BUDAYA DI INDONESIA**

**(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV SDN Cikubang Kecamatan
Pamulihan Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021)**

Aas Sukaetin^{*1}, Ria Kurniasari², Wawan Eka Setiawan³
STKIP Sebelas April Sumedang

Info Artikel

Received 8 July , 2022
Revised 11 July, 2022
Accepted 18 July , 2022

Kata Kunci:

Aktivitas Belajar,
Hasil Belajar,
Peta Timbul.

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Cikubang, diketahui bahwa penelitian ini di latarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPS. Jumlah siswa yang dinyatakan tuntas dalam pembelajaran hanya ada 6 siswa atau 39,4% dari 19 siswa. Permasalahan tersebut muncul karena guru kurang kreatif menggunakan media pada saat pembelajaran berlangsung dan metode yang digunakan juga masih bersifat klasikal. Kemudian dari faktor siswa adalah kurang minat dan perhatian terhadap pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa tidak terlihat secara aktif. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan salah satu media pembelajaran yang diduga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa diantaranya media peta timbul. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan proses dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media peta timbul. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain Kemmis dan Mc. Taggart, yaitu model siklus yang dilakukan secara berulang- ulang dan berkelanjutan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi aktivitas dan hasil belajar siswa. Setelah menggunakan media pembelajaran media peta timbul, kemampuan siswa mengalami peningkatan. Setelah pelaksanaan tindakan siklus I jumlah siswa yang dinyatakan tuntas dalam pembelajaran meningkat menjadi 9 orang siswa atau 47.3% dari 19 orang siswa. Selanjutnya pada siklus II jumlah siswa yang dinyatakan tuntas meningkat menjadi 19 orang siswa atau 100%. Dengan demikian, penggunaan media peta timbul dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Cikubang Kecamatan Pamulihan Kabupaten Sumedang.



Copyright © 2022 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Penulis yang sesuai:

Aas Sukaetin,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD),
Universitas Sebelas April Sumedang
Jl. Angrek Situ No.19 Tlp.(0261) 202911 Fax. (0261) 210223 Sumedang
Email: aassukaetin88@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan. Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia. Pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya agar memperoleh hasil yang diharapkan. Melalui pendidikan yang berkualitas, kita

akan mudah mengikuti perkembangan zaman, khususnya dalam perkembangan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pendidikan dalam arti luas merupakan usaha manusia untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya, yang berlangsung sepanjang hayat. Henderson (Sadulloh, 2018: 5) mengemukakan, "Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat semenjak manusia lahir". Warisan sosial merupakan bagian dari lingkungan masyarakat, merupakan alat bagi manusia untuk perkembangan manusia yang terbaik dan inteligen, untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya.

Pendidikan sudah dimulai semenjak manusia lahir, pendidikan di dapatkan bukan hanya dari proses pembelajaran di dalam sekolah, melainkan pendidikan juga kita dapatkan dari lingkungan sekitar. Maka dari itu lingkungan menjadi salah satu faktor pendukung sebagai proses perkembangan manusia baik dalam segi pendidikan maupun dalam segi sikap atau karakter yang dimiliki oleh individu. Pendidikan disekolah dasar dikemas berdasarkan karakter dan budaya bangsa yang mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar termasuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kemudian ditetapkan dalam kurikulum.

Dalam dokumen Kurikulum IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. "Mata pelajaran IPS merupakan sebuah mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya" (Sapriya, 2009: 7). Bahwa tujuan utama pendidikan IPS adalah membantu kaum muda mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan bagi kepentingan publik sebagai warga negara dari beragam budaya dan masyarakat demokratis di dunia. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial (Depdiknas, 2006: 4).

Pembelajaran IPS bukan hanya sebatas pada upaya untuk mentransfer konsep dari guru kepada siswa yang bersifat hafalan belaka, tetapi lebih menekankan pada upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah mereka pelajari sebagai bekal dalam memahami dan menjalani dalam kehidupan bermasyarakat di lingkungan yang dinamis, sehingga mereka mampu menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab dan warga negara yang cinta damai. Namun salah satu permasalahan yang menyangkut pengelolaan proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS adalah pelajaran yang cenderung menimbulkan rasa bosan pada siswa, karena IPS adalah pelajaran yang identik dengan menghafal. Siswa akan sangat malas untuk menghafal sesuatu yang tidak mereka sukai dan pahami sehingga guru perlu menciptakan suatu cara agar pembelajaran IPS menjadi menyenangkan bagi siswa. Untuk meningkatkan aktivitas dimana hasil belajar siswa dibutuhkan suatu pendekatan, model, metode, teknik, strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan interaksi, perhatian, serta minat belajar dalam proses pembelajaran. Tetapi pada kenyataannya tidak semua kegiatan pembelajaran memperoleh hasil sesuai dengan apa yang diharapkan. Sementara disisi lain tujuan pembelajaran merupakan suatu keharusan untuk dapat direalisasikan. Sehingga tidak heran berbagai langkah dilakukan demi tercapainya tujuan pembelajaran yang ideal. Ketidak idealan pencapaian tujuan pembelajaran terjadi juga pada saat pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia di Kelas IV SDN Cikubang. Dari hasil observasi diketahui siswa hanya mendengarkan penjelasan, menulis, dan menghafal materi yang diajarkan. Dari kondisi ini dapat diketahui bahwa siswa hanya menjadi subjek pembelajaran dengan ditandai minimnya aktivitas siswa dalam memahami materi melalui kegiatan yang bervariasi. Permasalahan belajar siswa di SDN Cikubang khususnya kelas

IV adalah menganggap IPS sebagai ilmu hafalan dan tidak memiliki makna dalam kehidupan mereka. Hal ini menjadi salah satu kelemahan pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Disamping kelemahan, cara mengajar yang membosankan dan tidak digunakannya media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Model pengajaran konvensional memposisikan guru sebagai pemilik ilmu atau otoritas pengetahuan. Guru dianggap sebagai orang yang memberi ilmu atau pengetahuan. Pembelajaran yang monoton seperti ini akan menciptakan suasana kelas yang kurang nyaman. Sehingga banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar, kurang mampu berfikir kritis dan tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga akan membuat siswa menjadi tidak bergairah, diam, mengantuk, mengobrol dan mengganggu teman lain. Keadaan demikian menjadikan segala aktivitas dan interaksi antar siswa menjadi berkurang, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Dampak dari aktivitas seperti ini dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil evaluasi diketahui bahwa dari 19 siswa hanya 6 orang (31,6%) yang memperoleh nilai setara dan atau diatas KKM dan dinyatakan tuntas. Sementara 13 orang (68,4%) siswa lainnya masih mendapat nilai dibawah KKM dan dinyatakan tidak tuntas.

Pencapaian pembelajaran yang tidak maksimal tersebut menjadi masalah tersendiri dan harus segera diatasi. Berdasarkan hasil observasi awal terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa siswa tidak terlibat secara maksimal, pembelajaran tidak dinamis, dan kegiatan pembelajaran yang dikembangkan tidak menggunakan berbagai fasilitas agar siswa mudah memahami materi pembelajaran. Menyikapi hal ini tentunya alternatif yang diambil harus sesuai dengan karakteristik masalah tersebut. Adapun alternatif yang diyakini dapat mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran, karena dengan media pembelajaran akan memberikan berbagai alternatif kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Tentunya hal ini sesuai dengan pengertian dan tujuan media yang dikemukakan oleh Briggs (Susilana dan Riyana, 2009: 6) bahwa, "Media adalah merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar".

Adapun media yang diyakini mampu mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPS dikelas IV SDN Cikubang pada materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia adalah media peta timbul. Penggunaan media peta timbul pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia akan memberikan berbagai kemudahan kepada siswa dalam memahami materi dengan aktivitas yang menantang dan menyenangkan. Peta timbul adalah peta yang digambarkan dengan bubur koran dan sebagainya sehingga gambarnya tampak seperti keadaan yang sebenarnya

Penggunaan media pembelajaran peta timbul berbahan barang bekas tersebut diharapkan dapat meningkatkan ketuntasan belajar pada mata pelajaran IPS khususnya dalam pembelajaran tentang keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Hal tersebut dikarenakan peta timbul mempunyai permukaan tampak seperti keadaan yang sebenarnya. Sehingga anak dapat membedakan keragaman suku bangsa dan budaya tersebut melalui peta timbul. Disamping itu dengan media ini akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi mata pelajaran IPS yang berkaitan dengan keragaman suku bangsa dan budaya tersebut melalui peta.

1.1. Landasan Teori

1.2.1 Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar siswa merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan objek yang dipelajarinya, sehingga proses pembentukan pengetahuan baru dan yang sudah ada akan lebih baik. Sadirman (Asmaradewi, 2017:10) menyatakan bahwa, “Aktivitas belajar yang bersifat fisik maupun mental” dalam kegiatan belajar ke dua aktivitas itu harus terkait. Dengan demikian, kaitan antara keduanya akan menghasilkan aktivitas belajar yang optimal.

Berdasarkan penjelasan di atas, aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam pembelajaran secara aktif guna mencapai keberhasilan belajar. Maka dalam proses pembelajaran siswa yang harus lebih banyak melakukan aktivitas. Aktivitas belajar akan menjadikan pembelajaran yang efektif. Guru tidak hanya menyampaikan pengetahuan dan keterampilan saja, namun guru harus mampu membawa siswa aktif dalam belajar. Sehingga suasana kelas menjadi kondusif dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya secara optimal. Hal ini senada dengan apa yang dikemukakan oleh Paul B. Diedrich (Sadirman, 2010: 101) yang membuat suatu daftar berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut.

- 1) *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya membaca, memperhatikan.
- 2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening activities*, Sebagai contoh mendengarkan uraian, mendengarkan percakapan, mendengarkan diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram
- 6) *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain, berkebun, beternak.
- 7) *Mental activities*, misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities*, misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Klasifikasi kegiatan siswa diatas menunjukkan bahwa aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran dikelas cukup luas. Apabila kegiatan tersebut dapat diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar secara optimal, maka proses pembelajaran akan berjalan efektif, situasi yang kondusif, hangat, menyenangkan, menarik dan nyaman. Sehingga pembelajaran yang berlangsung tidak membosankan dan pada akhirnya akan menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal jika hal tersebut di atas dapat dilakukan.

1.2.2 Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar siswa hatau faktor lingkungan. Faktor dari dalam diri siswa terutama menyangkut kemampuan yang dimiliki oleh siswa.

Bloom (Suprijono, 2017: 6-7) mendefinisikan, “Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Terdapat enam tingkatan ranah kognitif, yaitu dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Pada ranah afektif, terdapat lima tingkatan yaitu menerima, memberi respon, menilai, organisasi, dan karakterisasi, sedangkan pada ranah psikomotor, terdapat tiga, yaitu initiatory, pre-routine, dan routinized.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni sebagai berikut.

1. Pengetahuan, contohnya pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, istilah tersebut memang perlu di hafal dan diingat agar dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep lain.
2. Pemahaman, contohnya menjelaskan dengan susunan kalimat, memhberi contoh lain dari yang telah di contohkan, atau mengungkapkan petunjuk penerapan pada kasus lain.
3. Aplikasi, yakni penerapan didasarkan atas realita yang ada di masyarakat atau realita yang ada dalam teks bacaan.
4. Analisis, yaitu usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya.
5. Sintetis, yakni kemampuan menemukan hubungan yang unik, kemampuan menyusun rencana atau langkah-langkah operasi dari suatu tugas atau problem yang ditengahkan, kemampuan mengabstraksikan sejumlah besar gejala, data, dan hasil observasi menjadi terarah.
6. Evaluasi, yaitu pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat hindari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan masalah, metode, materil, dll.

Jadi dapat disimpulkan bahwa berhasil tidaknya seseorang dalam belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal saja melainkan faktor eksternal dan pendekatan belajar atau media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

1.2.3 Media Pembelajaran Peta Timbul

Pengertian media adalah kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’. ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Menurut Briggs (Susilana dan Riyana, 2009: 6) bahwa, “Media adalah merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar”. Sehingga media pembelajaran menjadi sumber penting untuk menunjang proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran sekarang ini menjadi penghubung antara guru dan siswa dimana guru saat ini berperan sebagai fasilitator, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat menjembatani permasalahan keterbatasan daya serap siswa dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas.

Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu bentuk dari kegiatan proses pembelajaran untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran yang berlangsung. Memandang media pembelajaran bukan hanya berupa alat dan bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Dengan demikian, yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan yang dikindisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap, atau menambahkan ketrampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Berdasarkan jenis media pembelajaran jika ditinjau dari segi penggunaannya media peta timbul termasuk ke dalam media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) yang memegang peran sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan ini merupakan media visual yang di manipulatif, sehingga dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Peta adalah suatu gambaran atau representasi unsur-unsur ketampakan abstrak yang dipilih dari permukaan bumi atau benda-benda angkasa. Peta merupakan gambaran sebagian atau seluruh wilayah permukaan bumi dengan berbagai kenampakannya pada suatu bidang datar yang diperkecil menggunakan skala tertentu. Sedangkan kata timbul dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu naik dan

keluar ke atas, tampak; muncul atau keluar. Sehingga peta timbul dapat di definisikan peta yang dibuat berdasarkan bentuk muka bumi yang sebenarnya. Peta timbul juga disebut peta tiga dimensi, sebab mengandung 3 unsur, yakni unsur panjang, lebar, dan unsur tinggi.

Menurut Daryanto (2013: 31) bahwa, “Peta timbul yang secara fisik termasuk model lapangan, adalah peta yang dapat menunjukkan tinggi rendahnya permukaan bumi. Peta timbul memiliki ukuran panjang, lebar, dan dalam”. Peta timbul dapat dibuat oleh guru bersama siswa sehingga dapat memupuk daya kreasi, daya imajinasi, dan memupuk rasa tanggung jawab bersama terhadap hasil karya bersama. Bahan yang dapat dipakai membuat peta timbul adalah karton, steropom, dan lem. Pemilihan bahan disesuaikan dengan keperluan peta timbul yang ingin dibuat.

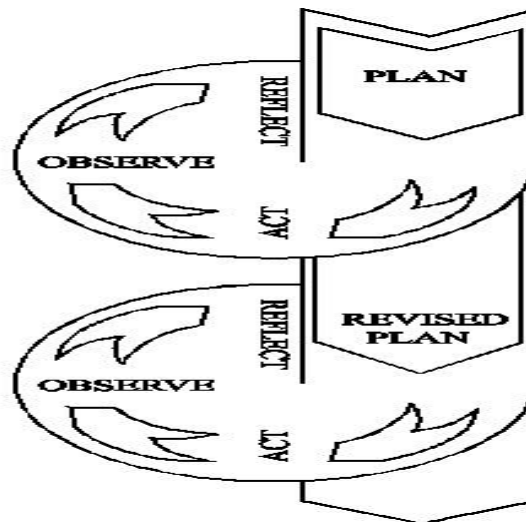
Sehingga penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, penggunaan peta timbul sekaligus sebagai media dalam pembelajaran IPS sangat efektif diterapkan di sekolah dasar. Pembelajaran pun menjadi lebih bermakna dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit dan meningkatkan kinerja guru di lapangan sehingga hasilnya mengalami peningkatan

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan yakni penelitian tindakan kelas atau yang lazim kita kenal dengan classroom action reseach. Penelitian ini merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang melibatkan guru sebagai penelitian untuk meningkatkan dan memperbaiki masalah-masalah pada proses pembelajaran siswa di kelas dengan membuat rencana terlebih dahulu, kemudian melaksanakan, mengamati, dan melakukan refleksi tindakan terhadap kegiatan melalui siklus.

Menurut Salahudin (2015 : 19) bahwa, “Penelitian tindakan kelas adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan inovatif dalam mendeteksi dan memecahkan masalah”. Tujuan utama dari penelitian tidakan kelas adalah perbaiki dan peningkatkan layanan pembelajaran. Penelitian tindakan kelas merupakan satu rangkaian lengkap (*a spiral of steps*) yang terdiri dari empat komponen, yaitu : 1) perencanaan (*planning*); 2) aksi atau tindakan (*acting*); 3) observasi dan evaluasi proses hasil tindakan (*observation and evaluation*) dan 4) refleksi (*reflecting*). Hanya saja sesudah suatu selesai diimplementasikan, khususnya sesudah refleksi, kemudian dibuat perencanaan ulang (*replanning*) yang merupakan revisi terhadap implementasi siklus sebelumnya. Selanjutnya, berdasarkan perencanaan ulang tersebut dilaksanakan siklus memiliki desain yang sama, sehingga PTK dapat dilakukan dengan beberapa siklus tindakan.

Secara operasional tahap-tahap penelitian menurut Kemmis dan Mc. Teggart (Kunandar, 2012: 45), yaitu ditujukan sebagai berikut:



**Gambar 1. Model Spiral Kemmis dan McTegart
(Kunandar, 2012 : 45)**

Alur penelitian tindakan ini terdiri dari empat langkah dan dapat di uraikan sebagai berikut.

1. Perencanaan (*plan*), Perencanaan diawali dengan menyiapkan keperluan dalam pelaksanaan pembelajaran seperti guru menentukan sub pokok bahasan yang akan diajarkan, menyusun dan mengembangkan bahan ajar (materi), menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan pokok bahasan, merancang kegiatan dan menyiapkan lembar observasi dan tes untuk mengetahui perkembangan siswa setelah diberikan tindakan.
2. Tindakan (*action*) ada tahap ini peneliti akan melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya pembelajaran pada tahap ini sudah menggunakan media pembelajaran yaitu media peta timbul sebagai media yang dapat memecahkan masalah permasalahan yang muncul, pelaksanaan ini dilakukan secara sistematis sesuai dengan RPP yang telah di susun.
3. Pengamatan (*observe*) dilakukan terhadap siswa kelas IV SDN Cikubang pada tahap ini aktivitas hasil belajar siswa diamati oleh peneliti. Peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan instrumen yang telah ditetapkan aspek –aspek apa sajah yang harus diamatinya observasi di lakukan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPS dengan menggunakan Media Peta Timbul.
4. Pada bagian *refleksi*, seluruhi hasil kegiatan Pembelajaran yang telah dilaksanakan di lihat dan di pertimbangkan untuk kemudian dikajian secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan sebagai bahan untuk melakukan perbaikan pada tindakan selanjutnya.
5. Pada siklus berikutnya, perencanaan di revisi sesuai hasil *refleksi*.

Subjek penelitian yaitu pada kelas IV SDN Cikubang Desa Citali Kecamatan Pamulihan Kabupaten Sumedang dengan jumlah siswa 19 orang yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan .

Lokasi Penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri Cikubang yang beralamat di Dusun Cikubang RT 02 RW 05 Desa Citali Kecamatan Pamulihan Kabupaten Sumedang. Pemilihan lokasi ini adalah didasarkan pada pertimbangan bahwa lokasi SDN Cikubang yang tidak jauh daengan tempat tinggal peneliti. Pemilihan lokasi ini berdasarkan masalah aktivitas dan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan, sehingga pengembangan dan inovasi pembelajaran menjadi hal yang sangat penting untuk diterapkan di kelas IV SDN Cikubang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. HASIL

Tabel 1. Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas Siswa

No	Aspek Penilaian	Hasil Yang Diperoleh		
		Data Awal	Siklus I	Siklus II
1.	Aktivitas Siswa	-	77,1%	90.7

Tabel 2. Rekapitulasi Persentase Skor Aktivitas Siswa

No	Pelaksanaan	Skor	Persentase (%)	Keterangan
1.	Siklus I	176	77,1%	Baik
2.	Siklus II	207	90.7%	Baik

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar

No	Pelaksanaan	Tuntas	Belum Tuntas	Keterangan
1.	Data Awal	39,4%	60,6%	Data awal yang tuntas 6 orang siswa
2.	Siklus I	47,3%	52,7%	Meningkat dari 6 orang siswa tuntas menjadi 9 orang siswa
3.	Siklus II	100%	-	Meningkat dari 9 orang siswa menjadi 19 siswa

3.2. PEMBAHASAN

3.2.1 Peningkatan Aktivitas Siswa

Dengan menggunakan skala penilaian untuk mengobservasi aktivitas siswa yang dapat diketahui aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan aspek yang diamati yaitu aspek visual, oral, listening, dan motorik selama dua siklus mengalami peningkatan, dari keempat aspek yang diamati siswa yang termasuk aktivitas B (Baik) mendapat nilai 9-12. Pada siklus I mencapai 77,1% dan siklus II meningkat mencapai 90,7%.

3.2.2 Peningkatan Hasil Belajar

Dilihat dari keberhasilan individu dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia menggunakan media peta timbul dapat meningkatkan jumlah siswa yang tuntas, dengan batas ketuntasan sesuai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Di peroleh hasil belajar pada data awal sebanyak 6 orang siswa (39,4%), jumlah tersebut meningkat sekitar 7.9 % (3 siswa) di siklus I menjadi 47.3% yang tuntas, dan siklus II meningkat 52,7% (10 siswa) menjadi 19 orang siswa (100%) tuntas.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pembelajaran IPS pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada kelas IV SDN Cikubang Kecamatan Pamulihan Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media peta timbul pada kelas IV dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan presentase keaktifan

pada setiap siklus. Berdasarkan pelaksanaan penggunaan media peta timbul pada siklus I diperoleh skor siswa sebesar 176 dari skor 228 dengan presentase mencapai (77.1%) dengan kategori cukup (C). Pada siklus II di peroleh skor keseluruhan siswa 207 dari skor ideal 228 dengan presentase mencapai (90.7%) dengan kategori baik (B). Dengan demikian terlihat bahwa hampir seluruh siswa mampu memperhatikan ,bertanya/ berpendapat, percaya diri, disiplin, dan kerjasama. Dan terlihat dari adanya peningkatan presentase hasil belajar siswa dimulai dari data awal sampai dengan siklus I dan siklus II. Pada data awal siswa yang mampu mencapai ketuntasan hanya 6 orang atau mencapai 39,4% pada siklus I jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar terdapat 9 orang siswa atau 47.7%. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar terdapat 19 orang atau 100 %. Oleh karena itu penelitian dihentikan pada siklus II karena sudah mencapai target yang ditentukan yaitu 80%. Dengan demikian, media peta timbul dapat digunakan sebagai alternatif pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

2. Penggunaan media peta timbul pada kelas IV dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan presentase keaktifan pada setiap siklus. Berdasarkan pelaksanaan penggunaan media peta timbul pada siklus I diperoleh skor siswa sebesar 176 dari skor 228 dengan presentase mencapai (77.1%) dengan kategori cukup (C). Pada siklus II di peroleh skor keseluruhan siswa 207 dari skor ideal 228 dengan presentase mencapai (90.7%) dengan kategori baik (B). Dengan demikian terlihat bahwa hampir seluruh siswa mampu memperhatikan ,bertanya/ berpendapat, percaya diri, disiplin, dan kerjasama.
3. Penggunaan media peta timbul pada siswa kelas IV dapat meningkatkan hasil pembelajaran pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan presentase hasil belajar siswa dimulai dari data awal sampai dengan siklus I dan siklus II. Pada data awal siswa yang mampu mencapai ketuntasan hanya 6 orang atau mencapai 39,4% pada siklus I jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar terdapat 9 orang siswa atau 47.7%. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar terdapat 19 orang atau 100 %. Oleh karena itu penelitian dihentikan pada siklus II karena sudah mencapai target yang ditentukan yaitu 80%. Dengan demikian, media peta timbul dapat digunakan sebagai alternatif pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

REFERENSI

- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Susilana dan Riyana. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Salahudin, A. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Asmaradewi. (2017). *Hubungan Aktivitas Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gugus Pangeran Di Ponogoro Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang*. (Doctorat disertation, Universitas Negeri Semarang)
- Suprijono. (2007). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Sadulloh. (2018). *Pengantar filsafat Pendidikan*. Bandung: ALFABETA
- Sardiman. (2010). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Depdiknas. (2006). *Model Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *EXAMPLE NON EXAMPLE* TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS MATERI JENIS-JENIS PEKERJAAN PADA SISWA KELAS IV SDN CIPAMEUNGPEUK

Berliana Dwi Putri N^{*1}, Agus Jaenudin^{*2}, Awaliyah Dahlani^{*3}.

STKIP Sebelas April Sumedang

Article Info

Article history:

Received 29 June, 2022

Revised 4 July, 2022

Accepted 14 July, 2022

Keywords:

Model Kooperatif tipe *Example non Example*

Hasil Belajar

Ilmu Pengetahuan Siswa (IPS)

Siswa Sekolah Dasar

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPS materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas IV SDN Cipameungpeuk. Salah satu model pembelajaran yang diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *example non example*. Hal ini menjadi dasar bagi peneliti untuk menerapkan model kooperatif tipe *example non example*. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *example non example* dibandingkan dengan siswa yang mendapat pembelajaran model konvensional. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design* dengan populasi seluruh siswa kelas IV SDN Cipameungpeuk. Sampel yang digunakan dalam penelitian merupakan populasi itu sendiri yaitu kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes yaitu *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *example non example* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas IV SDN Cipameungpeuk. Didukung dengan hasil uji *t* yang menunjukkan bahwa t_{hitung} berada di luar interval $-t_{tabel}$ sampai dengan t_{tabel} , yaitu 4.358 berada di luar interval -2.119 sampai dengan 2.119 maka H_0 ditolak, H_1 diterima. Serta dibuktikan dengan rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen 0,55 termasuk dalam kategori sedang sedangkan kelas kontrol dengan rata-rata nilai N-Gain 0,19 termasuk dalam kategori rendah. Sehingga, hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* terbukti lebih tinggi daripada model konvensional.



Copyright © 2022 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Berliana Dwi Putri N

Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Universitas Sebelas April Sumedang

Jl. Angkrek Situ No. 19 Tlp. (0261) 202911 Fax. (0261) 210223 Sumedang

Email: berliuti08@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Salah satu bidang studi yang harus dipelajari oleh siswa di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS yang dimaksudkan untuk membentuk siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Wiyono (Tasrif, 2008: 2) mengemukakan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Adapun tujuan dari Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir kritis dan logis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Dalam kegiatan pembelajaran IPS, siswa dapat dibawa langsung ke dalam lingkungan alam dan masyarakat. Dengan lingkungan alam sekitar, siswa akan akrab dengan kondisi setempat sehingga mengetahui makna serta manfaat mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial secara nyata. Di samping itu, dengan mempelajari sosial/masyarakat, siswa secara langsung dapat mengamati dan mempelajari norma-norma serta kebiasaan-kebiasaan baik yang berlaku dalam masyarakat tersebut sehingga siswa mendapat pengalaman langsung adanya hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara kehidupan pribadi dan masyarakat. Dengan kata lain manfaat yang diperoleh setelah mempelajari ilmu pengetahuan sosial di samping mempersiapkan diri untuk terjun ke masyarakat, juga membentuk dirinya sebagai anggota masyarakat yang baik dengan menaati aturan yang berlaku dan turut pula mengembangkannya serta bermanfaat pula dalam mengembangkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi. Seperti yang diungkapkan Sapriya (Afandi, 2011: 96) bahwa, “secara konseptual, melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai”. Dengan memperhatikan tujuan dan manfaat ilmu pengetahuan sosial yang dimana mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan siswa yang memiliki pengetahuan sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat. Maka dari itu pembelajaran IPS penting untuk dipelajari oleh siswa.

Selain itu, dalam standar pendidikan IPS, mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat, sehingga tujuan pembelajaran IPS yang diungkapkan melalui standar isi tersebut adalah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan tindakan, sedangkan salah satu prinsip pengembangan kurikulum IPS berdasarkan prinsip berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan siswa dan lingkungannya. Sehingga dianggap penting untuk menerapkan pembelajaran IPS berorientasi pada ketiga kecerdasan yang menjadi potensi kecerdasan siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Newmann (Wahyudi, 2011: 33) bahwa “Memperkenalkan *high-order thinking* yang memfokuskan pada ide untuk memecahkan masalah yang bersifat incidental melalui interpretasi, analisis dan manipulasi informasi”, hal ini dapat dicapai dengan mengembangkan potensi kecerdasan intrapersonal, interpersonal dan eksistensi pada diri siswa.

Proses pembelajaran IPS menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi siswa agar dapat menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah atau nyata. Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak dilihat dari aspek disiplin ilmunya karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologi serta karakteristik kemampuan berfikir siswa yang bersifat holistik. Pembelajaran dan hasil

belajar IPS dapat di gali dari fungsi sikap yang terdapat pada diri manusia. Siswa yang memiliki sikap positif terhadap pembelajaran IPS karena mereka merasakan manfaat dari pembelajaran tersebut. Dengan sikap positif tersebut siswa akan mempelajari IPS secara optimal, sehingga berpengaruh secara signifikan bagi peningkatan hasil belajar IPS.

Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan permainan edukatif (belajar sambil bermain). Siswa SD senang dengan hal-hal yang berhubungan dengan gambar, karena gambar dapat mengembangkan kemampuan visual, mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan penguasaan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan dalam kelas, serta dapat mengembangkan kreativitas siswa.

Setelah melakukan observasi di SDN Cipameungpeuk, ternyata proses pembelajaran yang sedang berjalan masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dalam menanggapi suatu materi. Metode yang sering digunakan adalah metode ceramah, sehingga siswa hanya duduk dan mendengarkan penjelasan materi dari guru saja. Hal ini disebabkan karena kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan pendekatan, model, maupun metode. Pada akhirnya, siswa cepat merasa bosan dan dalam penguasaan materi juga kurang maksimal. Adapun mata pelajaran yang dianggap masih rendah baik tingkat pemahaman siswa maupun hasil belajarnya adalah IPS khususnya materi jenis-jenis pekerjaan, baik itu soal-soal yang membedakan jenis-jenis pekerjaan maupun soal tentang menjelaskan masing-masing tugas dan hasil dari jenis-jenis pekerjaan. Hal tersebut dapat terlihat dari nilai dalam materi jenis-jenis pekerjaan yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Batas nilai KKM yang ditentukan adalah 75. Dari jumlah siswa kelas IV A sebanyak 20 orang, terdapat 6 orang siswa yang mencapai ketuntasan dengan presentase 30% dan 14 orang siswa yang belum mencapai ketuntasan dengan presentase 70%, sedangkan kelas IV B sebanyak 18 orang, terdapat 3 orang siswa yang mencapai ketuntasan dengan presentase 17% dan 15 orang siswa yang belum mencapai ketuntasan dengan presentase 83%. Hal ini terjadi karena siswa dalam pembelajaran tidak ditunjang dengan media yang terkait dengan materi.

Dari permasalahan diatas, harus ada tindakan yang lebih lanjut dari guru agar dalam proses pembelajaran tidak hanya menggunakan model konvensional saja. Model pembelajaran yang sejalan dan sesuai akan dapat menciptakan perasaan senang bagi siswa dan menimbulkan perasaan untuk menikmati setiap detik proses pembelajaran yang disajikan oleh guru. Salah satu model pembelajaran yang mampu untuk menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian bagi siswa yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *example non example*.

Model pembelajaran *example non example* adalah metode belajar yang menggunakan contoh-contoh. Contoh-contoh dapat dari kasus/gambar yang relevan dengan KD. Model ini memicu terjadinya interaksi antara siswa melalui diskusi untuk menyelesaikan masalah. Tipe ini akan lebih banyak melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan diharapkan akan bisa mengatasi permasalahan yang dihadapi guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Solihatin (Sumarno, 2014: 96), bahwa pembelajaran kooperatif sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja di antara sesama teman dalam struktur kerjasama yang teratur untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Dengan menggunakan model *example non example*, diharapkan pembelajaran IPS lebih bermakna bagi siswa karena proses pembelajaran berlangsung dalam bentuk diskusi sehingga diantara siswa saling memberi informasi dengan siswa lain. Model *example non example* akan menciptakan suasana pembelajaran IPS yang menyenangkan dan membangkitkan motivasi siswa untuk dapat menganalisis/memerhatikan gambar. Siswa

akan mudah memahami konsep-konsep dasar IPS dan ide-ide lebih banyak dengan adanya diskusi kelompok.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Example Non Example* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan pada Siswa Kelas IV SDN Cipameungpeuk Tahun Pelajaran 2020/2021”.

1.1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (Hasibuan, 2015: 6) mendefinisikan, “Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Oleh karena itu hasil belajar berhubungan erat dengan belajar. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes sejumlah materi pelajaran tertentu.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

1.1.1 Ciri-ciri Hasil Belajar

Ciri-ciri hasil belajar adalah siswa sudah mampu mengendalikan dan mengontrol dirinya terutama atas apa yang telah dicapainya sehingga siswa menyadari adanya perubahan tingkah laku yang terjadi pada dirinya yang menuju kearah kemajuan seperti pengetahuan dan keterampilannya yang meningkat setelah mereka mengikuti proses belajar. Hal ini akan mendorong siswa untuk bisa belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.

1.1.2 Indikator Ketercapaian Hasil Belajar

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom (Sari, 2019: 16) bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut.

1. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.
2. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
3. Ranah psikomotor, meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

1.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Hakim (Kristin, 2016: 92-94), secara garis besar keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri yakni faktor biologis dan faktor psikologis. Faktor biologis berkenaan dengan kondisi fisik yang normal serta semua anggota tubuh

dapat berfungsi dengan baik serta kondisi kesehatan fisik dimana tubuh yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang. Dengan menjaga pola makan dan pola hidup, diharapkan dapat memelihara kesehatan. Sementara faktor psikologis berkaitan dengan sikap mental yang positif, intelegensi, kemauan, bakat, daya ingat dan daya konsentrasi. Kondisi mental yang mantap dan stabil tampak dalam bentuk sikap mental yang positif dalam menghadapi segala hal, terutama hal-hal yang berkaitan dalam proses belajar. Sikap mental yang positif dalam proses belajar itu misalnya kerajinan dan ketekunan dalam belajar, tidak mudah putus asa atau frustasi dalam menghadapi kesulitan dan kegagalan, tidak mudah terpengaruh untuk lebih mementingkan kesenangan belajar, berani bertanya, mempunyai inisiatif sendiri dalam belajar, dan selalu percaya pada diri sendiri.

Kemudian faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar individu itu sendiri. Faktor eksternal meliputi faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan perkembangan pendidikan seseorang dan merupakan faktor utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Adanya hubungan yang harmonis diantara anggota keluarga sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang. Selain itu kondisi ekonomi keluarga, sarana dan prasarana belajar yang cukup, suasana lingkungan rumah yang kondusif, perhatian orang tua, juga sangat berpengaruh pada keberhasilan belajar seseorang. Sementara kondisi lingkungan sekolah juga mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Adanya tata tertib dan disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Disiplin tersebut harus ditegakkan secara menyeluruh sehingga semua komponen yang ada di sekolah bisa berjalan dengan baik. Kemudian faktor lingkungan masyarakat ada yang menunjang keberhasilan belajar siswa tetapi ada juga yang menghambat keberhasilan belajar siswa. Lingkungan yang menunjang misalnya lembaga-lembaga nonformal seperti kursus-kursus, bimbingan belajar, dan les tambahan.

1.2. Model Kooperatif tipe *Example non Example*

Pembelajaran kooperatif dapat diartikan belajar bersama-sama, saling membantu antara satu dengan yang lain dalam belajar dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya. Rochyandi (Rosulawati, 2018: 22) menyatakan bahwa,

Model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* adalah model pembelajaran yang mengaktifkan siswa dengan cara guru menempelkan contoh gambar-gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan gambar lain yang relevan dengan tujuan pembelajaran, kemudian siswa disuruh untuk menganalisisnya dan mendiskusikan hasil analisisnya, sehingga siswa dapat membuat konsep yang esensial.

Dengan menggunakan model *example non example*, diharapkan pembelajaran IPS lebih bermakna bagi siswa karena proses pembelajaran berlangsung dalam bentuk diskusi sehingga diantara siswa saling memberi informasi dengan siswa lain. Model *example non example* akan menciptakan suasana pembelajaran IPS yang menyenangkan dan membangkitkan motivasi siswa untuk dapat menganalisis/memerhatikan gambar. Siswa akan mudah memahami konsep-konsep dasar IPS dan ide-ide lebih banyak dengan adanya diskusi kelompok.

Adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* menurut Buehl (Rosulawati, 2018: 26) yaitu: 1) Siswa lebih kritis dalam menganalisis gambar, 2) Siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar, dan

3) Siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya. Sedangkan kekurangannya yaitu: 1) Tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar, dan 2) Memerlukan waktu yang lama.

2. METODE

Menurut Sugiyono (Anisah dan Azizah, 2016: 8) bahwa “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Sugiyono (Lestari, 2019: 100) menyatakan bahwa “Penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimen* dengan desain *non equivalent control group design*. Desain ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* sedangkan kelas kontrol adalah kelas pengendali yang tidak mendapat perlakuan khusus. Sebelum penerapan model kooperatif tipe *example non example*, siswa akan diberikan soal *pretest* untuk mengetahui bagaimana kemampuan awal yang dimiliki siswa, peneliti akan memberikan perlakuan khusus kepada siswa kelas eksperimen berupa penerapan model kooperatif tipe *example non example*. Setelah diberikan perlakuan, siswa akan diberikan soal *posttest* untuk mengetahui kemampuan belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Riduwan (Anisah dan Azizah, 2016: 9) menyatakan bahwa “Populasi adalah objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Cipameungpeuk yang terdiri dari 17 siswa kelas IV A dan 17 siswa kelas IV B dengan jumlah 34 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV B (eksperimen) dan IV A (kontrol) SDN Cipameungpeuk yang merupakan seluruh anggota populasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. HASIL

Hasil penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest*. Analisis data *pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan. Sedangkan analisis data *posttest* digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan. Analisis data tersebut dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan uji statistik yaitu uji normalitas, uji homogenitas dua varians, uji t, dan uji gain ternormalisasi. Dan untuk menguji dengan dua sampel menggunakan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Uji normalitas menggunakan uji statistik Liliefors. Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas ($\alpha = 5\%$)

Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0.120	0.206	H_0 diterima
Kontrol	0.096	0.206	H_0 diterima

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat L_{hitung} dan L_{tabel} pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas menunjukkan $L_{hitung} < L_{tabel}$ dengan demikian H_0 diterima, artinya data berdistribusi normal. Maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas

2. Uji Homogenitas Dua Varians. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah mempunyai varians yang homogen atau tidak.

Tabel 2. Hasil uji Homogenitas Dua Varians

Kelas	Sd	dk	F_{hitung}	F_{tabel}
Eksperimen	8.410	16	1.564	2.333
Kontrol	10.517			

Berdasarkan uji homogenitas dua varians data *posttest*, diperoleh F_{hitung} dari kedua kelas bernilai 1.564. Dengan derajat kebebasan pertama $dk_1 = 16$ dan derajat kebebasan kedua $dk_2 = 16$ tabel 4.5 serta taraf signifikan 5% diperoleh F_{tabel} 2.333. Hasil perhitungan nilai F_{hitung} $1.564 < F_{tabel}$ 2.333 maka H_0 diterima, artinya varians kedua kelompok data tersebut adalah homogen.

- Uji t. Setelah mendapatkan hasil data *posttest* berdistribusi normal dan memiliki varians homogen maka dilanjutkan uji t. Uji t dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata secara signifikan antara kedua kelas dengan rata-rata sampelnya.

Tabel 3. Hasil Uji t

Kelas	Rata-rata	Dk	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	81.882	16	4.358	2.119
Kontrol	67.647			

Pada Tabel 4.8 dapat dilihat bahwa $t_{hitung} = 4.358$, dengan derajat kebebasan (dk) = 16. Karena nilai t_{hitung} berada di luar interval $-t_{tabel}$ sampai dengan t_{tabel} , yaitu 4.358 berada di luar interval -2.119 sampai dengan 2.119 maka H_0 ditolak, H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan pada kedua kelas materi jenis-jenis pekerjaan. Karena nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, sehingga hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* lebih baik daripada menggunakan model konvensional. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

4. Gain Ternormalisasi

Setelah dilakukan uji statistik, untuk memperkuat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa maka dihitung juga gain ternormalisasinya. Di bawah ini merupakan ukuran-ukuran statistik data gain ternormalisasi pada kelas eksperimen.

Tabel 4. Ukuran-ukuran Statistik Data Gain Ternormalisasi

Kelas	Gain ternormalisasi tertinggi	Gain ternormalisasi terendah	Rata-rata gain ternormalisasi
Eksperimen	1,00	0,21	0,55

Berikut ini merupakan hasil perhitungan gain ternormalisasi pada kelas eksperimen.

Tabel 5. Persentase Jumlah Siswa untuk Kategori Gain Ternormalisasi Kelas Eksperimen

Gain Ternormalisasi Skor Persen		Keterangan
Jumlah	Persen	
3	18%	Rendah
10	59%	Sedang
4	23%	Tinggi

Berdasarkan hasil perhitungan gain ternormalisasi pada kedua tabel di atas, terdapat 3 kategori rendah dengan kriteria nilai $0,00 < g < 0,30$, 10 kategori sedang dengan kriteria nilai $0,30 \leq g < 0,70$, 4 kategori tinggi dengan kriteria nilai $0,70 \leq g \leq 1,00$, dan dengan rata-rata nilai gain 0,55 termasuk kategori sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan dengan kategori sedang.

3.2. PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas IV SDN Cipameungpeuk. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV SDN Cipameungpeuk, dengan sampel yang diambil yaitu siswa kelas IV B (kelas eksperimen) yang berjumlah 17 siswa dan siswa kelas IV A (kelas kontrol) yang berjumlah 17 siswa.

Pada proses pembelajaran di kelas IV B dengan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* (kelas eksperimen), dalam kegiatan inti peneliti melakukan beberapa langkah dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah tersebut akan diuraikan sebagai berikut: 1) Peneliti mempersiapkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi yakni contoh dari jenis-jenis pekerjaan sebagai penerapan model *example* dan gambar-gambar yang tidak terkait dengan materi sebagai penerapan model *non example*; 2) Peneliti menempelkan gambar tersebut ke papan tulis; 3) Peneliti memberi petunjuk dan kesempatan kepada siswa untuk memperhatikan gambar. Siswa mengklasifikasikan gambar yang termasuk jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa, dengan mengesampingkan gambar yang bukan contoh dari jenis-jenis pekerjaan; 4) Peneliti membagi siswa ke dalam 6 kelompok belajar dan memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) pada masing-masing kelompok. Selanjutnya, siswa membaca petunjuk yang ada pada LKS dan mengamati gambar dengan bimbingan peneliti; 5) Setiap kelompok yang telah selesai mengerjakan LKS diberi kesempatan untuk membacakan hasil diskusinya; 6) Setelah itu dilanjutkan dengan peneliti menjelaskan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran; 7) Peneliti memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk bertanya mengenai materi yang dipelajari; 8) peneliti dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.

Sedangkan proses pembelajaran di kelas IV A tanpa model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* (kelas kontrol) didominasi oleh ceramah dan tanya jawab. Peneliti hanya menjelaskan materi tanpa memberikan gambar-gambar, baik gambar yang berkaitan dengan materi jenis-jenis pekerjaan maupun gambar yang bukan jenis-jenis pekerjaan. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada materi yang belum dipahami. Peneliti melempar pertanyaan siswa, ke siswa lainnya untuk menjawab

pertanyaan yang diajukan oleh siswa yang bertanya. Apabila pertanyaan tersebut tidak terjawab oleh siswa, maka peneliti menjembatannya.

4. KESIMPULAN

Dari penelitian ini, diperoleh hasil penelitian eksperimen mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* terhadap peningkatan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Cipameungpeuk. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas IV SDN Cipameungpeuk”. Selain dengan menggunakan uji statistik di hitung juga gain ternormalisasinya, untuk kelas eksperimen peningkatan hasil belajar siswa termasuk kategori sedang, dan untuk kelas kontrol peningkatan hasil belajar siswa termasuk kategori rendah. Sehingga peningkatan hasil belajar siswa untuk kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

REFERENCES

- Afandi, R. (2011). “*Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*”. Jurnal Pendidikan. Vol. 1, (1), 85-98.
- Anisah, A. dan Azizah, E, N. (2016). *Pengaruh Penggunaan Buku Teks Pelajaran dan Internet Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS*. Jurnal Logika. [Online]. Jilid 18, No. 3. Tersedia: <http://jurnal.unswagati.ac.id/index.php/logika/article/viewFile/215/138> [06 Desember 2020].
- Hasibuan, I. (2015). *Hasil Belajar Siswa pada Materi Bentuk Aljabar di Kelas VII SMP Negeri 1 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2013/2014*. Jurnal Peluang. [Online]. Jilid 4, No. 1. Tersedia: <file:///C:/Users/ASUSX4~1/AppData/Local/Temp/5853-11980-1-SM.pdf> [06 Desember 2020]
- Kristin, F. (2016). *Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa. [Online]. Jilid 2, No. 1. Tersedia: <https://media.neliti.com/media/publications/271598-analisis-model-pembelajaran-discovery-le-e2fcc1ea.pdf> [01 Februari 2021]
- Lestari, S. (2019). *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantu Permainan Edukatif terhadap Hasil Belajar Tematik*. Jurnal Sinektik. [Online]. Jilid 2, No. 1. Tersedia: <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/sin/article/view/2979> [11 Maret 2021]
- Rosulawati, H. (2018). *Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe Example non Example Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV sd Negeri Tulung Balak*. Skripsi pada Universitas Lampung: tidak diterbitkan.
- Sari, N. (2019). *Analisis Deskriptif Rendahnya Hasil Belajar IPS Kelas V Materi Sejarah (Studi di Kelas V SDN Panacangan 4 Kota Serang)*. Skripsi pada UIN Banten: tidak diterbitkan.
- Sumarno. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Example non Example dengan Media Video Pemanfaatan Sumber Daya Alam untuk Meningkatkan*

Kreativitas dan Hasil Belajar IPS Siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Sragen Tahun Pelajaran 2014/2015. Historika. [Online]. Jilid 16, No. 1. Tersedia : <https://jurnal.uns.ac.id/historika/article/view/29458> [25 Januari 2021]

Tasrif. (2008). Pengantar Dasar IPS. Yogyakarta: Genta

Wahyudi, D. (2011). *Pembelajaran IPS Berbasis Kecerdasan Intrapersonal Dan Eksistensial*. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial Edisi Khusus. [Online]. No. 1. Tersedia: http://jurnal.upi.edu/file/d-Deddy_Wahyudi.pdf. [25 Januari 2021]

**PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPS PADA MATERI TOKOH
YANG BERPENGARUH PADA KERAJAAN HINDU BUDDHA**
(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ranggon Kecamatan
Darmaraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021)

Dea Novita^{*1}, Ece Sukmana², Avini Martini³.
STKIP Sebelas April Sumedang

Article Info

Article history:

Received 28 June, 2022

Revised 6 July, 2022

Accepted 20 July, 2022

Keywords:

Keaktifan

Hasil Belajar

Media Pembelajaran *Puzzle*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya keaktifan dan hasil belajar siswa. Siswa lebih senang diceramahi dan kurang terlibat dalam pembelajaran, dilakukan adalah dengan menerapkan media pembelajaran *puzzle*. Adapun tujuan, yaitu untuk meningkatkan keaktifan belajar IPS dan hasil belajar dalam materi tokoh yang berpengaruh pada kerajaan hindu buddha siswa kelas IV SD Negeri Ranggon Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang dengan menggunakan media *puzzle*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc Taggart yang dilakukan terhadap siswa kelas IV SD Negeri Ranggon tahun pelajaran 2020/2021 dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang. Data penelitian ini dikumpulkan melalui lembar observasi pelaksanaan pembelajaran terhadap keaktifan siswa dan tes tertulis untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa dalam materi tokoh yang berpengaruh pada kerajaan Hindu Buddha. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa keaktifan siswa mengalami peningkatan dari mulai sebelum diterapkannya tindakan dan setelah diterapkannya tindakan. Data awal yang mendapat kriteria Baik (B) 8,33%, kriteria Cukup (C) 50% dan kriteria Kurang (K) 41,66%. Pada siklus I yang mendapatkan kriteria Baik (B) 12,50%, Kriteria Cukup (C) 45,83% dan kriteria Kurang (K) 41,60%. Pada siklus II yang mendapatkan kriteria Baik (B) 58,30%, kriteria Cukup (C) 41,66% dan tidak ada yang mendapatkan kriteria Kurang (K). Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil tes belajar siswa. Pada data awal rata-rata hasil belajar siswa mencapai 37,5, lalu jumlah siswa yang tuntas mencapai 2 siswa (8,33%). Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa mencapai 37,5, lalu jumlah siswa yang tuntas mencapai 3 siswa (12,50%). Pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa mencapai 88,3, lalu jumlah siswa yang tuntas mencapai 21 siswa (87,50%).



Copyright © 2022 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Dea Novita

PGSD STKIP Sebelas April Sumedang

Universitas Sebelas April

Email: deanovita101@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan kedewasaan manusia, baik kedewasaan emosional, intelektual, maupun sosial. Proses pendidikan tidak hanya mengembangkan bidang intelektual, tetapi juga harus mengembangkan seluruh bidang yang dapat meningkatkan seluruh potensi siswa. Pada dasarnya, pendidikan adalah proses di mana siswa diberikan pengalaman

agar dapat meningkatkan seluruh potensi yang mereka miliki. Pada jenjang pendidikan sekolah dasar, banyak upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan proses pemahaman siswa tentang materi pelajaran, diantaranya pengadaan buku-buku penunjang materi pembelajaran, maupun metode penyampaian materi. Namun, hal ini belum cukup untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pemahaman siswa yang baik akan berdampak pula terhadap hasil belajarnya. Hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah laku, serta proses untuk menentukan.

Nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar, yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan media dalam pengajaran untuk meningkatkan mutu belajar mengajar. Seorang guru harus pandai memilih media pembelajaran dan mengaplikasikannya dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keefektifannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Sebelum guru menggunakan media pembelajaran, terlebih dahulu guru harus mempunyai persiapan mengenai media yang akan digunakan pada materi yang akan dibahas, agar tujuan pembelajaran tercapai maksimal. Media pembelajaran merupakan salah satu upaya peningkatan interaksi belajar mengajar, sehingga materi yang sulit tersebut dapat dipahami secara langsung oleh siswa. Oleh sebab itu, penggunaan media dalam pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar harus dirancang dan dibuat oleh guru agar menimbulkan motivasi belajar siswa, sehingga berdampak terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Setiap materi pembelajaran tentunya memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi, misalnya terdapat materi pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu, namun terdapat juga materi pembelajaran yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran seperti peta, *globe*, gambar, dan lain-lain. Media pembelajaran terdiri dari 3 jenis, yaitu visual (penglihatan berupa media gambar), audio (pendengaran berupa media radio atau Mp3 Player), dan audio visual (melihat dan mendengar berupa media video). Adapun salah satu contoh dari media visual (media gambar) yaitu *puzzle*.

Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagai. Selain itu, *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antar kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami dan meningkatkan perhatian siswa terhadap isi materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru masih menggunakan buku tematik dan lks yang disediakan di sekolah tersebut. Sehingga hal ini berdampak pada keaktifan belajar siswa dimana pembelajaran berpusat pada guru, yang seharusnya adalah berpusat pada siswa. Berdasarkan hasil observasi siswa kelas IV SD Negeri Ranggon Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang pada Selasa, 24 November 2020 jumlah 24 siswa, 12 perempuan, 12 laki – laki Dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), guru kurang mengembangkan media pembelajaran sehingga siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran.

Akibat dari proses pembelajaran IPS yang kurang menarik menyebabkan beberapa siswa kelas IV SD Negeri Ranggon Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021 sangat pasif, kemauan siswa untuk bertanya dan semangat belajar rendah. Hal ini ditunjukkan dari 24 siswa yang ada dengan KKM 66, siswa yang mencapai standar KKM hanya sebesar $\frac{2}{24} \times 100\% = 8,33\%$. Adapun siswa yang mendapat nilai kurang dari standar KKM sebesar $\frac{22}{24} \times 100\% = 91,66\%$. Rendahnya hasil belajar siswa karena pada proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik dan kurangnya kreativitas pendidik dalam menggunakan media dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran. Ketika proses belajar mengajar berlangsung, pendidik mengajukan pertanyaan, dan siswa belum menjawab pertanyaan tersebut dengan benar.

1.1 KEAKTIFAN BELAJAR

Keaktifan belajar siswa adalah suatu kondisi, perilaku atau kegiatan yang terjadi pada siswa saat proses belajar yang ditandai dengan keterlibatan siswa seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerja sama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur terpenting dalam pembelajaran, karena keaktifan akan berpengaruh besar pada keberhasilan proses pembelajaran. Semakin tinggi keaktifan siswa, maka keberhasilan proses belajar seharusnya juga menjadi semakin tinggi. Keaktifan siswa dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar yang beraneka ragam.

1. Indikator Keaktifan Belajar

Menurut Sanjaya (2010: 76), terdapat beberapa indikator yang menunjukkan ciri-ciri keaktifan belajar siswa, yaitu sebagai berikut.

a. Keaktifan siswa pada proses perencanaan.

- 1) Adanya keterlibatan siswa dalam merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan serta pengalaman dan motivasi yang dimiliki sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kegiatan pembelajaran.
- 2) Adanya keterlibatan siswa dalam menyusun rancangan pembelajaran.
- 3) Adanya keterlibatan dalam menentukan dan mengadakan media pembelajaran yang akan digunakan.

b. Keaktifan siswa pada proses pembelajaran.

- 1) Adanya keterlibatan siswa baik secara fisik, mental, emosional, maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari tingginya perhatian serta motivasi siswa untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
- 2) Siswa belajar secara langsung. Dalam proses pembelajaran secara langsung, konsep dan prinsip diberikan melalui pengalaman itu dapat dilakukan dalam bentuk kerja sama dan interaksi dalam kelompok.
- 3) Adanya upaya siswa untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif.

- 4) Keterlibatan siswa dalam menari dan memanfaatkan setiap sumber belajar yang tersedia yang dianggap relevan dengan tujuan pembelajaran.
- 5) Adanya keterlibatan siswa dalam melakukan prakarsa seperti menjawab dan mengajukan pertanyaan, berusaha memecahkan masalah yang diajukan atau yang timbul selama proses pembelajaran berlangsung.
- 6) Siswa mampu berinteraksi multi-arah, baik antara siswa dengan siswa atau antara guru dengan siswa. Interaksi ini juga ditandai dengan keterlibatan semua siswa secara merata, artinya pembiaraan atau proses tanya jawab tidak didominasi oleh siswa-siswa tertentu saja.

c. Keaktifan siswa pada evaluasi pembelajaran.

- 1) Adanya keterlibatan siswa untuk mengevaluasi sendiri hasil pembelajaran yang telah dilakukannya.
- 2) Keterlibatan siswa secara mandiri untuk melaksanakan kegiatan tes, dan tugas-tugas yang harus dikerjakannya.
- 3) Kemauan siswa menyusun laporan baik tertulis maupun secara lisan berkenaan hasil belajar yang diperoleh.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Menurut Syah (2013: 130), terdapat tiga faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa, yaitu sebagai berikut.

a. Faktor Internal

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Adapun faktor psikologis siswa yang mempengaruhi keaktifan belajarnya adalah sebagai berikut.

- 1) Inteligensi, tingkat kecerdasan atau inteligensi (IQ) siswa tidak dapat diragukan lagi dalam menentukan keaktifan dan keberhasilan belajar siswa. Ini bermakna bahwa semakin tinggi tingkat inteligensinya maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses, begitu juga sebaliknya.
- 2) Sikap, sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.
- 3) Bakat, bakat adalah potensi atau kecapaian dasar yang dibawa sejak lahir yang berguna untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.
- 4) Minat, minat adalah kecondongan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.
- 5) Motivasi, motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi, motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor dari luar siswa yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Adapun yang termasuk dari faktor eksternal antara lain sebagai berikut.

- 1) Lingkungan sosial. Meliputi: para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas.
- 2) Lingkungan non sosial. Meliputi: gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan uua dan waktu belajar yang digunakan siswa.

c. **Faktor Pendekatan Belajar**

Faktor ini merupakan segala ara atau strategi yang digunakan guru maupun siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu. Pada faktor ketiga inilah rekayasa proses pembelajaran dilakukan, seperti pemilihan metode pembelajaran yang tepat dan penggunaan media belajar yang interaktif.

1.2 HASIL BELAJAR

Menurut Suprijono (2012: 12) bahwa, “Hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai-nilai, sikap, apresiasi dan keterampilan yang dihasilkan melalui proses pembelajaran”. Kemampuan pertama disebut keterampilan intelektual, keterampilan ini merupakan penampilan yang ditunjukkan oleh siswa tentang operasi intelektual yang dapat dilakukannya. Kemampuan kedua yaitu penggunaan stategi kognitif, dimana siswa mampu menunjukkan penampilan yang kompleks dalam menerapkan sebuah konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan ketiga yaitu sikap, sikap yang ditunjukkan melalui perilaku yang dapat mencerminkan tindakan yang saling menghargai. Kemampuan keempat hasil belajar adalah informasi verbal, hasil belajar yang diperoleh dari membaca buku, mendengar radio dan media lainnya. Dan yang terakhir adalah keterampilan motorik yag meliputi kegiatan fisik.

Dalam mengajar kita harus mempunyai sebuah tujuan yang ingin dicapai dalam mengajrkan suatu pokok bahasan. Penilaian hasil belajar merupakan bagian proses pembelajaran dimana siswa dapat mengetahui kemampuannya dan guru dapat mengevaluasi sejauh mana keberhasilan siswa. Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya dan derajat perubahan tingkah laku. Untuk itu, kita harus merumuskan tujuan – tujuan perilaku yang meliputi tiga dominan yaitu dominan kognitif,afektif dan psikomotor, yang diperoleh siswa dalam proses belajar mengajar yang akan dinyatakan dalam bentuk penguasaan, perubahan sikap, nilai pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi atau lebih lagi dalam berbagai aspek kehidupan atau pengalaman yang terorganisir.

1. Indikator Hasil Belajar

Ada tiga ranah pencapaian hasil belajar atau prestasi belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berkenaan dengan itu, hasil belajar yang dinilai dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif. Ranah kognitif adalah ranah yang menakup kegiatan mental (otak). Menurut Sutardi (Juliany, 2016: 30) mengungkapkan bahwa ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu: 1) pengetahuan, 2) pemahaman, 3) aplikasi, 4) analisis, 5) evaluasi, dan 6) mencipta.

1.3 MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE

Media pembelajaran sangat berperan dalam proses pembelajaran. Di samping itu media juga merupakan bahan ajar yang diberikan pada siswa untuk memahami inti dari pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Menurut kamus besar bahasa Indonesia puzzle adalah “teka-teki”. Media *puzzle* merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan. *Puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagai. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 atau lebih potongan yang terbuat dari kayu atau lempengan karton. Dengan terbiasa bermain puzzle lambat laun mental siswa juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang di dapat saat siswa menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi siswa untuk hal-hal yang baru.

Manfaat media *puzzle* dalam pembelajaran, yaitu meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan nalar dan daya pikir, melatih kesabaran, menambah pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui *puzzle*, siswa-siswa akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar menjadi utuh. Bermain *puzzle* juga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus. Siswa dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan siswa menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk teka – teki yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang harus disusun yang biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih yang mengutamakan kekompakan dan keuletan yang dapat membuat pembelajaran lebih inovatif, menarik dan menyenangkan sehingga siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

1. Jenis – jenis Media Pembelajaran *Puzzle*

Terdapat 5 jenis *puzzle* menurut Rahmanelli (Ratnasari, 2017: 2) yaitu sebagai berikut.

a. *Spelling Puzzle*

Spelling puzzle yaitu *puzzle* yang terdiri dari huruf – huruf acak untuk dijumlahkan menjadi kosa kata yang benar sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan yang ada.

b. *Jigsaw Puzzle*

Puzzle ini berupa beberapa pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab dari jawaban itu diambil dari huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.

c. *The Thing Puzzle*

Puzzle ini berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar beda untuk dijodohkan. Pada akhirnya setiap deskripsi kalimat akan berjodoh pada gambar yang telah disediakan secara acak.

d. *The Letter(S) Readiness Puzzle*

The letter(s) readiness puzzle adalah *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.

e. *Crosswords Puzzle*

Puzzle yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban (huruf atau angka) tersebut kedalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal *puzzle* ini sering disebut dengan permainan teka-teki silang atau TTS.

2. METODE PENELITIAN

Rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi tokoh yang berpengaruh pada kerajaan hindu buddha merupakan permasalahan pada praktik pembelajaran sehari-hari yang dijadikan bahan kajian dalam penelitian ini. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya suatu upaya yang dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun desain penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan pembelajaran” (Aqib, 2009: 19). Dengan dilaksanakannya PTK, guru juga berkedudukan sebagai peneliti, yang senantiasa bersedia meningkatkan kualitas kemampuan mengajarnya, Upaya peningkatan kualitas tersebut diharapkan dilakukan secara sistematis, realistis dan rasional yang disertai dengan meneliti semua aksinya di depan kelas sehingga gurulah yang tahu persis kekurangan-kekurangan dan kelebihanannya. Apabila di dalam , “aksi” atau “tindakan” –nya masih terdapat kekurangan, guru akan bersedia mengadakan perubahan sehingga di dalam kelas yang menjadi tanggung jawabnya tidak terjadi masalah.

Desain penelitian yang digunakan adalah model Kemmis & Mc Taggart. Menurut Kusumah dan Dwitagama (Pratomo, dkk, 2017: 3) bahwa desain ini berupa untaian-untaian yang masing-masing terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Keempat komponen tersebut dipandang sebagai satu siklus. Oleh karena itu, siklus merupakan putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Kemudian, tindakan dan pengamatan dilaksanakan dalam satu kesatuan waktu yang tidak terpisahkan. Model spiral ini dilakukan secara berulang-ulang sampai perencanaan yang telah dirancang sudah mencapai target yang diinginkan.

Dalam subjek penelitian ini adalah siswa-siswi yang duduk di kelas IV SD Negeri Ranggon Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021. Dengan jumlah murid 24 orang, yang terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan. Adapun alasan pemilihan subjek penelitian adalah berdasarkan pada hasil tes awal tentang materi tokoh yang berpengaruh pada kerajaan hindu buddha, ternyata banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah atau dibawah KKM. Hal ini didasari dari hasil observasi dan wawancara pada studi pendahuluan terhadap kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran yang masih menerapkan pembelajaran tanpa penggunaan media pembelajaran, sehingga diperlukan upaya perbaikan pada proses maupun hasil belajar.

Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri Ranggon Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan kepada pertimbangan sebagai berikut.

1. Rumah peneliti dekat dengan lokasi penelitian.
2. Mendapatkan ijin dari Kepala Sekolah SDNegeri Ranggon.
3. Memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran IPS materi tokoh yang berpengaruh pada kerajaan hindu buddha.
4. Menambah pengalaman siswa dalam hal menggali potensi dalam meningkatkan hasil belajar salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran *puzzle*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 HASIL

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Keaktifan Belajar siswa dari Data Awal sampai Siklus II

No.	Uraian	Data Awal	Siklus I	Siklus II
1.	Baik	8,33%	12,50%	58,30%
2.	Cukup	50%	45,83%	41,66%
3.	Kurang	41,66%	41,6%	0%
4.	Rata-rata persentase keaktifan siswa	4,94%	5,41%	79,10%

Tabel 2. Rekapitulasi Perbandingan Hasil Belajar Siswa Data Awal sampai Siklus II

No.	Uraian	Data Awal	Siklus I	Siklus II
1.	Rata-rata hasil belajar	37,5	37,5	88,3
2.	Jumlah siswa yang tuntas	2	3	21
3.	Jumlah siswa yang belum tuntas	22	21	3
4.	Presentase ketuntasan	8,33%	12,50%	87,50%

3.2 PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pada keaktifan siswa, tampak bahwa keaktifan siswa pada proses perencanaan, keaktifan siswa pada proses pembelajaran dan keaktifan siswa pada evaluasi pembelajaran. Dari data awal

sebelum digunakannya media *puzzle*, keaktifan belajar IPS siswa belum terlihat jelas perkembangannya karena siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran.

Dilihat dari Tabel 2 melalui penggunaan media *puzzle*, keaktifan belajar siswa di kelas menjadi lebih aktif, menyenangkan, cara belajar kelompok lebih interaktif, siswa lebih kreatif, dan pola pikir siswa lebih terasah. Hintzman (Nidawati, 2013: 16) mengatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri manusia yang disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku manusia”. Dari Tabel 4.9 terlihat bahwa pada data awal yang mendapatkan kriteria Baik (B) hanya mencapai 8,33%, sedangkan yang mendapatkan kriteria Cukup (C) mencapai 50%, lalu yang mendapatkan kriteria kurang (K) mencapai 41,66% dan rata-rata persentase keaktifan belajar siswa mencapai 4,94%. Pada siklus I secara keseluruhan, siswa yang termasuk kriteria Baik (B) mencapai 12,50%, sedangkan siswa yang termasuk kriteria Cukup (C) 45,83%, lalu yang mendapatkan kriteria Kurang (K) 41,6% dan rata-rata persentase keaktifan belajar siswa mencapai 5,41%.

Pada siklus II, proses pembelajaran sudah semakin baik, hal ini dilihat dari keaktifan siswa yang meningkat menjadi 58,30% yang termasuk kriteria Baik (B), 41,66% yang termasuk kriteria Cukup (C), tidak ada siswa yang mendapatkan kriteria Kurang (K), dan rata-rata persentase keaktifan belajar siswa mencapai 79,10%.

Berdasarkan uraian di atas, meningkatnya keaktifan belajar siswa dari data awal sampai siklus II, yaitu karena dalam menggunakan media *puzzle* lebih kepada meningkatkan kerjasama dan partisipasi dalam mengungkapkan atau menyampaikan pendapat, sehingga siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan ”Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran IPS materi tokoh yang berpengaruh pada kerajaan hindu buddha siswa kelas IV SD Negeri Ranggon Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021” dinyatakan berhasil.

Selain keaktifan, penulis juga meneliti hasil pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. Hal tersebut dilakukan karena penggunaan media pembelajaran akan turut mempengaruhi hasil belajar siswa. Gearlach dan Ely (Meilani, dkk, 2016: 38) mengatakan bahwa, “Media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.” Dengan kata lain, salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran adalah media pembelajaran yang digunakan. Hasil tes akhir siswa mengalami peningkatan, hal ini tampak dari semakin meningkatnya jumlah siswa yang tuntas, persentase ketuntasan, dan nilai rata-rata. Hal ini berdasarkan dari tes hasil belajar siswa pada saat kondisi awal, siklus I, dan siklus II tentunya terdapat perbedaan di antara ketiganya. Perbedaan tersebut merupakan dampak pembelajaran yang muncul sebelum diterapkannya tindakan, dan setelah diterapkannya penggunaan media *puzzle*. Dari tabel di atas terlihat bahwa siklus I meningkat dari 8,33% menjadi 12,50%, sedangkan siklus I ke siklus II meningkat dari 12,50% menjadi 87,50%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan presentase ketuntasan belajar siswa dari data awal ke siklus II.

Dari Tabel 2 di atas terlihat adanya peningkatan rata-rata, jumlah siswa yang tuntas dan jumlah siswa yang tidak tuntas pada hasil belajar. Pada data awal rata-rata hasil belajar siswa mencapai 37,5, lalu jumlah siswa yang tuntas mencapai 2 siswa, dan jumlah siswa yang tidak tuntas 22 siswa. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa mencapai 37,5, lalu jumlah siswa yang tuntas mencapai 3 siswa, dan jumlah siswa yang tidak tuntas 21 siswa. Pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa mencapai 88,3, lalu jumlah siswa yang tuntas mencapai 21 siswa, dan jumlah siswa yang tidak tuntas mencapai 3 siswa. Dan terlihat ada peningkatan persentase hasil belajar siswa dari data awal sampai siklus II. Pada data awal persentase hasil belajar siswa mencapai 8,33%, lalu siklus I mencapai 12,50%, dan pada siklus II mencapai 87,50%.

Berdasarkan uraian di atas, meningkatnya hasil belajar siswa dari data awal sampai siklus II, karena dalam menggunakan media *puzzle* siswa lebih aktif dalam pembelajaran serta siswa lebih menguasai materi pembelajaran dan siswa berpartisipasi mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang meningkat.

Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan "Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran IPS materi tokoh yang berpengaruh pada kerajaan hindu buddha siswa kelas IV SD Negeri Ranggon Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021" dinyatakan berhasil.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan pada, siswa kelas IV SD Negeri Ranggon Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021, mengenai penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam materi tokoh yang berpengaruh pada kerajaan hindu buddha, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran IPS materi tokoh yang berpengaruh pada kerajaan hindu buddha siswa kelas IV SD Negeri Ranggon Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021. Dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar dalam aspek keaktifan siswa pada proses perencanaan, keaktifan siswa pada proses pembelajaran, dan keaktifan siswa pada evaluasi pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata persentase keaktifan siswa mulai dari data awal mencapai 4,94%, meningkat pada siklus I mencapai 5,41% dan meningkat lagi pada siklus II mencapai 79,10%.
2. Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi tokoh yang berpengaruh pada kerajaan hindu buddha siswa kelas IV SD Negeri Ranggon Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021. Dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata hasil belajar, jumlah siswa yang tuntas, dan persentase ketuntasan belajar siswa. Pada data awal rata-rata hasil belajar siswa mencapai 37,5, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 2 siswa dengan persentase ketuntasan

8,33%, pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa mencapai 37,5, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 3 siswa dengan persentase ketuntasan 12,50%, dan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa mencapai 88,3, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa dengan persentase ketuntasan 87,50%.

REFERENSI

- Aqib, Z. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk Guru, SD, SLB, TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Juliany, E. (2016). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Pada Materi Daur Hidup Hewan (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV SDN Jatihurip Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2015/2016)*. Skripsi pada STKIP Sebelas April Sumedang: tidak diterbitkan.
- Meilani, R, dkk. (2016). Model Desain Pembelajaran Gerlach And Ely Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*. [Online], Tersedia: <http://eprints.stankudus.ac.id> [8 Maret 2021]
- Nidawati. (2013). Belajar Dalam Perspektif Psikologi Dan Agama. *Jurnal Pionir*. [Online], Tersedia: <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/pionir/article/download/153/134> [9 Maret 2021]
- Pratomo, S, dkk. (2017). *Penerapan Model Sains Teknologi (STM) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. [Online], Jilid 13, No. 1, Tersedia: <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/view/7687> [10 Maret 2021]
- Ratnasari, D. (2017). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV SDIT As-Samadani Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2016/2017)*. Skripsi pada STKIP Sebelas April Sumedang: tidak diterbitkan.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syah, M. (2013). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

**PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPS DI KELAS IV SDN
CIPUNAGARA KECAMATAN WADO KABUPATEN SUMEDANG TAHUN
PELAJARAN 2020/2021**

Iis Komalasari, Yena Sumayana, Rony Hidayat Sutisna

STKIP Sebelas April Sumedang

Article Info

Article history:

Received 8 July , 2022

Revised 11 July, 2022

Accepted 18 July , 2022

Keywords:

Keaktifan Belajar

Hasil Belajar

Strategi *Project Based Learning*

Siswa SD

ABSTRAK

Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan alasan model pembelajaran ini dapat merangsang keaktifan dan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah bentuk PTK. Populasi dan sampel adalah seluruh siswa kelas IV SDN Cipunagara Kecamatan Wado berjumlah 20 orang siswa laki-laki dan perempuan dengan menggunakan sampel jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel. Alat yang digunakan dalam pengumpulan data dengan menggunakan soal. Berdasarkan hasil pengolahan data yang diperoleh adalah pada pra siklus skor nilai keaktifan siswa sebesar 2,1 dengan kategori kurang aktif, dan hanya beberapa siswa saja yang mencapai kategori cukup aktif dan aktif. Dan setelah dilakukan tindakan siklus I skor nilai keaktifan belajar siswa naik menjadi 3,7 dengan kategori mendekati aktif, dengan jumlah siswa yang aktif sebanyak 3 siswa, siswa yang cukup aktif sebanyak 15 siswa dan siswa yang kurang aktif sebanyak 2 siswa. Dan meningkat sangat signifikan pada siklus II dengan skor nilai keaktifan belajar siswa menjadi 4,1 dengan kategori mendekati sangat aktif, dengan jumlah siswa yang cukup aktif sebanyak 7 siswa, siswa yang aktif sebanyak 10 siswa dan siswa yang sangat aktif sebanyak 3 siswa. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan jika dibandingkan dengan data awal. Data yang diperoleh pada siklus I adalah dari 20 yang tuntas atau mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 15 siswa (75%) sedangkan 5 siswa (25%) siswa yang belum tuntas atau yang belum mencapai KKM. Rata-rata nilai yang diperoleh pada siklus I adalah 70. Sedangkan pada siklus ke II hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan jika dibandingkan dengan data awal. Data yang diperoleh adalah dari 20 siswa. Siswa yang tuntas atau mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 18 siswa (90%) sedangkan 2 siswa (10 %) siswa yang belum tuntas atau yang belum mencapai KKM. Rata-rata nilai yang diperoleh pada siklus II adalah 72.



Copyright © 2022 Universitas Sebelas April
All rights reserved.

Corresponding Author:

Iis Komalasari

Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD),

Universitas Sebelas April

Jl. Angkrek Situ No. 19 Sumedang.

Email: iiskoma98@gmail.com

1.PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang paling penting dalam kehidupan. Sebab tanpa adanya pendidikan seseorang akan dinilai gelap dan tidak berarti penting dalam meniti kehidupan untuk menjalani kehidupannya pada saat ini ataupun di masa yang akan datang. Sebab pada hakikatnya kehidupan akan terus berlanjut dan akan melalui peradaban-peradaban yang sudah pasti berbeda kondisi pada masa lampau, saat ini dan di masa yang akan datang. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 disebutkan 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, pengadilannya, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya. Sehingga dengan adanya pendidikan, manusia diharapkan akan mampu menghadapi segala perubahan, dan permasalahan yang ada dalam kehidupannya, dengan sikap terbuka dan berfikir menggunakan nalarnya. Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar. Belajar menurut Rukmana dan Suryana (2006:3), "Belajar adalah proses perubahan perilaku, akibat dari interaksi individu dengan lingkungan". Perubahan perilaku merupakan hasil belajar, seseorang telah belajar jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya. Proses belajar yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan perilaku seperti pengetahuan, kebiasaan, keterampilan, sikap, dan tingkah laku lainnya adalah hasil dari pengalaman. Hasil belajar tersebut tentu sangat tergantung dari proses belajar dan lingkungan itu sendiri.

Pendidikan dapat diwujudkan dengan membuat suatu tempat yang disebut sekolah. Sekolah merupakan suatu bagian dari sistem pendidikan formal yang memiliki aturan-aturan yang telah ditentukan oleh pemerintah adapun pendidikan formal di Indonesia terbagi ke dalam beberapa tahapan yaitu meliputi pendidikan sekolah dasar (SD), pendidikan sekolah menengah pertama (SMP), pendidikan sekolah menengah atas (SMA), sampai ke jenjang perguruan tinggi (PT).

Di sekolah, manusia akan belajar tentang berbagai ilmu pengetahuan seperti matematika, bahasa Indonesia, ilmu pengetahuan sosial (IPS), ilmu pengetahuan alam (IPA), bahasa Indonesia, pendidikan kewarganegaraan, pendidikan agama Islam, pendidikan jasmani dan olahraga, seni budaya dan muatan lokal yang ada di daerah sekolah dasar tersebut berada. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan ilmu yang dapat membekali siswa tentang pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai agar siswa mengenali dengan baik berbagai permasalahan sosial kemasyarakatan yang ada di sekitarnya.

Pembelajaran IPS juga harus dioptimalkan dan dikembangkan dengan cara menumbuhkan keaktifan siswa. Keaktifan siswa dapat dilihat dari beberapa indikator di antaranya siswa dapat menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan (ide atau tanggapan), mengerjakan tugas dan berani maju ke depan kelas, dan juga siswa harus dapat menyanggah atau menyetujui ide siswa yang lain. Dengan adanya keaktifan pada setiap siswa, maka akan membantu dalam pencapaian tujuan. Sedangkan indikator hasil belajar siswa dilihat dari pencapaian siswa terhadap kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Keaktifan belajar, merupakan suatu aspek yang sangat penting di dalam suatu pembelajaran. Keaktifan belajar sangat perlu ditingkatkan di dalam pembelajaran tak terkecuali dalam pembelajaran IPS, peningkatan belajar memberikan manfaat dalam pembelajaran IPS yaitu pembelajaran IPS menjadi lebih bermakna sarat suatu nilai keberanian, percaya diri, tanggung jawab dan lebih humanis bagi pengalaman belajar siswa. Selain itu juga pembelajaran IPS yang semula hanya sebatas pada hapalan akan dapat mencakup pemahaman dalam menerima pembelajaran.

Kenyataan di lapangan sampai saat ini masih tampak cenderung guru masih kurang memperhatikan keaktifan belajar dalam pembelajaran IPS. Pelaksanaan pembelajaran IPS masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa, kebanyakan guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga peran guru sangat dominan, sementara siswa hanya mendengarkan dan menyimak materi atau pengetahuan yang di sampaikan oleh guru. Hal ini yang menyebabkan keaktifan belajar siswa masih rendah.

Guru belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran IPS. Model yang paling sering digunakan oleh guru adalah model ceramah. Saat seorang guru menggunakan model tersebut, siswa cenderung pasif. Kurang bervariasinya model pembelajaran, akan menyebabkan rasa jenuh dan bosan pada siswa itu sendiri. Seorang guru belum terbiasa menerapkan model yang bervariasi dan penerapan model yang konvensional dianggap lebih praktis dan mempersingkat waktu. Kejenuhan dan kebosanan siswa dalam pembelajaran akan berakibat dan berpengaruh pada pemahaman materi, sehingga hasil belajar siswa yang diperoleh juga akan kurang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN Cipunagara Kecamatan Wado Kabupaten Sumedang masih terdapat kekurangan jika merujuk pada rendahnya hasil belajar siswa, di antaranya 56,52% siswa dari 23 siswa tidak mencapai batas ketuntasan dan hanya 43,47% siswa yang mencapai batas ketuntasan. Faktor yang mempengaruhi hasil pembelajaran tersebut berasal dari siswanya sendiri, karena terlihat bahwa guru sudah melakukan pengajaran dengan baik.

Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) siswa hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru, siswa jarang sekali diberikan kegiatan belajar secara berkelompok, antara siswa yang satu dengan siswa yang lain masih sukar untuk saling bekerjasama, siswa lebih suka mengerjakan secara individual, dan tidak mau bila bergabung dengan temannya yang tidak setara dengan tingkat kemampuan dengannya.

Adapun beberapa kajian terdahulu mengenai penerapan model pembelajaran *project based learning* seperti yang dilakukan oleh saudari Endah Sriyani Ningsih 2015 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dengan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Pokok Bahasan Pemantulan Cahaya” Hasil penelitian ini didapatkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan metode eksperimen keterampilan proses sains siswa pada pokok bahasan pemantulan cahaya hasilnya sangat meningkat dan terdapat banyak perubahan pada saat belum diterapkannya model pembelajaran tersebut, dan setelah diterapkannya model pembelajaran tersebut. Persamaan penelitian ini terletak pada model yang digunakan, sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada mata pelajarannya jika penelitian ini tertuju pada mata pelajaran IPA tetapi yang saya teliti lebih kepada mata pelajaran tematik. Sedangkan menurut Trianto (2014:42) bahwa,

Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) dan

menetapkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana peserta didik diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya.

Berdasarkan pendapat di atas, salah satu yang menjadi solusi terhadap proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS di kelas IV (empat) SDN Cipunagara Kecamatan Wado yaitu menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan alasan model pembelajaran ini dapat merangsang keaktifan dan hasil belajar siswa di kelas.

Dengan menggunakan model tersebut siswa dapat menemukan gagasan/ide-ide pokok yang baru di dalam materi yang akan disajikan. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berjudul “Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV SDN Cipunagara Kecamatan Wado Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021)”.

1.2 Landasan Teori

1.2.1 Pengertian Project Based Learning

Model merupakan representasi tiga dimensi dari objek riil. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. *Project based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain.

1.2.2 Keaktifan Belajar

Keaktifan yang dimaksud pada penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa. Belajar tidaklah cukup hanya dengan duduk dan mendengarkan atau melihat sesuatu. Belajar memerlukan keterlibatan fikiran dan tindakan siswa sendiri. Keaktifan belajar terdiri dari kata “Aktif” dan kata “Belajar”. Keaktifan berasal dari kata aktif yang mendapat imbuhan ke-an menjadi keaktifan yang berarti kegiatan atau kesibukan.

Keaktifan belajar berarti suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan dengan giat belajar. Sedangkan menurut Hamalik keaktifan belajar adalah suatu keadaan atau hal dimana siswa dapat aktif.

1.2.3 Hasil Belajar

Susanto (2013: 5) menyatakan bahwa, “Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Sesuai dengan pendapat tersebut, Anni dan Rifa’i (2009: 85) menyatakan “hasil belajar adalah perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar”. Aspek-aspek perubahan perilaku yang diperoleh oleh siswa bergantung pada apa yang dipelajari. Perubahan perilaku yang harus dicapai oleh siswa dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Dimiyati dan Mudjiono (2013: 3) merumuskan hasil belajar sebagai hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar.

1. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Masalah yang didapatkan pada penelitian tindakan kelas berawal dari kelas yaitu pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan pengamatan terhadap guru saat mengajar dan aktivitas siswa didalam kelas.(Suharsimi, Suhardjono, Supardi, 2012, hlm.58).

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian terstruktur. Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti dikelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran dikelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus. Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi dikelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya. (Kusnandar, 2011, hlm. 45).

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam beberapa siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap siklus peneliti melakukan pengamatan saat proses pembelajaran dan siklus yang dilaksanakan akan diberhentikan apabila proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian akan dilaksanakan dalam beberapa siklus, yang dalam satu siklus atau putaran terdiri dari empat komponen atau tahap yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Langkah pada siklus berikutnya yaitu perencanaan yang sudah direvisi, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I, peneliti melakukan studi pendahuluan terlebih dahulu untuk mendapatkan data empiris dari subjek penelitian. Peneliti juga dengan melakukan konsultasi atau wawancara dengan guru. Setelah itu, barulah perencanaan dan melaksanakan tindakan.

Banyaknya siklus dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini tidak dapat ditentukan karena hal ini menyangkut dan bergantung pada terselesainya masalah yang ada dalam kelas yang diteliti. Banyaknya siklus tergantung tingkat peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa di kelas IV, apabila menggunakan I siklus belum mengalami peningkatan maka peneliti merencanakan dan melaksanakan siklus II. Namun, jika setelah melaksanakan sampai siklus II dan ada peningkatan secara individu dan klasikal, peneliti tidak perlu merencanakan dan melaksanakan siklus III, begitu juga sebaliknya. Siklus II atau seterusnya dilaksanakan berdasarkan kekurangan pada siklus I, yang selanjutnya akan direvisi agar dapat memperbaiki hasil dari siklus sebelumnya. Selama melaksanakan penelitian, peneliti berkolaborasi dengan wali kelas.

Empat langkah yang ditempuh dalam melaksanakan Tindakan Kelas yaitu :

a. **Perencanaan (*Planning*)**

Tahapan perencanaan pada penelitian ini dilaksanakan dengan cara-cara sebagai berikut:

1. Menetapkan waktu penelitian dan subjek penelitian.
2. Diskusi dengan guru mengenai kompetensi yang akan diajarkan dengan menggunakan model *Project Based Learning*.
3. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *Project Based Learning*
4. Menyiapkan alat dan bahan pembelajaran yang diperlukan pada saat proses pembelajaran.

5. Menyiapkan instrumen lembar tes observasi kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal yang dibuat berdasarkan indikator kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal.
6. Membuat alat untuk merekam kegiatan pembelajaran untuk membuktikan dan pengakuratan data yang diperoleh.

b. Pelaksanaan atau Tindakan (*Acting*)

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan tindakan sesuai dengan yang telah direncanakan. Tahap pelaksanaan dalam pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) ini meliputi:

1). Tahap Pendahuluan

Tindakan yang dilaksanakan guru pada tahap pendahuluan adalah sebagai berikut:

- a) Guru membuka pelajaran dengan kegiatan pembukaan
- b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan
- c) Guru menyampaikan garis besar dari materi pelajaran kepada siswa

2). Tahap Pembelajaran

Tahap pembelajaran berbasis proyek disini menggunakan tahap menurut Daryanto (2014:27-28) adalah sebagai berikut:

- a) Penentuan pertanyaan mendasar yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan siswa dalam melakukan aktifitas.
- b) Mendesain perencanaan proyek.
- c) Guru dan siswa menyusun jadwal aktifitas dalam penyelesaian proyek.
- d) Memonitor siswa dalam pembuatan proyek.
- e) Menguji hasil kerja siswa.

3). Kegiatan penutup

- a) Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.
- b) Guru memberikan penguatan kepada siswa.
- c) Guru menutup pembelajaran.

c. Pengamatan (*Observing*)

Observasi merupakan teknik yang digunakan untuk mengamati dari dekat dalam upaya mencari dan mengali data melalui pengamatan secara langsung dan mendalam terhadap subjek dan objek yang diteliti. Peneliti melakukan observasi selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya.

Observasi atau pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengamati proses pembelajaran tematik menggunakan model *Project Based Learning*. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui keaktifan siswa dalam pembelajaran tematik menggunakan model *Project Based Learning*.

d. Refleksi

Refleksi yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. (Arikunto, 2013, hlm.140).

a) Siklus I

Peneliti berkolaborasi dengan guru untuk berdiskusi tentang proses pembelajaran yang telah dilaksanakan berdasarkan lembar observasi yang disediakan. Keberhasilan pada siklus pertama akan dijadikan acuan dalam melaksanakan siklus selanjutnya.

b) Siklus II

Sedangkan kekurangan pada siklus pertama akan didiskusikan dengan guru kelas untuk memutuskan cara menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Peneliti akan melakukan tindakan pada siklus kedua dengan matang serta melakukan kekurangan yang ada pada siklus satu. Sehingga peneliti dapat menentukan perbaikan pembelajaran sebagai bahan menyusun tindakan pada siklus berikutnya. Jika dengan tindakan yang diberikan sudah dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal sesuai indikator yang telah ditentukan, maka penelitian dapat dihentikan. Namun jika indikator penelitian belum tercapai, penelitian dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

3.2 Setting Penelitian

3.2.1 Tempat Peneliti

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cipunagara kelas IV Kecamatan Wado Kabupaten Sumedang. Lokasi tersebut dipilih karena tempat penulis melakukan aktifitas mengajar sehari-hari, sehingga memudahkan dalam melakukan penelitian.

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian perbaikan pembelajaran ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yaitu, siklus I pada tanggal 10 s/d 17 juni 2021 dan siklus II pada tanggal 18 s/d 23 juni 2021.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas kelas IV, yang berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Mata pelajaran yang menjadi sasaran penelitian adalah mata pelajaran IPS kelas IV. Daftar nama-nama kelas IV SDN Cipunagara adalah sebagai berikut:

2. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada kelas IV di SDN Cipunagara Kecamatan Wado Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021.

Pembelajaran pada penelitian ini sudah dilaksanakan dengan mengikuti tahapan model pembelajaran *Project Based Learning*. Tahapan-tahapan pembelajaran pada model *Project Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Sesuai dengan hasil penelitian bahwa keaktifan siswa dapat meningkat setelah diterapkan model pembelajaran *Project Based Learning*. Model *Project Based Learning* adalah pembelajaran berbasis proyek yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kinerja proyek. maka dapat dikatakan bahwa pada pendekatan *project based learning*, guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa untuk memperoleh jawaban dari pertanyaan penuntun. Melalui pembelajaran berbasis proyek ini, siswa dapat menggali suatu materi dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya. Siswa

dibiasakan bekerja secara kolaboratif, penilaian dilakukan dengan cara mengukur, memonitor dan menilai semua hasil belajar dan sumber belajar bisa sangat berkembang. (Samanthis, 2014:24).

Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *Project Based Learning* ini telah menunjukkan hasil yang cukup efektif dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPS di kelas IV di SDN Cipunagara Kecamatan Wado Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dan guru dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*, karena proses pembelajaran model *Project Based Learning* ini menggunakan metode penugasan nyata yang membuat siswa secara aktif dan kreatif berfikir dan merancang serta membuat suatu produk yang berkaitan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Jadi pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri dan guru hanya sebagai fasilitator pembelajaran. Selain itu dilihat dari hasil observasi selama penelitian di kelas IV di SDN Cipunagara Kecamatan Wado Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021.

3. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa kesimpulan yang dapat diambil adalah terlihat sangat jelas bagaimana keaktifan dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* ini. Seperti terlihat bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa meningkat dari pra siklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II, hasil aktivitas belajar siswa pada siklus I mencapai 71,5 % mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 84%. Sejalan dengan peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*, hal serupa terjadi pada tes keaktifan belajar siswa. Hal ini terbukti berdasarkan hasil tes keaktifan belajar siswa akhir siklus I diperoleh skor keaktifan sebesar 72 dengan kategori "mendekati aktif" dan skor keaktifan siswa meningkat menjadi 94 dengan kategori "Aktif". Berdasarkan analisis hasil tes keaktifan belajar siklus I dan siklus II, keaktifan belajar siswa kelas IV di SDN Cipunagara Kecamatan Wado Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021, mengalami peningkatan pada setiap indikatornya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV di SDN Cipunagara Kecamatan Wado Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021.

REFERENSI

- Ahmad, Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.[8 agustus 2021]
- Anni, Catharina Tri dan Achmad Rifa'i. 2011. Psikologi Pendidikan. Semarang: UNNES Press.[22 juli]
- Arikunto, Suharsimi. Suhardjono. Supardi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.[30 januari 2021]
- Daryanto. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu Terintegrasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media. [12 februari]
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional. [12 juni 2021]
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.[1 mei]

-
- Endah Sriyani Ningsih 2015 .Skripsi.*Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Pokok Bahasan Pemantulan Cahaya*.Universitas Negri Semarang. [4 april 2021]
- Kusnandar. 2011. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.[14 februari]
- Rukmana Ade dan Asep Suryana. 2006. *Pengelolaan kelas*. Bandung. UPIPRESS.[1 agustus 2021]]
- Samanthis. 2014. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media. [27 februari]
- Suharsimi. Suhardjono. Supardi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta. [27 februari]
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.[5 juli 2021]

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS PADA MATERI OPERASI HITUNG PECAHAN CAMPURAN

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SDN Cikondang III Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021)

Lisinta Nabila^{*1}, Poppy Anggraeni², Hani Handayani³

STKIP Sebelas April Sumedang

Article Info

Article history:

Received 8 July, 2022

Revised 12 July, 2022

Accepted 22 July, 2022

Keywords:

Learning activity

Mathematical Comprehension

Ability

*Teams Games Tournament
cooperative model*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan kemampuan pemahaman matematis siswa pada materi operasi hitung pecahan campuran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Cikondang III tahun pelajaran 2020/2021 sebanyak 12 siswa. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi operasi hitung pecahan campuran di kelas V dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan pemahaman matematis siswa. Aktivitas belajar siswa meningkat dari siklus I sebesar 63,2% menjadi 86,1% pada siklus II. Kemampuan pemahaman matematis meningkat dari data awal sebesar 42%, siklus I menjadi 58%, dan siklus II menjadi 92%. Hal ini didukung pula dengan pencapaian nilai rata-rata yang mengalami peningkatan dari data awal 60,5% meningkat pada siklus I menjadi 69,1% dan siklus II menjadi 89,4%. Dengan demikian, penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan digunakan sebagai alternatif model pembelajaran matematika, khususnya pada materi operasi hitung pecahan campuran.



Copyright © 2020 Universitas Sebelas April.
Seluruh hak cipta.

Corresponding Author:

Lisinta Nabila

Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Universitas Sebelas April

Jl. Angrek Situ No. 19 Tlp. (0261) 202911 Fax. (0261) 210223 Sumedang

Email: nabilalisinta592@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran matematika tidak hanya dapat dilihat dan diukur dari bagaimana siswa mampu menghitung ataupun mampu menghafal rumus, melainkan dapat dilihat dan diukur dari kemampuan pemahaman matematis yang merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran. Dahlan (2011: 56) menyatakan bahwa, “Pembelajaran dengan menekankan pemahaman matematis adalah pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk menggambarkan penguasaan menggunakan kaidah yang relevan tanpa menghubungkannya dengan ide-ide lain dan segala implikasinya”. Kemampuan pemahaman matematis bertujuan untuk menyelesaikan persoalan-persoalan matematika maupun persoalan-persoalan di kehidupan sehari-hari. Untuk mengasah kemampuan matematis siswa, guru hendaknya dapat menciptakan pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk belajar aktif serta mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya. Selain itu, siswa juga dapat mengkonstruksi pengetahuan mereka melalui

pembelajaran yang mereka lakukan. Dalam ruang lingkup matematika sekolah dasar, idealnya siswa kelas V SD sudah bisa memahami operasi hitung pecahan campuran.

Kenyataannya masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami matematika khususnya menghitung pecahan campuran, terlihat dari hasil observasi proses pembelajaran matematika di kelas V SDN Cikondang III, peneliti menemukan bahwa saat proses pembelajaran mengenai operasi hitung pecahan campuran tidak menggunakan media yang relevan. Dalam pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah karena sarana belajar kurang memadai. Kemudian siswa hanya sebatas mengerjakan soal latihan, sehingga siswa kurang dilibatkan secara langsung untuk menemukan sendiri dan mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya. Hal ini mengakibatkan kurangnya respon positif dan keaktifan siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran di kelas. Pada saat guru memberikan penjelasan dengan tegas dan jelas siswa memperhatikan namun ketika ditanya oleh guru mereka justru hanya diam. Apabila mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, tidak mau bertanya atau saat mereka menemukan pemecahan masalah dalam soal tidak berani menyampaikan pendapatnya.

Akibatnya nilai ulangan harian siswa kelas V SDN Cikondang III pada mata pelajaran matematika materi pecahan campuran kurang memuaskan, karena masih banyak siswa yang memiliki nilai dibawah KKM yaitu 75. Adapun nilai rata-ratanya sebesar 60,5. Selain itu diketahui dari 12 siswa hanya 5 siswa (42%) yang tuntas, sedangkan sisanya sebanyak 7 siswa (58%) belum tuntas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah 75, sehingga siswa yang tuntas masih sedikit daripada yang sudah tuntas. Menurut Depdikbud (Trianto: 2010: 241) bahwa, "Suatu kelas dikatakan tuntas dalam belajar apabila mencapai ketuntasan klasikal suatu mata pelajaran mencapai 85% siswa yang telah tuntas belajarnya".

Berdasarkan data-data yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa rendahnya aktivitas dan kemampuan pemahaman matematis disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya, siswa kurang mendengarkan penjelasan, tidak mencatat informasi dengan baik, belum kuat dalam mengingat informasi, dan belum aktif dalam berdiskusi. Maka menurut Novianty (2016: 6-7) bahwa, "Tindakan yang dapat diambil adalah dengan mengganti model pembelajaran yang lama dengan menerapkan model yang efektif dan efisien bagi siswa agar keinginan belajar dalam diri siswa meningkat dan berpengaruh positif pada aktivitas dan hasil belajar siswa".

Salah satu model yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan aktivitas dan kemampuan pemahaman matematis siswa dalam operasi hitung pecahan campuran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Sebagaimana dikemukakan Slavin (2005: 163) bahwa, "Model ini merujuk pada kegiatan turnamen akademik dan kuis-kuis serta skor kemajuan individu dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka".

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas mengenai betapa pentingnya perbaikan aktivitas dan pemahaman matematis serta adanya bukti keberhasilan, penelitian terdahulu dalam menerapkan model kooperatif *Team Game Tournament* (TGT), maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Pemahaman Matematis pada Materi Operasi Hitung Pecahan Campuran" (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SDN Cikondang III Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021).

1.1 Aktivitas Belajar

Menurut Yamin (2007: 75) bahwa, “Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan”. Kemudian menurut Sardiman (2006: 100) bahwa, “Aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik maupun mental, dimana dalam kegiatan belajar keduanya saling berkaitan sehingga akan menghasilkan aktivitas belajar yang optimal”. Artinya dalam keaktifan terdapat dua aktivitas yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan, segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa baik aktivitas fisik maupun mental diharapkan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Aktivitas belajar dapat terwujud apabila siswa terlibat belajar secara aktif. Yamin (2007: 82) mendefinisikan bahwa, “Belajar aktif sebagai usaha manusia untuk membangun pengetahuan dalam dirinya. Pembelajaran akan menghasilkan suatu perubahan dan peningkatan kemampuan, pengetahuan dan keterampilan pada diri siswa”. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan atau tindakan baik fisik maupun mental yang dilakukan oleh individu untuk membangun pengetahuan dan keterampilan dalam diri dalam kegiatan pembelajaran.

1.2 Kemampuan Pemahaman Matematis

Kemampuan pemahaman matematis merupakan suatu kemampuan, dimana setiap siswa harus memiliki kemampuan tersebut untuk mencapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Sebagaimana pendapat Laelasari dan Ratnasari (2013: 17) yang mengemukakan bahwa, “Kemampuan pemahaman matematis adalah kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam mencapai tujuan dari pembelajaran, bukan hanya sekedar hafalan, namun lebih dari itu siswa harus paham tentang konsep materi pelajaran itu sendiri”. Kemampuan pemahaman matematis berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep. Siswa dapat mencapai tujuan pembelajarannya apabila mereka dapat memahami konsep dengan baik. Menurut Duffin (2000: 16) menyatakan bahwa, “Siswa diharapkan mampu memahami dan menjelaskan keterkaitan antar konsep secara tepat dalam menyelesaikan masalah, mengungkapkan kembali materi yang telah dipelajari, menggunakan konsep pada berbagai situasi yang berbeda, dan mengembangkan suatu konsep”.

Kemampuan pemahaman terdiri dari indikator menyatakan ulang sebuah konsep; mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsep; memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep; menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis; mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep; menggunakan, memanfaatkan, memilih prosedur atau operasi tertentu; dan mengaplikasikan konsep untuk memecahkan masalah (Jihad dan Haris, 2010: 149). Indikator ini akan digunakan untuk menyusun tes kemampuan pemahaman matematis siswa materi operasi hitung pecahan campuran.

1.3 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

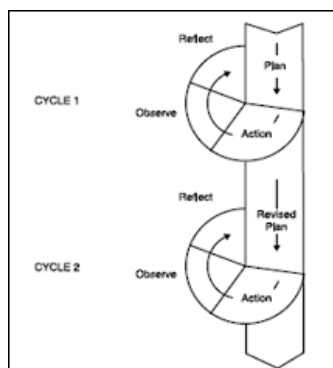
Menurut Asma (2006: 54) menyatakan bahwa, “Pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa”. Sedangkan menurut Slavin (2005: 163) menyatakan bahwa, “TGT menekankan pada kegiatan turnamen akademik dan kuis-kuis beserta skor kemajuan individu dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”. Lebih lanjut Isjoni (2011: 84) mengemukakan bahwa, “*Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe

pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda”.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang pembelajarannya berfokus pada penggunaan kelompok belajar yang beranggotakan 5–6 siswa yang heterogen dengan mengadakan *tournament*. Langkah-langkah penggunaan model kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*). Menurut Slavin (2005: 170-174), “Membuat kelompok secara heterogen, menyiapkan meja turnamen secukupnya, melaksanakan turnamen, pada turnamen kedua dilakukan pergeseran tempat duduk pada meja turnamen, setelah selesai menghitung skor untuk tiap kelompok asal dan skor individual”. Kelebihan model *Teams Game Tournament* (TGT) menurut Rusman (2014: 224), “Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, proses belajar mengajar mengikut sertakan keaktifan peserta didik, mendidik peserta didik untuk bersosialisasi, motivasi belajar peserta didik lebih tinggi, hasil belajar lebih baik”. Berdasarkan uraian di atas, kelebihan model TGT (*Teams Game Tournament*) diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan pemahaman matematis pada materi operasi hitung pecahan campuran.

2. METODE PENELITIAN

Permasalahan yang dijadikan bahan kajian dalam penelitian ini berawal dari permasalahan pada praktik pembelajaran sehari-hari, yaitu rendahnya aktivitas dan pemahaman matematis siswa pada pembelajaran matematika materi operasi hitung pecahan campuran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya suatu upaya yang dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun desain penelitian yang relevan dengan permasalahan tersebut yaitu desain penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan model penelitian yang merujuk pada proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart, penelitian ini dalam perencanaannya menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dengan: (1) rencana (*planning*), (2) tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), (4) refleksi (*reflecting*), dan perencanaan kembali yang merupakan dasar untuk suatu ancang-ancang pemecahan permasalahan. Setiap siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggambarkan suatu rangkaian langkah-langkah (*a spiral of steps*). Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc. Taggart sebagai berikut.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart
(Wiraatmaja, 2005: 66)

Langkah penelitian dalam masing-masing tindakan terjadi secara berulang yang akhirnya menghasilkan beberapa tindakan. Secara umum pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat digolongkan menjadi empat tahapan, yaitu:

1. Tahap 1: Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Dalam tahap ini peneliti menyusun rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan siklus pertama, baik dari segi media ataupun cara penyampaian guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Setelah itu peneliti membuat skenario pembelajaran dengan cara membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media yang akan digunakan, menyiapkan pedoman observasi dan lembar tes untuk mengamati aktivitas dan pemahaman matematis siswa.

2. Tahap 2: Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan yang dimaksud adalah melaksanakan pembelajaran matematika materi operasi hitung pecahan campuran, dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang telah dipersiapkan sebelumnya melalui lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan langkah-langkah yang disediakan.

3. Tahap 3: Pengamatan Terhadap Tindakan (*Observing*)

Peneliti melakukan pengamatan (pengambilan data) yang terjadi di kelas selama tindakan berlangsung mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi dan menilai pemahaman matematis siswa dengan menggunakan lembar tes yang telah disediakan.

4. Tahap 4: Refleksi Terhadap Tindakan (*Reflecting*)

Peneliti melakukan pengkajian terhadap tindakan yang telah dilaksanakan berdasarkan data-data yang sudah terkumpul. Refleksi dilaksanakan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan, mengetahui kekurangan dan kelebihan dari tindakan yang telah dilaksanakan. Kegiatan refleksi ini memberikan kemudahan untuk melakukan perubahan pada tindakan berikutnya.

Keempat tahapan penelitian di atas dilaksanakan secara berkesinambungan dari siklus satu ke siklus berikutnya.

Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Cikondang III Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 12 siswa yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 5 orang perempuan.

Lokasi tempat penulis melakukan penelitian adalah SD Negeri Cikondang III Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang. Dipilihnya SD Negeri Cikondang III ini sebagai lokasi penelitian karena di sekolah ini perlu diadakan pembaharuan terhadap model pembelajaran yang digunakan guru. Dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa maupun oleh guru akan terselesaikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 HASIL

3.1.1 Aktivitas Belajar Siswa

Berikut ini merupakan tabel perbandingan hasil aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi operasi hitung pecahan campuran.

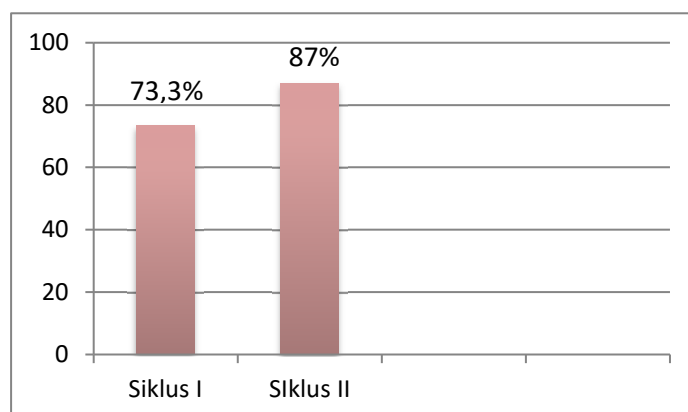
Tabel 1. Perbandingan Aktivitas Belajar siswa Siklus I dan II

Indikator	Siklus I	Siklus II
Sikap	58,3%	83,3%
Kerja sama	66,7%	85,4%
Keaktifan	62,5%	89,6%
Total	63,2%	86,1%

Dari tabel 1 di atas, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Hal ini berdasarkan pada hasil penilaian yang mencakup 4 indikator dimana pada setiap indikator terdapat 3 aspek penilaian yang secara keseluruhan dari 12 siswa pada siklus 1 memperoleh persentase sebanyak 63,2% dengan kategori baik. Sedangkan pada siklus II, hasil persentase aktivitas belajar siswa lebih meningkat menjadi 86,1% dengan kriteria sangat baik.

3.1.2 Proses Mengajar Guru

Berikut ini merupakan grafik perbandingan hasil proses mengajar guru pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi operasi hitung pecahan campuran.

**Gambar 2.** Persentase Peningkatan Proses Mengajar Guru

Dari Gambar 2 di atas, dapat dilihat bahwa proses mengajar guru mengalami peningkatan dari 73,3% dengan kategori cukup menjadi 87% dengan kategori baik.

3.1.3 Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa

Berikut adalah tabel Perbandingan tes kemampuan pemahaman matematis siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi operasi hitung pecahan campuran terhadap siswa kelas V SD Negeri Cikondang III Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang.

Tabel 2. Perbandingan Data Awal, Siklus I dan Siklus II

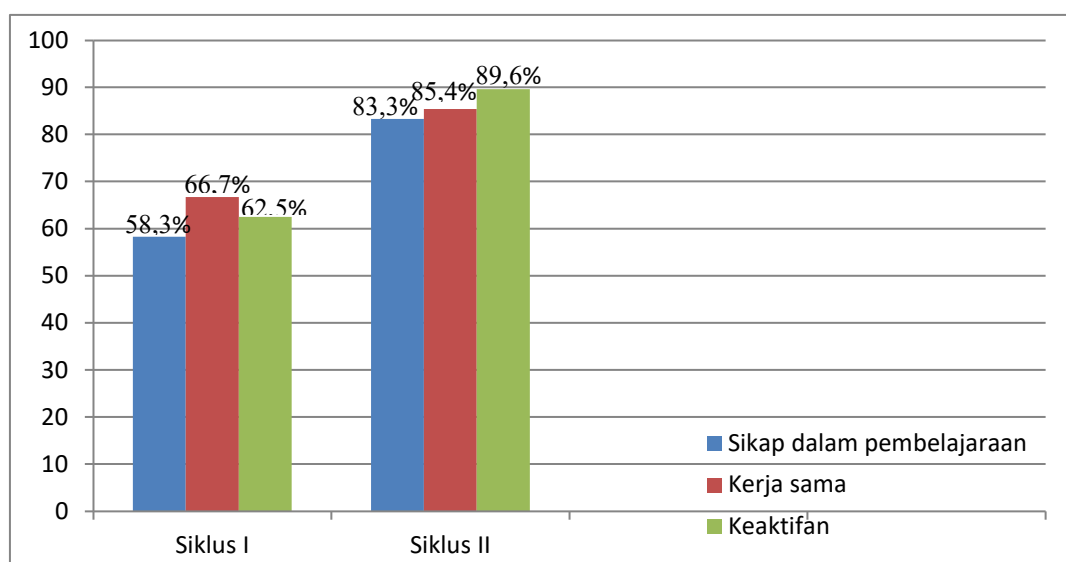
Kategori	Data Awal	Hasil Data Siklus I	Hasil Data Siklus II
Tuntas	5 siswa (42%)	7 siswa (58%)	11 siswa (92%)
Belum Tuntas	7 siswa (58%)	5 siswa (42%)	1 siswa (8%)
Rata-rata	60,5	69,1	89,4

Dari tabel 2 di atas, kemampuan pemahaman matematis siswa mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Hal ini berdasarkan pada hasil penilaian yang mencakup 3 indikator dimana dari 12 siswa pada siklus 1 hanya 7 orang yang tuntas dan memperoleh persentase 58% dengan kategori baik. Sedangkan pada siklus II sebanyak 11 orang siswa yang tuntas dengan hasil persentase 92% dengan kriteria sangat baik. Dengan rata-rata pada siklus I sebesar 60,5 dan pada siklus II sebesar 89,4.

3.2 PEMBAHASAN

3.2.1 Aktivitas Belajar Siswa

Hasil penilaian aktivitas belajar mencakup 4 indikator dimana pada setiap indikator terdapat 3 aspek penilaian yang secara keseluruhan dari 12 siswa pada siklus 1 memperoleh persentase sebanyak 63,2% dengan kategori baik. Sedangkan pada siklus II, peneliti telah memberikan tindakan lebih dari siklus sebelumnya, yaitu melalui perubahan kelompok belajar, posisi duduk, peningkatan interaksi dan bimbingan guru selama proses pembelajaran berlangsung agar lebih meningkat dari siklus sebelumnya. Setelah peneliti mengadakan pembelajaran di siklus II, hasil persentase aktivitas belajar siswa lebih meningkat menjadi 86,1% dengan kriteria sangat baik. Adapun grafik perbandingan persentase aktivitas belajar siswa sebagai berikut.



Gambar 3. Persentase Peningkatan Aktivitas Belajar

Dari gambar 3 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan aktivitas belajar siswa dipengaruhi oleh model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), situasi kondisi kelas yang kondusif juga mendukung untuk berlangsungnya proses pembelajaran yang baik. Bisa dilihat dari peningkatan pada setiap siklus, pada siklus I memperoleh persentase 63,2% dengan kategori baik dan siklus II memperoleh persentase 86,1% dengan kategori sangat baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Salvin (2010: 4) yang menyatakan bahwa, “Pembelajaran kooperatif merujuk pada kegiatan belajar siswa dalam kelompok untuk bekerja sama mempelajari materi pelajaran”. Dalam proses pembelajaran kooperatif, diharapkan siswa saling mengungkapkan pendapat antar anggota kelompok agar materi dikuasai dengan baik. Mulyaningsih (2014: 244) mengungkapkan bahwa, “ Model pembelajaran TGT memberikan peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar”. Selanjutnya Slavin (2015: 197) mengungkapkan bahwa

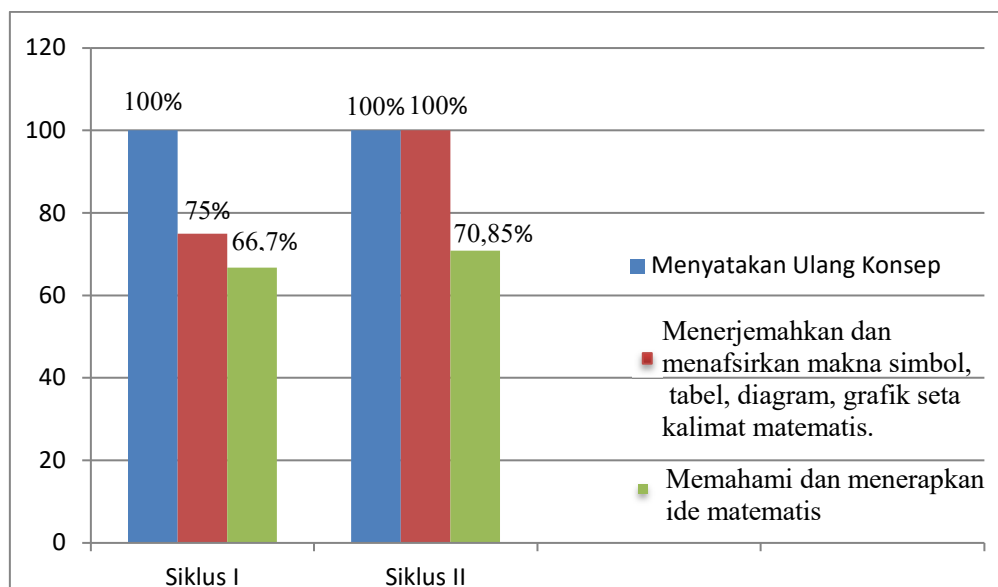
“Model TGT mendorong aktivitas peserta didik untuk bermain sambil berpikir, bekerja dalam suatu tim dan kompetitif terhadap tim lain”. Berdasarkan fungsi model pembelajaran yang dipaparkan di atas dapat penulis simpulkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi operasi hitung pecahan campuran.

1.2.2 Proses Mengajar Guru

Guru sudah menyampaikan materi pembelajaran dengan baik, mengelompokkan siswa yang mencakup berbagai tingkat kemampuan, memberikan pengarahan dalam melaksanakan permainan dan turnamen, evaluasi yang sesuai dengan kisi-kisi soal serta memberikan penghargaan kelompok. Hal ini sesuai dengan keterampilan yang harus dimiliki guru dalam mengelola kelas dan memberikan variasi sesuai dengan pendapat Asmani (2016: 108) yang menyatakan bahwa, “guru perlu mengembangkan keterampilan dasar mengajar khususnya keterampilan membimbing kelompok kecil dan mengembangkan peran sebagai organisator dalam pembelajaran kooperatif”. hal ini diperkuat dengan pendapat Asril (2011: 79) yang menyatakan bahwa, “membimbing diskusi kelompok berarti suatu proses yang teratur dengan melibatkan kelompok peserta didik dalam interaksi tatap muka kooperatif yang optimal dengan tujuan berbagi informasi atau pengalaman mengambil keputusan”. Maswan dan Muslimin (2017: 366-367) berpendapat bahwa, “pelaksanaan proses pembelajaran harus didasarkan pada prinsip terjadinya interaksi secara optimal antara peserta didik dengan pendidik, antar peserta didik sendiri, serta peserta didik dengan aneka sumber belajar termasuk lingkungan”. Maka berdasarkan penjelasan yang dipaparkan di atas dapat penulis simpulkan bahwa guru harus mampu mengembangkan dan membimbing kelompok kecil dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu melakukan aktivitas dan memahami materi optimal.

1.2.3 Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa

perbandingan antara data awal kemampuan pemahaman matematis siswa, data kemampuan pemahaman matematis siswa siklus I dan siklus II dapat digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut.



Gambar 4. Peningkatan Persentase Kemampuan Pemahaman Matematis

Dari gambar 4 di atas, dengan adanya persentase peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa yang terjadi pada setiap siklusnya, maka hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian yang dilaksanakan berhasil dengan baik. Bisa dilihat dari hasil siklus I dengan memperoleh presentase 58% dengan kategori kurang dan pada siklus II memperoleh presentase 92% dengan kategori sangat baik. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Iru (2012: 8) bahwa, "Model pembelajaran membantu perbaikan dalam mengajar. Model pembelajaran bisa membantu proses belajar mengajar dan meningkatkan keefektifan pembelajaran". Sedangkan Suprihatiningrum (2013: 145) berpendapat bahwa, "model pembelajaran berfungsi melukiskan prosedur pembelajaran dengan sistematis untuk mengelola pengalaman belajar siswa agar tujuan belajar yang diinginkan bisa tercapai". Slavin (2015: 20) mengemukakan "tujuan yang paling penting adalah untuk memberikan para peserta didik mengetahui pengetahuan, konsep kemampuan, dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang memberikan kontribusi". Maka berdasarkan fungsi model pembelajaran yang dipaparkan di atas dapat penulis simpulkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan pemahaman matematis siswa pada materi operasi hitung pecahan campuran.

1. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V pada materi operasi hitung pecahan campuran siklus I dan siklus II di SD Negeri Cikondang III Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021 sebagai berikut.

1. Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika materi operasi hitung pecahan campuran siswa kelas V SD Negeri Cikondang III Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021. Hal tersebut berdasarkan hasil observasi Pada siklus I dengan memperoleh persentase sebesar 63,2% dengan kriteria baik. Selanjutnya, peneliti melakukan perbaikan pada siklus II dan memperoleh persentase sebesar 86,1% dengan kriteria sangat baik.
2. Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman matematis materi operasi hitung pecahan campuran siswa kelas V SD Negeri Cikondang III Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini terlihat dari hasil pemahaman matematis siswa pada data awal dari 12 siswa hanya 5 siswa (42%) yang tuntas, sedangkan sisanya sebanyak 7 siswa (58%) belum tuntas. Kemudian melakukan tindakan pada siklus I ada peningkatan terhadap hasil kemampuan pemahaman matematis siswa, yaitu sebanyak 7 siswa (58%) yang tuntas dan yang belum tuntas sebanyak 5 siswa (42%). Setelah melakukan tindakan pada siklus I, maka dilanjutkan pada tahap perbaikan di siklus II. Pada siklus II yang tuntas bertambah, yaitu sebanyak 11 siswa (92%) yang tuntas, sedangkan sisanya 1 siswa (8%) belum tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Asma, N. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Asmani. (2016). *Tips Efektif Cooperative Learning Pembelajaran Aktif, Kreatif dan Tidak Membosankan*. Yogyakarta: Diva Press.

- Asril. (2011). *Micro Teaching: Disertai dengan Program Pengalaman Lapangan*. Jakarta: Rajawali.
- Dahlan, A. J. (2011). *Analisis Kurikulum Matematika. Modul Perkuliahan*. Jakarta: Diterbitkan.
- Duffin, J.M dan Simpson,A.P. (2000). "A Search for Understanding". *Journal of Mathematics*. Vol.18, (4),16.
- Iru.(2012). *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, dan Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Solusindo.
- Isjoni. (2011). *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jihad dan Haris. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Press.
- Laelasari dan Ratnasari. (2013). "Perbandingan Kemampuan Pemahaman Matematis antara Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Model Pembelajaran Group Investigation (GI) Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Jalaksana". *Jurnal Euclid*. Vol.1, (1),17.
- Maswan dan Muslimin. (2017). *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Multyaningsih. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Novianty. (2016). Penerapan model explicit instruction dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Galemo kecamatan wado kabupaten sumedang dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi tahun pelajaran 2015/2016. Skripsi pada STKIP Sebelas April Sumedang: tidak diterbitkan.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slavin, R.E. (2005). *Cooperatif Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, R.E. (2010). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, R.E. (2015). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Suprihatiningrum dan Jamil. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progres: Konsep, Landasan,dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wiratmaja. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Yamin, M. (2007). *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.

ANALISIS *PARENTING* DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI KARAKTER PESERTA DIDIK KELAS 3 SDN SUKASARI 02 PADA MASA PANDEMI COVID-19

Mega Vaya Handoko Putri¹, Anggi Citra Apriliana², Deni M. Budiman³

STKIP Sebelas April Sumedang

Article Info

Article history:

Received 8 July , 2022

Revised 13 July , 2022

Accepted 15 July , 2022

Keywords:

Parenting

Nilai-Nilai Karakter

Anak Sekolah Dasar

Masa Pandemi COVID-19

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang *Parenting* dalam menanamkan nilai karakter Peserta didik Kelas 3. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan hasil analisis secara komprehensif mengenai kemampuan orang tua dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan orang tua mengenai cara menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik kelas 3 SDN Sukasari 02. Subjek dalam penelitian ini yakni kelas 3 beserta orang tua dan guru sebagai informan. Penelitian ini menunjukkan bahwa *parenting* dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik kelas 3 SDN Sukasari 02 dapat meningkatkan kualitas karakter setiap peserta didik pada masa pandemi covid-19. Metode *parenting* yang kebanyakan orang tua lakukan adalah Metode keteladanan, pengajaran memberikan contoh atau teladan yang baik kepada anak, metode pembiasaan, membiasakan melakukan atau mengerjakan hal-hal baik kepada anak. metode nasehat, Nasehat merupakan pesan orangtua secara langsung kepada anak tentang apa yang baik dan yang buruk untuk dikerjakan, metode bermain metode yang dilakukan orang tua dalam menanamkan nilai karakter melalui bermain atau permainan, metode internalisasi memberi arahan atau pengetahuan yang baik kepada anak.



Copyright © 2020 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Mega Vaya Handoko Putri

Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Universitas Sebelas April

Jalan Anggrek Situ No. 19 Tlp. (0261) 202911 Fax. (0261) 210223 Sumedang

Email: megahandokoputri@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Nooraeni (2017: 2) mengemukakan bahwa, “Kegiatan *parenting* meliputi memberi makan (*nourishing*), memberi petunjuk (*guiding*), dan melindungi (*protecting*) anak-anak ketika mereka melakukan kegiatan. Kegiatan *parenting* umumnya dilakukan dalam keluarga, namun sekarang *parenting* tidak berarti yang melahirkan anak”. *Parenting* juga dapat dilakukan di masyarakat, pengasuhan bayi (*baby daycare* ataupun menggunakan jasa *baby sitter*) maupun melalui media massa. *Parenting* yang baik adalah membangun *relasi* (hubungan) yang hangat antara orang tua dan anak melalui penerimaan (*acceptance*), *awareness* (kepedulian) dan sikap responsif (*responsiveness*) terhadap kebutuhan anak serta tersedianya batasan-batasan yang diwujudkan melalui tuntutan dan kontrol. Tuntutan disini maksudnya adalah anak diberikan tugas namun harus disertai dengan tanggung jawab dan konsekuensi. Sedangkan kontrol berarti orang tua harus tetap mengawasi dan mengarahkan anak. Penerapan *parenting* dipengaruhi oleh pola asuh yang dianut oleh orang tua. Samani dan Hariyanto, (2013:26) berpendapat bahwa, “Karakter dianggap sebagai nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama

manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, adat istiadat, dan estetika”.

Saat ini, Indonesia telah dikejutkan dengan mewabahnya suatu penyakit yang disebabkan oleh sebuah virus yang bernama corona atau dikenal dengan istilah covid- 19 (*Corona virus diseases- 19*). Rumitnya penanganan wabah ini membuat para pemimpin dunia menerapkan kebijakan yang super ketat untuk memutus rantai penyebaran covid- 19. *Social Distancing* merupakan pilihan kebijakan untuk pencegahan penyebaran covid- 19 yang memiliki dampak positif juga negatif bagi kehidupan masyarakat. Termasuk bidang pendidikan di seluruh dunia juga terdampak kebijakan ini.

Kebijakan *social distancing* berimbas pada hampir seluruh sektor kehidupan termasuk sektor pendidikan. pembelajaran jarak jauh ini mempunyai keunggulan dan kelemahan. Keunggulan dalam pembelajaran jarak jauh ini yaitu peserta didik tidak akan dikejar waktu dalam pengumpulan tugas karena dalam pembelajaran jarak jauh ini waktunya lebih fleksibel tidak selalu harus tepat waktu. Sedangkan kelemahan dalam proses pembelajaran jarak jauh ini adalah peserta didik tidak dapat bertatap muka dengan guru atau teman lainnya, dan peserta didik harus selalu bergantung pada jaringan internet jika pembelajaran melalui internet.

1.1. Parenting

Parenting merupakan salah satu pola pengasuhan dizaman canggih seperti saat ini, yang memungkinkan anak atau peserta didik, orangtua, guru menggunakan teknologi seperti internet dalam proses pembelajaran disekolah dan menerapkan pengasuhan digital yang artinya orang tua tetap mengasuh anak didunia *online* seperti saat *offline* dengan menggunakan akal sehat dan pengalaman orangtua. Jadilah orangtua yang suportif, tetapkan batasan, dan tawarkan peluang untuk mengeksplorasi dan mengembangkan. Kegiatan *parenting* yaitu meliputi hal-hal seperti:

- a. merancang “Rencana Berkeluarga” secara matang,
- b. melaksanakan pengasuhan (mengasuh) dengan baik,
- c. memberikan perlindungan (melindungi) secara total.

Parenting adalah bagaimana cara mendidik orangtua terhadap anak baik secara langsung maupun tidak langsung. *Parenting* menyangkut semua perilaku orangtua sehari-hari baik yang berhubungan langsung dengan anak maupun tidak, yang dapat ditangkap maupun dilihat oleh anak-anaknya, dengan harapan apa yang diberikan kepada anak (pengasuhan) akan berdampak positif bagi kehidupannya terutama bagi agama, diri, bangsa, dan jua negaranya.

1.2. Penanaman Nilai-Nilai Karakter

Penanaman nilai-nilai karakter adalah proses mendidik anak agar menjadi pribadi yang lebih baik. Di zaman teknologi ini pendidikan karakter perlu dilakukan karena permasalahan tentang norma banyak menjadi masalah bagi anak-anak.oleh karena itu peran orang tua, guru, lingkungan masyarakat sangat berpengaruh terhadap pendidikan karakter anak. Pendidikan karakter tersebut tidak hanya dengan materi tetapi melalui penerapan. Dalam penerapan ini orang tua harus mengawasi, memantau anaknya agar tidak terjadi kesalahan dalam pengaplikasian nilai- nilai karakter. Anak lebih peka terhadap apa yang dia lihat dan dia dengarkan. Oleh karena itu sikap orang tua juga harus memperhatikan pergaulan anaknya. Di lingkungan masyarakat, karakter anak akan mudah terpengaruh oleh temannya.

Ada beberapa nilai-nilai karakter utama yang harus ditanamkan dalam diri setiap anak yaitu, Religius sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain, disiplin tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan, jujur perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, cinta damai sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya, bersahabat/komunikatif tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain, mandiri sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas, tanggung jawab sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), Negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Megawangi (2004: 6) mengemukakan bahwa, “Anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter apabila dapat tumbuh pada lingkungan yang berkarakter, sehingga fitrah setiap anak yang dilahirkan suci dapat berkembang segera optimal”.

Mengingat lingkungan anak bukan saja lingkungan keluarga yang sifatnya mikro, maka sekolah, masyarakat, media massa, atau komunitas lainnya juga ikut mengambil peran dalam perkembangan karakter anak. Anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter apabila tumbuh dilingkungan yang berkarakter. Lingkungan anak bukan hanya dilingkungan keluarga, maka sekolah, media massa atau komunitas lain juga berperan penting dalam perkembangan karakter anak. Mulyasa, (2011: 9) mengemukakan bahwa, “Tujuan penanaman nilai pendidikan karakter adalah untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan”. Melalui pendidikan karakter peserta didik diharapkan mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasikan nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Istilah penelitian kualitatif menurut Kirk dan Miller (Moleong, 2017: 2) bahwa, “Pada mulanya bersumber pada pengamatan kualitatif yang dipertentangkan dengan pengamatan kuantitatif”. Bogdan (Moleong, 2017: 3) mengemukakan bahwa, “Ada beberapa istilah yang digunakan untuk penelitian kualitatif, yaitu penelitian atau inkuiri naturalistik atau alamiah, etnografi, interaksionis simbolik, perspektif, studi kasus, interpretatif, ekologis dan deskriptif”. Syaodih (2011: 29) menyatakan bahwa, “Penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, ketertarikan antar kegiatan”. Selain itu, penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi, atau perubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti sendiri atau dengan bantuan orang lain merupakan alat pengumpul data utama. Hal itu dilakukan karena jika memanfaatkan alat yang bukan manusia dan mempersiapkan dirinya terlebih dahulu sebagai yang lazim digunakan dalam penelitian klasik, maka sangat tidak mungkin untuk mengadakan

penyesuaian terhadap kenyataan-kenyataan yang ada di lapangan. Selain itu hanya manusia sebagai alat sajarah yang dapat berhubungan dengan responden atau objek lainnya, dan hanya manusialah yang mampu memahami kaitan kenyataan-kenyataan di lapangan. Hanya manusia sebagai instrument pulalah yang dapat menilai apakah kehadirannya menjadi faktor pengganggu sehingga apabila terjadi hal yang demikian ia pasti dapat menyadarinya serta dapat mengatasinya.

Penelitian kualitatif menggunakan metode kualitatif yaitu pengamatan, wawancara atau penelaahan dokumen. Metode kualitatif ini digunakan karena beberapa pertimbangan. Pertama, menyesuaikan metode lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan jamak. Kedua, metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan Antara peneliti dan responden. Ketiga, metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.

2.2 Subjek penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah orang tua dan peserta didik kelas 3 SDN Sukasari 02 yaitu sejumlah 25 orang dengan hasil yang diwawancarai sebanyak 16 orang. Disamping itu sebagian besar orang tua peserta didik ada yang bekerja sehingga tidak dapat diwawancarai karena sibuk bekerja.

Mayoritas orang tua peserta didik kelas 3 SDN Sukasari 02 ayahnya seorang buruh pabrik, ibunya buruh pabrik, hanya beberapa saja yang ibu rumah tangga atau berwirausaha oleh karena itu orang tua dari peserta didik kelas 3 SDN Sukasari 02 tidak selalu ada dirumah untuk memperhatikan anaknya, sehingga kebanyakan pola asuh yang diterapkan dari peserta didik kelas 3 SDN Sukasari 02 itu rata- rata pengasuhan yang otoriter. Otoriter disini maksudnya adalah orang tua seperti harus mendikte anaknya sesuai yang orang tua mau.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. HASIL

Mayoritas orang tua dari peserta didik kelas 3 SDN Sukasari 02 menerapkan pengasuhan yang otoriter terhadap anaknya, dimana setiap orang tua mendikte anaknya seperti yang orang tua inginkan, tanpa memikirkan apa yang anak rasakan, disamping itu orang tua dari peserta didik kelas 3 SDN Sukasari 02 tidak selalu ada mendampingi anaknya setiap saat dikarenakan sibuk bekerja, tetapi orang tua menuntut agar anaknya mengikuti apa yang orang tua inginkan dengan alasan bahwa itu yang terbaik bagi anaknya.

3.2. Pembahasan

Berdasarkan paparan tentang *parenting* dalam menanamkan nilai-nilai karakter peserta didik kelas 3 SDN Sukasari 02 pada masa pandemi covid-19 dapat dijelaskan sebagai berikut.

Penanaman nilai karakter yang dilakukan orang tua peserta didik kelas 3 SDN Sukasari 02 diterapkan dalam setiap kegiatan atau proses pembelajaran yang dilakukan dirumah pada masa pandemi covid-19 ini. Selain harus menyampaikan materi pembelajaran dengan menanamkan nilai-nilai karakter seperti nilai karakter religius yang mengajarkan anak tentang keagamaan, nilai karakter cinta damai yang mengajarkan anak untuk bisa menahan emosi saat ada masalah, nilai karakter bersahabat/komunikatif yang mengajarkan untuk senang bergaul, nilai karakter disiplin yang mengajarkan perilaku tertib dan patuh terhadap aturan, nilai karakter jujur yang mengajarkan untuk selalu berkata jujur, nilai karakter tanggung jawab yang mengajarkan untuk selalu melaksanakan tugas

dan kewajibannya, nilai karakter mandiri yang mengajarkan untuk tidak bergantung pada orang lain, juga memilih metode penyampaian atau strategi bagaimana membentuk anak itu menjadi pribadi yang berkarakter dan berperilaku baik.

4. Simpulan

Dengan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai *parenting* dalam menanamkan nilai-nilai karakter peserta didik kelas 3 SDN Sukasari 02 pada masa pandemi covid-19, maka dapat disimpulkan bahwa penanaman nilai karakter religius, cinta damai, bersahabat/komunikatif, jujur, disiplin, mandiri, tanggung jawab masih belum diterapkan semua kepada anaknya karna berbagai hambatan yang dialami oleh orang tua maupun peserta didik.

Metode *parenting* yang kebanyakan orang tua lakukan adalah Metode keteladanan, pengajaran memberikan contoh atau teladan yang baik kepada anak, metode pembiasaan, membiasakan melakukan atau mengerjakan hal-hal baik kepada anak. metode nasehat, Nasehat merupakan pesan orangtua secara langsung kepada anak tentang apa yang baik dan yang buruk untuk dikerjakan, metode bermain metode yang dilakukan orang tua dalam menanamkan nilai karakter melalui bermain atau permainan, metode internalisasi memberi arahan atau pengetahuan yang baik kepada anak.

REFERENSI

- Megawangi. R (2004). *Pendidikan Karakter Solusi Yang Tepat Untuk Membangun Bangsa*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- Moleong, L.J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2011). *Manajemen berbasis sekolah, konsep, strategi dan implementasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syaodih, N. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nooraeni, R (2017). Implementasi Program *Parenting* Dalam menumbuhkan Perilaku Pengasuhan Positif Orang Tua. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*. [Online], jilid 13, No. 2, Tersedia: <https://ejournal.upi.edu/index.php/pls/article/view/8750>. [8 juni 2021]
- Samani dan Hariyanto (2013) implementasi pendidikan karakter pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Guru Indonesia*. [Online], jilid X, No. X, Tersedia: <http://scholar.ummetro.ac.id/index.php/jgi/article/view/627/341>. [8 juni 2021].

PEMBELAJARAN KARANGAN SEDERHANA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR

(Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas III SD Negeri 03 Cibunar Kecamatan Malangbong Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2020/2021)

Nurjakiah¹, Asep Saepurokhman², Nia Royani³

STKIP Sebelas April Sumedang

Article Info

Article history:

Received 8 July, 2022

Revised 11 July, 2022

Accepted 16 July, 2022

Keywords:

Pembelajaran Karangan

Sederhana

Media gambar

ABSTRAK

Media gambar dapat membantu siswa dalam menulis gagasan dalam bentuk karangan sederhana. Dikatakan demikian karena media gambar atau visual memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks serta mengingatkannya kembali. Dengan kata lain media gambar berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lambat dan lemah dalam memahami atau menerima isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. Dengan demikian, penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian tentang penggunaan media gambar dalam pembelajaran menulis karangan sederhana. Penelitian ini menggunakan metode *scientific* dengan model *ekspositori* dan metode ceramah, tanya jawab, serta penugasan. Data penelitian ini dikumpulkan melalui observasi dengan melaksanakan proses pembelajaran menulis karangan sederhana dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas III SD Negeri 03 Cibunar tahun pelajaran 2020/2021 yang dilaksanakan pada Jumat, 20 Agustus 2021. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menulis karangan sederhana setelah proses belajar mengajar dengan menggunakan media gambar siswa kelas III SD Negeri 03 Cibunar tahun pelajaran 2020/2021 mampu menulis karangan sederhana dengan menggunakan pilihan kata, kalimat, dan ejaan yang tepat.



Copyright © 2020 Universitas P Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Nurjakiah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Universitas Sebelas April

Jalan Anggrek Situ No. 19 Tlp. (0261) 202911 Fax. (0261) 210223 Sumedang

Email: currystephen340@gmail.com

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kurikulum di sekolah terdapat keterampilan berbahasa (*language arts, language skills*) yang meliputi: keterampilan menyimak/mendengarkan (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*) (Tarigan, 2008: 1). Tiap keahlian tersebut berhubungan serta berkaitan satu sama lain dengan metode yang berbagai rona. Dalam mendapatkan keahlian berbahasa, kita umumnya lewat sesuatu ikatan urutan tertib yang berawal dari belajar menyimak/ mencermati bahasa di masa kecil, kemudian berbicara; setelah itu kita belajar membaca serta menulis. Menyimak serta berdialog kita pelajari saat sebelum merambah sekolah, sebaliknya membaca serta menulis dipelajari di sekolah. Keempat keahlian tersebut ialah satu kesatuan.

Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dipelajari siswa yaitu keterampilan menulis. Tarigan (2008: 3-4) mengungkapkan bahwa, “Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tanpa bertatap muka dengan orang lain”. Salah satu kompetensi menulis yang harus dikuasai siswa kelas III pada semester 2 yaitu menulis karangan sederhana.

Karangan sederhana memiliki ciri-ciri di antaranya: (a) bahasanya mudah dimengerti; (b) kata-kata yang digunakan masih sederhana; (c) kalimatnya pendek-pendek sehingga karangannya juga pendek; dan (d) isi cerita biasanya mengenai lingkungan keseharian anak. Dengan kata lain karangan sederhana biasanya menggunakan kalimat sederhana sehingga mudah dimengerti. Selain itu karangan sederhana berbeda dari jenis karangan yang lain karena bahasa dan kalimatnya masih sederhana, kalimatnya pendek-pendek dan temanya seputar dunia dan lingkungan keseharian anak. Kegiatan mengarang bukanlah kegiatan yang mudah, melainkan perlu latihan yang berkelanjutan. Untuk dapat menyampaikan maksud melalui karangan, seseorang harus memiliki kecakapan mengarang.

Heuken (2008: 10) mengungkapkan bahwa, “Hal-hal yang harus diperhatikan dalam belajar mengarang yaitu: (a) ide harus jelas dan fokus; (b) memahami teknik mengarang; (c) mempelajari tata bahasa agar tulisan mudah dimengerti pembaca; dan (d) pengungkapan harus jelas, teratur, tanpa rasa emosional yang berlebihan dan harus realistis”. Dengan demikian, untuk karangan sederhana yang diajarkan pada siswa kelas III ini dapat berupa karangan narasi maupun karangan deskripsi. Namun tetap dibatasi oleh ciri-ciri karangan sederhana dimana temanya lingkungan sekitar siswa, sehingga siswa akrab dengan tema tersebut, diksinya masih sederhana dan kalimatnya lebih pendek.

Agar pembelajaran menulis karangan sederhana sesuai dengan tujuan yang diharapkan maka guru harus mampu mengoptimalkan seluruh komponen pembelajaran. Salah satu komponen penting yang harus dioptimalkan adalah media pembelajaran. Penentuan media pembelajaran yang tepat akan menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus memiliki kemampuan memilih media pembelajaran yang tepat.

Media gambar dapat membantu siswa dalam menulis gagasan dalam bentuk karangan sederhana. Dikatakan demikian karena media gambar atau visual memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks serta mengingatnya kembali. Dengan kata lain media gambar berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lambat dan lemah dalam memahami atau menerima isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

1.2 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Menurut Wahjoedi (Rukiati dan Sumayana, 2016: 58) bahwa, “Pendekatan pembelajaran adalah cara mengelola kegiatan belajar dan perilaku siswa agar ia dapat aktif melakukan tugas belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar secara optimal”. Pendekatan pembelajaran terpadu dalam pembelajaran bahasa sebenarnya dilandasi oleh pandangan bahasa holistic (*whole language*) yang memperlakukan bahasa sebagai suatu yang utuh dan bulat, dan dalam proses belajar yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Pembelajaran terpadu beranjak dari suatu tema yang dijadikan pusat perhatian untuk memahami gejala-gejala dan konsep lain dari bidang studi itu sendiri maupun bidang studi lain.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sd mempunyai maksud dan tujuan yang sama yaitu mengembangkan keterampilan berbahasa yang meliputi, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan satu sama lain dengan cara yang beraneka

rona, menyimak dan berbicara dipelajari sebelum masuk ke bangku sekolah, sedangkan membaca dan menulis dipelajari setelah masuk ke bangku sekolah.

1.3 Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis adalah kemampuan menuangkan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga pembaca dapat memahami isi tulisan tersebut dengan baik. Dengan kata lain keterampilan menulis adalah kemampuan menulis pendapat yang dituangkan dalam bentuk tulisan sehingga pembaca dapat mengerti maksud dari tulisan tersebut.

1.4 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Wati (2016: 2) mengemukakan bahwa, “Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Media merupakan sesuatu yang dapat merangsang perasaan, pikiran dan kemauan audiens sehingga proses belajar dalam dirinya dapat muncul”.

Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa mengikuti proses pembelajaran secara fokus. Media pembelajaran juga memiliki banyak fungsi di antaranya adalah fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran. Fungsi afektif yaitu dilihat dari kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Fungsi kognitif yaitu tampilan materi pembelajaran untuk memperlancar pencapaian siswa dalam memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam materi pembelajaran. Fungsi kompensatori yaitu untuk mengakomodasikan siswa yang lemah atau lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal (Wati, 2016: 10). Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Yang berupa media visual, audio visual, computer, microsoft powerpoint, internet, dan multimedia.

Dari beberapa jenis media pembelajaran di atas, peneliti menggunakan media audio visual sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini. Menurut Wati (2016: 43) “Media audio visual merupakan salah satu media yang menampilkan unsur suara dan unsur gambar”. Terdapat dua jenis media audio visual yang meliputi audio visual murni (Film bersuara, video, dan televisi) dan audio visual tidak murni (*Sound slide* dan film bingkai suara).

1.5 Media Gambar

Media grafis (gambar) adalah media yang dihasilkan dengan cara dicetak melalui teknik manual atau dibuat dengan cara menggambarkan atau melukis, printing, dan sablon. Gambar atau foto adalah media yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran. Gambar atau foto sifatnya universal, mudah dimengerti, dan tidak terkait oleh keterbatasan bahasa. Hal ini disebabkan karena gambar memiliki beberapa kelebihan yakni sifatnya yang konkret, lebih realistis dibandingkan dengan verbal dapat memperjelas masalah dalam bidang apapun, cocok untuk semua usia, murah dan mudah didapat.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Surakmad (1994: 149) berpendapat bahwa, “Metode eksperimen adalah Suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui suatu hasil yang diharapkan dari variabel-variabel yang diselidiki”. Dengan kata lain, penelitian ini melibatkan diri pada percobaan untuk

mengetahui hasil tertentu berdasarkan variabel-variabel yang diteliti. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul apa adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan general.

Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *pre-experimental designs* atau eksperimen semu. Menurut Sugiyono (2018: 74) bahwa, “Dikatakan metode *pre-experimental designs* karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh”. Dapat diartikan bahwa pada metode *pre-experimental designs* masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini terjadi, dikarenakan tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. *Pre-experimental designs* juga merupakan rancangan penelitian yang meliputi hanya satu kelompok atau satu kelas yang diberikan perlakuan. Desain ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa sifat penelitian berkaitan dengan mencobakan sesuatu untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari atau perlakuan yang diberikan. Dengan demikian dapat diketahui tingkat keberhasilan pembelajaran menulis karangan sederhana dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas III SD Negeri 03 Cibunar kabupaten Garut tahun pelajaran 2020/2021 dapat diukur dari perlakuan yang diberikan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Hasil pembelajaran menulis karangan sederhana dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas III SD Negeri 03 Cibunar kabupaten Garut tahun pelajaran 2020/2021 tergolong tinggi. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan dengan menggunakan uji z yang menunjukkan $Z_{hitung} = 1$ terletak di dalam interval $-Z_{0,4900}$ s.d $Z_{0,4900}$ atau $-2,33 < 1 < 2,33$. Selain itu, didukung pula dengan kenyataan bahwa 8 dari 10 orang siswa yang berpartisipasi dalam penelitian yang berjumlah sepuluh orang mendapat nilai di atas kriteria ketuntasan minimal yaitu 70 dengan nilai rata-rata 77,5 dan tergolong pada kategori baik.

3.2 Pembahasan

Pada dasarnya penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran menulis karangan sederhana dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas III SD Negeri 03 Cibunar kabupaten Garut tahun pelajaran 2020/2021. Dengan kata lain, penelitian ini dilakukan sebagai salah satu upaya peningkatan penguasaan pembelajaran menulis karangan sederhana siswa kelas III SD Negeri 03 Cibunar kabupaten Garut setelah proses belajar mengajar dengan menggunakan media gambar. Berdasarkan hasil analisis data terhadap persiapan, proses, dan hasil pembelajaran menulis karangan sederhana dengan menggunakan media gambar, diketahui bahwa pembelajaran tersebut telah dilaksanakan dengan baik. Untuk memperoleh gambaran yang komprehensif terhadap hasil analisis di atas, berikut ini akan penulis kemukakan pembahasan hasil penelitian.

Hasil pengamatan yang dilakukan guru pamong atau wali kelas III SD Negeri 03 Cibunar kabupaten Garut terhadap persiapan pembelajaran yang telah dibuat, secara umum persiapan pembelajaran tersebut dapat dikategorikan cukup. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan terhadap aspek perencanaan yang terorganisir melalui RPP, pengelolaan kegiatan belajar mengajar, pengelolaan kelas, penggunaan alat atau media dan sumber pembelajaran, serta evaluasi yang telah disusun dengan baik. Artinya, penulis telah

menyusun persiapan pembelajaran dengan baik sehingga proses kegiatan pembelajaran dapat digambarkan melalui persiapan tersebut.

Selain dari aspek persiapan, pada aspek proses pembelajaran juga dapat dikatakan cukup baik. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa setiap komponen dalam lembar observasi yang diisi oleh guru pamong atau wali kelas III SD Negeri 03 Cibunar telah dilaksanakan dengan cukup baik. Penulis telah melaksanakan semua komponen aktivitas kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media gambar yang tertera dalam lembar observasi. Dengan demikian, proses pembelajaran yang terdiri dari tiga tahap kegiatan yaitu pendahuluan, inti, dan penutupan telah dilakukan dengan cukup baik dan lancar.

Hasil pembelajaran menulis karangan sederhana dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas III SD Negeri 03 Cibunar tahun pelajaran 2020/2021 tergolong tinggi. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil analisis data yang menunjukkan bahwa sebanyak 8 orang dari 10 siswa secara keseluruhan mendapat nilai di atas kriteria ketuntasan minimal yaitu 70 dengan nilai rata-rata 77,5 dan tergolong pada kategori cukup. Selain itu, dibuktikan pula dengan hasil perhitungan uji z bahwa $Z_{hitung} = 1$ sedangkan Z_{tabel} untuk taraf signifikansi 1% adalah 2,33. Jika dibandingkan ternyata Z_{hitung} terletak di dalam interval $-Z_{0,4900}$ s.d $Z_{0,4900}$. Karena Z_{hitung} terletak dalam interval $-2,33 < 1 < 2,33$ maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Dengan demikian, media gambar memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi bila digunakan dalam pembelajaran menulis karangan sederhana pada siswa kelas III SD Negeri 03 Cibunar kabupaten Garut tahun pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media gambar dapat digunakan dalam pembelajaran menulis karangan sederhana. Hal tersebut terlihat dari hasil uji statistik yang menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan penggunaan media gambar dalam pembelajaran menulis karangan sederhana tergolong pada kategori cukup. Artinya, media gambar dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis karangan sederhana.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa III SD Negeri 03 Cibunar kabupaten Garut tahun pelajaran 2020/2021 mengenai menulis karangan sederhana dengan menggunakan media gambar dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut.

1. Persiapan pembelajaran menulis karangan sederhana dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas III SD Negeri 03 Cibunar kabupaten Garut tahun pelajaran 2020/2021 telah disusun dengan baik karena persiapan pembelajaran tersebut telah memenuhi kriteria pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran yang baik, yaitu disusun secara sistematis dan mengacu pada media pembelajaran yang digunakan yaitu media gambar. Dengan demikian, rencana pelaksanaan pembelajaran tersebut dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran sehingga tujuan yang telah ditentukan dapat tercapai secara optimal.
2. Proses pembelajaran menulis karangan sederhana dengan menggunakan media gambar telah dilaksanakan dengan baik. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah dilaksanakan secara sistematis dan terarah sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat oleh penulis. Semua tahap pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, dibuktikan pula dengan tercapainya hasil kegiatan yang diharapkan dan dibuktikan pula dengan semangat siswa cukup tinggi dilihat dari banyaknya siswa yang bertanya dan siswa yang merespon baik yang berarti menunjukkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran karangan sederhana.

3. Hasil pembelajaran menulis karangan sederhana dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas III SD Negeri 03 Cibunar kabupaten Garut tahun pelajaran 2020/2021 tergolong tinggi. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan dengan menggunakan uji z yang menunjukkan $Z_{hitung} = 1$ terletak di dalam interval $-Z_{0,4900}$ s.d $Z_{0,4900}$ atau $-2,33 < 1 < 2,33$. Selain itu, didukung pula dengan kenyataan bahwa 8 dari 10 orang siswa yang berpartisipasi dalam penelitian yang berjumlah sepuluh orang mendapat nilai di atas kriteria ketuntasan minimal yaitu 70 dengan nilai rata-rata 77,5 dan tergolong pada kategori **baik**.

DAFTAR PUSTAKA

- Heuken. (2008). *Menulis Karangan Sederhana Kajian Teori*. [Online]. Tersedia : <http://teks-id.123dok.com/document/6qm3v5xwy-menulis-karangan-sederhana-kajian-teori.html#:~:teks=karangan%20sederhana%20merupakan%20keseluruhan%20orang%20kaian,pem%20baca%20agar%20%20mudah%20dipahami>. [31 maret2021].
- Rukiati, E.K. dan Sumayana, Y. (2016). *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah MI/SD*. Bandung: CV. Kaka Media Network
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D*. bandung : Alfabeta.
- Surakmad,W. (2014). *Pengantar keterampilan ilmiah dasar metode dan teknik*. Bandung: Tarsito.
- Tarigan, H.G. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.

PENGUNAAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN BAHASA INDONESIA PADA MATERI MENYUSUN KALIMAT

Raysa Yassinta Pratiwi, Pupung Rahayu Noviati, Aulia Akbar.
STKIP Sebelas April Sumedang

Article Info

Article history:

Received 28 June, 2022

Revised 6 July, 2022

Accepted 20 July, 2022

Kata kunci:

Motivasi

Membaca permulaan

Flash card

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya motivasi dan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri Cilembu Kecamatan Pamulihan Kabupaten Sumedang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca permulaan melalui penggunaan media *flash card* pada siswa kelas I SD Negeri Cilembu. Jenis penelitian ini Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi dan kemampuan membaca permulaan melalui penggunaan media *flash card* pada siswa kelas I SD Negeri Cilembu mengalami peningkatan dengan baik. Hal ini terbukti dari pencapaian rata-rata penilaian motivasi pada data awal persentasenya sebesar 15%, pada siklus I meningkat menjadi 42% dan pada siklus II menjadi 80%. Hasil penilaian kemampuan membaca permulaan siswa juga mengalami peningkatan. Pada data awal sebesar 19%, siklus I menjadi sebesar 58% dan pada siklus II meningkat menjadi 80%. Peningkatan keterampilan membaca permulaan dapat dilihat dari peningkatan rata-rata skor aspek ketepatan, lafal, intonasi, kelancaran dan kejelasan suara. Langkah-langkah penelitian dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan menggunakan media *flash card* yaitu: (1) siswa mengamati media *flash card* yang telah disusun dan dipegang guru, (2) siswa praktik menyusun *flash card* secara berkelompok, (3) siswa membaca dan mengikuti ucapan guru dengan memperhatikan *flash card* dalam waktu yang relatif cepat, 4) siswa praktik membaca permulaan secara individu.



Copyright © 2020 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Raysa Yassinta Pratiwi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Universitas Sebelas April

Jalan Anggrek Situ No. 19 Tlp. (0261) 202911 Fax. (0261) 210223 Sumedang

Email: raysayassintapратиwi349@gmail.com

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berdasarkan observasi langsung di kelas 1 SD Negeri Cilembu Kecamatan Pamulihan Kabupaten Sumedang, Diperoleh data bahwa kemampuan membaca permulaan di kelas tersebut masih rendah. Hal ini disebabkan kurang tepatnya lafal dan intonasi ketika membaca. Siswa belum mampu menghafal huruf serta siswa kurang lancar dalam membaca kalimat membaca. Selain itu rata-rata nilai siswa dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), sedangkan KKM yang ditetapkan di SD Negeri Cilembu yaitu 70,00. Dari 26 siswa hanya 5 siswa (19%) yang nilainya mencapai KKM sedangkan 21 siswa (81%) belum mencapai KKM.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas I SD Negeri Cilembu diketahui bahwa 81% siswa kelas I masih mengalami kesulitan dalam membaca permulaan terutama dalam aspek ketepatan, lafal, dan kelancaran. Menurut guru kelas I kemampuan membaca permulaan siswa perlu ditingkatkan dibandingkan dengan aspek keterampilan berbahasa yang lain seperti berbicara, menulis, dan menyimak. Siswa lebih mudah dalam menjawab pertanyaan dari guru secara lisan dari pada dalam bentuk tulisan. Hal ini dikarenakan siswa masih kesulitan dalam membaca soal.

Rendahnya kemampuan membaca siswa disebabkan oleh beberapa faktor, seperti: 1) rendahnya motivasi siswa dalam membaca, 2) sebagian siswa menganggap membaca sebagai hal yang kurang menarik, dan 3) siswa merasa lelah jika membaca terlalu banyak. Selain itu, menurut guru kelas 1 SD Negeri Cilembu keterampilan membaca siswa yang berada dikelas tersebut rendah dikarenakan kurangnya perhatian dari orang tua ketika siswa berada di rumah. Rendahnya motivasi pada siswa untuk membaca disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton dan kurangnya pelibatan media pembelajaran. Pembelajaran membaca permulaan yang selama ini dilaksanakan oleh guru masih menggunakan metode yang kurang variatif. Pembelajaran membaca permulaan masih berpusat pada guru dan guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Guru hanya menggunakan papan tulis dan buku paket. Pada saat pembelajaran guru langsung meminta siswa menirukan bacaan yang disampaikan. Siswa membaca dipapan tulis dan di buku yang telah disediakan secara bersama-sama. Oleh karena itu, kebanyakan siswa masih bingung dan keliru dalam membaca, sehingga keterampilan membaca siswa kurang optimal. Dengan demikian, permasalahan yang paling utama untuk segera diatasi adalah permasalahan motivasi belajar dan keterampilan membaca permulaan yang perlu ditingkatkan.

1.2 Landasan Teori

1.2.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari kelas I hingga kelas VI sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan proses perubahan perilaku berbahasa siswa. Dimana guru mengajarkan bahasa kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa. Tujuan pembelajaran bahasa menurut Tarigan (Indrayani, 2016: 12) adalah “Untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berbahasa siswa”. Selanjutnya, Tarigan menyebutkan aspek keterampilan berbahasa terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar yaitu: (1) keterampilan menyimak, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca, dan (4) keterampilan menulis.

Dengan adanya pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat mengembangkan siswa untuk bernalar dan berfikir. Keterampilan membaca adalah kecakapan dalam menggunakan olah pikir dan perbuatan untuk melakukan aktifitas visual dengan menyuarakan rangkaian huruf menjadi kata dan kalimat dengan menguasai teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik.

1.2.2 Pengertian Membaca

Membaca merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa tulis yang bersifat reseptif, karena dengan membaca seseorang akan memperoleh informasi, ilmu pengetahuan, dan pengalaman-pengalaman baru. Menurut Amir (Rukiati & Sumayana, 2018: 81) bahwa, “Semua yang diperoleh melalui bacaan akan memungkinkan orang tersebut mampu memperluas daya pikirnya, mempertajam pandangannya, dan memperluas wawasannya”. Dengan demikian, kegiatan membaca merupakan kegiatan yang sangat diperlukan oleh siapapun yang ingin maju dan meningkatkan diri. Membaca

merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan sebuah informasi, memperoleh ilmu dan pengetahuan serta pengalaman baru. Pada hakikatnya, aktivitas membaca terdiri dari dua bagian, yaitu membaca sebagai proses dan membaca sebagai produk. Menurut Santosa, dkk. (Sunarti, 2018: 61) bahwa, “Membaca sebagai proses mengacu pada aktivitas fisik dan mental. Sedangkan membaca sebagai produk mengacu pada konsekuensi dari aktivitas yang dilakukan pada saat membaca”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan membaca merupakan aktivitas memperoleh dan menciptakan gagasan, informasi, ide dan mental dari segala suatu yang dibaca.

Membaca adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang disajikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia selain keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Hal ini sesuai dengan amanat Undang-Undang No 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Irdawati, 2019: 4) bahwa, “Membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan pokok yang harus dibina dan dikembangkan dalam pendidikan bahasa. Membaca merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi berfungsi sebagai alat untuk memperluas pengetahuan bahasa seseorang”. Dengan demikian, anak sejak kelas awal SD/MI perlu memperoleh latihan membaca dengan baik khususnya membaca permulaan.

1.2.3 Pengertian Membaca Permulaan

Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal, siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Membaca mempunyai kedudukan yang sangat penting, keterampilan membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap keterampilan membaca selanjutnya. Hal ini dikarenakan, membaca permulaan merupakan pondasi awal untuk keterampilan selanjutnya, sehingga membaca permulaan sangatlah membutuhkan perhatian guru. Apabila pondasi ini tidak kuat maka anak akan kesulitan mendapatkan keterampilan membaca pemahaman yang memadai. Dengan demikian pembelajaran membaca permulaan di SD/MI mempunyai nilai yang sangat strategis bagi pengembangan kepribadian dan kemampuan siswa. Membaca dapat dikatakan sebagai kunci sukses proses belajar karena pada setiap bidang studi tidak terlepas dari keterampilan membaca untuk dapat memperoleh wawasan dan pengetahuan.

Demikian pula dengan pengembangan kemampuan juga dapat diajarkan secara terpadu melalui teks bacaan yang berisi berbagai pengetahuan dan pengalaman baru yang pada akhirnya dapat berimplikasi pada kemampuan siswa. Akhadiyah (Rukiati dan Sumayana, 2017: 82) menyatakan, “Melalui pembelajaran membaca guru dapat mengembangkan nilai-nilai moral, kemampuan bernalar dan kreativitas anak didik”.

1.2.4 Penilaian Membaca Permulaan

Penilaian hasil belajar merupakan salah satu komponen yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya penilaian, guru dapat mengetahui keberhasilan dari suatu pembelajaran yang telah dilaksanakan. Mardapi (Astawan, 2020: 29) mengatakan bahwa, “Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari hasil penilaiannya.” Artinya jika hasil penilaiannya baik, maka kualitas pembelajarannya pun baik. Untuk mengetahui atau mendapatkan informasi tentang keberhasilan siswa dalam pembelajaran, maka diperlukan alat yang dapat mengukur keberhasilan siswa. Dalam pembelajaran bahasa, penilaian dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu tes dan non tes. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif, sedangkan non tes digunakan untuk mengukur kemampuan afektif dan psikomotor. Zuchdi dan Budiasih (Indrayani, 2016) memaparkan penilaian

keterampilan membaca haruslah dilihat dari keseluruhan keterampilan membaca siswa, yang perlu diperhatikan dalam evaluasi antara lain: (1) ketepatan menyuarakan tulisan, (2) kewajaran lafal, (3) kewajaran intonasi, (4) kelancaran, (5) kejelasan suara, dan (6) pemahaman isi atau makna. Dengan demikian, penilaian dalam membaca permulaan bertujuan untuk mengetahui dan mendapatkan informasi tentang sejauh mana keterampilan siswa kelas I sekolah dasar dalam membaca. Penilaian yang dilakukan dalam membaca permulaan yaitu dengan memperhatikan aspek- aspek dalam membaca permulaan, antara lain: ketepatan, lafal, intonasi, kelancaran, dan kejelasan suara.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca permulaan adalah keterampilan siswa mengubah lambang- lambang tertulis menjadi bunyi dengan memperhatikan beberapa aspek meliputi ketepatan, lafal, intonasi, kelancaran, dan kejelasan suara. Hal ini bertujuan agar siswa kelas rendah dapat menyuarakan tulisan dengan benar dan tepat sebagai dasar untuk dapat membaca pada tingkat selanjutnya. Aspek pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar yaitu mengembangkan bahasa lisan dan bahasa tulis. Siswa dapat menyuarakan dan melafalkan huruf, suku kata, kata, dan dapat membaca kalimat sederhana yang disajikan dalam bentuk tulisan ke dalam bentuk lisan.

1.2.5 Motivasi Siswa dalam Pembelajaran

Motivasi diri individu diartikan juga sebagai motif individu dalam melakukan kegiatan belajar, karena memang semua tingkah laku manusia dalam melakukan sesuatu dilandasi adanya motif tertentu. Menurut Sugiartati (Putra, 2019: 325) bahwa, “Motivasi yang ada dalam diri individu mewakili proses-proses psikologikal, sehingga menyebabkan timbulnya sikap antusias dan persistensi kegiatan-kegiatan sukarela yang ditujukan ke arah pencapaian tujuan, sehingga siswa yang memiliki motivasi dalam belajar akan memiliki prestasi yang baik”. Dengan demikian, bahwa motivasi siswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan dengan ketertarikan berupa adanya dorongan motivasi yang kuat, sehingga hal tersebut memungkinkan munculnya semangat dalam belajar.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Kompri (Emda, 2017: 175) berpendapat bahwa, “Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan”. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa, motivasi memiliki kedudukan yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Munculnya motivasi tidak semata-mata dari diri siswa sendiri tetapi guru harus melibatkan diri untuk memotivasi belajar siswa. Adanya motivasi akan memberikan semangat sehingga siswa akan mengetahui arah belajarnya. Motivasi belajar dapat muncul apabila siswa memiliki keinginan untuk belajar.

1.2.6 Penilaian Motivasi Siswa dalam Pembelajaran

Motivasi yang ada dalam diri siswa sangat berpengaruh terhadap perkembangan dalam berproses dan hasil belajar siswa. Menurut Uno (Jayanta, 2020: 263) bahwa instrumen penilaian motivasi dalam pembelajaran diamati dengan beberapa aspek yaitu: 1) adanya keinginan untuk berprestasi; 2) adanya dorongan kesadaran siswa untuk belajar; 3) adanya usaha untuk mengatasi kesulitan dalam belajar; 4) adanya harapan dan cita-cita masa depan serta semangat dalam pembelajaran; 5) adanya kegiatan menarik dalam belajar; dan 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik karena memiliki motivasi. Dengan demikian, penilaian motivasi

siswa dalam pembelajaran memuat adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya keinginan siswa untuk berprestasi dalam belajar, adanya usaha untuk mengatasi dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran.

Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan pembelajaran di kelas, sehingga semakin besar motivasi yang dimiliki oleh seseorang semakin besar pula kesuksesan belajarnya. Menurut Supriyono (Wahyudin, 2020: 32) bahwa, “Seorang yang besar motivasinya akan giat berusaha, tamapak gigih dan tidak mau menyerah, giat membaca buku-buku untuk meningkatkan prestasi dan memecahkan masalahnya. Sebaiknya, mereka yang motivasinya rendah, tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, perhatiannya tak tertuju pada pelajaran, suka mengganggu kelas, sering meninggalkan pelajaran yang berakibat banyaknya kesulitan belajar”.

Seseorang yang memiliki motivasi belajar tinggi, dapat diamati dengan melihat ciri-ciri sebagai berikut Sadriman, (Nurpatimah, 2020: 35)

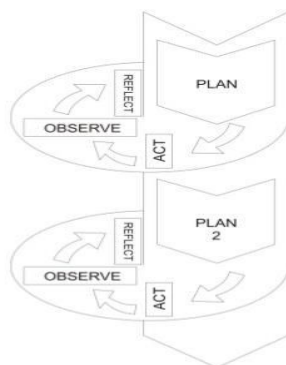
- a. Tekun menghadapi tugas,
- b. Ulet menghadapi kesulitan,
- c. Menunjukan minat terhadap bermacam-macam masalah belajar,
- d. Lebih senang bekerja mandiri,
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya,
- g. Tidak mudah melepas hal yang diyakini, dan
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Adapun dalam penelitian ini untuk meningkatkan motivasi siswa, dan dengan didasari pendapat dan teori para ahli. Peneliti menentukan beberapa indikator yang menunjukan motivasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Indikator itu memuat kerjasama, ketekunan dan keaktifan.

2 METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Cilembu bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Negeri Cilembu Tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dan kualitatif deskriptif.

Prosedur penelitian ini dimulai dari tahap perencanaan (*Plan*), tahap tindakan (*Act*), tahap pengamatan (*Observasi*), dan tahap refleksi (*Reflect*). Langkah-langkah pada desain penelitian dengan model Spiral Kemmis dan Taggart serta gambaran bentuk dari model Spiral Kemmis dan Taggart adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Model Spiral Kemmis Dan Taggart
(Sanjaya, 2016: 66)

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.2 HASIL

Tabel 2. Perbandingan Hasil Tes Kemampuan Membaca Permulaan Data Awal, Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Hasil Tes Data Awal	Hasil Tes Siklus I	Hasil Tes Siklus II
1	Jumlah Siswa Tuntas	5 siswa (19%)	15 siswa (58%)	20 siswa (80%)
2	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	21 siswa (81%)	11 (42%)	6 siswa (20%)
3	Nilai Rata-rata	49	71	78

3.3 PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil keseluruhan dari data awal, siklus I dan siklus II terjadi peningkatan yang signifikan. Pada data awal jumlah siswa yang mengalami ketuntasan berjumlah 5 siswa dan terjadi peningkatan pada siklus I menjadi 15 siswa kemudian pada siklus II mengalami peningkatan lagi menjadi 20 siswa yang mengalami ketuntasan. Kemampuan membaca siswa dengan 5 indikator penilaian yang dikemukakan oleh Zuchdi dalam (Indriyani, 2016) yaitu ketepatan, lafal, intonasi, kelancaran dan kejelasan.

Peningkatan kemampuan membaca permulaan dilihat dari aspek ketepatan, lafal, intonasi, kelancaran, dan kejelasan suara. Langkah-langkah penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran membaca permulaan antara lain: 1) siswa mengamati media *flash card* yang telah disusun dan dipegang guru, 2) siswa membaca dan mengikuti ucapan guru dengan memperhatikan *flash card* dalam waktu yang relatif cepat, 3) siswa praktik membaca permulaan secara individu. Dengan penggunaan media *flash card* yang relatif cepat dan digunakan secara berulang dapat menambah konsentrasi siswa dalam belajar membaca permulaan.

Hasil data tes kemampuan membaca permulaan pada sebanyak 5 siswa (19%) siswa yang tuntas sedangkan 21 siswa (81%) yang belum tuntas. Pada siklus I sebanyak 15 siswa (58%) sedangkan 11 siswa (42%) dan pada siklus II sebanyak 20 siswa yang tuntas (80%) sedangkan 6 (20%) siswa tidak tuntas.

4 SIMPULAN

Media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SD Negeri Cilembu. Berdasarkan hasil analisis data, kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri Cilembu dapat meningkat melalui penggunaan media *flash card*. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan rata-rata kemampuan membaca permulaan pada data awal adalah 49 meningkat menjadi 71 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 78 pada siklus II. Persentase pencapaian rata-rata pada kemampuan membaca permulaan mengalami peningkatan. Persentase pada kondisi awal sebesar 19 % siswa naik menjadi 58% pada siklus I dan mengalami kenaikan 80% pada siklus II. Motivasi siswa ikut meningkat terbukti pada data awal siswa yang mendapatkan nilai dalam kategori baik sebesar 15%, pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 42% dan pada siklus II menjadi 80% yang artinya sesuai target penulis. Pada akumulasi nilai semua siswa pada siklus I siswa yang mendapatkan nilai mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) sebanyak 13 siswa dan pada siklus II menjadi 24 siswa yang mencapai ketuntasan.

REFERENSI

- Indrayani, O. A. (2016). *Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Kartu Huruf Siswa Kelas 1 SDN Surokarsan 2 Yogyakarta*. Skripsi pada Universitas Negeri Yogyakarta: tidak diterbitkan.
- Rukiati, E., dan Yena S. (2018). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah MI/SD*. Bandung: CV. Kaka Media Network.
- Irdawati, Yunida, dan Darmawan. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Gambar Kelas 1 di Min Buol. *Jurnal Kreaif Tadulako Online*. Vol. 5, (4), 1-14.
- Astawan, A. (2020). Instrumen Penilaian Aktivitas Belajar Siswa Berorientasi Pendidikan Karakter. *Lantanida Juournal*. Vol. 11, (2), 65-120.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*. Vol. 5, (2), 93-196.
- Putra, I. (2019). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 5, (2), 216-232.
- Wahyudin, E. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Menulis pada Materi Menulis Narasi*. Skripsi pada STKIP 11 April Sumedang: tidak diterbitkan.
- Nurpatimah, V. (2020). *Penerapan Model Think Talk Write Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Keterampilan Membaca Pemahaman*. Skripsi pada STKIP 11 April Sumedang: tidak diterbitkan.
- Jayanta, I.N.L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*. Vol. 25, (2), 83-125.
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group.

MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MENULIS RINGKASAN MELALUI METODE *EVERYONE IS A TEACHER HERE*

Widdy Wulan Sari¹, Nandang Kusnandar², Fajar Kusumah Solihin³
STKIP Sebelas April Sumedang

Article Info

Article history:

Received 2 July, 2022
Revised 4 July, 2022
Accepted 18 July, 2022

Keywords:

Everyone is a teacher here
Minat dan Hasil belajar
Menulis ringkasan

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa minat dan hasil belajar menulis ringkasan siswa masih rendah. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan kondisi awal pembelajaran menulis ringkasan siswa kelas V, mendeskripsikan keefektifan pembelajaran menulis ringkasan melalui metode *everyone is a teacher here*, dan mendeskripsikan peningkatan minat dan hasil belajar menulis ringkasan. Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan Taggart, yaitu model spiral yang dimulai dengan: 1) perencanaan (*planing*); 2) aksi/tindakan (*acting*); 3) observasi (*observing*); dan 4) refleksi (*reflecting*). Subjek penelitian berjumlah 13 orang terdiri dari 7 orang perempuan dan 6 orang laki-laki. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi untuk menjaring data mengenai keaktifan siswa dalam pembelajaran dan tes hasil belajar dengan tujuan memperoleh data mengenai peningkatan minat dan hasil belajar menulis ringkasan. Berdasarkan hasil penelitian siklus I, siklus II dan siklus III yang dilakukan mengenai hasil belajar siswa pembelajaran menulis ringkasan diperoleh data pada siklus I ketuntasan belajar siswa mencapai 31% memenuhi KKM, pada siklus II meningkat menjadi 54% memenuhi KKM, dan pada siklus III meningkat menjadi seluruh siswa yang berjumlah 13 orang siswa memenuhi 100%. Dengan demikian dapat dibuktikan bahwa penerapan metode *everyone is a teacher here* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar menulis ringkasan siswa kelas V SDN Parakanmuncang III Kecamatan Cimanggung Kabupaten.



Copyright © 2020 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Widdy Wulan Sari
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Universitas Sebelas April
Jalan Anggrek Situ No. 19 Tlp. (0261) 202911 Fax. (0261) 210223 Sumedang
Email: widdyw50@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Hariani (2019: 157) mengemukakan bahwa, “Menulis merupakan hal penting dalam menunjang proses pembelajaran yang sedang ditempuh. Melalui kegiatan menulis peserta didik dapat mengungkapkan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan”. Bagi seorang siswa, kegiatan menulis mempunyai fungsi utama sebagai sarana berpikir dan belajar. Hariani (2019: 249) mengemukakan bahwa, “Kegiatan menulis melibatkan unsur ekstralinuistik, memberi kesempatan kepada siswa, untuk tidak saja berpikir bagaimana

menggunakan bahasa secara tepat, melainkan juga memikirkan gagasan-gagasan yang akan dikemukakan”. Menulis merupakan kegiatan yang bersifat kompleks karena melibatkan serangkaian kegiatan yang terdiri dari tahap prapenulisan, penulisan, dan pasca penulisan. Rendahnya kemampuan siswa dalam menulis disebabkan oleh berbagai faktor salah satunya penggunaan pendekatan menulis yang kurang tepat. Sampai saat ini masih banyak para guru mengajarkan menulis dengan menggunakan pendekatan gramatis sebagai pendekatan utamanya. Penggunaan pendekatan ini sebagai pendekatan belajar tentang tata bahasa. Guru yang menggunakan pendekatan ini secara dominan akan cenderung memberikan penguatan tata bahasa dalam menulis dibanding dengan bagaimana siswa mengemukakan gagasan dalam menulis agar lebih baik. akhirnya, siswa mungkin pandai bertata bahasa namun lemah dalam isi.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satu faktor yang sangat berpengaruh yaitu cara mengajar atau metode penyampaian materi pembelajaran yang digunakan oleh guru itu sendiri. Metode pembelajaran yang bersifat monoton menyebabkan siswa tidak terlibat aktif pada kegiatan mengajar sehingga siswa tidak terkesan pada materi yang disampaikan dan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa setelah dilakukan evaluasi.

Solusi yang ditawarkan untuk mendongkrak hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dengan metode ini diharapkan siswa ikut terlibat aktif pada kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran *everyone is a teacher here*.

Menurut Amral (2020: 183) bahwa, keunggulan metode *everyone is a teacher here* yaitu :

- a. Pembelajaran berpusat pada siswa.
- b. Siswa menemukan bukan menerima pembelajaran.
- c. Sangat menyenangkan.
- d. Mengoptimalkan potensi siswa.

1.1 MINAT BELAJAR

Minat belajar adalah aspek psikologis seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala seperti: gairah, keinginan, semangat, perasaan, suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang terhadap proses belajar yang dijalannya dan yang kemudian ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam mengikuti proses belajar yang ada.

Menurut Slameto (Syahputra, 2020: 13) mengemukakan bahwa, “Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh”. Sedangkan menurut Djaali (Syahputra, 2020: 13) mengemukakan bahwa, “Minat adalah keinginan yang didorong oleh suatu keinginan setelah melihat, mengamati dan membandingkan serta mempertimbangkan dengan kebutuhan yang diinginkan”.

Menurut Slameto (Syahputra, 2020: 14) mengemukakan bahwa, “Seorang siswa yang memiliki minat belajar ditandai dengan (1) rasa lebih suka terhadap belajar dari pada

kegiatan lain, (2) rasa keterkaitan terhadap kegiatan belajar, (3) menyukai kegiatan akademis, dan (4) memiliki partisipasi yang tinggi terhadap belajar”.

1.2 HASIL BELAJAR

Hasil belajar merupakan hasil akhir dari suatu proses belajar mengajar dan merupakan perwujudan dari kemampuan diri yang maksimal setelah menerima pelajaran. Pernyataan diatas sesuai dengan pendapat Anni (2009: 5) yang mengemukakan bahwa, “Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang ditunjukkan seseorang sebagai hasil dari proses belajar”.

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti suatu satuan pembelajaran tertentu. Menurut Lapono (2008: 123) mengemukakan bahwa, “Hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran yang mendidik ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku yang disadari, continue, fungsional, positif, tetap, bertujuan dan komprehensif”. Menurut Poerwanti (2008: 7) hasil belajar siswa dapat diklasifikasikan kedalam tiga ranah yaitu:

1. Ranah kognitif yang berkaitan dengan tingkat pengetahuan seseorang, kecerdasan bahasa dan kecerdasan logika matematika yang meliputi enam tingkatan berfikir yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, dan kreasi.
2. Ranah afektif berkaitan dengan sikap atau nilai yang mencakup kecerdasan antart pribadi, kecerdasan inter pribadi dan emosional.
3. Ranah psikomotor yang berkaitan dengan keterampilan, kecerdasan kinestetik, kecerdasan *visual special* dan kecerdasan *musical*.

1.3 MENULIS RINGKASAN

Menurut Djuharie (Iskandar, 2011: 158) mengemukakan bahwa, “Ringkasan dapat diartikan sebagai suatu hasil meringkas suatu tulisan atau pembicaraan menjadi suatu uraian yang lebih singkat dengan perbandingan secara proposional antara bagian yang diringkas dengan ringkasannya”. Ringkasan sering juga disebut rangkuman, yaitu bentuk ringkas dari suatu uraian atau pembicaraan, sedangkan ikhtisar disebut juga intisari suatu uraian atau pembicaraan. Meringkas bersinonim mutlak dengan merangkum berarti memotong atau memangkas tulisan-tulisan asli secara proporsional dan disajikan dalam bentuk yang lebih singkat dari aslinya dengan tetap mempertahankan urutan isi dan sudut pandang penulis tulisan aslinya. Dari pengertian itu, penulisan ringkasan dapat diumpamakan seperti tukang kebun memangkas sebatang pohon sehingga tinggal batang, cabang-cabang, dan ranting-ranting yang dianggap penting serta daun-daun yang masih diperlukan. Sebagai ilustrasi yang lain, cobalah anda memperhatikan apa yang dilakukan seorang tukang pangkas rambut, Esensi pohon dan rambut di kepala seseorang masih dipertahankan.

Menurut Kusumah (2002: 16) mengemukakan empat langkah menulis ringkasan, yaitu “membaca, menyeleksi, menulis, dan membandingkan. Keempat langkah menulis ringkasan tersebut adalah: (1) Membaca: pada langkah ini pembuat ringkasan harus

membaca dan mengkaji secara seksama bahan bacaan yang hendak dirangkum; (2) Menyeleksi: tujuan dari langkah kedua ini adalah untuk memilah-milah bagian inti dan bukan inti, menyeleksi ide pokok dan ide penjelasnya. Ide-ide pokok penulis dikumpulkan untuk dijadikan dasar bagi penulisan rangkuman; (3) Menulis: setelah ide-ide pengarang kita kumpulkan, kemudian kita tulis ulang dalam wujud yang lebih singkat yang berbeda dari wujud semula. Hal ini penting yang harus kita perhatikan dalam langkah ini adalah merekonstruksi ide, menyaring, serta memadatkannya tanpa mengganggu keutuhan dan keaslian maksud penulis aslinya; (4) Membandingkan: langkah selanjutnya adalah membandingkan hasil ringkasan kita dengan teks aslinya”.

1.4 METODE *EVERYONE IS A TEACHER HERE*

Metode pembelajaran *everyone is a teacher here*. Menurut Amral (2020: 74) mengemukakan, “Penerapan metode *everyone is a teacher here* ini adalah membiasakan siswa untuk belajar aktif secara individu dan membudayakan sifat berani bertanya, tidak minder dan tidak takut salah”. Menurut Amral (2020: 183) mengemukakan bahwa keunggulan metode *everyone is a teacher here* yaitu :

- 1) Pembelajaran berpusat pada siswa.
- 2) Siswa menemukan bukan menerima pembelajaran.
- 3) Sangat menyenangkan.
- 4) Mengoptimalkan potensi siswa.

Metode pembelajaran aktif tipe *everyone is a teacher here* adalah metode pembelajaran yang berpusat pada siswa yang diharapkan dapat membantu siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif. Metode pembelajaran ini merupakan proses pembelajaran yang mengutamakan pengajaran siswa. Pengajaran inovatif siswa ini memberi kesempatan pada siswa untuk mempelajari sesuatu dengan baik, dan sekaligus menjadi narasumber bagi teman lainnya. *Everyone is a teacher here* adalah pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa, dan dapat disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai oleh pembelajaran pada berbagai mata pelajaran, khususnya penyampaian tujuan yaitu meliputi aspek: kemampuan mengemukakan pendapat, kemampuan menganalisa masalah, kemampuan menuliskan pendapat setelah melakukan pengamatan, kemampuan menyimpulkan, dan lain-lain.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang melibatkan guru sebagai penelitan untuk meningkatkan dan memperbaiki masalah-masalah pada proses pembelajaran siswa di kelas dengan membuat rencana terlebih dahulu, kemudian melaksanakan, mengamati, dan melakukan refleksi tindakan terhadap kegiatan melalui siklus. Penelitian tindakan kelas merupakan satu rangkaian lengkap (*a spiral of steps*) yang terdiri dari empat komponen, yaitu: 1) perencanaan (*planning*); 2) aksi atau tindakan (*acting*); 3) observasi dan evaluasi proses hasil tindakan (*observation and evaluation*); dan 4) refleksi (*reflecting*). Hanya saja sesudah suatu siklus selesai diimplementasikan, khususnya sesudah refleksi, kemudian dibuat perencanaan ulang (*replanning*) yang merupakan revisi terhadap implementasi siklus sebelumnya. Selanjutnya, berdasarkan perencanaan ulang

tersebut dilaksanakan siklus berikutnya tersendiri. Demikian untuk seterusnya, setiap siklus memiliki desain yang sama, sehingga PTK dapat dilakukan dengan beberapa siklus tindakan. Dalam penelitian ini rencana tindakan dilakukan dengan menerapkan metode *everyone is a teacher here* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar menulis ringkasan pada siswa kelas V SDN Parakanmuncang III Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang. Desain penelitian ini menggunakan desain model Kemmis dan Mc. Taggart. Sesuai dengan metode penelitian, teknik analisis data yang dipergunakan penulis dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Parakanmuncang III Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 13 orang siswa, laki-laki 7 orang dan perempuan 6 orang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebanyak III siklus, secara keseluruhan minat dan hasil belajar siswa dalam menulis ringkasan melalui metode *everyone is a teacher here* di kelas V SDN Parakanmuncang III Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021 mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dengan adanya perbaikan dalam proses pembelajaran dan peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Untuk mempermudah pembahasan hasil penelitian berikut peneliti paparkan rekapitulasi hasil penelitian pada data awal, siklus I, siklus II dan siklus III.

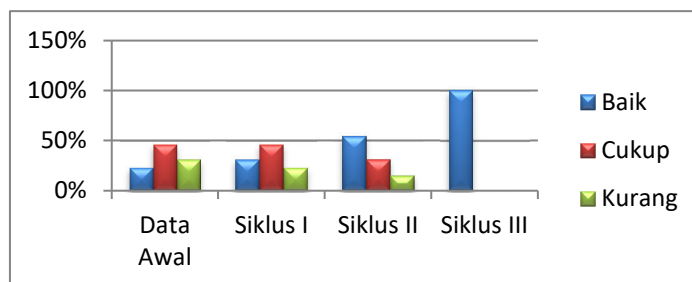
1. Aktivitas Belajar Siswa Selama Pembelajaran

Peningkatan aktivitas siswadilihat dari aspek perhatian, keaktifan dan kerjasama selama pembelajaran menulis ringkasan melalui metode *everyone is a teacher here* di kelas V SDN Parakanmuncang III Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021. Selengkapnya peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran

No.	Penilaian	Data Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Baik	23%	31%	54%	100%
2.	Cukup	46%	46%	31%	0%
3.	Kurang	31%	23%	15%	0%

Untuk mengetahui perkembangan aktivitas siswa selama pembelajaran melalui metode *everyone is a teacher here* berlangsung, dapat pula dilihat pada grafik berikut.

**Grafik 3.1****Peningkatan Aktivitas Siswa dari Data Awal Sampai Siklus III**

Dari grafik di atas, terlihat perubahan aktivitas. Hal ini membuktikan bahwa melalui metode *everyone is a teacher here* pada kelas V SDN Parakanmuncang III Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021 terdapat peningkatan. Metode *everyone is a teacher here* ini digunakan sebagai salah satu cara untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran yang diinginkan. Proses yang dimaksud adalah proses pembelajaran bahasa Indonesia menulis ringkasan.

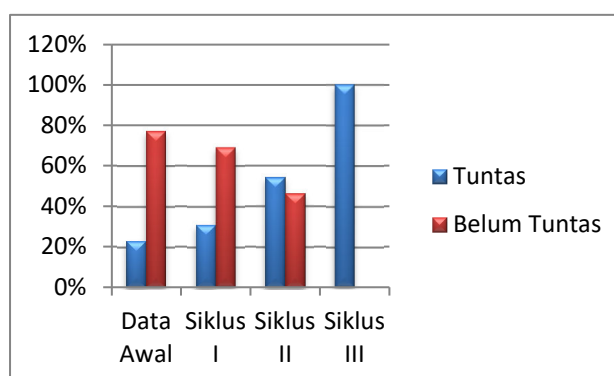
2. Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian awal, siklus I, siklus II dan siklus III dilakukan mengenai hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis ringkasan melalui metode *everyone is a teacher here* di kelas V SDN Parakanmuncang III Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021 dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Rekapitulasi Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa

No.	Penilaian	Data Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Tuntas	23%	31%	54%	100%
2.	Belum Tuntas	77%	69%	46%	0%

Untuk mengetahui peningkatan hasil pembelajaran menulis ringkasan melalui metode *everyone is a teacher here* dapat digambarkan dalam grafik berikut.

**Grafik 1.** Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tabel dan grafik di atas mengenai hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis ringkasan melalui metode *everyone is a teacher here* di kelas V SDN

Parakanmuncang III Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021.

3.1. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian awal, siklus I, siklus II dan siklus III yang dilakukan mengenai minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis ringkasan dengan melalui metode *everyone is a teacher here* di kelas V SDN Parakanmuncang III Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021. Diperoleh data sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil penelitian awal yang dilakukan penulis melalui pelaksanaan tesmenulis ringkasan dari 13 siswa, hanya 3 orang siswa (23%) yang memenuhi nilai KKM dan sisanya 10 orang siswa (77%) tidak memenuhi KKM dengan kriteria ketuntasan 70.
2. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I yang dilakukan melalui pelaksanaan tes menulis ringkasan dari 13 siswa terdapat 4 orang siswa (31%) yang memenuhi KKM dan sisanya 9 orang siswa (69%) tidak memenuhi KKM dengan kriteria ketuntasan minimal 70.
3. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II yang dilakukan melalui pelaksanaan tes menulis ringkasan dari 13 siswa terdapat 7 orang siswa (54%) yang memenuhi nilai KKM dan sisanya 6 orang siswa (46%) tidak memenuhi KKM dengan kriteria ketuntasan minimal 70.
4. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus III yang dilakukan melalui pelaksanaan tes menullis ringkasan dari 13 orang siswa, seluruhnya (100%) siswa memenuhi nilai KKM dengan kriteria ketuntasan minimal 70. Berdasarkan hal tersebut siswa kelas V SDN Parakanmuncang III Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021 telah tuntas memenuhi KKM.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan pada siswa kelas V SDN Parakanmuncang III Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021 mengenai pembelajaran menulis ringkasan dengan menggunakan metode *everyone is a teacher here*, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Setelah mengadakan observasi dan tes diperoleh data awal, bahwa dalam pembelajaran menulis ringkasan masih ditemukan beberapa masalah sehingga berakibat pada minat dan hasil belajar yang masih rendah. Dari 13 siswa, hanya 3 orang atau 23% yang memenuhi nilai KKM, dan 10 orang siswa atau 77% tidak memenuhi KKM dengan kriteria ketuntasan 70. Rendahnya minat dan hasil belajar siswa disebabkan oleh aktivitas siswa yang meliputi perhatian, keaktifan, dan kerjasama dalam pembelajaran kurang baik.
2. Pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan sudah berjalan dengan baik. Pada kegiatan awal guru telah menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran; mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan

pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari; menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai; menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus. Pada kegiatan inti guru telah melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik, dan pada kegiatan penutup guru telah melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram; memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi.

3. Berdasarkan hasil penelitian siklus I, siklus II dan siklus III yang dilakukan penulis mengenai hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis ringkasan melalui metode *everyone is a teacher here* di kelas V SDN Parakanmuncang III Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021 diperoleh data bahwa pada siklus I ketuntasan belajar siswa mencapai 31% memenuhi KKM. Pada siklus II meningkat menjadi 54% memenuhi KKM, dan pada siklus III meningkat menjadi seluruh siswa yang berjumlah 13 orang memenuhi KKM atau ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 100%. Berdasarkan hal tersebut dapat dibuktikan bahwa penggunaan metode *everyone is a teacher here* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar menulis ringkasan siswa kelas V SDN Parakanmuncang III Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021. Oleh karena itu hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima.

REFERENCES

- Amral. (2020). *Penerapan Everyone Is a Teacher Here ETH melalui Penelitian Tindakan Kelas PTK*. Jakarta: Guepedia.
- Anni, C.T., dkk. (2009). *Psikologi Belajar*. Semarang: Unnes Press.
- Hariani, S. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Ringkasan Melalui Strategi *Everyone is Teacher Here* Siswa Kelas V SD <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian/article/view/30454> pgsd
- Iskandar, dkk. (2011). *Keterampilan Menulis Pengantar Pencapaian Kemampuan Epistemik*. Aceh: Syiah Kuala Press.
- Kusumah, E. (2002). *Menulis 2*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Lapono, N., dkk. (2008). *Belajar dan Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jemdral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Poerwanti, E., dkk. (2008). *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.