

# JURNAL DIDAKTIKA

PENDIDIKAN DASAR

JURNAL DIDAKTIKA PENDIDIKAN DASAR

# JURNAL DIDAKTIKA

PENDIDIKAN DASAR



Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar  
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Alamat: Komplek Kemendikbud, Gedung D Lt.15,  
Jl. Jenderal Sudirman, Senayan Jakarta



*Penerbit*

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar

**JURNAL**  
**DIDAKTIKA**  
**PENDIDIKAN DASAR**

*Penerbit*

**Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar**

# JURNAL DIDAKTIKA PENDIDIKAN DASAR

**Penasihat** : Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan  
**Penanggung Jawab** : Direktur Pembinaan Guru Pendidikan Dasar

## Dewan Redaksi

**Ketua** : Suhardi (*Universitas Negeri Yogyakarta*)  
**Anggota** : 1. Tine Silvana (*Universitas Padjajaran*)  
2. Saliman (*Universitas Negeri Yogyakarta*)  
3. Moh. Salimi (*Universitas Sebelas Maret*)  
4. Sandi Budi Irawan (*Universitas Pendidikan Indonesia*)

**Reviewer** : 1. Endang Komara (*STKIP Pasundan*)  
2. Suwatno (*Universitas Pendidikan Indonesia*)  
3. Siusana Kweldju (*Universitas Negeri Malang*)  
4. Dewa Komang Tantra (*Universitas Pendidikan Ganesha*)  
5. Makmum Ibrahim (*LPMP Banda Aceh*)  
6. Nuraeni (*IKIP Mataram*)  
7. Luluk Asmawati (*Universitas Ageng Tirtayasa*)  
8. Abdul Haris (*UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*)  
9. M. Fachrudin (*Institut Pertanian Bogor*)  
10. Siti Drivoka (*Universitas Negeri Jakarta*)  
11. Gunarti (*Universitas Negeri Surabaya*)  
12. Rolan Ibnudharda (*Universitas Pakuan*)

**Sekretariat** : 1. Eko Budi Hartono  
2. Dwinita Yunus  
3. Sotya Mayangwuri  
4. Irna Rijana Sari  
5. Chaerul Yozi  
6. Dakroni

**Alamat Redaksi** : Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar  
Kompleks Kemdikbud Gedung D Lantai 15  
Jl. Jend. Sudirman, Senayan-Jakarta

**Penerbit** : Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar

Redaksi mengharap masukan artikel hasil penelitian atau *best practice* berbasis penelitian dari para guru dan/atau pemerhati pendidikan dasar mengenai permasalahan pembelajaran pada pendidikan dasar. Artikel yang dimuat dalam jurnal ini belum tentu merupakan cerminan sikap dan/atau pendapat penyunting. Tanggung jawab terhadap isi dan/atau akibat dari tulisan berada pada penulis.

## KATA PENGANTAR

**G**uru sebagai tenaga profesional berperan penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional, agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Dengan demikian, Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar menyelenggarakan berbagai lomba dan bimbingan pengembangan literasi. Kegiatan dimaksud untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam pelaksanaan tugas dan mewujudkan pendidikan yang bermutu, serta memberikan penghargaan kepada guru yang berprestasi pada jenjang pendidikan dasar.

Salah satu bentuk penghargaan adalah penerbitan karya ilmiah terseleksi berupa Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar. Jurnal tersebut berisi karya-karya ilmiah guru pendidikan dasar yang dibuat atas dasar hasil penelitian atau *best practice*. Untuk menghasilkan jurnal yang bermutu, Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar secara terus menerus melakukan pembinaan dan seleksi secara ketat terhadap naskah dari guru pendidikan dasar. Unsur yang terlibat dalam seleksi naskah jurnal adalah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dan Perguruan Tinggi.

Penerbitan Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar, Volume 2, Nomor 1, Tahun 2018 dapat terwujud atas kerja sama dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, redaktur mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penerbitan jurnal ini, dengan harapan semoga penerbitan jurnal dapat terbit secara rutin dan makin meningkat kualitasnya.

Jakarta, Mei 2018  
Redaktur,

# DAFTAR ISI

<i>Srampangan – Sadumuk Saunine</i> untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa tentang <i>Basa Ngoko-Krama Inggil</i> Bahasa Jawa .....	1
<i>Agung Vendi Setyawan</i> (SDN Tamanan 2 Kalasan, Sleman, DIY)	
Media <i>Vivocom Z-Book</i> untuk Meningkatkan Minat serta Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa .....	13
<i>Amaliah</i> (SMP Negeri 2 Sidoarjo)	
Permainan <i>Gaib</i> (Gawang Ajaib) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lempar Tangkap Siswa Kelas VI-A SDN 1 Losari .....	21
<i>Arif Prabowo</i> (SDN 1 Losari)	
Pengembangan Media Pembelajaran Persamaan Kuadrat Melalui <i>Android</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa .....	32
<i>Asep Wahyudin</i> (SMPN 1 Subang Jawa Barat)	
Penerapan Kelas Digital Edmodo untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa .....	41
<i>Dewi Hastaty Lanusi</i> (SDN No. 86 Kota Tengah Kota Gorontalo)	
<i>Puppet Beton Story</i> Berbantuan Gawai untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa .....	51
<i>Dian Perdana Sulistya Rosid</i> (SDN 2 Arubatang, Boyolali)	
Media <i>Wacantal</i> dalam Meningkatkan Pendidikan Karakter, Seni Budaya dan Keterampilan Siswa di Kelas III Sekolah Dasar .....	65
<i>Elly Yuliana</i> (SDN 02 Pontianak Timur)	
Pembuatan Mini Seri <i>Scrapbook's Review</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Sejarah Mapel PAIBP .....	77
<i>Erma Mardiyah</i> (SMPN 1 Baleendah)	
Permainan Balistik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Siswa Kelas III SD Negeri Tlogolele .....	89
<i>Hari Nuryanto</i> (SDN 2 Tlogolele)	
Penggunaan <i>Bang Ruli</i> Berbantuan LKS untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Geometri Ruang pada Siswa SMPN 1 Dukuhseti .....	100
<i>Harna Yulistiyarini</i> (SMPN 1 Dukuhseti, Pati)	
Aplikasi <i>Anybamba</i> dengan <i>Moperta</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Tolak Peluru pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 22 Surakarta .....	111
<i>Jujuk Arfianto</i> (SMPN 22 Surakarta)	
Pembelajaran Teks <i>Report</i> dengan Proyek “Cerdig” Berbasis Kinemaster .....	121
<i>Laily Amin Fajariyah</i> (SMPN 5 Pangngg, D.I. Yogyakarta)	
Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Strategi Bantuan Setan Jenius .....	129
<i>Mohammad Hairul</i> (SMPN 1 Klabang, Bondowoso)	
Peningkatan Kegiatan Komunikatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris melalui <i>Task-Based Learning</i> ..	136
<i>Ponikem</i> (SMPN 1 Wonosari)	
Halantas Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Tertib Berlalu Lintas .....	147
<i>Prayitno</i> (SDN Tunjung 1 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan)	
Pengembangan Media Kartu <i>U-Em</i> untuk Melatih Kecerdasan Emosional Siswa Sekolah Menengah Pertama .....	157
<i>Sinthian Susan</i> (SMPN 4 Malang, Jl. Veteran no. 37 Malang)	
Penggunaan Media Cakram Daur Metamorfosis (CD-M) dalam Pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar .....	167
<i>Siti Rohana Arifah</i> (SD Al Falah Darussalam, Sidoarjo, Jawa Timur)	
Penerapan <i>Randai-Based Confidence</i> Sebagai Teknik Pembelajaran Apresiasi Drama dan Pembentukan Karakter Siswa SD Inklusi.....	178
<i>Util Amri</i> (SDN 13 Kapalo Koto, Kec. Pauh, Kota Padang)	
Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Melalui Pembuatan Buku Fiksi dan Nonfiksi di SMP Labschool Jakarta .....	188
<i>Wijaya Kusumah</i> (SMP Labschool Jakarta)	

# **SRAMPANGAN – SADUMUK SAUNINE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA TENTANG BASA NGOKO-KRAMA INGGIL BAHASA JAWA**

**Agung Vendi Setyawan**  
SDN Tamanan 2 Kalasan  
(agungvendis@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan berbahasa Jawa menggunakan *Basa Kromo Inggil* siswa kelas V SDN Tamanan 2 Kalasan. Desain penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus kegiatan. Tindakan yang dipilih berupa permainan *SRAMPANGAN* menggunakan media kartu dari karton bekas berbantuan sandal. Siswa berkreasi menyusun pasangan kata menjadi lagu berjudul *SADUMUK SAUNINE*. Data dikumpulkan melalui pembelajaran berbahasa Jawa dengan anggap ungguh sambil bernyanyi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi siswa belajar bahasa Jawa menggunakan aras tutur *Basa Kromo Inggil* meningkat sebesar 55,71%. Sedangkan kemampuan siswa berbahasa Jawa menggunakan aras tutur *Basa Kromo Inggil* meningkat 60% pada siklus 1 dan 90% pada siklus 2. Proses dan hasil pembelajaran merupakan upaya melestarikan budaya Jawa.

**Kata kunci:** *Permainan, bernyanyi, pembelajaran Bahasa Jawa, motivasi belajar, hasil pembelajaran*

## **IMPLEMENTATION OF SRAMPANGAN – SADUMUK SAUNINE FOR IMPROVING THE FIFTH-GRADE CHILDREN IN USING BASA KROMO INGGIL AT PUBLIC ELEMENTARY SCHOOL**

**Agung Vendi Setyawan**  
Public Elementary School, Tamanan 2 Kalasan  
agungvendis@gmail.com

## **ABSTRACT**

*The research objectives were to improve the fifth-grade children's motivation and speaking competency in using the Basa Kromo Inggil speech level in Javanese in public school Tamanan 2 Kalasan. A classroom action research was implemented in two cycles using SRAMPANGAN game with card media scaffolded with slippers. Data were collected through learning Javanese with Basa Kromo Inggil speech level. The obtained data were analyzed descriptively and quantitatively. Research results show that children's learning motivation in Javanese with Basa Kromo Inggil speech level was improved to 55.71%. While, the children's competency in speaking Javanese with Basa Kromo Inggil speech level was also improved to 60% in cycle 1 and 90% in cycle 2. The learning processes and outcomes are also meant to conserve the Javanese cultural assets.*

**Keywords:** *Games, singing, learning Javanese, learning motivation, learning outcomes*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam rumpun muatan lokal (mulok). Di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta khususnya maupun di daerah Provinsi Jawa Tengah dan Jawa Timur pada umumnya, pelajaran Bahasa Jawa dijadikan muatan lokal wajib. Di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta yang terdiri dari 4 (empat) kabupaten dan 1 (satu) kota wajib melaksanakan pembelajaran Bahasa Jawa. Hal ini sesuai dengan Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 64 Tahun 2013 tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah Dasar/Madrasah.

Untuk Sekolah Dasar, alokasi waktu pembelajaran Bahasa Jawa hanya 2 jam pelajaran/jp (2 jp X 35 menit) setiap minggunya. Pembelajaran Bahasa Jawa dengan waktu yang terbatas tersebut juga dilaksanakan di SD Negeri Tamanan 2. Hal ini memicu semangat para guru untuk menggunakan waktu sebaik mungkin sehingga setiap kompetensi dasar yang diajarkan pada setiap kali pertemuan harus secara maksimal, terserap dengan baik oleh para siswa.

Di masyarakat Jawa ada beberapa tata bahasa yang harus diterapkan pada saat berbicara yakni *basa ngoko lugu*, *krama madya* dan *krama inggil*. Secara umum sesuai adat kebiasaan, anggota masyarakat Jawa yang usianya lebih muda ketika berbicara dengan orang yang lebih tua diharapkan memakai *basa krama inggil*. Hal ini sesuai *unggah-ungguh basa* atau tata cara berinteraksi.

Bahasa Jawa yang notabene merupakan bahasa ibu dan bahasa sehari-hari bagi masyarakat di wilayah Yogyakarta terutama di pedesaan. Namun saat ini penerapan unggah-ungguh basa cukup memprihatinkan. Tidak sedikit anak yang menggunakan basa ngoko ketika berbicara dengan orang yang usianya lebih tua bahkan terhadap orang tuanya sendiri.

Di sekolah maupun di masyarakat, masih banyak terdapat anak yang berperilaku belum sesuai dengan unggah-ungguh (tata cara berinteraksi) baik secara lisan maupun tingkah lakunya. Seperti di SD Negeri Tamanan 2 Kalasan, tidak sedikit anak yang masih perlu bimbingan dalam hal unggah-ungguh dalam berbahasa. Tak sedikit warga masyarakat di suku Jawa yang mengatakan bahwa sekarang ini "*wong Jawa ilang jawane*" yang dalam Bahasa Jawa artinya orang Jawa hilang identitas ke-jawa-annya di lingkungan masyarakat perkotaan dan juga pedesaan.

Di samping masalah bahasa daerah, terdapat hal lain di masyarakat khususnya dunia anak-anak yang mulai bergeser dan berubah sebagai dampak modernisasi dan globalisasi yakni permainan tradisional. Permainan anak-anak tradisional saat ini sedikit demi sedikit beralih ke permainan modern melalui gadget. Padahal gadget menyebabkan individualistis pada diri anak. Sosialisasi anak dengan lingkungannya berkurang karena sibuk dengan gadget mereka.

Ada berbagai permainan tradisional yang melatih motorik kasar anak seperti bermain egrang, engklek, dakon, thik-thok, trakol, betengan, dan lain-lain. Keberadaan permainan tersebut saat ini jarang dimainkan oleh anak-anak terutama di kota-kota besar. Namun ada beberapa sekolah telah sedikit mengadakan reformasi dalam kegiatan sekolah melalui pelestarian permainan tradisional.

Melihat keberadaan permainan tradisional yang mulai terkikis dengan adanya game pada gadget, maka penulis menciptakan inovasi baru berupa permainan SRAMPANGAN yang merupakan akronim dari S = sabet (dalam Bahasa Jawa berarti melempar); RA = rangkai; M = mencari; dan PANGAN = pasangan. Bila diartikan secara menyeluruh permainan SRAMPANGAN merupakan permainan sederhana menggunakan kartu kata berbahasa Jawa yang diletakkan di

dalam lingkaran lalu dilempar menggunakan sandal kemudian dirangkai melalui proses membaca aksara Jawa, mencari jodoh kata serta memasangkannya. Dalam satu kartu kata terdiri dari dua bentuk yakni *basa ngoko* – aksara Jawa berbunyi *basa krama inggil* atau sebaliknya.

Bernyanyi merupakan kegiatan yang menyenangkan terutama bagi anak-anak. Saat ini, keberadaan lagu anak-anak jumlahnya sedikit. Bahkan tidak sedikit anak menyanyikan lagu-lagu orang dewasa yang tidak sesuai dengan usia mereka. Hal ini dapat menyebabkan daya pikir mereka menjadi berpikir dewasa sebelum waktunya. Tak hanya lagu berbahasa Indonesia saja, lagu anak-anak berbahasa Jawa yang baru atau sering disebut lagu dolanan juga bernasib sama yakni jumlahnya sedikit saat ini. Dengan keberadaan lagu anak-anak khususnya lagu berbahasa Jawa yang jumlahnya relatif sedikit, maka penulis melakukan inovasi dengan menciptakan lagu berjudul *SADUMUK SAUNINE*. Lagu ini dinyanyikan dengan cara merangkai sendiri kata-kata dengan nada (not angka) yang telah ditentukan. Kata-kata yang dirangkai diperoleh dengan cara bermain SRAMPANGAN.

Inovasi pembelajaran dengan menerapkan permainan SRAMPANGAN dan cipta lagu sekaligus gerak lagu *SADUMUK SAUNINE* pada pembelajaran Bahasa Jawa yang penulis lakukan di SDN Tamanan 2 Kalasan bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Fokus materi berupa penggunaan *basa ngoko* dan *basa krama inggil* khususnya nama-nama bagian tubuh manusia.

Suyatno (2005: 12) menyatakan bahwa permainan adalah salah satu cara untuk memperagakan atau menirukan suatu keadaan sebenarnya yang sangat efektif untuk menjelaskan konsep yang sulit dijelaskan dengan kata-kata. Sedangkan Raisatun Nisak (2012: 11) menyatakan bahwa game sebagai sarana transformasi ilmu bagi anak. Menurut Don Campbell dalam Alex Tri Kantjono Widodo (2002: 6) berpendapat bahwa bermusik dapat meningkatkan koneksi saraf dalam otak sehingga dapat merangsang keterampilan verbal, dapat mengajari anak tentang kebiasaan belajar yang baik, dan dapat membantu dalam mengingat fakta-fakta dengan mudah. Dalam bernyanyi tidak lepas dari akting. Don Campbell dalam Alex Tri Kantjono Widodo (2002: 125) juga membedakan berekspresi atau berakting dalam menyanyi menjadi dua macam yaitu berakting sesuai dengan tema lagu dan berakting sesuai dengan irama musik.

## METODE PENELITIAN

Tujuan inovasi pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Jawa khususnya di kelas V (lima) di SD Negeri Tamanan 2 Kalasan. Manfaat dari inovasi pembelajaran ini memberikan informasi bahwa dengan melakukan inovasi pembelajaran berupa permainan dan lagu *SRAMPANGAN-SADUMUK SAUNINE* dalam pembelajaran Bahasa Jawa dapat membuat siswa lebih tertarik belajar Bahasa Jawa. Mereka akan lebih senang dan secara tidak langsung mereka belajar unggah-ungguh Jawa sehingga dapat mengubah pola tingkah laku serta tutur kata mereka menjadi lebih santun.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Masnur Muslich (2011 : 10) menyebutkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sangat bermanfaat bagi pemecahan masalah pembelajaran. Tujuan PTK adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta memberdayakan guru untuk memecahkan masalah pembelajaran di sekolah. Pada inovasi pembelajaran Bahasa Jawa dengan *SRAMPANGAN-SADUMUK SAUNINE* ini, penulis menggunakan 2 (dua) siklus perbaikan pembelajaran. Perbedaan antara siklus I dan siklus II adalah pada setting tempat. Pada siklus I dilakukan di halaman sekolah (*outdoor*) sedangkan pada siklus II dilakukan di dalam ruang kelas (*indoor*).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Ide Dasar

Berdasarkan pada latar belakang internal di SD Negeri Tamanan 2 Kalasan tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa pada semester 1 (satu), penulis menemukan ide untuk menciptakan karya inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran tersebut penulis lakukan agar aktivitas belajar siswa dan hasilnya dalam kompetensi membaca dan menulis Aksara Jawa dapat meningkat. Hal tersebut juga bertujuan agar siswa juga mampu mengembangkan kemampuannya untuk berbahasa Jawa krama, bertingkah laku lebih baik, sopan dan santun bertutur kata. Proses munculnya ide dan faktor pemicunya antar lain sebagai berikut :

1. Sebagian besar anak usia SD ketika beristirahat suka bermain.
2. Adanya sandal yang dimiliki oleh siswa terutama siswa kelas III, IV, V dan VI yang ditata di luar kelas. Sandal yang dimiliki siswa dapat dijadikan alat permainan yang atraktif untuk menguji ketangkasan anak melalui permainan SRAMPANGAN (S = sabet, RA = rangkai, M = mencari, PANGAN = pasangan).
3. Lagu anak-anak saat ini jumlahnya sedikit bahkan nihil. Penulis lalu berpikir membuat syair lagu yang mudah dinyanyikan, mudah diganti syair dan edukatif sebagai alat untuk mengingat materi bahkan untuk bermain. Penulis kemudian menciptakan lagu bermain (dolan) berjudul SADUMUK SAUNINE. Kata SADUMUK berasal dari kata dasar “dumuk” artinya memegang. Kata SAUNINE berasal dari kata dasar “muni” artinya suara. Lagu SADUMUK SAUNINE artinya lagu yang dimainkan sambil memegang/ mempraktikkan sekaligus menyebut namanya secara bersamaan baik dalam Bahasa Jawa ngoko maupun krama.
4. Adanya sampah kertas yang penulis gunakan atau manfaatkan untuk membuat kartu permainan SRAMPANGAN (S = sabet, RA = rangkai, M = mencari, PANGAN = pasangan).
5. Adanya pengalaman penulis menjadi penyiar radio saat menayangkan adlib acara singkat berjudul Sinau Basa Jawi (SBJ).
6. Halaman SD Negeri Tamanan 2 Kalasan yang luas.
7. Ruang kelas yang cukup luas dengan meja dan kursi yang mudah diangkat dapat dijadikan sebagai tempat bermain sambil belajar.

Karya inovasi pembelajaran yang penulis ciptakan merupakan gabungan dari permainan dan lagu. Inovasi pembelajaran yang dilakukan penulis agar dapat diukur tingkat keberhasilannya, maka dilakukan menggunakan tehnik Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang prosedurnya melalui rangkaian berdaur. Menurut Epon Ningrum (2014 : 23) mengartikan bahwa PTK merupakan suatu penelitian reflektif yang dilakukan di dalam kelas dengan melakukan berbagai tindakan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan proses pembelajaran serta hasil belajar siswa.

Pada inovasi pembelajaran Bahasa Jawa dengan SRAMPANGAN-SADUMUK SAUNINE ini, penulis menggunakan 2 (dua) siklus perbaikan pembelajaran. Perbedaan antara siklus I dan siklus II adalah pada setting tempat. Pada siklus I dilakukan di halaman sekolah (*outdoor*) sedangkan pada siklus II dilakukan di dalam ruang kelas (*indoor*).

## B. Proses Penemuan/ Pembaharuan

Proses penemuan dalam inovasi pembelajaran berupa bermain, mencipta lagu sekaligus mempraktikkan berjudul SRAMPANGAN-SADUMUK SAUNINE ini meliputi beberapa langkah berikut.

### 1. Penemuan Lagu *Sadumuk Saunine*

Lagu *Sadumuk Saunine* penulis ciptakan dengan menggunakan cara-cara manual yakni dengan merangkai kata-kata tentang basa ngoko-basa krama inggil berhubungan dengan nama-nama anggota tubuh. Penulis lalu memanfaatkan aplikasi pada smartphone yang diunduh dari Playstore bernama Note Recognizer yang berfungsi mengubah suara yang langsung direkam menjadi not balok.

Lagu *SADUMUK SAUNINE* yang telah ditulis dalam bentuk not balok melalui penggunaan aplikasi Note Recognize memang kurang memuaskan. Untuk menghasilkan susunan not angka sebagai dasar penulisan lagu yang diciptakan penulis, maka penulis melakukan berbagai strategi. Penulis melakukan terobosan dengan berkolaborasi dengan guru-guru taman kanak-kanak (TK) yang tergabung dalam wadah Forum Guru Sleman Menulis (FGSM).

Dari susunan not balok hasil aplikasi dari Note Recognize dikolaborasikan melalui diskusi dengan para guru pada Forum Guru Sleman Menulis (FGSM) maka diperoleh not angka dari lagu *SADUMUK SAUNINE* dengan ketukan 2/4. Adapun syair lagu beserta not angka tersebut dapat disajikan berikut.

**SADUMUK SAUNINE**  
Cipt. Agung Vendi Setyawan

$\frac{2}{4}$

0	5	1	2	3	1	.	3	2	1	7	1	2	2	0
A yo pra kan ca ke ne pa cha mre ne a														
3	4	3	2	4	3	3	.	1	2	2	1	7	1	0
si na u ba sa ja wa pe ra nga ne a wak														
5	1	2	3	1	.	3	2	1	7	1	2	.		
si nah muk ta ka ba thuk pa la ra pan														
3	4	2	4	3	3	1	3	2	2	1	7	1	.	
ku ping ta li ngan gu lu ja ngga i rung gra na														

### 2. Pembuatan Kartu Kata untuk Bermain SRAMPANGAN (S-abet, RA-ngkai, M-encari, PAsa-NGAN)

Alat dan Bahan membuat kartu Srampangan Terdiri dari : (1) karton bekas tempat susu bubuk; (2) kertas HVS; (3) isolasi bening lebar; (3) spidol warna-warni (merah, biru, hijau); (4) penggaris; (5) lem; dan (6) gunting.

Adapun langkah-langkah membuat kartu SRAMPANGAN yakni : 1) Kertas karton digaris dan dibagi menjadi beberapa kotak berbentuk persegi panjang dengan ukuran (7 cm X 4,5 cm). Lalu dipotong. 2) Kertas HVS berwarna yang telah diberi tulisan latin nama-nama anggota tubuh baik dalam basa ngoko maupun basa krama inggil lalu dipotong kecil-kecil dengan ukuran (4 cm X 1 cm). 3) Setiap potongan karton dibagi menjadi dua kolom. Dua kolom tersebut pertama untuk menempelkan nama-nama anggota tubuh dalam tulisan latin dan kolom kedua untuk menuliskan aksara Jawa. Kata yang dituliskan dalam satu kartu berbeda. Misalnya kata yang ditulis latin adalah basa ngoko, maka yang ditulis dengan aksara Jawa adalah basa krama inggil. Namun satu kartu tersebut adalah nama dari satu bagian tubuh. Berlaku pada kartu pasangannya dengan tata penulisan dibalik. 4)

Setelah ditemplei kertas bertuliskan huruf latin dan ditulisi aksara Jawa lalu diberi isolasi bening berukuran lebar. Dari dua kelompok kartu tersebut, nantinya siswa ditugasi untuk menjodohkan antara kartu yang berwarna merah muda dengan kartu yang berwarna hijau muda 23 dengan cara membaca aksara Jawa yang tertulis pada masing-masing kartu yang didapatkan menggunakan bantuan Kartu *Pitulungan Aksara Jawa*.

### 3. Pembuatan Kartu Pitulungan Aksara Jawa.

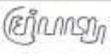
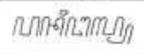
Fungsi dari kartu ini adalah untuk membantu siswa dalam membaca aksara Jawa yang tertera pada kartu SRAMPANGAN. Kata Pitulungan merupakan kata dari bahasa Jawa yang berarti bantuan.

### 4. Pembuatan Kartu Jawaban.

Kartu jawaban digunakan sebagai pegangan guru dalam meneliti pasangan kartu yang dipasangkan oleh siswa. Pada akhir pembelajaran, para siswa akan mendapatkan beberapa lembar kertas yang berisi pasangan kata tentang nama-nama anggota tubuh manusia dalam 3 (tiga) bentuk penulisan yakni dalam basa ngoko, basa krama inggil dan aksara Jawa. Adapun kartu jawaban tersebut terdiri dari 36 (tiga puluh enam) lembar. Kartu-kartu jawaban tersebut di antaranya dapat disajikan berikut.

Kepala (Bahasa Indonesia)		Rambut (Bahasa Indonesia)	
Basa Ngoko	Basa Krama	Basa Ngoko	Basa Krama
sirah	mustaka	rambut	rikma
			

Telinga (Bahasa Indonesia)		Mata (Bahasa Indonesia)	
Basa Ngoko	Basa Krama	Basa Ngoko	Basa Krama
gelung	ukel	mripat	paningal
			

Hidung (Bahasa Indonesia)		Mulut (Bahasa Indonesia)	
Basa Ngoko	Basa Krama	Basa Ngoko	Basa Krama
irung	grana	lambe	lathi
			

### 5. Pembuatan Gambar Bagian Anggota Tubuh pada Kertas

Alat yang digunakan untuk membuat gambar berupa kertas putih, pensil dan penghapus. Gambar yang dibuat berupa gambar-gambar anggota tubuh. Gambar yang telah dibuat di kertas lalu di-scan dan disimpan dalam bentuk JPEG. Hal ini bertujuan agar gambar yang dibuat dapat sewaktu-waktu digunakan kembali dengan cara di-print pada kertas HVS tanpa harus menggambar lagi.

Gambar-gambar yang sudah dibuat tersebut selain digunakan pada saat kerja kelompok oleh siswa, juga digunakan penulis untuk membuat video pembelajaran. File gambar yang tersimpan dalam bentuk JPEG tersebut lalu digabung-gabungkan dengan aksara Jawa dan basa ngoko maupun basa krama inggil menggunakan Ms. Power Point untuk dijadikan file bahan video yang telah dikonversi dalam bentuk file MP4 mentah.

#### **6. Pembuatan Nada Dasar Lagu SADUMUK SAUNINE Bentuk Not Angka.**

Syair lirik lagu bersifat fleksibel dapat diubah-ubah yakni pada baris ke-3 dan ke-4. Pada saat diskusi usai bermain SRAMPANGAN, siswa menyusun lagu dari kata-kata yang diperolehnya dengan berbagai variasi syair. Pada akhirnya, siswa secara berkelompok menyanyi lagu SADUMUK SAUNINE sesuai dengan kreasinya masing-masing sambil memegang sendiri bagian-bagian tubuh tertentu seperti tangan, kaki, mulut, dll.

#### **7. Pembuatan video pembelajaran Bahasa Jawa.**

Pembuatan video menggunakan perpaduan antara Ms. Powerpoint dan Wondershare Filmora. Video tersimpan dalam bentuk AVI maupun MP4 yang dapat dilihat pada laptop, komputer PC maupun handphone/ smartphone. Pembuatan video pembelajaran diawali dengan pengambilan gambar video menggunakan kamera saku. Penulis menggunakan kamera Canon Powershot SX 400 IS dan menggunakan tripod. Gambar video yang diperoleh digunakan untuk video penutup. Setelah itu, penggabungan gambar dan tulisan (basa ngoko, basa krama inggil dan aksara Jawa) dengan menggunakan Ms. Powerpoint yang kemudian dikonversi ke dalam file MP4. Penggabungan beberapa video mentah menggunakan software Wondershare Filmora.

#### **8. Membuat cerita pendek yang telah penulis sebarikan kepada peserta didik.**

Penulis membacakan cerita maupun menyuruh peserta didik untuk membaca cerita pendek yang berhubungan dengan basa ngoko dan basa krama inggil pada pagi hari. Setiap hari ceritanya berganti. Cerita-cerita pendek yang telah penulis buat lalupenulis gabungkan dan menjadi buku cerita berjudul "Sinau Basa Jawa Bersama Lio". Namun buku cerita tersebut hanya sebatas untuk kalangan sendiri di sekolah. Belum dicetak, belum berISBN dan belum diperluas ke khalayak umum. Hal ini hanya dimaksudkan sebagai tindak lanjut dan pendalaman materi dan membudayakan gerakan literasi di sekolah penulis. Buku ini berisi beberapa cerita pendek menggunakan Bahasa Indonesia yang didalamnya diselipkan kalimat-kalimat menggunakan Bahasa Jawa baik basa ngoko maupun basa krama inggil. Bukan hanya cerita saja, namun disajikan pula gambar dari anggota tubuh manusia dengan dilengkapi aksara Jawa beserta namanya dalam 3 (tiga) bahasa yakni Bahasa Indonesia, basa ngoko dan basa krama inggil. Gambar-gambar pada buku ini penulis buat sendiri dengan gambar tanganlalu di scan dan disimpan dalam bentuk file JPEG. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca anak terhadap buku bacaan sebagai sarana mensosialisasikan budaya membaca dalam gerakan literasi.

### **C. Aplikasi Praktis dalam Pembelajaran**

Sebelum melakukan pembelajaran, guru menyiapkan beberapa hal seperti : (1) Kartu Srampangan, yaitu kartu yang digunakan untuk siswa untuk disabet menggunakan sandal; dan (2) Gambar Anggota Tubuh, yang telah dicetak menggunakan kertas HVS lalu ditempel pada papan tulis menggunakan solatip transparan. Setelah ditempel, lalu dibuat garis panah menggunakan spidol yang berfungsi untuk tempat menuliskan jawaban.

Aplikasi praktis inovasi pembelajaran bermain, mencipta lagu sekaligus mempraktikkan berjudul SRAMPANGAN-SADUMUK SAUNINE meliputi 2 (dua) tahap yakni sebagai berikut.

## 1. Siklus I

Pada Siklus I, kegiatan pembelajaran dilakukan di halaman sekolah (outdoor) yakni pada hari Sabtu, 12 November 2016. Kegiatan pembelajaran berlangsung selama 2 jam pelajaran (2 jp = 2 X 35 menit) pada jam ke-1 dan ke-2.

### a. Langkah-langkah pembelajaran pada Siklus I

- 1) Salah satu siswa membuat lingkaran tempat bermain SRAMPANGAN berbentuk lingkaran menggunakan kayu dengan ujungnya diberi kapur warna lalu bergerak melingkar. Tempat bermain SRAMPANGAN dapat dilakukan di halaman sekolah (apabila tidak hujan atau basah berair). Dapat juga dilakukan di dalam kelas (apabila terjadi hujan atau halaman dalam keadaan basah berair). Tempat menjadi faktor utama karena bila basah akan merusak kartu yang dipakai untuk bermain.
- 2) Membuat 3 (tiga) kelompok siswa masing-masing terdiri dari 3-4 anak.
- 3) Setiap anak membawa 1 (satu) buah sandal sebagai alat untuk melempar atau menyabet kartu srampangan.
- 4) Sebelum permainan dimulai, salah satu anak mengacak kartu srampangan dalam keadaan tebalik/ telungkup. Lalu ditumpuk rapi dan diletakkan di tengah lingkaran.
- 5) Guru bersama siswa melihat sandal mana yang paling dekat dengan lingkaran. Sandal yang paling dekat dengan lingkaran, maka pemilik sandal tersebut mendapat giliran bermain paling dahulu diikuti pemilik sandal lainnya yang cukup dekat dengan lingkaran.
- 6) Setiap anak seluruh anggota kelompok secara bergantian wajib melemparkan sandal dari garis start secara bergantian.
- 7) Setiap anak harus berusaha menyabet atau melempar kartu srampangan yang ada di dalam lingkaran menggunakan sandal supaya keluar dari lingkaran tersebut. Setiap anak harus bisa mencari atau memikirkan trik-trik tersendiri agar dapat mengeluarkan kartu dari lingkaran. Hal ini mendidik siswa mau berpikir dan bekerja keras.
- 8) Kartu srampangan yang keluar dari lingkaran lalu dirangkai dengan cara membaca aksara Jawa dan mencari pasangan kata pada kartu lain yang didapatkan.
- 9) Kartu-kartu yang berhasil didapatkan lalu dipasangkan menurut bunyi yang tertera pada kartu tersebut dengan cara membaca aksara Jawa sekaligus kata yang berada di atas maupun di bawah aksara Jawa tersebut. Hal ini mendidik siswa untuk teliti.
- 10) Bagi kelompok siswa yang memiliki kartu lain yang tersisa dan tidak memiliki pasangan kartunya, maka dapat ditukar atau diberikan/ disumbangkan ke kelompok lain yang memiliki kartu pasangannya. Hal ini bertujuan untuk mendidik siswa dalam hal tolong menolong dengan rasa ikhlas dan kerja sama.
- 11) Setelah kartu-kartu selesai dipasangkan lalu dikonsultasikan ke guru. Kata-kata yang didapat dari kartu-kartu yang dipasangkan lalu dicatat pada lembar kerja kelompok. Pada lembar kerja kelompok ini dituliskan pasangan kata yang didapat baik dalam basa ngoko maupun basa krama berkenaan dengan nama-nama anggota tubuh.
- 12) Setiap kelompok menuliskan pula pada whiteboard berdasarkan gambar yang ditunjukkan oleh garis anak panah.
- 13) Setiap kelompok siswa lalu diberi tugas membuat syair lagu *SADUMUK SAUNINE* berdasarkan kata-kata yang mereka dapatkan. Kata-kata dapat diulang tetapi pada

nada yang berbeda. Agar didapat syair lagu yang tepat, maka setiap kelompok dapat mengkonsultasikan syair lagu kepada guru. Hal ini bertujuan juga supaya ketika menyanyikan nada dan syair dapat dinyanyikan dengan tepat.

- 14) Setiap kelompok lalu mempresentasikan hasil pembuatan lagu *SADUMUK SAUNINE* di depan kelas dengan dibimbing oleh guru. Setiap kelompok bernyanyi sambil memperagakan bagian mana yang ditunjukkan dari kata-kata yang diucapkan.
- 15) Usai presentasi, semua anak bersama guru bernyanyi bersama-sama lagu *SADUMUK SAUNINE*. Dalam hal ini mengajak anak untuk mengingat kata-kata secara perlahan dibarengi dengan menunjuk bagian-bagian tubuh masing-masing anak sendiri sesuai kata yang diucapkan.

## 2. Siklus II

Pada Siklus II, kegiatan pembelajaran dilakukan di dalam kelas (indoor) yakni pada hari Sabtu, 19 November 2016. Kegiatan pembelajaran berlangsung selama 2 jam pelajaran (2 jp = 2 X 35 menit) pada jam ke-1 dan ke-2. Langkah-langkah pembelajarannya sama dengan siklus pertama. Yang membedakan adalah setting tempat dan jumlah kelompok. Pada tahap kedua ini, setting permainan Srampangan dilakukan di dalam ruang kelas (indoor). Hal ini didasari pada permasalahan pelaksanaan pada tahap pertama yaitu sulitnya mengeluarkan kartu srampangan dari dalam lingkaran terhambat oleh permukaan halaman yang ber-conblock tidak rata. Sebelum dilakukan permainan Srampangan, para siswa menata ruang kelas sedemikian rupa dengan meletakkan meja dan kursi pada sisi pinggir ruang kelas sehingga ruang kelas terlihat lebar pada bagian tengahnya. Jumlah kelompok siswa terbagi dalam 2 (dua) kelompok. Hal ini berbeda dengan pada Siklus I yang berjumlah 2 (dua) kelompok. Perubahan pengelompokan siswa digunakan untuk menghemat waktu agar lebih cepat dan efektif.

## D. Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Data hasil aplikasi praktis inovasi pembelajaran diperoleh dari dua jenis. Data pertama berupa hasil kuesioner yang telah diisi oleh siswa untuk mengukur motivasi siswa. Data yang kedua dari hasil tes tertulis yang berfungsi untuk mengukur hasil belajar siswa.

### 1. Kuesioner

Lembar kuesioner dibagikan oleh guru setelah dua siklus pelaksanaan pembelajaran dilakukan. Kuesioner ini terdiri dari dua bentuk yaitu berupa ceklist (V) maupun uraian singkat. Kuesioner bertujuan untuk mengukur motivasi siswa terhadap inovasi pembelajaran yang telah dilakukan dalam pembelajaran Bahasa Jawa yaitu SRAMPANGAN-SADUMUK SAUNINE. Siswa juga diminta untuk memberikan kritik dan saran tentang SRAMPANGAN-SADUMUK SAUNINE yang telah diterapkan.

### 2. Hasil Pengamatan Guru

Hasil pengamatan guru digunakan untuk melihat aktifitas siswa dalam menerapkan nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa. Adapun nilai-nilai tersebut antara lain berupa nilai komunikasi, teliti, kerja keras dan kreatif. Skala penilaiannya yaitu dengan rentang 1-4.

### 3. Hasil Kerja Kelompok

Hasil kerja kelompok dalam siklus 1 dan siklus 2 dapat menghasilkan pasangan kata dan bait lagu yang signifikan.

Data Hasil Kegiatan Kerja Kelompok Siklus I

NO	NAMA KELOMPOK	NAMA KEGIATAN	
		JUMLAH KATA	JUMLAH BAIT/ SYAIR LAGU
1	I	20 pasang kata (40 kartu yang didapatkan)	3 bait lagu
2	II	9 pasang kata (18 kartu yang didapatkan)	3 bait lagu
3	II	7 pasang kata (14 kartu yang didapatkan)	2 bait lagu

Data Hasil Kegiatan Kerja Kelompok Siklus II

NO	NAMA KELOMPOK	NAMA KEGIATAN	
		JUMLAH KATA	JUMLAH BAIT/ SYAIR LAGU
1	I	10 pasang kata (20 kartu yang didapatkan)	3 bait lagu
2	II	26 pasang kata (52 kartu yang didapatkan)	3 bait lagu

#### 4. Tes Tertulis Individual

Daftar Nilai Tes Tertulis Individual

NO	NAMA RESPONDEN	NILAI		
		TAHAP PRA INOVASI PEMBELAJARAN	SIKLUS I	SIKLUS II
1	X-1	70	80	90
2	X-2	66	70	85
3	X-3	74	75	95
4	X-4	76	50	63
5	X-5	86	95	93
6	X-6	79	100	93
7	X-7	70	65	93
8	X-8	75	75	95
9	X-9	66	70	93
10	X-10	68	65	88
<b>JUMLAH NILAI</b>		730	745	888
<b>NILAI RATA-RATA</b>		73	74,5	88,8
<b>NILAI TERTINGGI</b>		86	100	95
<b>NILAI TERENDAH</b>		66	50	63

#### E. Analisis Data Hasil Implementasi dalam Pembelajaran

##### 1. Analisis Data Kuesioner

Data hasil kuesioner digunakan peneliti/ guru untuk mengukur peningkatan motivasi siswa Data hasil kuesioner digunakan peneliti/guru untuk mengukur peningkatan motivasi siswa ketika dilakukan inovasi pembelajaran Bahasa Jawa menggunakan SRAMPANGAN-SADUMUK SAUNINE. Berikut ini analisis dari data quesioner yang diperoleh setelah siswa mengisinya :

Rumus Penghitungan Prosentase = Jumlah Perolehan : 140 X 100%

a. Hasil Penghitungan :

- 1) Responden yang menjawab SL (selalu) sebanyak 55,71%.
- 2) Responden yang menjawab SR (sering) sebanyak 35,71%.

- 3) Responden yang menjawab KK (kadang-kadang) sebanyak 7,14%.
- 4) Responden yang menjawab TP (tidak pernah) sebanyak 1,23%.

b. Analisis Data

Motivasi belajar dikatakan naik apabila responden banyak yang mengisi kuesioner SL (selalu) lebih banyak dibandingkan pernyataan yang lain. Dari data tersebut didapatkan bahwa dari 10 anak tersebut yang termotivasi persentasenya sebesar 55,71%.

**2. Analisis Data Hasil Pengamatan Guru**

Berdasarkan hasil pengamatan siswa terkait nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa didapatkan berbagai kesimpulan yaitu : (a) 95% siswa telah berkomunikasi secara aktif dan baik dengan teman maupun guru; (b) 90% siswa telah teliti dalam mengerjakan tugas selama pembelajaran; (c) 95% siswa telah menunjukkan kerja sama dengan baik dengan temannya baik dalam satu kelompok maupun berbeda kelompok; dan (d) 90% siswa telah menunjukkan sikap kreatif baik ketika bermain dengan trik-trik tersendiri maupun ketika membuat/ menyusun katakata menjadi lagu.

**3. Analisis Data Tes Tertulis**

**a. Hasil Kerja Kelompok**

Berdasarkan hasil kerja kelompok pada Siklus I dengan terbagi menjadi 3 (tiga) kelompok dapat terlihat bahwa dalam mendapatkan kartu tergantung pada trik-trik kreatif yang diterapkan oleh masing-masing kelompok terkait kerja sama dan komunikasi para anggotanya. Ketelitian juga berpengaruh pada kecepatan membaca aksara Jawa untuk mencari pasangan kata. Hal ini juga terlihat pada Siklus II bahwa kuantitas atau jumlah pasangan kartu didasari pada bagaimana caranya dari masing-masing anggota kelompok untuk mengeluarkan kartu dari lingkaran dan kecepatan serta ketelitian membaca aksara Jawa.

**b. Tes Tertulis Individual**

Data hasil kuesioner digunakan peneliti/ guru untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa ketika dilakukan inovasi pembelajaran Bahasa Jawa menggunakan SRAMPANGAN-SADUMUK SAUNINE. Berikut ini analisis dari data hasil tes tertulis yang diperoleh siswa.

**Siklus I**

Hasil belajar Bahasa Jawa siswa berupa nilai tes tertulis pada materi basa ngokobasa krama inggil sebelum prainovasi pembelajaran dibandingkan dengan nilai tes tertulis setelah Siklus I terjadi peningkatan sebesar 60% (sebanyak 6 orang siswa dari 10 orang siswa mengalami kenaikan nilai hasil tes tertulis).

**Siklus II**

- 1) Hasil belajar Bahasa Jawa siswa berupa nilai tes tertulis pada materi basa ngokobasa krama inggil sebelum prainovasi pembelajaran dibandingkan dengan nilai tes tertulis setelah Siklus II terjadi peningkatan sebesar 90% (sebanyak 9 orang siswa dari 10 orang siswa mengalami kenaikan nilai hasil tes tertulis).
- 2) Hasil belajar Bahasa Jawa siswa berupa nilai tes tertulis pada materi basa ngokobasa krama inggil pada Siklus I dibandingkan dengan nilai tes tertulis setelah Siklus II terjadi peningkatan sebesar 80% (sebanyak 8 orang siswa dari 10 orang siswa mengalami kenaikan nilai hasil tes tertulis).

## SIMPULAN

Penerapan inovasi pembelajaran melalui permainan SRAMPANGAN dan cipta lagu sekaligus bernyanyi (gerak-lagu) SADUMUK SAUNINE dalam pembelajaran Bahasa Jawa khususnya tentang materi basa ngoko dan basa krama inggil nama-nama bagian tubuh dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Selain itu, inovasi pembelajaran ini dapat memberikan edukasi bahwa melalui permainan dapat meningkatkan hubungan komunikasi antar siswa, melatih ketelitian, melatih kerja keras, dan melatih daya kreativitas otak, serta memberikan edukasi bahwa unggah-ungguh dalam bertutur kata sangatlah penting guna memupuk rasa menghormati dan menghargai orang lain.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan terselesaikannya artikel ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman;
2. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Kalasan;
3. Kepala Sekolah, Dewan Guru dan siswa-siswi SD Negeri Tamanan 2 Kalasan;
4. Orang tua penulis; dan
5. Semua pihak yang telah membantu selesinya penulisan karya tulis ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Campbell, Don.** 2002. *Efek Mozart Bagi Anak-anak*. Jakart: Gramedia Pustaka Utama.
- Elfanany, Burhan.** 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Araska.
- Indriana, Dina.** 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kridalaksana, Harimurti, dkk.** 2001. *Wiwara Pengantar Bahasa dan Kebudayaan Jawa*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Muslich, Masnur.** 2011. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ningrum, Epon.** 2014. *Penelitian Tindakan Kelas : Panduan Praktis dan Contoh*. Yogyakarta: Ombak.
- Nisak, Raisatun.** 2012. *Seabrek Games Asyik Edukatif Untuk Mengajar PAUD/TK*. Yogyakarta: Diva Press.
- Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 64 Tahun 2013** tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah Dasar/ Madrasah.
- Purwoko, Herudjati.** 2008. *Jawa Ngoko : Ekspresi Komunikasi Arus Bawah*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani, Bambang Sujiono.** 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : Indeks.
- Suwarna.** 2009. *Bahasa Pewara*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Suyatno.** 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Grasindo.
- Suyono, Hariyanto.** 2015. *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Tedjasaputra, Mayke S.** 2005. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran.** 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Warso, Agus Wasisto Dwi Doso.** 2013. *Publikasi Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Cendekia.
- Wati, Ega Rima, Shinta Kusuma.** 2016. *Menjadi Guru Hebat dengan Hypnoteaching*. Jakarta: Kata Pena.

## **MEDIA VIVOCOM Z-BOOK UNTUK MENINGKATKAN MINAT SERTA HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA**

**AMALIAH**

SMP Negeri 2 Sidoarjo  
([amaliahsda@gmail.com](mailto:amaliahsda@gmail.com))

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Vivocom Z-book*. Metode eksperimen digunakan kepada 35 orang siswa. Desain *one group experiment* digunakan untuk membandingkan sebelum dan setelah menggunakan *Vivocom Z-book* dalam memahami teks narasi siswa kelas 9 SMPN 2 Sidoarjo. *ViVoComZ-Book* yang diilhami oleh minat siswa terhadap komik daring adalah sebuah nama yang merupakan sebuah akronim, *Video Scribe, Vocab Puzzle, ComicLife3, Z-Book*. *Videoscribe sparkol* digunakan untuk menarik minat siswa, *vocab puzzle* untuk mengatasi kelemahan keterampilan kosa kata siswa, *comiclif3* untuk meningkatkan pemahaman, dan *z-book* untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Vivocom Z-book* dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris dari kurang berminat menjadi sangat berminat atau dari indeks 2,16 menjadi 4,53, dan hasil belajar siswa dari ketuntasan 71% menjadi 91%.

**Kata Kunci:** *Minat Belajar, Hasil Belajar, pembelajaran Bahasa Inggris*

## **THE EFFECT OF MEDIA VIVOCOM Z-BOOK ON THE STUDENTS' INTEREST AND OUTCOMES IN LEARNING ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE**

**AMALIAH**

State Junior High School 2 Sidoarjo  
[amaliahsda@gmail.com](mailto:amaliahsda@gmail.com)

### **ABSTRAK**

*The research objectives were to understand the effects of Vivocom Z-book. on the students' interest and learning outcomes in EFL in the State Junior High School 2 Sidoarjo. One Static Group experimental design was employed to compare 35 ninth graders' comprehension of narrative texts at SMPN2 Sidoarjo before and after using ViVoComZ-Book. This technique was developed as inspired by the students' interest in playing on-line games. VivoComZ-Book is an acronym. It stands for Video Scribe, Vocab Puzzle, ComicLife3, Z-Book. Videoscribe sparkol was used to draw the students' attention, and vocab puzzle was used to improve their vocabulary; comiclif3 was used to improve the students' comprehension and z-book was used to improve the students' thinking skills. It was discovered that Vivocom Z-book could improve the students' interest in EFL from the score 2.16 to 4.53, and the students' learning outcomes from 71% to 91%.*

**Keywords:** *Learning interest, learning achievement, English language learning*

## PENDAHULUAN

Minat baca siswa dalam Bahasa Inggris rendah. Kosakata adalah salah satu kendalanya. Oleh sebab itu, media belajar yang dinamakan ViVoComZ-Book dikembangkan untuk menyelesaikan masalah ini. Nama media *ViVoComZ-Book* merupakan sebuah akronim; yaitu, Vi adalah *Videoscribe Sparkol*; Vo adalah *Vocab Puzzle*; Com adalah *Comic Life 3*, dan *Z-Book*. Dengan kata lain, media ini dikembangkan atas empat komponen yang menggunakan bahasa dan gambar.

Komponen pertama *ViVoComZ-Book* adalah membuat video dengan aplikasi *Video Scribe Sparkol* untuk menarik perhatian siswa untuk memfokuskan perhatiannya dalam memasuki tahap awal pembelajaran. Kedua, untuk mengembangkan keterampilan kosa kata melalui permainan yang khusus dikembangkan dan disebut *vocab puzzle*. Kata-kata yang digunakan diperoleh dari *folktale comiclif3*. Permainan ini akan menahan perhatian siswa. Perhatian sangat dibutuhkan untuk mempelajari kosa kata Brown (2001, 377). Ketiga, untuk meningkatkan semangat siswa, dengan menggunakan perangkat lunak *Comiclif3* komik *Timun Mas* ditulis kembali dalam Bahasa Inggris. Cerita ini ditulis secara acak tanpa penulisan halaman, sehingga siswa dapat mengurutkan bagian-bagian jalan cerita. Teknik ini disebut *Book*. “Z” berarti zigzag, karena bentuknya yang unik, bolak balik, dan book berarti buku yang isinya rangkaian gambar komik kisah rakyat. *Z-Book* ini memudahkan siswa untuk mengembangkan keterampilan merangkai dan menyusun kisah naratif hingga menjadi cerita yang lengkap.

Ada dua pertanyaan yang merupakan tujuan penelitian ini. Yang pertama adalah “Seberapa besar media *ViVoCom Z-Book* dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris?” dan yang kedua adalah “Seberapa besar media *ViVoCom Z-Book* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris?”

### Teks Narasi

Teks narasi yang digunakan merupakan cerita rakyat yang mengandung nilai-nilai luhur bangsa yang ditulis menurut minat siswa kelas sembilan semester genap. Struktur narasi ini terdiri atas unsur-unsur orientasi, evaluasi, komplikasi, resolusi dan reorientasi. Orientasi untuk pengenalan waktu, tokoh, dan tempat, sebuah cerita. Evaluasi untuk penilaian kondisi dan situasi terhadap terjadinya komplikasi dalam sebuah cerita. Komplikasi adalah krisis atau konflik tokoh atau pelaku di dalam cerita. Resolusi adalah saat konflik terurai ketika persoalan dalam sebuah cerita terselesaikan. Reorientasi adalah nilai moral yang menjadi pesan cerita, yang biasanya diserahkan kepada penikmat cerita untuk disimpulkannya sendiri.

### Media Pembelajaran

Salah satu media pembelajaran berupa media grafis dalam bentuk komik (Sudjana & Rivai, 2015, 1). Media grafis yang dikembangkan ini berupa *Comiclif3* yang dirangkum dalam urutan yang benar pada media baru *z-book*/buku zigzag. Metode ini diambil selain menghasilkan materi yang menarik, juga memiliki nilai ekonomis, mudah dibuat, dan mudah dipindah-pindahkan.

## Media ViVoCom Z-Book

Media *ViVoCom Z-Book* ini juga dikembangkan untuk meningkatkan berpikir kritis, dan kreatif siswa melalui memecahkan masalah atau konflik dalam sebuah materi cerita rakyat. Disebut *vivo* atau kehidupan karena media ini melibatkan atau menarik siswa ke aktivitas yang hidup, dan membuat mereka aktif memahami arti hidup. “Com” untuk menunjukkan kemajuan teknologi informasi, dan “z-book” yaitu buku zigzag melambangkan proses belajar berliku penuh perjuangan.

Pada tahap awal, siswa diberi media video pembelajaran berupa *Videoscribe*. *Videoscribe Sparkol* merupakan bentuk media penyampaian materi mutakhir dengan tampilan menarik dengan efek whiteboard animation atau gambar animasi papan tulis, yang menarik pemirsa untuk memberikan perhatian dengan seksama.

Media *Vocab Puzzle* berisi kosakata *Comiclif3* untuk memudahkan siswa menguasai kosakata secara menyenangkan. Kosakata Bahasa Inggris sering tidak mendapat perhatian yang cukup, terutama ketika guru terburu-buru mengejar materi dengan kegiatan pembelajaran kolaboratif, sebelum kosakata diupayakan untuk dikuasai siswa. Dengan *vocab puzzle*, makna kata dipelajari dan diingat secara kontekstual; siswa mencocokkan bahasa Inggris dengan artinya dalam Bahasa Indonesia. Pembelajaran ini merupakan permainan yang menarik dan menyenangkan.

Pada materi cerita rakyat, *Timun Mas*, misalnya, penulis mendesain sendiri komik untuk pembelajaran siswa, dengan perangkat lunak *ComicLife3*. Kemudian, siswa ditantang kekreatifitasannya dengan meminta mereka membuat sendiri komik cerita rakyat dengan menggunakan software trend yaitu *ComicLife3*. Tak kalah pentingnya, guru membuat beberapa pertanyaan tingkat tinggi agar siswa mampu berpikir memecahkan masalah serta mengembangkan berbagai kemungkinan solusi dan menetapkan solusi yang terbaik. Kelebihan media *Vivocom z-book* ini adalah menghidupkan motivasi siswa, dan dapat digunakan untuk menggali serta mengembangkan potensi siswa, berpikir teratur dan sistematis, logis, berdaya analisis, sebab siswa harus mengurutkan jalannya kisah dengan tepat. Seperti yang diungkapkan Mangunwijaya (2003:186) bahwa kemampuan komunikatif yang jelas, logis, bening, mengekspresikan budi dan gagasan, daya analisis yang tajam, kemampuan sintetik yang kuat, adalah tuntutan yang mutlak meningkat tajam dalam zaman budaya informasi ke depan.

## Minat Belajar

Minat belajar adalah dorongan ketertarikan atau motivasi untuk menggali pengetahuan. Minat itu memiliki satu kesatuan dengan kebutuhan (Arifin, 2014: 241), dan merupakan sebuah perpanjangan dari sebuah pilihan yang memiliki tujuan dengan jelas, serta makna itu menyiratkan adanya upaya besar yang diperuntukkan untuk mengembangkan sesuatu (Brown, 2001: 72).

Untuk mengukur minat, indikator yang digunakan meliputi motivasi, perhatian, perasaan serta sikap (Arifin, 2014: 241). Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan skala minat. Minat dalam penelitian ini adalah angka yang diperoleh dari angket siswa

mengenai minat belajarnya, ditambah dengan angka yang diperoleh dari angket guru. Angka yang diperoleh dibagi dua dan dikategorikan menurut tabel minat berikut:

**Tabel 1. Rentang skor untuk minat Siswa**

Skor rata-rata	Kriteria
1,00-1,49	Tidak berminat
1,50-2,49	Kurang berminat
2,50-3,49	Cukup berminat
3,50-4,49	Berminat
4,50-5,00	Sangat berminat

### Hasil Belajar

Hasil belajar berupa perubahan tingkah laku, yang dari tidak faham menjadi faham. Hasil belajar dalam jangka waktu tertentu diukur dengan cara mengamati dan memberi tes apakah peningkatan telah terjadi; bila belum, perlu diselidiki apakah ada metode yang kurang menarik, dan apakah karena media belum digunakan secara maksimal.

Dalam penelitian ini hasil belajar murid yang berasal dari ulangan harian (UH) dan tes percakapan digunakan sebagai hasil belajar. Rumusnya adalah ulangan harian ditambah hasil nilai percakapan siswa sebagai presentasi *retelling a story* dibagi dua.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen satu kelompok, yaitu desain pre-tes dan post-tes:

O<sub>1</sub>XO<sub>2</sub>. O<sub>1</sub> yaitu tes/observasi sebelum ada perlakuan. X adalah perlakuan. O<sub>2</sub> adalah tes setelah perlakuan.

### Subyek

Ada 35 subyek penelitian yang terdiri atas 17 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Mereka adalah siswa kelas sembilan semester genap. Semua siswa (100%) dapat mengoperasikan laptop. Sebelum dilaksanakan eksperimen minat siswa terhadap membaca bacaan bahasa Inggris, sebesar 20 % (7 siswa) menyatakan sangat suka dan 51% (18 siswa) menyatakan sedang-sedang saja, karena kurang faham, dan 29% (10 siswa) menyatakan kurang suka.

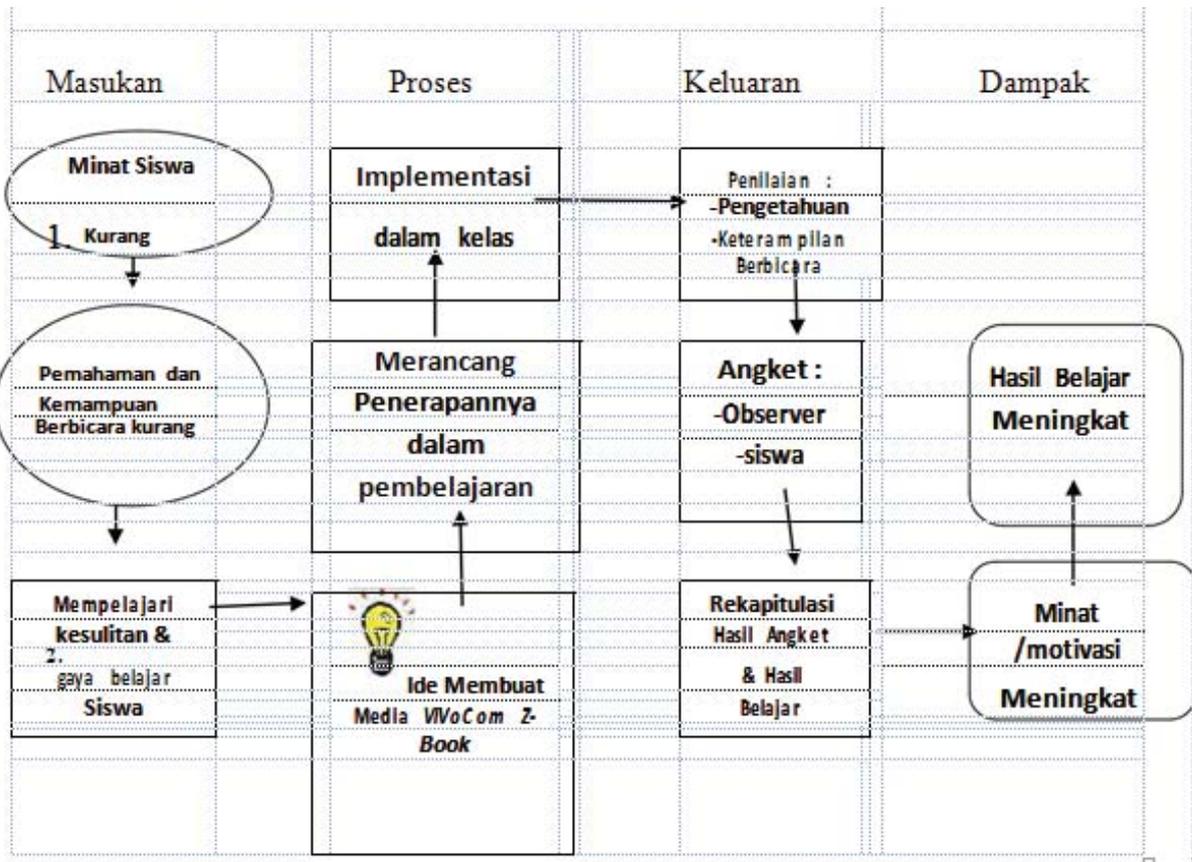
### Instrumen

Instrumen yang dikembangkan untuk mengukur minat siswa berupa perangkat observasi dan angket untuk guru dan siswa. Instrumen untuk mengukur hasil belajar menggunakan tes tulis dengan rubrik penilaian performansi bercakap ketika siswa mempresentasikan hasil kerja mereka.

## Prosedur

Eksperimen ini diawali dengan kegiatan menyampaikan kompetensi dasar dan indikator ketercapaian oleh guru. Kemudian guru mempresentasi materi menggunakan inovasi *videoscribe sparkol*. Dilanjutkan dengan gambar komik beserta pengenalan kosakata baru. Komik merupakan visualisasi dari teks naratif cerita rakyat. Dilanjutkan dengan siswa mengurutkan gambar-gambar *ComicLife3* secara berurutan dan logis dalam kelompok-kelompok kecil. Di sini guru memberikan media *Z-Book* atau buku zigzag bolak-balik untuk mengurutkan sesuai urutan yang benar. Siswa difasilitasi dengan lembar kerja kelompok berupa peta cerita yang menjadi kerangka teks naratif. Siswa berdiskusi dan mengisi peta cerita yang diberikan guru dalam bentuk tulisan. Kegiatan dilanjutkan dengan presentasi oleh siswa secara kelompok. Siswa per kelompok menjelaskan kepada seluruh kelas mengenai alasan atau dasar dari pemikiran tentang urutan gambar yang disusunnya. Di penghujung kegiatan peserta didik dibimbing guru membuat kesimpulan secara bersama-sama mengenai cerita rakyat tersebut, khususnya tentang nilai-nilai moral yang terkandung dalam narasi cerita rakyat tersebut.

Siswa juga diberi kesempatan untuk mendapatkan tugas mandiri untuk mencari cerita rakyat yang lain, untuk kemudian dipelajari sebagai tindak lanjut kegiatan pembelajaran, dan membuat rancangan komik dalam versi mereka sendiri.



Gambar 1. Bagan Alur Proses Media *Vivocom Z-Book*

## Menyiapkan Media Vivocom Z-Book

Langkah pertama menyiapkan tampilan sparkol melalui Google.

Langkah kedua, masukkan teks, tekan tombol “T” pada toolbar putih di atas kiri, tambahkan ilustrasi, klik tombol gambar gunung, masukkan chart atau graafik dengan klik gambar grafik

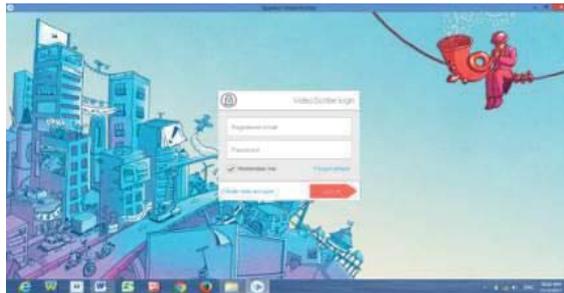
Langkah ketiga, untuk mengganti warna dasar , tekan gambar kertas, tambahkan lagu dengan tombol tangga nada, rekam suara, pakai tombol gambar mikrofon, ganti animasi pulpen, stabile, selerekan memakai ikon tangan.

Langkah keempat, mengatur waktu untuk menulis/menggambar, waktu *pause*/berhenti sesaat, dan juga waktu pergantian dengan mengklik tombol kertas di samping kanan masing-masing gambar/ tulisan.

Langkah ketujuh adalah pembuatan Com (=Comiclif3). Aplikasi Comiclif3 dapat diunduh secara gratis dan dapat digunakan dalam jangka waktu tertentu.

Langkah Kedelapan adalah memasukkan judul dengan cara mengklik “Your Title Here” seperti contoh berikut, dan dilanjutkan dengan menulis pada kotak dialog untuk membuat balon-balon percakapan.

Langkah kesembilan adalah membuat z-book. *Double tape* digunakan untuk menempelkan mika ke buku zigzag dan lipat karton besar menjadi delapan bagian dengan bentuk memanjang agar menjadi bentuk zigzag yang bolak-balik untuk mengisi gambar.



Gambar 1: Tampilan menu Sparkol



Gambar 2: kartu puzzle yang siap dimainkan siswa.



Gambar 3: Tampilan awal ComicLife 3



Gambar 4: Tampilan dengan Menyisipkan Judul

Gambar 5:  
Tampilan  
buku  
zig-zag





Gambar 6: Tampilan ComicLife3

**Tabel 2: Minat dan hasil belajar siswa dengan sebelum menggunakan Media Vivocom Z-Book**

No.	Data Siswa	Uraian
1	Data Proses: Minat Siswa	Skor rata-rata minat siswa terhadap Bahasa Inggris adalah 2,16, dalam kategori "kurang berminat"
2	Data Hasil: Hasil Belajar Siswa	71% siswa tuntas dan 29% belum tuntas.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Untuk mendapatkan data hasil belajar, guru menggunakan nilai hasil ulangan harian dan pengamatan diskusi/presentasi siswa dengan KKM 77. Ulangan harian dalam bentuk tes tertulis uraian. Pengamatan diskusi dan presentasi dilakukan dengan cara mengamati keaktifan siswa dan kemampuan siswa ketika presentasi. Siswa, diberi angket agar kita mengetahui seberapa minatnya pada kali ini. Tentang minat, sebelum diperkenalkan kepada Media *Vivocom Z-Book*, 11 siswa kurang berminat terhadap pembelajaran, karena siswa masih mengalami kendala, baik untuk memahami materi pelajaran maupun untuk presentasi isi cerita naratif yang dipelajari dengan ekspresi dan kalimat mereka sendiri-sendiri. Sehingga masih terdapat 29% dari siswa Kelas 9 yang belum belajar dengan tuntas. Namun, setelah diperkenalkan kepada Media *Vivocom Z-Book* terjadi peningkatan minat belajar siswa. Kategori minat siswa yang semula kurang berminat, menjadi sangat berminat, serta ketuntasan siswa menjadi sangat baik; 32 siswa (94%) dari total 35 siswa menjadi sangat berminat.

**Tabel 2. Data Proses dan Data Hasil Siswa Menggunakan Media Vivocom z-book**

No.	Data Siswa	Uraian
1	Data Proses: Minat Siswa	Skor rata-rata minat siswa sebesar 4,53 masuk pada kriteria "Sangat Berminat" terhadap pembelajaran Bahasa Inggris
2	Data Hasil: Hasil Belajar Siswa	91% siswa tuntas belajar, 9% siswa belum tuntas belajar

Penjelasan tentang kategori minat ini tercantum pada Tabel 3, sebagai berikut:

**Tabel 3. Tabel Kriteria Minat Siswa**

Skor rata-rata	Kriteria
1,00-1,49	Tidak berminat
1,50-2,49	Kurang berminat
2,50-3,49	Cukup berminat
3,50-4,49	Berminat
4,50-5,00	Sangat berminat

Tentang hasil belajar siswa, baik ulangan harian maupun presentasi menjadi meningkat karena mereka sangat berminat dalam mempelajari pelajaran. Hal ini tak terlepas dari hasil inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas dengan menggunakan media teknologi digital yang diminati siswa (Uno & Koni, 2013:10). Selain itu, media ini praktis digunakan dan mudah duplikasi oleh siswa.

## SIMPULAN

Penggunaan media *Vivocom z-book* di kelas IX SMPN 2 Sidoarjo dapat meningkatkan minat siswa. Dengan meningkatnya minat belajar, hasil belajar siswa juga dengan sendirinya meningkat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Vivocom z-book* adalah seperangkat media yang bermanfaat. Dalam proses belajar dengan mengurutkan gambar-gambar *Comiclif3* yang acak dan penggunaan media *Z-Book*, siswa juga ditantang untuk mengembangkan kreativitasnya dan keterampilan belajar dengan menggunakan teknologi informasi dan teknologi digital. Pada akhir kegiatan memahami cerita rakyat narasi guru dan siswa berkesempatan untuk membahas pesan moral erita sebagai nilai luhur bangsa. Hal ini sangat baik untuk pendidikan karakter. Siswa juga diberi kesempatan untuk mencari teks bahasa Inggris sendiri, dan menulis serta membuat komik sendiri. Keterampilan berbahasa dan kreatifitas siswa dengan sendirinya juga akan terasah. Maka, dapat disarankan bahwa guru dapat menggunakan media *Vivocom z-book* untuk digunakan memahami teks narasi dan juga untuk mengembangkan keterampilan bercakap siswanya dalam Bahasa Inggris.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Manuskrip ini ditulis berdasarkan Naskah Perlombaan Karya Inovasi Pembelajaran Guru SMP Tingkat Nasional Tahun 2017 atas bantuan dari Kesharlindung, Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan, Kemendikbud. Karena itu, saya sampaikan terima kasih kepada Direktoral GTK dan kepada editor jurnal *Didaktika Pendidikan Dasar*, sehingga karya inovasi saya dapat diterbitkan dan dapat dibaca oleh banyak guru yang saya harap dapat memanfaatkan karya invovasi saya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. 2014. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Brown, H.D. 2001. *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: Addison Weasley Longman,Inc.
- Mangunwijaya, Y.B. 2003. *Impian dari Yogyakarta: Kumpulan Esai Masalah Pendidikan*. Jakarta: Kompas
- Sudjana, N., & Rivai, A. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Suyatno, 2009. *Media Pembelajaran*. Universitas Negeri Surabaya.
- Uno, H.B., & Koni, S. 2013. *Asesment Pembelajaran*. Jakarta: Bumiaksara.

## **PERMAINAN GAIB (GAWANG AJAIB) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GERAK DASAR LEMPAR TANGKAP SISWA KELAS VI-A SDN 1 LOSARI**

**Arif Prabowo**  
SDN 1 Losari  
(Arifprabowo81@yahoo.co.id)

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar lempar tangkap dengan permainan gawang ajaib pada siswa sekolah dasar pada mata pembelajaran penjasorkes. Subjek yang adalah duapuluh tiga siswa kelas VIa SD Negeri 1 Losari Tahun Pelajaran 2016/2017. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar gerak dasar lempar tangkap siswa kelas VIa SD Negeri 1 Losari Tahun Pelajaran 2016/2017. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam unjuk gerak dasar lempar tangkap dan peningkatan hasil lempar tangkapnya. Siswa yang memenuhi nilai KKM = 70 pada kondisi awal hanya 5 siswa atau sekitar 22%. Setelah diterapkan pembelajaran inovatif, siswa yang berhasil mencapai KKM meningkat menjadi 21 siswa atau sekitar 91%.

**Kata kunci :** Hasil belajar, permainan gawang ajaib

## ***MAGIC WICKET FOR IMPROVING CHILDREN'S BASIC MOVEMENT, CATCHING AND THROWING IN ELEMENTARY SCHOOL***

**Arif Prabowo**  
Public Elementary School 1 Losari  
Arifprabowo81@yahoo.co.id

### **ABSTRACT**

*The research objective was to improve children's movement, catching and throwing through wicket game during physical education. The subjects included twenty three six graders at the Public Elementary School 1 Losari in the academic year of 2016/2017. Data collection technique applied observation checklist. Data were analyzed descriptively and quantitatively. Research results show an improvement in the children's basic movement, catching and throwing through magic wicket. The children's improvement was evidenced in their learning outcomes. Prior learning, only five children (22%) achieved the minimum mastery level = 70. However, there are twenty one children (91%) achieved the minimum mastery level after learning.*

**Keywords:** Learning outcomes, magic wicket

## PENDAHULUAN

Pada mata pelajaran penjasorkes di sekolah dasar, salah satu gerak dasar yang dipelajari adalah lempar tangkap menggunakan bola kecil. Kompetensi dasar dalam silabus kelas VI sekolah dasar yang memuat materi gerak dasar lempar tangkap adalah mempraktikkan gerak dasar salah satu permainan bola kecil dengan koordinasi dan kontrol yang baik dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama sportivitas dan kejujuran. Indikatornya antara lain, siswa mampu melakukan gerak dasar melempar dan menangkap dengan kontrol yang baik. Hasil belajar yang dinilai adalah kemampuan melakukan gerak dasar lempar tangkap, hasil lempar tangkap dan aktivitas selama pembelajaran. Dalam pembelajaran gerak dasar lempar tangkap, idealnya digunakan alat pembelajaran yang dapat mendukung untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan gerak dasar lempar tangkap, sesuai dengan pendapat Soekidjo dalam Kristiyanto (2010, Hlm. 130) bahwa alat pembelajaran yang baik memberikan hasil guna yang tinggi ditinjau dari segi pesannya dan kepentingan siswa yang sedang belajar. Pembelajaran gerak dasar lempar tangkap juga idealnya dilakukan dalam bentuk permainan yang bervariasi, sesuai dengan salah satu karakteristik siswa sekolah dasar menurut Sumantri dan Nana Sayodih dalam Wardani (2017) yaitu suka bermain. Penggunaan alat pembelajaran yang tepat dan bentuk permainan yang bervariasi dapat menjadikan hasil belajar siswa menjadi maksimal.

Hasil belajar gerak dasar lempar tangkap siswa kelas VIa SDN 1 Losari Tahun Pelajaran 2016/2017 masih sangat rendah. Dari observasi awal pada siswa kelas VIa SDN 1 Losari Tahun Pelajaran 2016/2017, siswa yang mendapatkan nilai memenuhi KKM (70) hanya 5 siswa atau 22% dari 23 siswa. Hal ini disebabkan pembelajaran gerak dasar lempar tangkap di SDN 1 Losari hanya menggunakan bola tenis yang digunakan dalam permainan lempar tangkap dan permainan kasti. Saat kegiatan pembelajaran lempar tangkap, kemampuan siswa melakukan gerak dasar lempar tangkap dengan baik dan benar masih sangat rendah. Kebanyakan siswa kurang kontrol saat melempar bola. Bola dilempar dengan keras, kurang terarah, sulit untuk ditangkap, sehingga menyebabkan hasil lempar tangkapnya sedikit. Saat bermain kasti, siswa banyak melakukan operan atau lemparan yang tidak terarah dan kurang bekerja sama. Selain itu, banyak siswa yang kurang bersemangat saat melakukan permainan kasti.

Dari permasalahan di atas, maka perlu dibuatkan alternatif tambahan alat pembelajaran selain bola tenis. Dibuatkan juga bentuk permainan menggunakan alat pembelajaran tersebut agar hasil belajar gerak dasar lempar tangkap siswa meningkat. Alat pembelajaran tersebut adalah gawang ajaib atau disingkat gaib. Gawang ajaib terbuat dari paralon yang dibentuk seperti gawang dan dipasang pada tiang penyangga. Dinamakan gawang ajaib karena gawang tersebut dapat diatur ketinggiannya. Gawang ajaib bisa digunakan dalam permainan. Bentuk permainan gawang ajaib ada dua, yaitu lempar tangkap gaib dan bola tangan gaib.

Semua permainan gawang ajaib merupakan permainan menggunakan gerak dasar lempar tangkap. Selain itu, permainan gawang ajaib melatih siswa untuk dapat melakukan gerak dasar lempar tangkap dengan koordinasi dan kontrol yang baik. Bentuk permainannya mudah dilakukan, menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar lempar tangkap siswa kelas VIa SDN 1 Losari Tahun Pelajaran 2016/2017.

Hasil belajar gerak dasar lempar tangkap siswa kelas VIa SDN 1 Losari Tahun Pelajaran

2016/2017 masih sangat rendah. Kemampuan siswa melakukan gerak dasar lempar tangkap dan mengontrol bola dengan baik dan benar saat melakukan lempar tangkap bola masih sangat rendah, sehingga hasil lempar tangkapnya sedikit. Hal tersebut disebabkan alat pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran gerak dasar lempar tangkap kurang bervariasi, belum ada alat pembelajaran yang bisa digunakan untuk melatih siswa mengontrol bola saat melakukan lempar tangkap secara maksimal. Pada saat melaksanakan permainan, siswa kurang bersemangat karena bentuk permainannya kurang bervariasi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibuatlah alternatif alat pembelajaran gawang ajaib dan bentuk permainannya. Permainan gawang ajaib ada dua yaitu lempar tangkap gaib dan bola tangan gaib. Permainan gawang ajaib melatih siswa untuk dapat melakukan gerak dasar lempar tangkap dengan koordinasi dan kontrol yang baik. Bentuk permainannya mudah dilakukan, menarik dan menyenangkan. Dari hal tersebut, maka rumusan permasalahan inovasi pembelajaran ini adalah: “Apakah permainan gawang ajaib dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar lempar tangkap siswa kelas VIa SDN 1 Losari Tahun Pelajaran 2016/2017 ?”

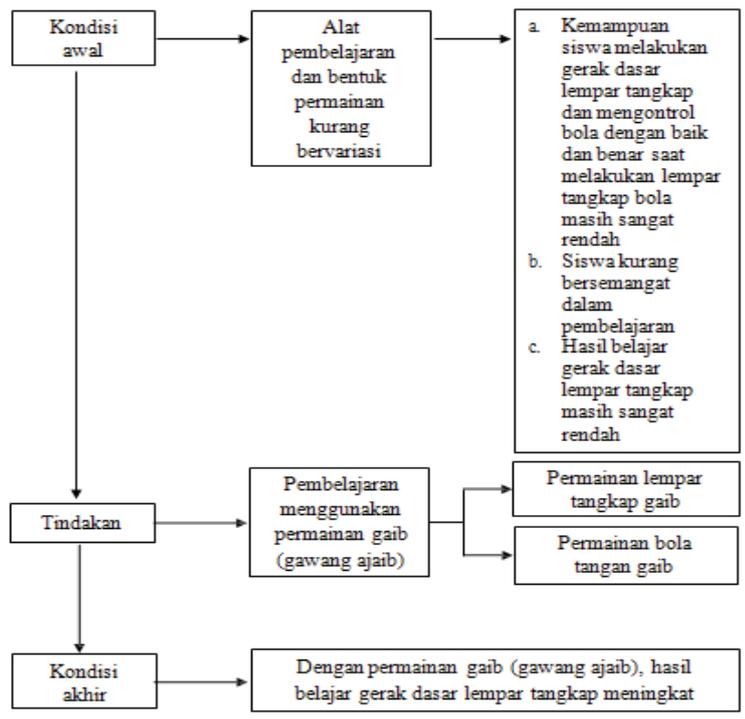
Tujuan dari pembuatan alat pembelajaran dan bentuk permainan gawang ajaib adalah agar siswa dapat melakukan gerak dasar lempar tangkap dengan kontrol yang baik, hasil lempar tangkapnya meningkat, siswa bersemangat dan saling bekerja sama dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga hasil belajarnya bisa maksimal. Implementasi karya inovasi pembelajaran ini berdampak positif, baik bagi siswa, guru maupun sekolah. Hasil belajar gerak dasar lempar tangkap siswa kelas VIa SDN 1 Losari Tahun Pelajaran 2016/2017 meningkat. Siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga semakin terpacu untuk mengembangkan karya inovasi yang sudah dibuat dan membuat karya inovasi yang baru. Sedangkan dampak bagi sekolah adalah, kualitas pembelajaran di sekolah semakin meningkat.

## METODE PENELITIAN

Subyek penelitian adalah 23 siswa kelas VIa SDN 1 Losari Tahun Pelajaran 2016/2017 dalam pembelajaran Penjasorkes dengan materi gerak dasar lempar tangkap dengan menggunakan Permainan gawang ajaib.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah observasi. Sebagai instrumen penilaian yaitu lembar observasi. Hasil pembelajaran ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar gerak dasar lempar tangkap siswa kelas VIa SD Negeri 1 Losari Tahun Pelajaran 2016/2017.

Gawang ajaib terbuat dari paralon yang dibentuk seperti gawang dan dipasang pada tiang penyangga. Dinamakan gawang ajaib karena gawang tersebut dapat diatur ketinggiannya. Bentuk permainan gawang ajaib ada dua, yaitu permainan lempar tangkap gaib dan permainan bola tangan gaib. Semua permainan gawang ajaib merupakan permainan menggunakan gerak dasar lempar tangkap. Selain itu, permainan gawang ajaib melatih siswa untuk dapat melakukan gerak dasar lempar tangkap dengan kontrol yang baik. Bentuk permainannya mudah dilakukan, menarik dan menyenangkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar lempar tangkap siswa kelas VIa SDN 1 Losari Tahun Pelajaran 2016/2017. Secara sederhana, alur prosesnya dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Proses Belajar Dengan Gaib

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Indikator kompetensi dasar yang akan dicapai adalah siswa dapat melakukan gerak dasar melempar dan menangkap dengan kontrol yang baik dengan penuh semangat, sportivitas dan kerjasama. Dari indikator tersebut, hasil belajar yang akan dinilai adalah unjuk kerja gerak dasar lempar tangkap, hasil lempar tangkap dan aktivitas selama pembelajaran.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah penggunaan alat pembelajaran dan strategi pembelajaran. Penggunaan alat pembelajaran dan strategi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar lempar tangkap, diperlukan alat pembelajaran yang dapat melatih siswa melakukan lempar tangkap dengan kontrol yang baik. Selain itu, alat pembelajaran tersebut digunakan dalam bentuk permainan, sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang suka bermain.

Berdasarkan kajian teori tersebut, maka ide dasar inovasi pembelajaran ini adalah membuat alat pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa melakukan gerak dasar lempar tangkap dengan kontrol yang baik. Selain itu, alat pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam bentuk permainan yang menarik dan mudah dilakukan yang bisa membuat siswa menjadi antusias dan bersemangat dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga hasil belajar gerak dasar lempar tangkapnya maksimal.

Berdasarkan ide dasar di atas, penulis mengembangkan salah satu alternatif inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar lempar tangkap yaitu gawang ajaib. Gawang ajaib terbuat dari paralon yang dibentuk menjadi gawang dan dipasang pada tiang penyangga. Dinamakan gawang ajaib karena gawang tersebut dapat diatur ketinggiannya.



Gambar 2. Gawang Ajaib

Gawang ajaib dapat digunakan dalam permainan. Permainan gawang ajaib ada dua, yaitu lempar tangkap gaib dan bola tangan gaib. Semua permainan gawang ajaib menggunakan gerak dasar lempar tangkap dan membutuhkan kontrol yang baik dalam pelaksanaannya.

Proses Penemuan/Pembaharuan

### 1. Alat dan Bahan

- a. Pipa paralon ukuran  $\frac{1}{2}$  inchi dan  $\frac{3}{4}$  inchi.
- b. Sambungan paralon “T” dan “L” ukuran  $\frac{3}{4}$  inchi.
- c. Kaleng bekas yang terbuat dari plastik.
- d. Paku.
- e. Pasir.
- f. Solder.
- g. Gergaji besi.
- h. Lem.
- i. Pisau/cutter.

### 2. Proses Pembuatan

- a. Gawang
  - 1) Potong pipa paralon  $\frac{3}{4}$  inchi sesuai ukuran yang sudah ditentukan (ukuran 50 cm sebanyak 2 buah, 25 cm sebanyak 4 buah, 10 cm sebanyak 2 buah).
  - 2) Rangkai pipa paralon yang sudah dipotong menjadi gawang menggunakan sambungan pipa paralon “L” dan “T” ukuran  $\frac{3}{4}$  inchi.
- b. Tiang Penyangga
  - 1) Potong pipa paralon  $\frac{1}{2}$  inchi sepanjang 2 meter (untuk 1 buah gawang ajaib dibutuhkan 2 tiang penyangga).
  - 2) Lubangi pipa paralon menggunakan solder dengan jarak tertentu pada dua sisinya saling berhadapan.
  - 3) Lubangi sambungan paralon “T”  $\frac{3}{4}$  inchi pada dua sisinya saling berhadapan.
  - 4) Masukkan sambungan paralon “T”  $\frac{3}{4}$  inchi pada tiang penyangga.
  - 5) Tempat tiang penyangga
  - 6) Potong pipa paralon  $\frac{3}{4}$  inchi sepanjang 60 cm.
  - 7) Lubangi bagian bawah dan tutup kaleng bekas seukuran pipa paralon  $\frac{3}{4}$  inchi menggunakan pisau.
  - 8) Masukkan potongan pipa paralon  $\frac{3}{4}$  inchi pada lubang bagian bawah kaleng bekas hingga ujung paralon berada di dalam lubang.
  - 9) Lem pipa paralon pada lubang bagian bawah.
  - 10) Isi kaleng bekas dengan pasir.
  - 11) Tutup kaleng bekas menggunakan penutup.

### 3. Cara Memasang Gawang Ajaib

- a. Masukkan tiang penyangga pada tempat tiang penyangga.
- b. Kunci sambungan paralon “T” pada tiang penyangga menggunakan paku dengan ketinggian yang sama.
- c. Pasang gawang yang sudah dirangkai pada tiang penyangga.

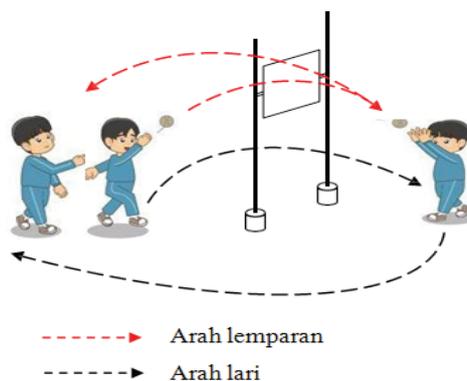


Gambar 3. Alat dan Bahan

#### 4. Cara Penggunaan Gawang Ajaib dalam Pembelajaran

##### a. Permainan lempar tangkap gaib

- 1) Alat yang dibutuhkan
  - a) Bola tenis.
  - b) Gawang ajaib.
- 2) Cara bermain
  - a) Siswa dibagi menjadi beberapa regu sesuai jumlah gawang ajaib.
  - b) Ketinggian gawang diatur sesuai jenis lemparan yang akan digunakan.
  - c) Masing masing regu dibariskan di depan gawang ajaibnya dengan jarak tertentu.
  - d) Siswa paling depan membawa bola. Salah satu siswa menjadi penangkap, berdiri di belakang gawang ajaib.
  - e) Siswa yang membawa bola melempar bola ke dalam gawang ajaib. Siswa penangkap berusaha menangkap bola.
  - f) Setelah melempar, pemain pelempar berlari ke posisi penangkap.
  - g) Kemudian siswa penangkap bola melempar bola ke arah siswa yang tadi berada di belakang pelempar bola pertama. Kemudian berlari ke barisan paling belakang dari regunya.
  - h) Permainan selesai setelah semua siswa melakukan lempar tangkap.
  - i) Ketinggian gawang bisa diatur disesuaikan dengan jenis lemparan dan jarak lemparan yang akan dilakukan.

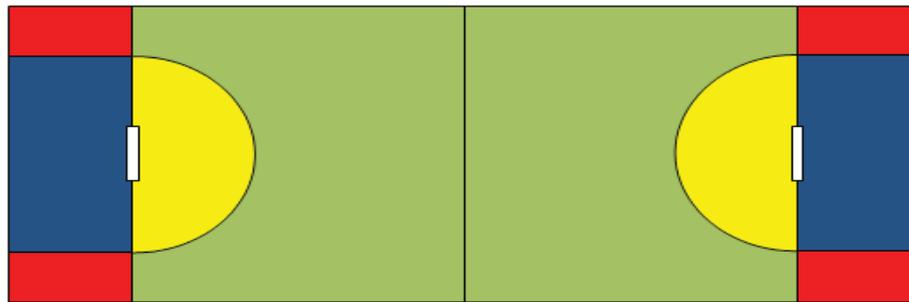


Gambar 4. Permainan Lempar Tangkap Gaib

##### b. Permainan bola tangan gaib

- 1) Alat yang dibutuhkan
  - a) Bola tenis 1 buah.
  - b) Gawang ajaib 2 buah.
- 2) Waktu permainan
  - a) Lamanya disesuaikan dengan jumlah regu dan waktu pembelajaran.
  - b) Permainan dilaksanakan dalam dua babak.
- 3) Pemain
  - c) Permainan terdiri dari dua regu saling berhadapan.
  - d) Jumlah pemain disesuaikan dengan ukuran lapangan.
- 4) Bentuk dan ukuran lapangan.

Ukuran lapangan disesuaikan dengan kondisi lingkungan, berbentuk persegi panjang.



Gambar 4. Lapangan Permainan Bola Tangan Gaib

### 5) Peraturan permainan

#### a) Penyerang gaib.

- Pemain mengoperkan bola kepada temannya dengan cara dilempar menggunakan satu tangan menggunakan lemparan atas, bawah atau samping. Tidak diperbolehkan mengoper bola dengan menyerahkan.
- Pemain masing-masing regu berusaha memasukan bola ke dalam gawang ajaibnya sendiri.
- Memasukan bola ke gawang ajaib harus dari luar batas area tembak dan boleh dari arah manapun.
- Pemain yang sedang memegang bola tidak boleh berjalan atau berlari, hanya boleh memutar badan atau berbalik dengan salah satu kaki sebagai tumpuan.
- Pemain yang tidak sedang memegang bola boleh bergerak ke arah manapun.
- Pemain tidak boleh merebut bola yang sedang dipegang lawan. Bola hanya boleh diperebutkan saat sudah dilemparkan.
- Semua pemain tidak boleh berada di dalam batas area tembak.

#### b) Penjaga gaib

- Penjaga gaib berada di area penjaga gawang ajaib.
- Penjaga gaib bertugas menangkap bola yang masuk ke gawang ajaib.
- Penjaga gaib bisa diganti oleh penyerang gaib.

#### c) Pada saat permainan.

- Permulaan permainan

Sebelum permainan dimulai, wasit mengundi dua regu yang bertanding untuk memilih tempat gawang ajaib atau bola. Tim yang memilih bola berhak melakukan lemparan pertama dari area bola pertama.

- Bola keluar

» Bola keluar adalah saat bola jatuh di luar lapangan atau pemain yang memegang bola anggota badannya ada yang berada di luar lapangan. Bola yang masuk ke gawang tetapi tidak bisa ditangkap oleh penjaga gaib juga disebut bola keluar.

- » Pemain yang memasukan bola kembali adalah pemain dari lawan yang terakhir menyentuh bola keluar.
- » Jika bola keluar dari samping lapangan, cara memasukannya dengan melemparkan bola dari luar lapangan tempat bola keluar.
- » Jika terjadinya bola keluar dari area penjaga gaib atau samping area gawang ajaib, cara memasukan bola dengan melemparkan bola dari area bola pertama.
- Pelanggaran.  
Pelanggaran terjadi jika:
  - » Pemain melakukan dorongan atau menjatuhkan pemain lawan dengan sengaja.
  - » Pemain yang memegang bola berjalan atau berlari sambil membawa bola.
  - » Pemain merebut bola yang sedang dipegang lawan.Jika terjadi pelanggaran, untuk memulai permainan lagi, bola dilempar dari tempat terjadinya pelanggaran oleh pemain lawan dari regu yang melakukan pelanggaran.
- Gol
  - » Gol terjadi jika pemain berhasil memasukan bola ke dalam gawang ajaib dari luar batas area tembak dan berhasil ditangkap penjaga gaib.
  - » Jika terjadi gol, maka permainan diawali dari area bola pertama.
  - » Regu pemenang adalah regu yang paling banyak memasukan bola ke dalam gawang ajaib dan berhasil ditangkap oleh penjaga gaib.



Gambar 5. Permainan Bola Tangan Gaib

## 1. Aplikasi Praktis dalam Pembelajaran

Permainan gawang ajaib dapat digunakan dalam pembelajaran dengan materi gerak dasar lempar tangkap. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan permainan gawang ajaib adalah lempar tangkap gaib dan bola tangan gaib.

Pertama yang dilakukan dalam permainan lempar tangkap gaib yaitu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah gawang ajaib yang tersedia. Kemudian melakukan permainan lempar tangkap gaib sesuai dengan peraturan. Gawang ajaib diatur ketinggiannya disesuaikan dengan jenis dan jarak lemparan yang akan dilakukan.

Setelah melakukan permainan lempar tangkap gaib, dilanjutkan dengan permainan bola tangan gaib. Siswa dibagi menjadi beberapa regu, disesuaikan dengan jumlah siswa.

Pembagian regu dibuat dengan adil. Siswa yang sudah cukup baik kemampuan lempar tangkapnya dipisah regu, agar permainan menjadi seimbang. Jika regu lebih dari dua, bisa dilakukan pertandingan dengan sistem setengah kompetisi atau sistem gugur. Pada saat permainan, guru menjadi wasit, atau menunjuk salah satu siswa dari regu yang tidak bermain untuk menjadi wasit.

Penilaian aktivitas siswa dilakukan saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan gawang ajaib. Sedangkan penilaian kemampuan melakukan gerak dasar dan hasil lempar tangkap dilakukan pada waktu tersendiri.

Permainan gawang ajaib ini dapat meningkatkan kemampuan kontrol siswa dalam melakukan lemparan dan tangkapan, sehingga hasil belajarnya meningkat.

## 2. Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Permainan gawang ajaib digunakan dalam pembelajaran penjasorkes dengan materi gerak dasar lempar tangkap pada siswa kelas VIa SDN 1 Losari Tahun Pelajaran 2016/2017.

Nilai akhir hasil belajar gerak dasar lempar tangkap siswa diperoleh dari jumlah total nilai yang diperoleh dari 3 aspek setelah dipersentase. 3 aspek tersebut yaitu unjuk gerak dasar lempar tangkap, hasil lempar tangkap dan aktivitas selama pembelajaran, dengan persentase gerak lempar tangkap 40%, hasil lempar tangkap 35% dan aktivitas selama kegiatan pembelajaran 25%. Data unjuk gerak dasar lempar tangkap, hasil lempar tangkap dan aktivitas siswa selama pembelajaran dikumpulkan dengan teknik observasi menggunakan lembar observasi.

## 3. Analisis Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi awal, tingkat hasil belajar gerak dasar lempar tangkap awal adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3. Tingkat Hasil Belajar Gerak Dasar Lempar Tangkap Awal**

No	Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Siswa Tuntas KKM (70)
1	>74	Baik Sekali	0	0%	5 siswa atau 22%
2	70 – 74	Baik	5	22%	
3	65 – 69	Cukup	11	48%	
4	60 – 64	Kurang	7	30%	
5	<60	Kurang Sekali	0	0%	
Jumlah			23	100%	

Siswa kelas VIa SDN 1 Losari Tahun Pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 23 siswa, dalam pembelajaran olahraga materi pembelajaran gerak dasar lempar tangkap dengan menggunakan bola kasti, banyak siswa yang belum mampu melakukan gerak dasar lempar tangkap dengan kontrol yang baik. Pada saat dilaksanakan permainan lempar tangkap, kebanyakan siswa melempar dengan keras dan tidak terarah sehingga sulit ditangkap. Saat bermain kasti, siswa terlihat kurang bersemangat dan bekerja sama dalam pelaksanaannya. Dari hasil observasi awal, hanya terdapat 5 siswa yang berhasil mencapai nilai KKM 70 atau sejumlah 22%, 11 siswa mendapat nilai antara 65 sampai 69

atau sejumlah 48%, 7 siswa mendapat nilai antara 60 sampai 64 atau 30%, dan tidak ada siswa mendapat nilai <60. Berarti masih ada 78% siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Data awal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar gerak dasar lempar tangkap masih sangat rendah.

Setelah pembelajaran dengan permainan menggunakan gawang ajaib, siswa sangat antusias dan bersemangat dalam pelaksanaan pembelajaran. Hampir semua siswa aktif dan melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru. Saat melakukan gerak dasar lempar tangkap, siswa berusaha mengontrol bola dengan baik. Selain itu, saat melakukan permainan gawang ajaib, tampak siswa bekerja sama dengan baik. Dari hasil observasi, dapat dilihat hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 3.4. Tingkat Hasil Belajar Gerak Dasar Lempar Tangkap Inovasi Pembelajaran**

No	Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Siswa Tuntas KKM (70)
1	>74	Baik Sekali	14	61%	21 siswa atau 91%
2	70 – 74	Baik	7	30%	
3	65 – 69	Cukup	2	9%	
4	60 – 64	Kurang	0	0%	
5	<60	Kurang Sekali	0	0%	
Jumlah			23	100%	

Dari tabel di atas, dapat dilihat setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan inovasi pembelajaran terdapat 21 siswa yang berhasil mencapai nilai KKM 70 atau sejumlah 91%, 14 siswa mendapat nilai >74 atau sejumlah 61%, 7 siswa mendapat nilai antara 70 sampai 74 atau sejumlah 30%, 2 siswa mendapatkan nilai antara 65 sampai 69 atau sejumlah 9%, tidak ada siswa mendapat nilai <65 atau sejumlah 0%. Dari data tersebut, dapat diambil kesimpulan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan gawang ajaib hasil belajarnya meningkat, meski masih ada siswa yang mendapat nilai di bawah KKM.

Dari hasil analisis tersebut dapat dibuktikan permainan gawang ajaib dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar lempar tangkap pada siswa kelas VIa SDN 1 Losari Tahun Pelajaran 2016/2017. Hal ini disebabkan karena permainan gawang ajaib merupakan bentuk permainan menggunakan gerak dasar lempar tangkap yang sesuai dengan karakter anak sekolah dasar yang senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok. Selain itu, permainan gawang ajaib juga melatih siswa untuk dapat mengontrol bola dengan baik saat melakukan gerakan melempar dan menangkap. Dalam permainan gawang ajaib juga membutuhkan kerja sama yang baik agar memenangkan permainan. Permainan gawang ajaib yang menyenangkan dan peraturan permainan yang mudah dilaksanakan membuat seluruh siswa antusias dan bersemangat dalam melaksanakannya

## SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa permainan gaib (gawang ajaib) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIa SDN 1 Losari Tahun Pelajaran 2016/2017. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam unjuk gerak dasar lempar tangkap dan peningkatan hasil lempar tangkapnya. Selain itu, siswa bersemangat dan saling bekerja sama selama proses pembelajaran. Siswa yang memperoleh hasil belajar memenuhi nilai KKM (70) pada kondisi awal hanya 5 siswa atau sekitar 22%, setelah diterapkan pembelajaran menggunakan inovasi, siswa yang berhasil mencapai KKM (70) meningkat menjadi 21 siswa atau sekitar 91%.

Sesuai dengan simpulan, serta dalam rangka meningkatkan pembelajaran penjasorkes di sekolah, maka dapat disampaikan saran:

1. Bagi Sekolah; Alat dan fasilitas yang digunakan dalam pembelajaran penjasorkes hendaknya ditambah dan dilengkapi sesuai dengan kebutuhan atau jumlah siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.
2. Bagi Guru; Perlu membuat lebih banyak lagi bentuk permainan gawang ajaib agar lebih lebih bervariasi sehingga bisa digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran penjasorkes dan disesuaikan dengan karakter dan kondisi siswa.
3. Bagi Siswa; Siswa hendaknya selalu bersemangat, disiplin dan tanggung jawab dalam melaksanakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, sehingga dapat memperoleh hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Disampaikan terimakasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah berkenan membantu penulisan makalah ini. Semoga Allah SWT memberikan kepada kita semua.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arochny, D.** (2017). *Gerak dasar lempar tangkap*. Diperoleh dari [http://dedy-arochny.blogspot.com/2012/11/blog-post\\_13.html](http://dedy-arochny.blogspot.com/2012/11/blog-post_13.html) diakses pada 7 Maret 2017.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring** (2017). Diperoleh dari <http://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/main> diakses pada 11 April 2017.
- Kristiyanto, A.** (2010). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam pendidikan jasmani & kepelatihan olahraga*, Surakarta: UNS Press.
- Munadi, Y.** (2012). *Media pembelajaran (sebuah pendekatan baru)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Sudjana, N.** (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wardani, P.D.** (2017). *Implementasi pendidikan anak usia sekolah dasar*. Diperoleh dari <http://pulgundwiwardani.wordpress.com> diakses pada 11 April 2017.

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERSAMAAN KUADRAT MELALUI ANDROID UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA**

**Asep Wahyudin**

SMPN 1 Subang, Jawa Barat

(cheepy.ydas@yahoo.co.id atau asepw4hyud1n@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi persamaan kuadrat yang ramah lingkungan. Pendekatan yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan model ADDIE. Pengumpulan data diawali dengan menganalisis materi persamaan kuadrat beserta langkah pembelajarannya dan pengembangan media pembelajaran berbasis TIK. Hasil analisis dibuat desain awal dari media pembelajaran, kemudian dikembangkan, diimplementasikan, dan dievaluasi. Hasil validasi prototipe media ini terdiri atas: 1) aspek materi validasi I dan II dengan nilai 112,7 dan 120,62 dari maksimal 140 (sangat baik); 2) aspek media nilai 46,39 dan 53,16 dari maksimal 65; 3) aspek teknis nilai 30,2 dan 30 dari maksimal 45 dengan rekomendasi layak untuk dikembangkan. Setelah uji coba 10 responden menyatakan media tersebut sangat baik, 14 responden menyatakan baik, dan 7 responden menyatakan cukup. Hasil tes formatif menunjukkan bahwa kompetensi siswa tergolong sangat baik dengan rata-rata skor 76,17 atau meningkat 20 poin.

**Kata kunci:** *Pengembangan media android, persamaan kuadrat*

## ***DEVELOPMENT OF MEDIA THROUGH ANDROID FOR IMPROVING THE STUDENTS' INTEREST IN LEARNING QUADRATIC EQUATION***

**Asep Wahyudin**

State Junior Secondary School, Subang District, West Java

(cheepy.ydas@yahoo.co.id atau asepw4hyud1n@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*The research objective was to develop environmentally sensitive media through android for improving the students' interest in learning quadratic equation. A Research and Development (R&D) with ADDIE model was designed to improve the students' interest. Data were collected through content analysis of quadratic equation and implementation of technology-based learning procedures. The media was developed, implemented and evaluated. The media was validated by two experts on content with values of 112.7 and 120.62 respectively; validation on media with values 46.39 and 53.16 respectively; validation on technicality with values 30.2 dan 30.0 respectively. The formative evaluation result shows that the students' learning interest could be improved to a score of 76.17 with 20 point increment.*

**Keywords:** *Media development, android, quadratic equation*

## PENDAHULUAN

Gempuran teknologi informasi dan komputer berdampak pada semakin cepatnya perubahan-perubahan terjadi di sekitar kita. Sebelum era ini siswa hidup dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Pada saat ini setiap siswa hidup dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan dunia maya. Hal ini terjadi karena semakin mudahnya orang untuk mengakses internet, yang dapat dilakukan kapan dan dimanapun dengan menggunakan android atau *smartphone*. Ternyata booming *smartphone* ini berdampak pada habisnya waktu untuk berinteraksi sosial, belajar, dan beristirahat. Hasil riset Birbeck, University of London menyatakan “*For every additional hour of touchscreen use during the day, children were sleeping for nearly 16 minutes less in each 24 hour period.*” (Departement of Psychological Sciences, 2017:1) Fakta ini menunjukkan bahwa gempuran teknologi informasi dapat berdampak buruk bagi kesehatan siswa dalam jangka panjang.

Idealnya kehadiran android atau *smartphone* dapat mempermudah proses pembelajaran, karena android dapat menjadi sumber informasi belajar yang handal, cepat, mudah, dan mampu membantu proses transfer ilmu pengetahuan menjadi mudah karena kemampuan penyampaian informasi yang lebih cepat dan melibatkan banyak indera manusia (multimedia). Namun di sisi lain ternyata android dapat menjadi sesuatu yang membahayakan dalam jangka waktu yang panjang, mulai dari mengurangi jatah waktu untuk beraktivitas sosial, mengganggu kesehatan fisik (dapat berupa obesitas, pembengkokkan leher) dan rohani (kecanduan, apatis, mudah marah).

Langkah terbaik yang perlu diambil agar *booming* gadget ini dapat diminimalisir dampak negatifnya. Dalam hal ini ada dua pilihan yang dapat digunakan, yakni menutup/memblokir/melarang penggunaan android atau membiarkan namun dengan “penanganan khusus”. Namun jika kita simak pendapat Indrajit (Indrajit, 2016: 9) yang menyatakan pendekatan menutup atau blokir terhadap serbuan teknologi komunikasi dan informasi tidak efektif karena hanya bersifat sementara dan tidak esensial, mengingat kunci utama untuk melindungi siswa terletak pada kemampuan guru atau orang tua dalam menanamkan sensor diri (*selfcensorship*) pada siswa. Dalam hal ini justru kita harus memanfaatkan animo siswa dalam menggunakan android untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mengarahkan agar digunakan untuk membantu belajar melalui akses ke website yang berkaitan dengan materi pembelajaran, dalam penelitian ini persamaan kuadrat.

Pendekatan pembelajaran abad 21 dikembangkan melalui pendekatan saintifik yang mensyaratkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran, diyakini dapat berdampak langsung pada tujuan peningkatan kualitas pembelajaran, karena: (1) pendekatan dengan kehidupan nyata/kontekstual; (2) partisipasi aktif siswa; (3) dapat digunakan setiap waktu sesuai kebutuhan; (4) menyesuaikan dengan gaya belajar yang beragam; (5) membantu meningkatkan kompetensi individu; dan (6) penggunaan sumber daya yang modular (Indrajit, 2016: 12).

Minat belajar dalam Slameto (2010: 57) merupakan salah satu faktor yang menunjang keberhasilan belajar. Salah satu cara mengembangkan minat siswa untuk memahami materi persamaan kuadrat matematika, ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Seorang siswa mempunyai minat yang besar terhadap pembelajaran matematika maka diharapkan nilai hasil belajar matematika meningkat ke arah yang lebih baik. Muhibiddin (2009:46) menjelaskan bahwa minat belajar matematika adalah perasaan senang terhadap pelajaran matematika di mana

seorang siswa menaruh perhatian yang besar terhadap matematika dan menjadikan matematika pelajaran yang mudah. Berdasarkan beberapa pendapat

Harapan penelitian ini adalah menciptakan suasana belajar siswa dalam memanfaatkan android tidak terganggu tetapi tujuan guru atau orang tua dapat tercapai untuk membelajarkan siswa. Dengan demikian latar belakang atau tujuan dari pengembangan inovasi media pembelajaran ini terletak pada bagaimana menciptakan informasi atau bahan belajar yang dapat diakses dengan media android.

### **Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Matematika persamaan kuadrat memerlukan media pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang interaktif pada saat ini, salah satunya adalah *android*.
3. Pengembangan media pembelajaran harus mampu memudahkan siswa menerima materi pembelajaran secara kongkrit dan media mudah digunakan secara fleksibel.
4. Inovasi pemanfaatan *android* memerlukan tahap-tahap pengembangan melalui metode penelitian pengembangan model *ADDIE*.

### **Tujuan**

Tujuan dari pengembangan inovasi media pembelajaran persamaan kuadrat ini adalah:

1. Untuk membuat suatu inovasi media belajar yang dapat memposisikan *android* sebagai media untuk meningkatkan minat belajar matematika persamaan kuadrat pada siswa kelas VIII;
2. Untuk membuat suatu rangkaian aktivitas belajar yang berdampak pada proses pembelajaran yang memanfaatkan *android* sebagai sarana belajar untuk mengurangi penggunaan media kertas.

### **Manfaat**

Manfaat yang diharapkan dari pengembangan inovasi media pembelajaran android ini adalah:

#### **1. Siswa:**

- a. Tersedianya sumber belajar alternatif yang dapat diakses melalui kegiatan yang disenangnya (mengakses data melalui *android*);
- b. Tersedianya rangkaian kegiatan belajar yang dapat dilakukan kapan dan dimanapun, dengan mengurangi penggunaan kertas.

#### **2. Guru sebagai pengembang media pembelajaran berbasis android:**

- a. Tersedianya media pembelajaran alternatif yang dapat mengakomodir penggunaan teknologi komunikasi dan informasi untuk membelajarkan siswa;
- b. Terpenuhinya tantangan kompetensi profesionalisme guru dalam rangka pengembangan kompetensi berkelanjutan.

#### **3. Sekolah**

- a. Tersedianya sumber kegiatan belajar-mengajar alternatif yang dapat digunakan oleh siapa pun, kapan pun dan dimana pun;
- b. Terpenuhinya tantangan pemenuhan kebutuhan sarana/prasarana kegiatan belajar-mengajar.

#### 4. Peneliti selanjutnya

a. Sebagai salah satu rujukan untuk peneliti selanjutnya.

### METODE PENELITIAN

#### Desain Penelitian

Branch (2009: 1) desain penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan model (*research and development*) model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), maka dilaksanakanlah pengembangan media pembelajaran berbasis android. Secara sirkular pengembangan dimulai dengan analisis terhadap permasalahan dan tujuan, kemudian pembuatan disain/rancangan media, pembuatan prototipe, implementasi dan evaluasi secara terus menerus sampai tercapai titik kepuasan pengembangan media pembelajaran ini,

Berdasarkan karakteristik materi persamaan kuadrat dan kondisi nyata bahwa sebagian besar siswa kelas VIII SMP masih kesulitan terkait konsep yang masih bersifat abstrak, maka penelitian dirancang untuk mempermudah siswa untuk mendeskripsikan langkah-langkah penyelesaian pemfaktoran persamaan kuadrat dengan alur media mengadaptasikan pendekatan pembelajaran saintifik sebagai berikut:



Bagan 2: Alur Kegiatan Belajar Media Persamaan Kuadrat (BerJakat)

Dengan melihat standar isi, pada awal pengembangan standar isi yang berlaku adalah Permendikbud Nomor 64 Tahun 2013, namun karena adanya Permendikbud baru Nomor 21 Tahun 2016, maka materi pengembangan media pembelajaran ini turut menyesuaikan, bahkan di silabus terbaru materi ini ada di kelas IX bukan di kelas VIII, oleh karena itu kerangka pengembangan media ini lebih bersifat umum yaitu pada bagaimana mempelajari pencarian faktor persamaan kuadrat melalui beberapa cara, mempelajari sifat-sifat persamaan kuadrat berdasarkan nilai  $a$ ,  $b$ , dan  $c$ , serta grafik fungsi kuadrat. Termasuk juga dibatasi pada persamaan kuadrat yang memiliki akar-akar real dan bulat untuk pemfaktoran dan real untuk penggunaan rumus kuadratik.

#### Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 1 Subang Jawa Barat.

#### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dengan menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dengan data statistika deskriptif. Analisis data kualitatif dengan deskripsi data secara sistematis, logis, dan kronologis.

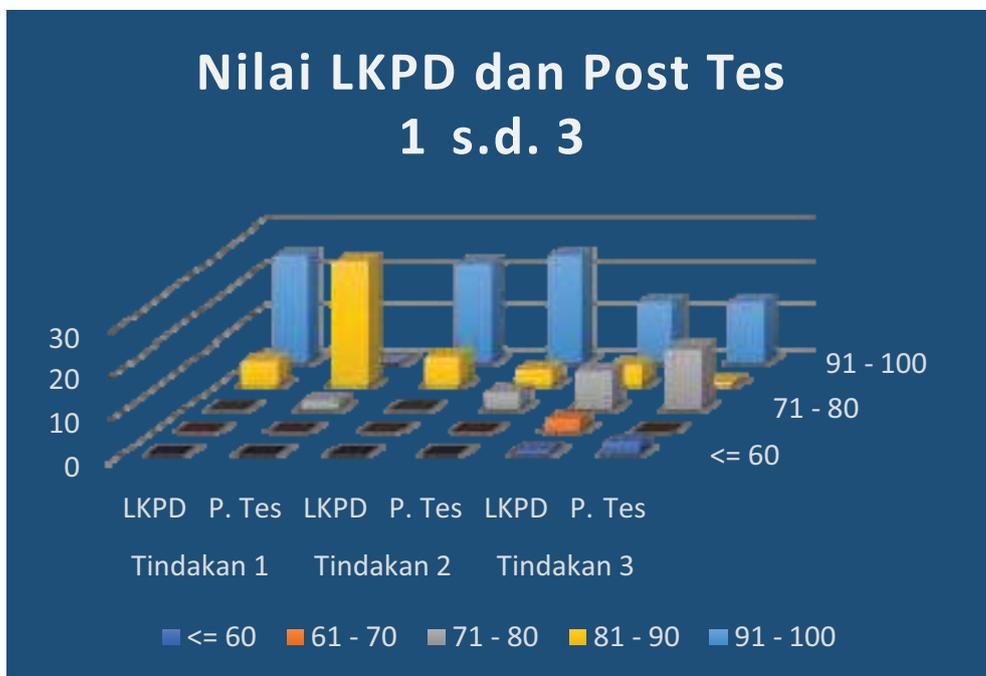
## Pembahasan

Berikut adalah tabel perolehan hasil LKPD siswa, post tes, dan hasil tes formatif siswa yang menggunakan media pembelajaran ini (*platform windows*, karena yang *platform android* pada saat materi ini disampaikan masih dalam pengembangan).

**Tabel 1: Rekapitulasi nilai LKPD, Post Tes, Tes Formatif, dan Hasil pembelajaran 2 tahun terakhir**

Nilai Pengamatan	Nilai					Ket.
	Terendah	Tertinggi	Rentang	Rata-rata	Simp. Baku	
LKPD Pertemuan 1	82,5	100	17,5	95,5	57,3	100% T
Post Tes Pertemuan 1	70	90	20	88,3	5,13	94% T
LKPD Pertemuan 2	85	100	15	93,5	4,17	100% T
Post Tes Pertemuan 2	66,7	100	13,7	86,9	9,1	94,1% T
LKPD Pertemuan 3	60	100	40	88,6	11,9	84,4% T
Post Tes Pertemuan 3	60	100	40	86,94	12,98	93,75%T
Tes Formatif	53	100	47	76,12	11,95	84 % T
Hasil pembelajaran 2015/2016 (kelas 8C)	10	100	90	52,7	24,4	20.59 T
Hasil pembelajaran 2014/2015 (Kelas 8E)	20	85	65	49,5	18,1	17.65 T

Adapun grafik setelah pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran persamaan kuadrat matematika kelas VIII atau *Mari Berzakat Maal* dapat terlihat dalam grafik berikut:



Grafik 1: Perolehan nilai LKPD dan Post Tes penggunaan Media Persamaan Kuadrat Mari Berjakat Maal



Grafik 2: Perolehan Tes formatif

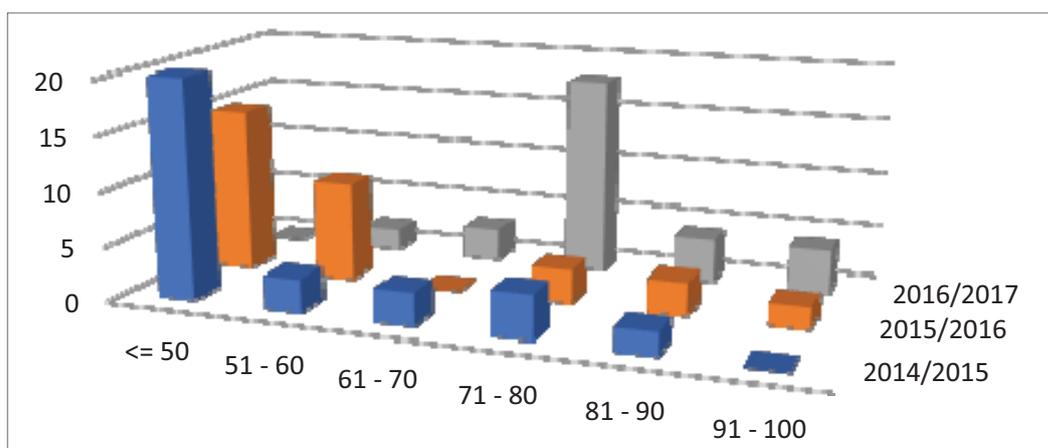
Setelah pelaksanaan pembelajaran kesatu sampai dengan ketiga, di akhir pembelajaran siswa diberi angket, adapun daftar pertanyaan dan hasilnya dapat dilihat di tabel di bawah:

**Tabel 2: Rekapitulasi hasil angket siswa**

No	Item Pengamatan Media Pembelajaran	Skor	Deskripsi
1	Media Pembelajaran menyenangkan Persamaan Kuadrat	121	sangat baik
2	Materi persamaan menyenangkan kuadrat mudah dan	111	baik
3	Media Pembelajaran Persamaan Kuadrat membantu untuk memahami materi persamaan kuadrat	116	baik
4	Media Pembelajaran Persamaan Kuadrat sangat mudah digunakan	106	baik
5	Dalam mengoperasikan Media Pembelajaran Persamaan Kuadrat tidak mengalami gangguan teknis	96	cukup
6	Gambar atau video atau tulisan dalam Media Pembelajaran Persamaan Kuadrat jelas	108	baik
7	Media Pembelajaran Persamaan kuadrat membantu saya untuk mampu belajar mandiri	117	baik
8	Penjelasan materi pada Media Pembelajaran Persamaan Kuadrat sangat jelas	112	baik
9	Penjelasan materi pada Media Pembelajaran Persamaan Kuadrat masih memerlukan penjelasan guru	119	baik
10	Media pembelajaran persamaan Kuadrat merupakan sumber materi yang lebih jelas daripada buku atau dokumen lainnya	110	baik
11	Saya melakukan kegiatan pengamatan saat menjalankan aplikasi Media Pembelajaran Persamaan Kuadrat	111	baik
12	Saya melakukan kegiatan menanya saat menjalankan aplikasi Media Pembelajaran Persamaan Kuadrat	104	baik
13	Saya melakukan kegiatan menggali informasi saat menjalankan aplikasi Media Pembelajaran Persamaan Kuadrat	112	baik
14	Saya melakukan kegiatan mengolah informasi saat menjalankan aplikasi Media Pembelajaran Persamaan Kuadrat	112	baik
15	Saya melakukan kegiatan mengkomunikasikan saat menjalankan aplikasi Media Pembelajaran Persamaan Kuadrat	119	baik
Rata-rata Skor		111.6	baik
Skor Maks		121.0	
Skor Min		96.00	
Simpangan Baku		6.52	

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis pencapaian tujuan belajar berdasarkan perolehan data di atas yang diolah dengan statistika sederhana, dan berdasarkan hasil observasi peneliti didapat hal-hal sebagai berikut: (a) Untuk pencapaian tujuan belajar dapat dilihat dari rata-rata nilai LKPD untuk dan nilai Post tes untuk pencapaian tujuan pembelajaran per indikator, dan nilai tes formatif untuk pencapaian tujuan pembelajaran secara umum. Dilihat dari rata-rata nilai LKPD dan post tes maka dipastikan pencapaian tujuan pembelajaran tercapai dengan predikat sangat baik, dengan demikian disimpulkan bahwa media pembelajaran persamaan kuadrat matematika kelas VIII atau “Mari Berzakat Maal” dapat membantu meningkatkan pencapaian tujuan belajar, karena menurut pengalaman pengembang pada materi aljabar biasanya siswa sangat kesulitan, sehingga hasil belajarnya biasanya sangat rendah. Sebagai gambaran, grafik di bawah:



Grafik 3: Perbandingan perolehan nilai tes formatif

Grafik perbandingan nilai tes formatif dengan pembelajaran dua tahun terakhir (tahun pelajaran 2014/2015 dengan tahun pembelajaran 2015/2016) yang dilaksanakan peneliti. Terlihat bahwa grafik hasil pembelajaran dua tahun lalu merupakan kurva normal negatif yang berarti banyak siswa yang memperoleh nilai rendah, sementara hasil pembelajaran dengan media android persamaan kuadrat atau *Mari Berzakat Maal* merupakan kurva normal positif yang berarti banyak siswa yang mendapat nilai bagus/tinggi. Untuk tujuan membelajarkan siswa maka media pembelajaran android dengan materi persamaan kuadrat ini telah berhasil membelajarkan siswa itu dapat dilihat dari persentasi siswa belajar mandiri dengan guru menerangkan yang lebih besar siswa aktif, bahkan berdasarkan pengalaman pengembang baru kali inilah mengajarkan materi persamaan kuadrat tidak melelahkan sebagaimana kalau kita menjelaskan secara klasikal.

Analisis kegunaan media berdasarkan hasil angket siswa dan hasil observasi peneliti terkait dengan kegunaan media pembelajaran matematika materi persamaan kuadrat atau *Mari Berzakat Maal* didapatkan hal-hal sebagai berikut:

Secara umum media *Mari Berzakat Maal* telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik berdasarkan hasil validasi oleh pengguna (siswa) yang menunjukkan rata-rata point 111,5 dari maksimal 150 (Baik). Media ini dapat mengeksplorasi penggunaan komputer dan *smartphone* bukan hanya sekedar bermain game atau sosial media belaka, tetapi bisa menjadi media belajar yang menghemat alat tulis kantor, sehingga layak untuk terus dikembangkan.

Analisis kemampuan media mengeksplorasi kegiatan siswa untuk belajar mandiri cukup berhasil, dari data pengamatan proses pembelajaran menggunakan media android materi persamaan kuadrat tersebut menunjukkan perbandingan aktivitas siswa belajar mandiri dengan belajar klasikal (ekspositori guru) memiliki perbandingan sekitar 70 : 30. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut telah mendorong siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan esensi pengembangan K-13 yang berorientasi pada aktivitas siswa.

Di awal pengembangan media ini telah diseminarkan (bukti seminar terlampir), dengan rekomendasi yang didapatkan layak untuk terus dikembangkan dengan masukan-masukan yang didapat menitikberatkan pada perbaikan sisi teknis dan diusahakan lebih interaktif dengan siswa (siswa tidak sekedar membaca), namun juga mengeksplorasi siswa untuk berbuat atau mengerjakan langsung di media tersebut.

Rekomendasi pada sisi teknis menitikberatkan agar aplikasi media *android* persamaan kuadrat SMP kelas VIII ini lebih cepat *loading*-nya dan ukuran *file* lebih kecil, sehingga pengembangan selanjutnya diupayakan untuk memperkecil kendala teknis dan memperkecil ukuran *file*. Upaya tersebut dilakukan dengan merubah aplikasi yang digunakan, dari *Lectora Inspire* ke *Microsoft Office*, sehingga ukuran tidak terlalu besar dan lebih cepat untuk *loading*. Selain itu dengan merubah basis pengembangan media tersebut, ternyata lebih mempermudah menciptakan kegiatan dalam media yang mendorong siswa untuk aktif belajar (mengerjakan soal).

Hasil desiminasi prototipe awal (hanya berbasis *windows*) ke kalangan rekan di MGMP Matematika dalam acara pertemuan MGMP mendapat tantangan pengembangan baru agar aplikasi juga dikembangkan dengan berbasis *android*, sehingga lebih mempermudah siswa untuk mengakses media pembelajaran tersebut. Untuk itu melalui pengembangan karya inovasi pembelajaran ini maka dikembangkanlah media pembelajaran berbasis *android* materi persamaan kuadrat yang kemudian disertakan dalam lomba karya inovasi pembelajaran tahun 2017.

## SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian inovasi media pembelajaran *android* dengan materi persamaan kuadrat ini adalah:

1. Penggunaan media pembelajaran *android* persamaan kuadrat “Mari Berzakat Maal” dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi belajar mandiri siswa dan sekaligus prestasi belajarnya. Hal ini dapat teramati dari hasil pengamatan pengembang yang telah melakukan penelitian terkait implementasi media pembelajaran ini di kelas, walau bagaimanapun harus kita akui bahwa media merupakan sarana untuk transfer ilmu pengetahuan, sesederhana apapun media pembelajaran akan sangat berguna apalagi jika dikembangkan secara terus menerus maka akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran seperti halnya media persamaan kuadrat atau “Mari Berzakat Maal” ini.
2. Media pembelajaran matematika tentang persamaan kuadrat atau “Mari Berzakat Maal” dapat digunakan untuk mengefektifkan waktu penggunaan *gadget* siswa untuk belajar, jika diimplementasikan dengan kerjasama yang terstruktur antara guru mata pelajaran dan orang tua di rumah, karena media pembelajaran ini mampu mendorong siswa untuk mengeksplorasi kemampuannya dalam memahami, mengaplikasikan dan menganalisis hal-

hal terkait materi persamaan kuadrat melalui laptop/smartphone dimanapun dia berada. Selain itu media pembelajaran ini dapat mendukung program pelestarian lingkungan, karena media ini dapat digunakan untuk pembelajaran tanpa kertas (*less paper*)

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya saya sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan sehingga penulisan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar, kepada:

1. Pimpinan dan staff Kepala Sub Direktorat Kesharlingung Pendidikan Dasar Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
2. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat beserta staff dan jajarannya
3. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Subang beserta staff dan jajarannya.
4. Kepala Sekolah, guru, beserta staff di SMPN 1 Kabupaten Subang Jawa Barat
5. Keluarga tercinta.

## DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R.** (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media.
- Departemen of Psychological Sciences, B. U.** (2017, April 13). <http://www.london.ac.uk/bbk.html>. Retrieved from <http://www.bbk.ac.uk/news/babies-and-toddlers-who-use-touchscreens-sleep-less>: <http://www.bbk.ac.uk/news/babies-and-toddlers-who-use-touchscreens-sleep-less>
- Heinich, R.** (2002). *Instructional Media and Technology for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Indonesia Digital Learning 2016** (p. 34). Bandung: Telkom Indonesia.
- Indrajit, R. E.** (2016). *Pokok Bahasan Utama Indonesia Digital Learning 2016*,
- Jonasen, D.** (2008). *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*. New Jersey: Taylor Francis.
- Miller, M.** (2017, July 10). <http://www.homeschoolmath.net/teaching>. Retrieved from <http://www.homeschoolmath.net>: <http://www.homeschoolmath.net/teaching/teaching.php>
- Slamento.** (2010). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Technology, M. I.** (2017, April 2). *MIT App Inventor*. Retrieved from MIT App Inventor Tutorial: <http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/tutorials>
- Syah, Muhibbin.** 2003. *Psikologi Pendidikan dalam Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

## **PENERAPAN KELAS DIGITAL EDMODO UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA**

**Dewi Hastaty Lanusi**

SDN No. 86 Kota Tengah, Kota Gorontalo  
(*dewihastatylanus@yahoo.com*)

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA melalui penerapan kelas digital edmodo. Penelitian Tindakan kelas dengan dua siklus dilakukan pada dua puluh satu siswa kelas VIA SDN 86 Kota Gorontalo. Data dikumpulkan dalam setiap fase persiapan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan evaluasi serta refleksi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan minat belajar siswa mencapai 50% dan hasil belajar mencapai 72 pada siklus 1 atau belum memenuhi standar ketuntasan KKM pelajaran IPA sebesar 75. Pada siklus 2 terjadi peningkatan minat belajar menjadi 78,5% dan hasil belajar menjadi 88.

**Kata Kunci :** *Kelas Digital Edmodo, Minat belajar dan Hasil Belajar*

## ***IMPLEMENTATION OF EDMODO DIGITAL LEARNING FOR IMPROVING CHILDREN'S INTEREST AND OUTCOMES IN LEARNING NATURAL SCIENCE***

**Dewi Hastaty Lanusi**

Public Elementary School 86 Kota Tengah, Gorontalo  
(*dewihastatylanus@yahoo.com*)

### **ABSTRACT**

*The research objectives were to improve the children's interest and outcomes in natural science through Edmodo digital learning. A classroom action research with two cycles was implemented to twenty sixth grade children at Public Elementary School 86 Kota Tengah, Gorontalo Province. Data were collected in each phase, namely, planning, action, observation and evaluation, reflection. Data were analysed descriptively and quantitatively. Results show that the children's interest was improved 50% and their learning outcomes 72 despite below the minimum mastery level in cycle 1. Whereas, their interest was improved to 78.5% and their learning outcomes to 88.0 in cycle 2.*

**Keyword:** *Edmodo digital learning, learning interest, learning outcomes*

## PENDAHULUAN

Minat siswa dalam belajar berfungsi sebagai kekuatan pendorong siswa untuk belajar (*motivating force*), karena minat belajar dapat menyebabkan siswa memberikan perhatian yang lebih terhadap sesuatu sehingga siswa dapat berkonsentrasi dalam belajar dan terhindar dari gangguan perhatian dari luar, menyebabkan penguatan ingatan terhadap bahan pelajaran dan tidak bosan dalam proses belajar (Gie, 2002). Pandangan yang sama disampaikan oleh Dimiyanti dan Mudjiono (1999) sehubungan dengan minat belajar sebagai *motivating force* yang dapat mempengaruhi tingkat kepuasan siswa dalam belajar. Menurut Usman (2009) minat siswa merupakan faktor pendorong siswa untuk aktif dalam belajar, sehingga semakin tinggi minat belajarnya menyebabkan semakin tinggi derajat keaktifan belajar siswa. Sementara itu Slameto (2010) berpendapat bahwa “minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan itu secara konsisten dengan rasa senang”. Dalam hal ini Slameto lebih menitikberatkan masalah minat dengan keadaan jiwa seseorang terhadap suatu aktivitas. Oleh karena itu siswa akan terdorong untuk belajar mana kala mereka memiliki minat untuk belajar (Sanjaya, 2008).

Berkaitan dengan hal di atas, permasalahan yang peneliti temukan di kelas VIA, SDN No. 86 Kota Gorontalo adalah kecenderungan minat belajar siswa yang rendah sehingga berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar siswa. Nilai rerata kelas untuk mata pelajaran IPA masih dibawah standar nilai ketuntasan yaitu 68, sedangkan nilai KKM (Kriteria ketuntasan Minimal) adalah 75%. Penyebab masalah rendahnya minat belajar siswa menurut peneliti disebabkan oleh 2 faktor, yakni cara menyajikan materi pelajaran yang disampaikan kurang menarik dan kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam mengelola kelas. Untuk mengatasi permasalahan di atas maka guru harus berinovasi dan berkreasi menciptakan situasi pembelajaran yang bermakna. Dalam rangka mengatasi permasalahan tersebut di atas peneliti menerapkan pembelajaran dengan menggunakan kelas digital edmodo. Edmodo merupakan suatu aplikasi *open source* berupa *platform microblogging* yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk proses pembelajaran dengan cara berbagi catatan, tautan, dan dokumen serta menjaga privasi siswa (Faizah, 2014).

Peneliti memilih untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan kelas digital edmodo ini untuk meningkatkan minat belajar karena didasari atas beberapa hal, diantaranya: (1) Kelas digital edmodo merupakan hal yang baru bagi peneliti sehingga membuat peneliti tertarik untuk membentuk kelas digital dengan siswa di sekolah sendiri. (2) Siswa yang memiliki dan membawa android ke sekolah sudah cukup banyak. (3) Untuk memberikan alternatif dan motivasi pada siswa agar mereka bisa memanfaatkan androidnya bagi kegiatan pembelajaran. (4) Untuk mengetahui sejauh mana kelas edmodo dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. (5) Sebagai sarana latihan bagi siswa untuk mengerjakan soal-soal secara online, agar ketika mereka berada di sekolah tingkat menengah mereka tidak kaget lagi karena sudah terbiasa melakukan ujian online dengan memanfaatkan fitur yang ada di edmodo. (6) Untuk meminimalkan pengaruh negatif *game* terhadap siswa, daripada siswa hanya menggunakan androidnya untuk bermain *game-game online*, lebih baik mereka belajar online sebagai variasi pembelajaran di kelas nyata agar situasi pembelajaran tidak monoton karena melulu *face to face*.

Edmodo memiliki beberapa manfaat, seperti yang diungkapkan oleh Zakaria (2016) bahwa edmodo merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk komunikasi dan diskusi antara guru dan siswa sebagai bagian dari proses pembelajaran, selain itu juga dapat dilakukan interaksi antara siswa untuk mendiskusikan bahan ajar dengan pantauan dari guru dan orang tua, melalui aplikasi tersebut guru dapat memberikan tugas atau bahan ajar dalam bentuk pertanyaan, foto, video pembelajaran kepada murid dengan mudah dan menarik, melakukan evaluasi dan mempunyai fleksibilitas waktu. Edmodo selain mempunyai manfaat seperti yang telah dijelaskan di atas juga memiliki kelebihan seperti yang di jelaskan oleh Riadi (2016) yaitu aplikasi edmodo dapat digunakan oleh guru untuk membuat berita di ruang diskusi, siswa dapat berinteraksi dengan mengirim artikel dan blog yang relevan sesuai dengan tugas dari guru, siswa dapat berdiskusi di ruang diskusi dimana siswa berkomunikasi satu dengan yang lainnya di waktu yang sama.

Pengembangan aplikasi edmodo merupakan gagasan Nic Borg dan Jeff O'Hara pada akhir tahun 2008 yang dilatarbelakangi karena adanya perkembangan *global village* sehingga perlu adanya wahana untuk menjembatani antara kehidupan sehari-hari siswa dengan proses pembelajaran di sekolah. Aplikasi ini dikembangkan menyerupai jejaring sosial seperti facebook yang diperuntukan sebagai *platform* pembelajaran. Dengan aplikasi jejaring sosial *platform* pembelajaran ini siswa, guru dan orang tua dapat berinteraksi secara online dan juga dapat berbagi sumber belajar sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan lebih rilek serta menarik dan diharapkan dapat memicu minat siswa untuk belajar. Pada pembelajaran dengan kelas digital edmodo guru dapat berperan sebagai administrator yang mendesain pola interaksi pada pembelajaran *online*. Guru mendesain proses pembelajaran yang akan dilakukan, penyediaan sumber belajar yang diperlukan, merancang pola interaksi, tugas, kuis dan evaluasi lainnya sehingga dapat dilacak kemajuan proses pembelajaran siswa dan hasil belajar yang dicapainya.

Permukaan aplikasi edmodo didesain sangat menarik dan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi ini sangat membantu untuk proses pembelajaran serta menu-menunya sederhana sehingga mudah untuk digunakan. Adapun fitur pembelajaran, diantaranya *Polling, Gradebook, Quiz, File and Link, Library, Assigment, Award badge, dan Parent Code*. (Zakaria,2016). Selain itu pada aplikasi ini dapat dibuat group khusus atau kelas sehingga dapat dibuat kelas *online* khusus yang beranggotakan siswa-siswa dalam kelas tersebut dan yang bukan anggota tidak dapat masuk kedalam group tersebut. Fitur ini merupakan fitur pengaman sehingga proses pembelajaran kelas *online* dapat dilakukan tanpa ada gangguan dari luar.

Skenario pembelajaran kelas digital edmodo menawarkan suatu rancangan pembelajaran yang menarik yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu juga pemanfaatan pembelajaran secara *online* dapat juga sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan literasi informasi sehingga siswa dapat kritis memilih sumber sumber belajar yang tepat dan melatih ketika siswa dalam memannfaatkan media sosial dan media *online* lainnya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIA SDN No. 86 Kota Gorontalo. Waktu pelaksanaan penelitian pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017, dari bulan Juli sampai dengan bulan September 2016. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian tindakan kelas. Model

penelitian tindakan merupakan penelitian yang dilakukan secara bertahap dan siklus. Setiap tahapan dilakukan perencanaan tindakan berdasarkan kajian permasalahan, dilanjutkan dengan pelaksanaan, kemudian dilakukan pengamatan selama proses dan (4) refleksi untuk melihat dampak tindakan yang direncanakan tersebut (Wardani, 2007). Variabel penelitian yang digunakan pada penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan indikator sebagai berikut :

- a. Perhatian

Minat belajar siswa dapat diidentifikasi melalui indikator besarnya perhatian siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan Suryabrata (1989). Besarnya perhatian tersebut dapat diidentifikasi dari aktivitas siswa untuk memusatkan pikiran, tenaga dan konsentrasinya pada objek. Guru harus kreatif berperan untuk mendesain aktivitas yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran sehingga perhatian siswa menjadi meningkat.

Perhatian yang dimaksud dalam variabel penelitian ini adalah banyak atau sedikitnya kesadaran siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan adanya antusias dari siswa itu sendiri maupun dari aktivitasnya dalam mengikuti kelas digital. Aspek ini dapat diamati ketika guru menginformasikan tentang dimulainya pembelajaran dikelas digital, maka akan diketahui siapa yang antusias dan siapa yang aktif dalam kelas digital. Keaktifan ini dapat diamati pada seberapa banyak seseorang siswa mengikuti kelas digital edmodo, seberapa sering ia membuka materi dan berdiskusi di dalam kelas digital tersebut.

- b. Perasaan

Perasaan didefinisikan “sebagai gejala psikis yang bersifat subjektif yang umumnya berhubungan dengan gejala-gejala mengenal dan dialami dalam kualitas senang atau tidak dalam berbagai taraf” (Suryabrata, 1989). Munculnya perasaan senang atau tidak dapat terjadi akibat hasil aktivitas observasi, intepretasi, mengingat atau berpikir. Proses tersebut bersifat psikis non intelektual. Timbulnya perasaan senang dapat mendorong minat belajar siswa tetapi munculnya perasaan tidak senang dapat menurunkan minat belajar siswa

Perasaan yang dimaksud dalam variabel penelitian ini adalah adanya rasa senang dan bersemangat ketika mengikuti pembelajaran dengan menggunakan kelas digital edmodo. Untuk aspek ini siswa diminta menjawab *pooling* di edmodo tentang perasaannya ketika belajar di kelas digital, siswa harus memberikan tanggapan dengan jujur dan tanpa ada paksaan maupun intimidasi dari guru.

2. Hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan kelas digital edmodo. Sudjana (2008) menyatakan bahwa: “Hasil Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Siswa yang telah belajar akan mengalami perubahan baik tingkah laku maupun pengetahuannya, kemampuan yang dimiliki siswa setelah belajar itulah yang disebut dengan hasil belajar. Jadi setelah siswa mengikuti pembelajaran online melalui kelas digital edmodo akan nampak apakah ada perubahan dalam hal peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilannya. Hal inilah yang nantinya akan diamati dalam penelitian ini.

3. Proses pembelajaran dengan menerapkan kelas digital edmodo dengan tahapan sebagai berikut:

Pembelajaran dengan kelas digital edmodo tidak dilaksanakan secara tatap muka maka pembelajaran dapat dilakukan secara fleksibel, tidak terikat dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Guru melaksanakan proses pembelajaran online harus melakukan beberapa hal yaitu:

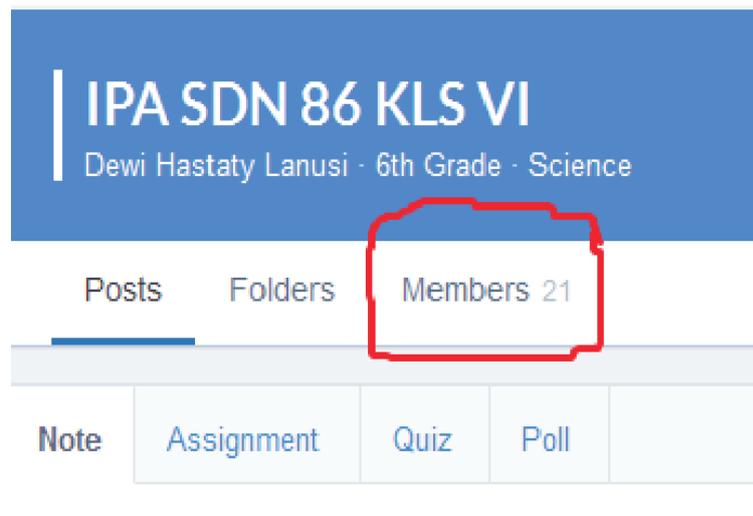
- a. Tahap 1 : Persiapan  
Pertama guru membuat akun guru di kelas edmodo.
- b. Tahap 2 : Pengenalan  
Mengenalkan kepada siswa apa dan bagaimana kelas digital edmodo itu sekaligus memberikan motivasi bahwa di kelas digital siswa dapat melihat tayangan power point maupun video pembelajaran yang telah disediakan oleh guru dan siswa juga dapat mengunduh *link-link* yang dibagikan oleh guru sehingga dapat mencegah siswa dari pengaruh buruk internet jika mereka dibiarkan saja menjelajah dunia maya yang sangat luas dan tidak terbatas.
- c. Tahap 3 : Membuat akun siswa  
Selanjutnya siswa dibimbing untuk membuat akun mereka sendiri (sebagai siswa)
- d. Tahap 4 : Membagikan kode group/kelas  
Setelah guru membuat group atau kelas digital maka akan diperoleh kode group dan kode itu yang harus diberikan kepada siswa agar mereka bisa masuk ke kelas yang telah kita buat.
- e. Tahap 5 : Latihan  
Melatih siswa untuk belajar di kelas digital dengan cara mengajari mereka membuka video pembelajaran, melihat materi pembelajaran yang dibagikan ataupun mengunduh *link* yang telah dibagikan oleh guru, juga melatih mereka menjawab pooling, hal ini sangat penting karena melalui pooling kita dapat mengetahui perasaan mereka ketika mereka belajar di kelas digital dan hal yang tidak kalah pentingnya adalah melatih siswa menjawab soal-soal, karena soal terdiri dari 5 jenis maka mereka harus tahu bagaimana cara menjawab soal-soal tersebut.
- f. Tahap 6 : *Action*  
Jika kelas digital telah terbentuk dan siswa telah tergabung didalamnya maka langkah selanjutnya adalah guru membagikan materi pelajaran dan siswa dapat belajar secara online, kapan dan dimana saja, guru menginformasikan bahwa ada materi yang telah dibagikan di kelas digital dan siswa dipersilahkan untuk mempelajarinya. Selanjutnya guru membuat soal dan diinformasikan juga kepada siswa untuk mengerjakan soal tersebut sampai batas waktu yang telah ditentukan.

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini yaitu, data tentang proses pelaksanaan pembelajaran melalui kelas digital yang terdiri dari data minat belajar siswa dengan 2 indikator di atas dan data hasil belajar siswa berupa nilai tes ketika mereka mengerjakan soal di kelas digital. Data tentang proses penerapan kelas digital dilakukan secara tahap demi tahap dengan

memperkirakan apakah semua aspek yang terkait dengan kegiatan tersebut sudah maksimal atau belum. Analisis atau refleksi ini dilaksanakan pada setiap akhir siklus.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas kelas VI A SDN NO. 86 Kota Gorontalo, dengan jumlah siswa 23 orang dikelas nyata namun kelas digital ini tidak semua siswa mempunyai fasilitas sehingga dari 23 siswa yang ada di kelas nyata hanya 21 orang saja yang bisa bergabung di kelas digital. Untuk keanggotaan bisa dilihat pada Gambar.1 di bawah ini.



Gambar 1: Jumlah siswa di kelas digital edmodo

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yang akan diuraikan berikut ini:

### Siklus I

Seperti telah dijelaskan di atas bahwa pembelajaran dengan menggunakan kelas digital edmodo tidak ditentukan oleh ruang dan waktu, jadi guru menyampaikan kepada siswa bahwa ada materi pelajaran yang harus dipelajari dan juga ada soal ujian yang perlu dijawab dengan batas waktu yang telah ditentukan, jika ada siswa yang tidak mengerjakan soal sampai dengan batas waktu tersebut maka siswa tersebut tidak dapat lagi mengikuti ujian itu karena aplikasi akan terkunci dengan sendirinya, karena itu kedisiplinan juga merupakan hal yang penting dalam belajar secara *online*.

Mata pelajaran yang dibelajarkan melalui kelas digital ini adalah mata pelajaran IPA dengan materi cara perkembangbiakan makhluk hidup (tumbuhan dan hewan). Setelah mengupload materi di kelas digital dan siswa mengisi soal ujian maka diperoleh hasil sebagai berikut:

#### 1. Minat belajar

Berdasarkan hasil pengamatan dan pooling maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil pengamatan dan pooling tentang minat belajar siklus I

No	Unsur-unsur minat	Hasil Pengamatan
1.	Perhatian	45%
2.	Perasaan	55%
	Rata-rata	50%

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar pada siklus I belum memuaskan, karena nilai standar ketuntasan yang telah ditetapkan sebesar 75% belum tercapai sementara hasil yang diperoleh siswa berdasarkan rata-rata nilai tes hanya sebesar 72%. Meskipun demikian untuk jumlah siswa yang telah tuntas melebihi 75% mencapai sebesar 81% atau 17 siswa sudah tuntas namun nilai rata-rata hasil belajar belum mencapai standar ketuntasan ditunjukkan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Data Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I**

No	Keterangan	Nilai
1.	Nilai rata-rata hasil belajar	72
2.	Nilai tertinggi	85
3.	Nilai terendah	55
4.	Jumlah siswa yang tuntas	17
5.	Presentasi ketuntasan	81
6.	Jumlah yang tidak tuntas	4
7.	Presentasi ketidaktuntasan	19

Berdasarkan data di atas dapat dijelaskan bahwa minat belajar dan hasil belajar masih perlu ditingkatkan. Refleksi kajian peneliti pada siklus 1 penyebab masih rendahnya minat belajar dan rata-rata belum memenuhi standar ketuntasan minimal 75% disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya :

1. Siswa belum terbiasa dengan pembelajaran secara online karena selama ini siswa belajar melalui guru sebagai pengajar dan pembimbing, namun di kelas digital ini siswa dilatih untuk belajar secara mandiri.
2. Mengerjakan soal online tanpa menggunakan kertas dan pena merupakan hal yang baru bagi siswa sehingga hal ini bisa menjadi penyebab rendahnya hasil belajar mereka.
3. Sebagian siswa asal saja menjawab soal tanpa mempelajari materinya terlebih dahulu.
4. Siswa kesulitan menjawab soal bentuk *matching* (menjodohkan) karena untuk mengerjakan soal *matching* ini sebaiknya menggunakan laptop dan mouse, untuk itu bentuk soal ini dihindari. Karena tidak semua siswa memiliki laptop.

Dari uraian diatas maka perlu diadakan siklus kedua dengan memperhatikan hal-hal yang harus diperbaiki.

### Siklus II

Pada siklus II dilakukan perbaikan terhadap soal-soal, soal bentuk *matching* tidak digunakan lagi, sebaliknya peneliti hanya menggunakan soal bentuk pilihan ganda, isian dan essay. Pada materi pelajaran ditambahkan video pembelajaran dan materi pelajaran dalam bentuk power point sehingga semakin membuat siswa tertarik, mungkin ada siswa malas membaca materi karena itu video pembelajaran dan power point menjadi solusi untuk mengatasi masalah ini.

Berikut diuraikan hasil siklus kedua berupa minat belajar dan hasil belajar siswa.

## 1. Minat belajar

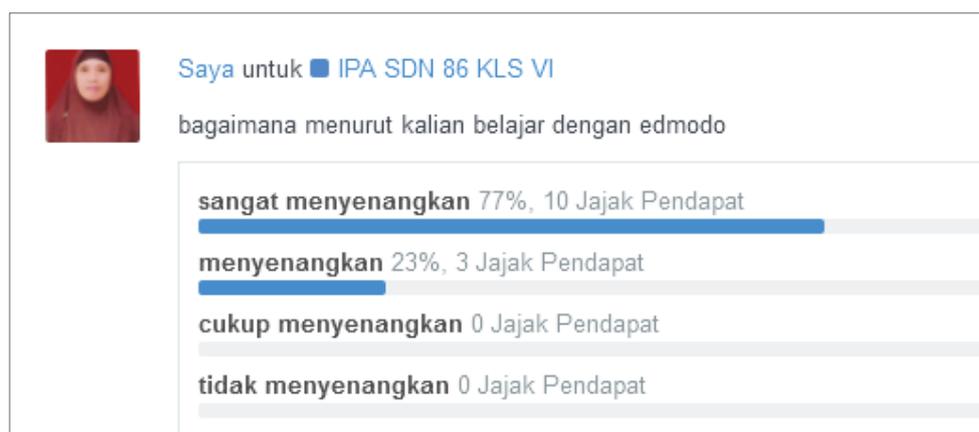
Berdasarkan hasil pengamatan dan pooling maka diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil pengamatan dan pooling tentang minat belajar siklus II**

No	Unsur-unsur minat	Hasil Pengamatan	Ket
1.	Perhatian	80%	
2.	Perasaan	77%	
	Rata-rata	78,5%	

Menurut hasil pengamatan bahwa perhatian siswa terhadap pembelajaran melalui kelas digital meningkat secara signifikan menjadi 80%, hal ini dapat diamati dari antusiasme siswa ketika diinformasikan ada materi yang harus dipelajari dan ada kuis yang harus dikerjakan, yang menjadi pendorong adalah adanya penghargaan yang diberikan berupa *badge* (lencana) bagi siapa saja yang selalu aktif dan rajin mengunjungi kelas digital.

Untuk pooling sebesar 77% siswa memilih sangat menyenangkan belajar dengan kelas digital edmodo dan sebanyak 23% memilih menyenangkan sedangkan untuk pilihan cukup menyenangkan dan tidak menyenangkan tidak ada siswa yang memilihnya. Hal ini dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 2. Hasil polling siklus 2

## 2. Hasil Belajar

Pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar mencapai 88% dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 75 dengan ketuntasan mencapai 100% seperti pada Tabel 4.

**Tabel 4. Data Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II**

No	Keterangan	Nilai
1.	Nilai rata-rata hasil belajar	88
2.	Nilai tertinggi	100
3.	Nilai terendah	75
4.	Jumlah siswa yang tuntas	21
5.	Presentasi ketuntasan	100
6.	Jumlah yang tidak tuntas	0
7.	Presentasi ketidaktuntasan	0

Berdasarkan data diatas dapat dijelaskan bahwa minat belajar dan hasil belajar siswa naik secara signifikan. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal adalah:

1. Siswa mulai terbiasa belajar mandiri dan mengerjakan soal online
2. Bentuk soal yang sulit untuk dikerjakan dihilangkan.
3. Materi pembelajaran semakin menarik dengan adanya video pembelajaran dan materi yang di cantumkan lewat power point.
4. Ada beberapa siswa yang belajar dari kesalahannya semula, karena di edmodo jika siswa menjawab salah kemudian setelah selesai mengerjakan soal mereka dapat memperoleh informasi bahwa jawaban mereka kurang tepat dan mereka pun akan mengetahui jawaban yang tepat, berdasarkan hal ini ada beberapa siswa yang ketika mengetahui nilainya kurang bagus akan mengulang kembali mengerjakannya kuisnya. Karena itulah bentuk soal essay masih peneliti pertahankan karena soal essay hanya bisa diperiksa secara manual dan jawaban soal essay tidak akan muncul.

Penelitian tindakan kelas yang dilaksananakan di kelas VI (Enam) A SDN No. 86 Kota tengah, dalam rangka meningkatkan minat dan hasil belajar IPA melalui penerapan kelas digital edmodo telah terwujud dengan mengoptimalkan pembelajaran secara online baik pada siklus I maupun siklus II.

Data yang telah diperoleh adalah pada siklus I, minat belajar siswa sebesar 50% sedangkan hasil belajar hanya mencapai 72 % meskipun jumlah siswa yang tuntas sudah mencapai 81% namun hasil belajar belum mencapai kriteria ketuntasan. Hasil yang diperoleh pada siklus I dijadikan tolok ukur untuk melaksanakan siklus II dengan memperhatikan faktor-faktor yang berhubungan dengan pembelajaran secara online yang telah dilaksanakan seperti yang telah diuraikan sebelumnya. Selanjutnya pada siklus II terjadi peningkatan secara signifikan, minat belajar siswa naik sebesar 28,5% yaitu dari 50 % menjadi 78,5% sedangkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 16% dari nilai rata-rata 72 menjadi 88% dengan ketuntasan mencapai 100%.

Berdasarkan data tersebut maka tidak perlu lagi diadakan siklus ketiga karena sudah melampaui batas indikator ketuntasan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan digital kelas edmodo dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VIA pada mata pelajaran IPA.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa penerapan kelas digital edmodo dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Pembelajaran kelas digital edmodo dapat mencapai ketuntasan belajar 100% melalui dua siklus. Pada siklus I minat belajar siswa sebesar 50% dan hasil belajar belum mencapai standar ketuntasan karena KKM untuk pelajaran IPA sebesar 75%, nilai rata-rata hasil belajar mencapai 72%; Pada siklus 2 terjadi peningkatan secara signifikan, untuk minat belajar siswa naik sebesar 28,5% menjadi 78,5% sedangkan untuk hasil belajar dari nilai rata-rata 72 menjadi 88.

## SARAN

1. Tidak adanya fasilitas berupa laboratorium komputer sangat berpengaruh pada efisiensi dan efektivitas pembelajaran secara online karena itu peneliti sangat berharap kedepannya di sekolah-sekolah dasar diadakan akan dibangun laboratorium komputer yang cukup memadai.
2. Tidak semua siswa dapat belajar secara online dengan menggunakan kelas digital edmodo karena tidak adanya fasilitas berupa android dan akses internet sehingga hal ini sangat disayangkan, karena itulah perhatian pemerintah sangat diharapkan guna peningkatan mutu pendidikan di masa yang akan datang.
3. Perlu kiranya siswa SD dibelajarkan secara online dan mengerjakan soal secara online pula hal ini dimaksudkan agar pengaruh buruk internet dan game dapat diminimalisir disamping dapat melatih siswa sehingga mereka tidak kaku lagi ketika di sekolah lanjutan harus mengikuti Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK).

## UCAPAN TERIMA KASIH

Keterlaksanaan penelitian tindakan kelas ini merupakan kolaborasi yang baik dari kolaborator, pengamat dan seluruh warga sekolah SDN No. 86 Kota Gorontalo, oleh karena itu ucapan setulus-tulusnya peneliti haturkan kepada kepala Dinas Propinsi Gorontalo dan jajarannya, kepala sekolah SDN No 86 Kota Gorontalo, rekan sejawat dan siswa kelas VIA.

Semoga dukungan dan kerjasama Bapak/Ibu menjadi amal baik Bapak/Ibu dan mendapat imbalan yang setimpal dari Alloh SWT. Akhirnya penulis mengharapkan penelitian tindakan kelas ini bermanfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyanti dan Mudjiono.** 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Faizah, Faiz** (2014) <http://ilmukomputerpemula.blogspot.co.id/2014/01/pengertian-dan-fungsi-edmodo.html> Diakses tanggal 24 september 2016
- Gie, The Liang.** 2002. *Cara Belajar Yang Baik*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- Riadi, Muchlisin** (2014) <http://www.kajianpustaka.com/2014/06/pengertian-kelebihan-kekurangan-edmodo.html> Diakses tanggal 24 September 2016
- Sanjaya, W.** 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Slameto.** 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Bandung: Tarsito.
- Usman, Moh. Uzer.** 2001. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N.** 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumanto, Wasty.** 1984. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Bina Aksara
- Suryabrata, Sumardi.** 1989. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : CV. Rajawali
- Wardani, IGAK, dkk.** 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zakaria, Muchammad** (2014) <http://nesabamedia.com/pengertian-manfaat-dan-fitur-edmodo/> diakses tanggal 24 September 2016

## **PUPPET BETON STORY BERBANTUAN GAWAI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA**

**Dian Perdana Sulistya Rosid**  
SDN 2 Arubatang  
(*deeyanperdana@gmail.com*)

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran siswa menggunakan model puppet BETON story berbantuan gadget. Penelitian kelas ini dilakukan pada duapuluh enam siswa kelas V SDN Tarubatang 2 Boyolali Semester II Tahun Pelajaran 2016/2017. Pembelajaran diawali dengan pemberian informasi tentang aplikasi dan dilanjutkan siswa menceritakan peristiwa-proklamasi kemerdekaan Indonesia. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa yang menonjol ditemukan pada kegiatan mengamati dan mengomunikasikan pesan dengan sangat baik. Sedangkan, hasil pembelajaran siswa mencapai rerata skor 80,76 dengan ketuntasan belajar mencapai 86,6%.

**Kata Kunci:** *Puppet beton story, gawai, proklamasi*

## **PUPPET BETON STORY SCAFFOLDED WITH GADGET FOR IMPROVING CHILDREN'S LEARNING ACTIVITIES AND OUTCOMES**

**Dian Perdana Sulistya Rosid**  
Public Elementary School 2 Arubatang  
(*deeyanperdana@gmail.com*)

### **ABSTRACT**

*The research objectives were to improve children's learning activities and outcomes through puppet BETON story scaffolded with gadget. A classroom research was conducted at the fifth grade children at Public Elementary School 2 Tarubatang, District of Boyolali in semester II academic year 2016/2017. Learning was initiated with information on media and they continued telling incidence around proclamation of the Indonesia Republic. Data were analyzed descriptively and qualitatively. Analysis results show that children's most active efforts are evident in observation and communication of contents. Moreover, children's learning outcomes improved to a mean score 80.76 with minimum mastery level 86.6%.*

**Keywords:** *Puppet beton story, gadget, proclamation.*

## PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (social science), maupun ilmu pendidikan Somantri (2001:89). IPS di sekolah dasar berdiri sendiri sebagai salah satu mata pelajaran yang tidak terdiri dari sub mata pelajaran. Hal senada juga disampaikan oleh Winataputra et.al (2012:137) bahwa IPS dalam tradisi ilmu sosial untuk Sekolah Dasar (SD) dalam bentuk mata pelajaran IPS terpadu. Dinyatakan lebih jauh bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya.

Salah satu materi dalam mata pelajaran IPS Kelas V di SD yang menjadi topik dalam inovasi pembelajaran ini adalah materi peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dimana pada materi ini siswa diharapkan mampu memahami tahapan-tahapan peristiwa yang mendorong lahirnya proklamasi kemerdekaan serta mampu mengidentifikasi tokoh-tokoh pejuang nasional serta perannya dalam peristiwa tersebut. Dalam menyampaikan materi sejarah sering kali guru memilih metode ceramah, selain praktis guru beranggapan dengan bercerita siswa sudah cukup mendapatkan gambaran dan informasi tentang materi yang disampaikan.

Dari hasil refleksi pembelajaran IPS materi proklamasi kepada 26 siswa kelas V semester II tahun pelajaran 2016/2017 di SDN Tarubatang 2. Diperoleh hasil test uji kompetensi dengan nilai rerata 62,70 dan hanya 8 siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (70). Dengan kata lain siswa yang dapat menuntaskan materi hanya 30,6%. Beberapa hal yang dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa diantaranya adalah: (1) materi pembelajaran peristiwa proklamasi yang disampaikan merupakan materi sejarah, yang pada umumnya disampaikan guru dengan metode ceramah/cerita, untuk memberikan gambaran kejadian kepada siswa. Hal ini secara tidak langsung menyebabkan pembelajaran hanya berpusat pada guru yang berdampak munculnya perilaku pasif dan bosan pada siswa; (2) pada proses pembelajaran berlangsung, guru tidak banyak melibatkan aktivitas siswa, kegiatan belajar hanya dilanjutkan dengan melengkapi tugas di LKS dengan buku sebagai satu-satunya sumber informasi belajar.

Untuk mengatasi ketersediaan sumber informasi yang dapat merangsang keingintahuan siswa dalam mempelajari peristiwa proklamasi diperlukan hal yang kongkrit dan menarik agar siswa mendapatkan pemahaman secara efektif. Pemilihan media pembelajaran mempunyai peran yang besar terhadap keberlangsungan proses pembelajaran, karena media pembelajaran dapat menjadi daya tarik atau sumber perhatian siswa serta dapat menghadirkan gambaran lebih konkrit dari pada hanya sekedar cerita monolog dari guru.

*Puppet* berasal dari bahasa inggris yang berarti boneka, Kimberly (2009:24) menyatakan bahwa *hand puppet* atau boneka tangan adalah boneka yang terdiri dari tubuh dan kepala, yang dapat digerakkan dengan mudah menggunakan tangan, untuk memainkannya seseorang memasukkan tangan ke dalamnya dan menggerakkan dengan tangannya. Sedangkan Hornby (Oxford Dictionary, 2010:1990) *puppet* dideskripsikan “*a model of a person or an animal that can be made to move.*” Dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *puppet* merupakan boneka yang dapat digerakkan dan dimainkan menggunakan tangan. Boneka dapat berupa model yang berkarakter

manusia maupun hewan, atau dengan kata lain *puppet* merupakan bentuk tiruan mini dari makhluk hidup. *Puppet* dapat dibuat dari bahan apa saja semisal kain, kertas, karton atau tanah liat selama dapat mempresentasikan model yang diwakilinya. Dalam inovasi pembelajaran ini yang dimaksud dengan *puppet BETON* adalah akronim dari boneka tangan berbahan utama kardus bekas yang mempunyai karakter tokoh pahlawan nasional. Tujuan penggunaan *puppet BETON* adalah untuk memberikan gambaran lebih nyata tentang tokoh-tokoh pahlawan nasional yang terlibat dalam peristiwa proklamasi sehingga siswa dapat menyentuh, melihat dan membayangkannya..

Sedangkan *Story* menurut Hornby (Oxford Dictionary, 2010:1472) dideskripsikan “*a discription of event that the writer or speaker has invented in order to entertain people*”. Yaitu sebuah kegiatan untuk menggambarkan cerita atau kejadian dari seorang penulis atau pembicara dengan tujuan untuk menghibur. Sehingga apabila kedua pernyataan digabungkan secara lengkap maka dapat dimaknai *puppet BETON story* merupakan sebuah kegiatan bercerita tentang sebuah kejadian atau peristiwa dengan media perantara berupa boneka berkarakter tokoh nasional sehingga pemirsa (siswa) dapat memperoleh gambaran dengan lebih konkrit.

Gawai menurut kamus *online kbbi*. *kemdikbud* mempunyai makna sebuah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis; *gadget*. Gawai juga sering disebut dengan telepon pintar, sebagian besar orang mewajibkan piranti ini untuk dimiliki. Bahkan menurut Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik Kementerian Komunikasi dan Informatika bahwa sejak tahun 2013 jumlah gawai pada saat itu telah melampaui jumlah penduduk Indonesia yang terpaut sekitar 10 juta angka. Dan diperkirakan akan terus merangkak naik setiap tahunnya. Jika dilihat dari kegunaan gawai mempunyai banyak kelebihan mulai dari sarana komunikasi, berselancar di internet, mengoperasikan *ms.office* hingga aneka macam permainan. Gawai mudah sekali digunakan pengguna dapat memberikan perintah berupa, ketukan, cubitan dan geseran yang bagi anak-anak sangat menyenangkan.

Gawai mempunyai keunggulan dapat menampilkan teks, gambar, suara, animasi dan video sehingga sangat cocok digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Hal ini jika dihubungkan dengan pendapat Suprihatiningrum (2014: 319) “media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan memepermudah mencapai tujuan pembelajaran.” Maka gawai termasuk didalamnya, gawai dapat menampilkan dan memberikan informasi (bahan pelajaran) dengan sangat optimal. Gawai memiliki tiga ciri media pembelajaran yaitu ciri fiksatif (merekonstruksi kejadian yang dapat dilihat kembali tanpa mengenal waktu), ciri manipulatif (memanipulasi kejadian) dan ciri distributif (aplikasi yang digunakan dapat disebarluaskan).

Uraian di atas sejalan dengan pendapat Arsyad (2014:4), bahwa “manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

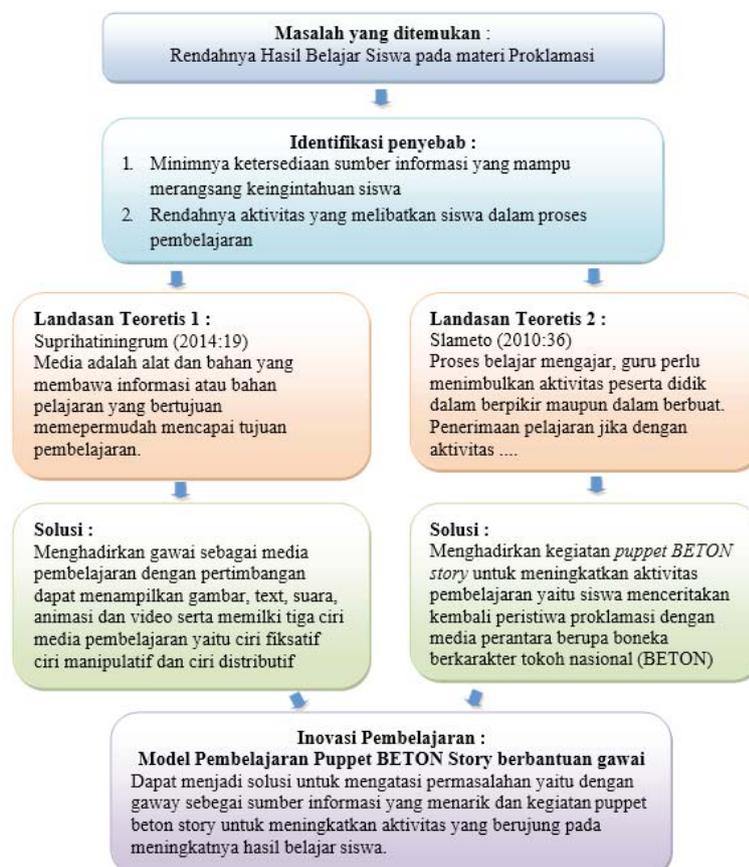
1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya mencapai tujuan pembelajaran;
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata penuturan dari guru sehingga menghindari kebosanan siswa;
4. Siswa dapat melakukan banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, demonstrasi, dan lain-lain;”

Pada akhirnya permasalahan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar yaitu minimnya ketersediaan sumber informasi dan rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Diharapkan dapat teratasi dengan menghadirkan gawai sebagai sumber belajar yang menarik sedangkan aktivitas siswa terutama dalam ketrampilan mengomunikasikan dapat ditingkatkan melalui kegiatan bercerita berbantuan boneka berkarakter tokoh nasional (*BETON*).

Pemikiran yang disampaikan di atas melandasi pembuatan karya inovasi pembelajaran dengan tema *puppet BETON story* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa yang diharapkan berujung pada peningkatan hasil belajar siswa, sebuah model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan proses yang menuntun siswa untuk melihat, mengamati, menanya, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Sehingga secara umum sebuah pembelajaran dapat menjadi rujukan dan memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran yang berorientasi dalam menumbuhkembangkan potensi, kemampuan dan ketrampilan siswa.

## METODE PENELITIAN

Berangkat dari sebuah kondisi hasil refleksi pembelajaran yang ditemukan oleh peneliti sesuai melakukan pembelajaran IPS materi proklamasi kepada 26 siswa kelas V semester II tahun pelajaran 2016/2017 di SDN Tarubatang 2. Diperoleh data hasil test uji kompetensi dengan nilai rerata 62,72 dan hanya 8 siswa yang memperoleh nilai di atas 70 (KKM). Dengan kata lain siswa yang dapat menuntaskan materi baru 30,77%. Hal ini yang mendorong peneliti untuk melakukan evaluasi penyebab rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa dengan menggunakan pendekatan seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penemuan Inovasi Pembelajaran

Sebagai usaha untuk memecahkan permasalahan, kemudian disusun pengembangan inovasi pembelajaran berupa model pembelajaran *puppet BETON story* berdasarkan analisis pada Gambar 1, ada tiga hal yang kemudian disiapkan yaitu:

1. Bahan tayang berupa aplikasi yang dimainkan melalui gawai sebagai media dan sumber belajar siswa serta sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam materi proklamasi. Bahan tayang yang tepat untuk digunakan dan mempunyai kemampuan memberikan gambaran kongkrit bagi siswa adalah berupa video atau animasi berupa gabungan teks, suara, gambar yang bergerak untuk mendukung visualisasi/gambaran urutan peristiwa proklamasi. Bahan tayang berupa aplikasi dalam gawai ini akan dibuat sendiri oleh peneliti agar sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Aplikasi tersebut kemudian dikonsultasikan baik kepada rekan guru dalam KKG, kepala sekolah maupun pengawas untuk mendapatkan masukan dan validasi kelayakan media pembelajaran.
2. *Puppet BETON* atau boneka berkarakter tokoh nasional yang digunakan siswa sebagai media bercerita atau menceritakan kembali peristiwa seputar proklamasi berdasarkan informasi yang sudah mereka peroleh melalui pengamatan yang berulang-ulang dari aplikasi dalam gawai. *Puppet BETON* akan dibuat dengan memanfaatkan bahan bekas pakai yaitu kardus bekas, kemudian dipotong sesuai pola/boneka dengan bagian kepala ditemplei foto tokoh pahlawan sehingga mewakili karakter tokoh pahlawan yang dikehendaki.
3. Sintak pembelajaran atau langkah-langkah yang harus disiapkan dan dilakukan baik oleh guru maupun siswa pada saat mengaplikasikan model pembelajaran *puppet BETON story* di dalam kelas, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Sintak pembelajaran menggunakan pendekatan *student centered* (berpusat pada siswa), sehingga dalam kegiatan pembelajaran melibatkan siswa secara aktif, mulai dari kegiatan mengamati, menanya, mengasosiasi hingga menkomunikasikan.

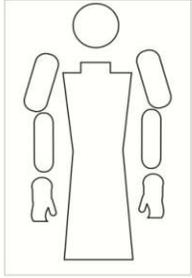
Rancangan kegiatan di atas menjadi dasar implementasi ide dasar inovasi pembelajaran berupa model pembelajaran *puppet BETON story*. Rancangan ide inovasi pembelajaran ini kemudian diwujudkan melalui langkah-langkah realisasi sebagai berikut:

1. Pembuatan bahan tayang berupa aplikasi dalam gawai direalisasikan dengan pembuatan *storyboard* atau sketsa awal dari urutan peristiwa proklamasi. Proses pembuatan aplikasi dilakukan dengan menggunakan komputer berbantuan *software macromedia flash* dan *correl draw*. Garis besar pembuatan aplikasi disajikan dalam Tabel 1.
2. Pembuatan *Puppet BETON* atau boneka berkarakter tokoh nasional menggunakan bahan utama kardus bekas dan gambar pahlawan nasional yang terlibat dalam peristiwa proklamasi. Kegiatan pembuatan direncanakan melibatkan siswa dengan urutan seperti pada Gambar 2.
3. Menyusun sintak model pembelajaran *Puppet BETON story* secara garis besar dapat diamati pada Gambar 3.
4. Kegiatan penyusunan langkah-langkah pembelajaran kemudian dituangkan ke dalam bentuk RPP/skenario pembelajaran dalam mengaplikasikan model pembelajaran *Puppet BETON story* di dalam kelas.

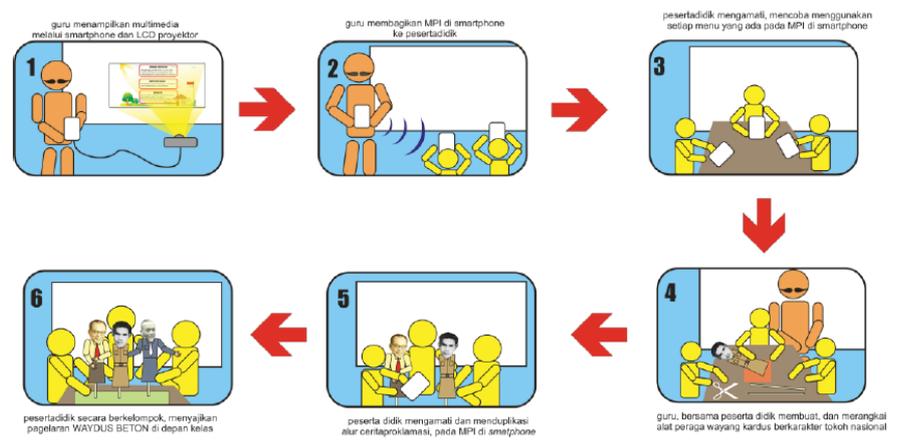
Tabel 1. Langkah pembuatan bahan tayang.

No	Tayangan Aplikasi	Kegiatan
1	 <p><b>STANDAR KOMPETENSI</b> Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia</p> <p><b>KOMPETENSI DASAR</b> Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.</p> <p><b>INDIKATOR</b> Menceritakan peristiwa-peristiwa penting yang terjadi sekitar Proklamasi Memuat garis waktu tentang tahapan peristiwa menjelang Proklamasi</p>	Tampilan awal berupa judul dan penyampaian SD, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran.
2		Pembuatan tokoh-tokoh berkarakter pahlawan nasional atau <i>Puppet BETON</i> dalam bentuk <i>virtual</i> . Untuk memudahkan siswa dalam kegiatan mengenali dan menduplikasi tokoh dan cerita
3		Pembuatan alur cerita mengenai proses terjadinya proklamasi kemerdekaan
4		Membuat animasi dengan menggabungkan teks, suara dan gambar untuk mendeskripsikan secara visual situasi peristiwa proklamasi.

(Aplikasi berjudul *proklamasi1.apk* dapat diunduh di <https://drive.google.com/open?id=0B--nu4M0M5 CLXRIUXBBWQyejg>).

1. Buatlah pola diatas kardus bekas 
2. Potong gambar pada pola dan lubangi ujung potongan gambar dengan paku 
3. Masukkan benang kasur pada lubang dan satukan tiap potongan gambar dan buat simpul di kedua sisi. 
4. Dan jika semua potongan pada pola selesai akan menjadi seperti ini, kemudian tempelkan pada bilah kayu. 
5. Siapkan gambar muka pahlawan nasional dan potong hanya dibagian muka tempelkan pada kepala wayang yang sudah jadi
6. Warnai badan wayang kardus dan siap dipentaskan

Gambar 2 : Langkah-langkah pembuatan puppet *BETON Story*



Gambar 3. Infografis sintak *Puppet BETON Story*

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan tiga kali pertemuan (3x35 menit). Pada pertemuan pertama diawali dengan berdoa dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran kemudian dilanjutkan kegiatan apersepsi berupa pertanyaan seputar peristiwa proklamasi beserta tokoh-tokoh pahlawannya. Pada awalnya hanya sedikit siswa yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Kegiatan dilanjutkan dengan menayangkan aplikasi dari gawai ke layar. Ketertarikan siswa

terlihat pada saat sesi penayangan ini, guru memberikan tambahan informasi dari bahan tayang. Kegiatan berikutnya guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang beranggotakan 4-5 orang siswa. Guru memberi pinjaman tiap kelompok satu gawai, dan siswa diminta mengamati dan mengisi LKS yang sudah dibagikan, yaitu melengkapi tabel garis waktu atau tanggal-tanggal dan peristiwa penting seputar proklamasi, siswa dapat memanfaatkan aplikasi dalam gawainya untuk menyelesaikan tugas. Pada pertemuan berikutnya diminta membawa perlengkapan untuk membuat *puppet BETON* atau boneka berkarakter tokoh nasional seperti yang terlihat dalam gawai.

Pada pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran diawali dengan membuat *puppet BETON*. Guru membagikan lembar cara membuat puppet dari kardus bekas (Gambar 2). Siswa dengan antusias berebut bertanya bagaimana cara membuatnya. Siswa memperlihatkan aktivitas yang menggembirakan saat membuat *puppet BETON*, sama seperti pertemuan sebelumnya saat melakukan pengamatan melalui gawai. Kegiatan menemui sedikit kendala karena siswa kebingungan dalam menentukan ukuran tubuh boneka, maka guru harus membuatkan satu model dulu untuk kemudian ditiru oleh siswa. Guru melanjutkan kegiatan dengan membagikan gambar tokoh-tokoh pahlawan nasional yang terlibat dalam peristiwa proklamasi. Bagian wajah gambar tokoh dipotong kemudian ditempel pada kepala boneka, selanjutnya siswa diberi kebebasan untuk mewarnai baju pada boneka kardus.

Selama pembuatan *puppet BETON* berlangsung, terlihat antusiasme siswa dalam menyelesaikan tugasnya. Setiap kelompok menyelesaikan tugas dengan membuat 12 tokoh yang berperan dalam Proklamasi Kemerdekaan. Kegiatan dilanjutkan dengan menceritakan peristiwa dan kejadian-kejadian seputar proklamasi. Siswa cukup menduplikasi apa yang sudah diamati dari aplikasi dalam gawai. Secara berkelompok siswa kembali mengamati animasi cerita proklamasi, melalui gawai. Mereka berdiskusi, membagi peran serta berlatih menceritakan peristiwa proklamasi. Dengan senang siswa melatih dialog sesuai dengan tokoh yang dipegangnya. Keuntungan dari media gawai adalah, siswa dapat mengulang-ulang materi hingga menemukan pemahaman. Kegiatan diakhiri dengan pemberian alamat untuk mengunduh aplikasi, sehingga mereka bisa berlatih dirumah, dengan gawai yang mereka miliki.

Pada pertemuan ketiga, guru memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi dan membagikan hasil LKS. Kegiatan dilanjutkan dengan bercerita menggunakan *puppet BETON* dengan tema peristiwa proklamasi. Kondisi meja kelas diatur secara berkelompok dengan posisi memutari meja yang digunakan untuk kegiatan pagelaran. Meja utama diletakkan di depan kelas lengkap dengan batang pisang untuk menancapkan *puppet BETON*. Pengkondisian berjalan dengan cepat, siswa sudah tidak sabar ingin segera melakukan pementasan.

Kegiatan bercerita dimulai, Guru menawarkan bagi kelompok yang paling siap untuk memulai terlebih dahulu, kelompok 1 mengacungkan tangannya meminta untuk tampil terlebih dahulu (Gambar 4). Kegiatan bercerita yang ditampilkan oleh kelompok 1 sudah cukup baik, meskipun kurang runtut dan masih diselingi canda tawa karena dipicu oleh anggota kelompok yang lupa dialog dan nama tokohnya. Siswa yang mengamati pagelaran terkadang memberikan koreksi, dan berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing. Kegiatan bercerita dilanjutkan oleh penampilan kelompok berikutnya, setiap siswa terlihat semangat dan penuh antusias menunjukkan tingginya aktivitas dalam pembelajaran. Guru selalu memberikan bimbingan, arahan dan pembetulan kepada siswa yang mengalami kesulitan saat bercerita. Kegiatan diakhiri, guru memberikan

kembali penguatan dan menggaris bawahi kesalahan-kesalahan yang ditemukan selama kegiatan bercerita berlangsung, sebelum ditutup dengan doa guru memberitahukan test uji kompetensi (UK), pada pertemuan berikutnya.



Gambar 4. Siswa mengomunikasikan puppet *BETON Story*

Rangkaian kegiatan belajar dengan menggunakan model pembelajaran *puppet BETON story* berbantuan gawai diakhiri dengan uji kompetensi. Hasil UK akan dianalisis sebagai pertimbangan hasil dari pengaplikasian inovasi pembelajaran di dalam kelas.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Aktivitas Belajar Siswa

Yamin (2007:75) menjelaskan bahwa “pembelajaran yang dilakukan di kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Peran guru adalah membantu mengembangkan kapasitas belajar, kompetensi dasar, dan potensi yang dimiliki peserta didik secara penuh sehingga pembelajaran menjadi efektif.” Pembelajaran efektif berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik turut serta berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga menumbuhkembangkan kondisi belajar mandiri pada peserta didik. Dari pendapat tersebut dapat dilihat fungsi guru sebagai sumber informasi tunggal tidak lagi relevan dengan kebutuhan siswa, pembelajaran menjadi tidak efektif dan menimbulkan kebosanan pada siswa yang berdampak pada minimnya hasil belajar. Keputusan guru dalam menerapkan metode ceramah dalam menyampaikan materi proklamasi yang dikemukakan di awal jelas membutuhkan perbaikan.

Untuk menjangkau penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat diidentifikasi beberapa alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan, mulai dari gambar, poster, wayang, video hingga telepon pintar (gawai). Hasil interaksi dengan siswa dari beberapa media yang ditawarkan, gawai mendapatkan perhatian paling besar, dari 26 anak 20 diantaranya memilih gawai sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dimaklumi mengingat gawai merupakan salah satu produk teknologi informasi yang populer dan diminati tidak.

Melalui pengembangan metode pembelajaran yang telah disusun untuk meningkatkan aktivitas siswa yang meliputi: mengamati, menanya, mengasosiasi menyimpulkan dan mengomunikasikan diperoleh hasil pelaksanaan penggunaan model pembelajaran *puppet BETON story* berbantuan gawai dalam lembar observasi pembelajaran yang disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Aktivitas siswa**

No.	Indikator	Skor Rerata	Kategori
1	Mengamati	3,7	Sangat Baik
2	Menanya	3,3	Sangat Baik
3	Mengasosiasi	3,0	Baik
4	Menyimpulkan	3,3	Sangat Baik
5	Mengomunikasikan	3,7	Sangat Baik
Rata-rata		3,5	

Pada lembar observasi aktivitas siswa semua indikator menunjukkan rata-rata berkriteria sangat baik dengan aspek yang menonjol yaitu pada aspek mengamati dan mengomunikasikan. Dari hasil di atas dapat dikatakan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam membelajarkan materi proklamasi kepada siswa SD kelas V yang berusia 7-11 tahun yang berada pada tingkat perkembangan operasional kongkrit. Media pembelajaran dengan *puppet Beton* mampu menjadi daya tarik/perhatian siswa dan juga dapat menghadirkan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Metode ini dapat memacu siswa untuk terlibat secara aktif dan mendapatkan gambaran lebih nyata pada objek pembelajaran. hanya oleh anak usia sekolah dasar, tetapi juga oleh semua golongan umur.

Aktivitas paling tinggi dalam pendekatan keterampilan proses dan juga dalam pendekatan inkuiri yang diadopsi pada kurikulum 2013 adalah kemampuan siswa dalam mengomunikasikan, maka kemampuan ini yang harus didorong dan ditumbuhkembangkan kepada setiap siswa. Dengan dapat berkomunikasi siswa tersebut sudah menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran ada informasi yang diterima, tersimpan, terpikirkan dan terolah, sehingga pembelajaran yang sudah diterima tidak berlalu begitu saja.

Mengingat tidak setiap siswa memiliki kemampuan yang baik dalam mengomunikasikan, sebagian membutuhkan dorongan dan rangsangan agar mampu berkomunikasi, apalagi jika harus tampil di depan kelas. Untuk menyiasati hal ini diperlukan upaya yaitu dengan menghadirkan boneka *puppet* dengan karakter sesuai materi yang dibelajarkan. Berhubung materinya seputar proklamasi maka boneka yang dihadirkan berkarakter tokoh nasional seperti Soekarno, Hatta, Ahmad Subardjo dan lainnya. Hal ini dapat dibenarkan jika dihubungkan dengan pernyataan (Sulianto, et.al, 2014: 10) bahwa “boneka tangan berfungsi sebagai media perantara yang digunakan untuk melibatkan anak ke dalam cerita yang sedang disampaikan agar anak mampu menangkap isi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan media boneka tangan anak tertarik untuk berimajinasi, kemudian berusaha mencari kosa kata yang tepat untuk mengungkapkan ide yang ada pada diri mereka.” Dari uraian tersebut, maka sangatlah tepat jika dalam pembelajaran materi proklamasi yang membutuhkan pemahaman dan gambaran kongkrit cerita lahirnya Bangsa Indonesia, digunakan metode *puppet story* dengan tokoh berkarakter pahlawan nasional. Siswa akan terbantu dalam membangun imajinasi dan termotivasi untuk dapat mengomunikasikan peristiwa proklamasi, setelah mendapatkan informasi yang didapatkan secara menyenangkan melalui media pembelajaran gawai.

Gawai mempunyai kelebihan dapat menampilkan gambar, teks, suara, animasi, serta tombol-tombol navigasi yang dapat melibatkan siswa secara interaktif dalam penggunaannya. Diharapkan dengan menggunakan media gawai gambaran cerita peristiwa proklamasi dapat

ditampilkan dengan lebih kongkrit, melalui gambar, video atau animasi yang menarik perhatian siswa. Gawai juga dapat digunakan secara klasikal, berkelompok maupun individu. Sehingga kehadiran gawai dapat menjadi solusi dari permasalahan yang pertama yaitu adanya sumber informasi yang dapat merangsang keingintahuan siswa.

Jika dihubungkan dengan pendapat (Sulianto, et. al, 2014 :10) bahwa “boneka tangan berfungsi sebagai media perantara yang digunakan untuk melibatkan anak ke dalam cerita yang sedang disampaikan agar anak mampu menangkap isi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.” Maka pemilihan *puppet BETON story* sudah tepat untuk dihadirkan sebagai solusi model pembelajaran untuk mengatasi permasalahan rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran materi proklamasi. Untuk lebih mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran *puppet BETON story* maka guru tidak bertindak sebagai pencerita tetapi siswa diharapkan lebih mendominasi mengambil peran tersebut. Secara berkelompok siswa dapat membagi peran dari tiap tokoh pahlawan nasional dan menceritakan kembali cerita proklamasi, siswa dapat memperoleh informasi dari sumber belajar mana saja, sehingga kegiatan pembelajaran tidak hanya membaca dan menghafal, namun mereka juga mampu menceritakan kembali informasi tersebut dengan kata-kata mereka sendiri.

Untuk mengatasi permasalahan yang kedua yaitu rendahnya aktivitas yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, jika mencermati penjelasan Slameto (2010:36) “bahwa proses belajar mengajar, guru perlu menimbulkan aktivitas peserta didik dalam berpikir maupun dalam berbuat. Penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan dalam bentuk yang berbeda.” Maka diperlukan model pembelajaran dengan sintaks yang dapat mendorong dan mengukur aktivitas siswa, dari teori diatas sangat ditekankan bahwa siswa harus mampu memikirkan, mengolah dan mengeluarkan pemikiran yang diperolehnya dalam bentuk yang berbeda bisa berupa tulisan, lisan maupun berupa bentuk psikomotor seperti bermain peran, berdialog dan lainnya.

### Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2011:22) mendefinisikan “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki atau dikuasai siswa setelah ia menerima pengalaman belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.” Pada pengembangan inovasi pembelajaran ini hasil belajar dibatasi pada bidang kognitif yang diukur melalui test uji kompetensi di akhir kegiatan pembelajaran dan dibandingkan dengan nilai uji kompetensi pada awal kegiatan.

Hasil penilaian hasil pembelajaran dengan menggunakan gawai dan *puppet BETON story* kepada siswa setelah melaksanakan test uji kompetensi dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Test Uji Kompetensi Siswa**

Hasil Uji Kompetensi	Pre test	Post test
Persentase Ketuntasan Pesertadidik	30,77%	88,46%
Persentase Ketidaktuntasan Pesertadidik	69,23%	11,54%
Nilai Rerata	62,72	81,04

Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *puppet BETON story* berbantuan gawai siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelumnya (62,72% menjadi 81,04%).

Melihat pencapaian indikator-indikator penelitian di atas dapat dinyatakan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *puppet BETON story* berbantuan gawai dapat meningkatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan berdampak pada meningkatnya hasil belajar materi proklamasi, pada siswa kelas V SDN Tarubatang 2 Tahun Pelajaran 2016/2017. Media pembelajaran yang menjadi tambahan sumber belajar berupa bahan tayang dalam gawai mampu menjadi daya tarik siswa dalam memperoleh informasi materi pembelajaran. Hal ini berkesesuaian jika dihubungkan dengan pendapat Suprihatiningrum (2014 : 319) bahwa “media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan memepermudah mencapai tujuan pembelajaran”.

Penggunaan *puppet BETON story* yaitu siswa menceritakan peristiwa proklamasi dengan bantuan boneka berkarakter tokoh nasional mampu melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Aktivitas siswa dalam bercerita menunjukkan informasi yang didapat selama kegiatan pembelajaran dimaknai dengan baik oleh siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2010:36) yang menyatakan bahwa “pada proses belajar mengajar, guru perlu menimbulkan aktivitas peserta didik dalam berpikir maupun dalam berbuat. Penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan dalam bentuk yang berbeda”. Kesesuaian hasil aplikasi inovasi pembelajaran dengan sumber-sumber di atas ditunjukkan dengan capaian aktivitas siswa yang menunjukkan skor rerata 3,5 atau berkriteria sangat baik terutama pada aspek mengamati dan mengomunikasikan. Peningkatan aktivitas siswa ini diikuti dengan meningkatnya hasil belajar yang dapat dilihat dari peningkatan jumlah siswa yang dapat menuntaskan KKM, dari 30,77% menjadi 88,46%.

Dari paparan di atas secara teoretik menunjukkan hubungan sebab akibat antara meningkatnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mempunyai dampak pada peningkatan hasil belajar. Maka jelas inovasi pembelajaran berupa model pembelajaran *puppet BETON story* mempunyai tujuan yang sama yaitu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran yaitu melakukan pengamatan sumber belajar dan mengomunikasikan informasi yang sudah diperoleh sehingga pengalaman terebut berbekas dibenak siswa yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar.

Temuan masalah di atas memberikan bukti bahwa metode ceramah kurang efektif diterapkan dalam membelajarkan materi sejarah, siswa cepat merasa bosan dan tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan berakibat pada rendahnya hasil belajar. Maka penting sekali untuk dilakukan perbaikan baik metode maupun media pembelajaran. Dengan inovasi pembelajaran berupa model pembelajaran *puppet BETON story* berbantuan gawai, diharapkan siswa dapat lebih tertarik untuk aktif, kreatif, dan komunikatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat memperbaiki hasil belajar yang mereka peroleh pada kegiatan sebelumnya.

Kegiatan diseminasi dilakukan dalam kegiatan KKG Gugus Merbabu 2 Kecamatan Selo

Kabupaten Boyolali, yang rutin dilaksanakan setiap 2 minggu sekali, yaitu pada hari Kamis, 6 April 2017 bertempat di SD Negeri 1 Jeruk. Kegiatan ini dihadiri oleh guru-guru dari 7 SD dengan jumlah keseluruhan 46 orang. Kegiatan diseminasi diawali dengan mempresentasikan inovasi pembelajaran, dari langkah-langkah pembuatan hingga pengaplikasian dalam pembelajaran, bagaimana respon siswa saat mengikuti pembelajaran dan bagaimana capaian hasil pembelajaran yang diperoleh siswa. Kegiatan dilanjutkan dengan membagikan aplikasi ke peserta melalui jaringan nirkabel. Setiap peserta menginstalasi dan mencoba aplikasi dengan judul “*Puppet Story Proklamasi*”. Beberapa pertanyaan tentang keterbatasan jumlah gawai dibandingkan dengan jumlah siswa atau kelompok belajar, dapat dijawab misalnya dengan meminjam gawai dari guru yang lain di sekolah masing-masing.

Dari kegiatan diseminasi tersebut didapat informasi kelayakan tentang media yang digunakan maupun model pembelajaran *Puppet BETON story* berbantuan gawai melalui angket yang diberikan se usai kegiatan dilakukan (Tabel 4). Pada Tabel 4 dapat dilihat rata-rata kriteria mempunyai kategori sangat tinggi, sehingga disimpulkan bahwa secara keseluruhan penggunaan model pembelajaran *Puppet BETON story* berbantuan gawai dalam membelajarkan materi proklamasi bermanfaat dan layak digunakan/diadopsi di sekolah-sekolah lainnya.

**Tabel 4. Rekapitulasi Kriteria Kelayakan Media dan Model Pembelajaran**

No	Kriteria	Jumlah					Kategori
		1	2	3	4	5	
<b>Media Bahan Tayang dalam Gawai</b>							
1	Mudah dalam penggunaan			3	5	38	Sangat tinggi
2	Menarik bagi siswa			2	2	42	Sangat tinggi
3	Kedalaman materi			4	17	25	Tinggi
4	Sesuai dengan tujuan pembelajaran			1	2	43	Sangat tinggi
5	Mudah diduplikasi			8	20	18	Tinggi
<b>Media Puppet BETON</b>							
1	Mudah pembuatan			4	6	36	Sangat tinggi
2	Menarik bagi siswa			2	5	39	Sangat tinggi
3	Sesuai dengan tujuan pembelajaran			6	22	18	tinggi
4	Membantu siswa dalam mengomunikasikan hasil belajar			2	2	42	Sangat tinggi
<b>Model Pembelajaran Puppet BETON story berbantuan gawai</b>							
1	Sesuai dengan tuntutan kurikulum (K-13)				2	44	Sangat tinggi
2	Mempunyai sintak yang jelas			1	9	36	Tinggi
3	Membantu siswa dalam menuntaskan materi				14	32	Tinggi
4	Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran			2	2	42	Sangat tinggi
5	Mudah diaplikasikan di sekolah				2	44	Sangat tinggi

Keterangan: (37-46: sangat tinggi, 24-36: tinggi, 12-23: cukup, 0-11: rendah)

## SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan inovasi pembelajaran berupa model pembelajaran *puppet BETON story* berbantuan gawai pada peserta didik kelas V SDN Tarubatang 2 Tahun Pelajaran 2016/2017 pada materi proklamasi dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih baik, meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Dengan pembelajaran *puppet BETON story* siswa dapat mengikuti serta menangkap makna dari setiap sintak yang dilakukan. Inovasi pembelajaran berupa model pembelajaran *puppet BETON story* berbantuan gawai efektif digunakan dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran. Gawai dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa dalam melakukan pengamatan dan menggali informasi, dan penggunaan *puppet BETON* dapat memotivasi siswa untuk menceritakan informasi yang telah diperolehnya.

Untuk dapat meningkatkan efektivitas penggunaan inovasi pembelajaran *puppet BETON story* berbantuan gawai, dapat disarankan beberapa hal berikut: (1) dibutuhkan pengaturan waktu dan perencanaan yang baik agar siswa dapat mengikuti tiap tahapan pembelajaran secara optimal; (2) memastikan gawai yang digunakan dalam pembelajaran telah memiliki aplikasi dan kondisi daya yang mencukupi untuk melakukan pengamatan bahan tayang; (3) dalam kegiatan bercerita menggunakan *puppet BETON*, sebaiknya kelas dibagi dalam beberapa kelompok kecil (3-5 siswa) agar tiap siswa mendapatkan kesempatan dalam mengomunikasikan bahan ajar; (4) memberikan motivasi dan dorongan kepada siswa untuk lebih percaya diri, tidak takut salah pada saat siswa bercerita menggunakan *puppet BETON*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tulisan ini terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan terima kasih kepada Direktur Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan yang telah memberikan kesempatan penulisan artikel untuk jurnal. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada editor jurnal Didaktika Pendidikan Dasar yang telah memberikan masukan dan koreksi untuk memperbaiki artikel ini sehingga artikel ini dapat diterbitkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- A, S, Hornby.** 2010. *Oxford Dictionary Eight Edition*. New York: Oxford University Press
- Faurot, K Kimberly.** 2009. *Story times with Puppet*. Chicago: American Library Association.
- Slameto.** 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Sineka Cipta.
- Somantri, M. Nurman** 2001. *Menggagas Pembaruan Pendidikan IPS*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana.** 2011. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Suprihatiningrum, Jamil.** 2014. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*.Jogjakarta: Ar-ruzz Media
- Sulianto, Joko. Mei Fita, Asri Untari. dan Fitri Yulianti.** 2014. *Pengembangan media boneka tangan dalam metode bercerita untuk penanaman karakter pada siswa Sekolah Dasar*. Semarang: Laporan Penelitian, belum terpublikasikan.
- Winataputra, Udin, S. Darajat, Ojat. Djahrudin.Waluya, Baja.** 2012. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Yamin, Martinis.** 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press

## **MEDIA WACANTAL DALAM MENINGKATKAN PENDIDIKAN KARAKTER, SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN SISWA DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

**Elly Yuliana**

SDN 02 Pontianak Timur

(email;sdn2pontianaktimur@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penggunaan media digital sebagai bahan ajar belum banyak digunakan di sekolah dasar dikarenakan guru kurang menguasai teknologi informasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan karakter siswa kelas III sekolah dasar dalam pembelajaran seni budaya menggunakan media WACANTAL (*digital pretty puppets*) dengan metode pembelajaran bermain. Media wayang cantik digital dikembangkan menjadi aplikasi *playstore* berbentuk komik. Penelitian ini didesain sebagai penelitian kelas dalam pembelajaran seni budaya dengan mengangkat cerita daerah bermuatan moralitas. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran seni budaya menjadi menarik. Keterampilan guru mengangkat cerita daerah bermuatan moralitas semakin baik.

**Kata Kunci :** *Media WACANTAL, Pendidikan karakter*

## **WACANTAL MEDIA FOR IMPROVING CHARACTER AND SKILL IN LEARNING ART AND CULTURE IN ELEMENTARY SCHOOL**

**Elly Yuliana**

Public Elementary School 2, East Pontianak District

(sdn2pontianaktimur@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*Digital media as learning resource was rarely used in learning due to teachers' illiteracy on technology. The research objective was to improve the third-grade children's character in learning art and culture in Public Elementary School 2 in East Potianak District. This research was designed as a classroom research for improving the children's character through digital pretty puppets with creative play. The media was developed as playstore application in comical forms. The learning materials contained local folk stories enriched with moral values. The obtained data were analyzed descriptively and qualitatively. Research results show that learning art and culture containing folk stories attract and engage children in learning. The teacher's skill in exploring folk stories with local values is improved.*

**Key words:** *WACANTAL media, Character education*

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada saat ini memegang peranan penting dalam kehidupan dan peradaban manusia, namun semakin lama semakin terasa jauh dari yang diharapkan masyarakat. Pada Zaman dahulu para orangtua sangat mempercayai pendidikan yang ada di Indonesia, pendidik saat itu sangat perhatian kepada siswa sehingga sikap dan karakter anak masih dalam batas kewajaran dan menjunjung tinggi nilai-nilai budaya yang tinggi. Dahulu kita sering merasa segan menjawab apa yang guru kita katakan walau itu bukan emosi atau amarah. Kita disuguhkan dengan situasi sekolah yang sangat hormat kepada guru kita, jadi apapun yang guru kita katakan kita akan mengikuti dan menuruti karena memang nasehat yang mereka berikan hanya sekedar mengingatkan dan membuat kita sadar siapa kita dihadapan orangtua, guru, teman sebaya dan usia dibawah kita. Masih bicara masa lalu, kita masih ingat minimnya perkelahian pelajar atau tawuran, tidak adanya *bullying* atau mengerjakan temannya sehingga akan timbul rasa dendam, tidak ada guru yang dianiaya muridnya sendiri. Miris memang ketika terjadi pergeseran budaya akibatnya dunia teknologi bisa membalikkan situasi yang dulu menyenangkan bagi siswa dan sekolah sebagai tempat aman kedua setelah rumah. Sekarang anak-anak lebih kurang bersosialisasi dengan teman-temannya, anak juga lebih banyak berada dirumah dan dekat dengan *gadget* dan *handphone* sehingga apa yang mereka katakan sebagian besar mereka contoh dari duniamaya.

Melihat gejala-gejala sosial siswa sekarang yang jauh dari kata karakter yang baik, maka sebagai pendidik diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pembentukan karakter mereka mengarah ke yang lebih baik, bagaimana caranya agar mereka masih bisa menggenggam teknologi yang tidak dapat dipungkiri sudah menjadi kebutuhan sehari-hari mereka, dan bagaimana peran serta media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik untuk merubah dan menyisipkan pesan moral dalam pemaparan yang bisa mereka artikan sebagai pembelajaran langsung yang menarik. Sudah saatnya pendidik bisa merubah dunia sosial mereka yang tidak peduli dengan lingkungan, tidak peduli lagi dengan siapa orangtua dan siapa mereka, merubah imajinasi mereka bahwa sekolah ada tempat yang aman, tenang dan berguna bagi mereka sehingga perilaku yang negatif bisa hilang dari kehidupan pelajar dan sekolah. Saat ini orangtua rata-rata sudah disibukkan dengan dunia mereka sehingga perhatian pada anak-anaknya berkurang.

Berdasarkan Realita Diatas penulis merencanakan menggunakan WACANTAL atau Wayang Cantik Digital sebagai wahana untuk meningkatkan pendidikan karakter siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan untuk kelas III di SD Negeri 02 Pontianak Timur. WACANTAL dibuat dan digunakan sebagai daya tarik, motivasi dan memberikan kontribusi dalam penyuguhan cerita yang menarik, dipilihnya mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan karena pada mata pelajaran ini melibatkan lebih banyak motorik halus siswa sehingga motorik kasar bisa dipadukan dengan serasi.

WACANTAL akan disajikan dengan kegiatan Non IT dan menggunakan dunia digital. Media ini dirancang sebagai alat peraga yang dekat dengan siswa yaitu boneka. WACANTAL adalah boneka cantik yang dibuat dari bahan flanel yang penulis yakin kalau boneka sangat akrab dalam dunia permainan anak-anak dan disini penulis akan menggunakan cerita rakyat daerah yaitu dari daerah Kabupaten Sambas, Kalimantan Barat. Cerita ini dibuat dalam bentuk komik dan nantinya akan dikemas menjadi digital dan dapat dengan mudah diakses di semua tipe android dengan menggunakan aplikasi *playstore*.

Scott dan Ytreberg (Elly.2015,p.1) menyatakan bahwa salah satu cara agar anak terpusat pada suatu mata pelajaran terletak pada cara guru dalam menggunakan media pembelajaran menjadi lebih efektif. Wayang cantik digital ini menjadi pilihan media yang tepat dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan (SBK). Oleh karena itu selama penulis sebagai tenaga pendidik disekolah dasar masih saja banyak menemukan masalah yaitu kurangnya media pembelajaran yang mendukung untuk menyampaikan pendidikan karakter dan guru sudah disibukkan dengan perangkat mengajar sehingga mereka lupa bahwa pembentukan karakter siswa lebih penting daripadasekedar angka yang hanya ada pada laporan kenaikan kelas mereka.

Melalui media WACANTAL diharapkan dapat meningkatkan pendidikan karakter siswa tidak hanya dalam mata pelajaran Seni Budaya Keterampilan tapi semua mata pelajaran yang ada di tingkat dasar. Sekolah dasar adalah tempat dimana dunia permainan masih terjadi, sebagian perhatian siswa kelas III masih suka bermain. Hal ini dapat membuat proses pembelajaran bisa tidak berjalan secara sempurna. Dibeberapa sekolah dasar di Indonesia masih banyak yang belum menanamkan pendidikan karakter secara penuh. Untuk usia sekolah dasar adalah periode dimana guru dapat menanamkan pendidikan karakter karena pada masa usia itulah guru dengan mudah memberikan pemahaman yang baik dan siswa lebih cepat menerima, maka diharapkan saat Wayang Cantik Digital digunakan dengan bentuk komik dan di digitalkan siswa lebih cepat memahami pendidikan karakter, melalui Wayang Cantik Digital ini siswa juga belajar literasi atau budaya membaca dengan menyenangkan karena ada dialog, gambar bahkan foto siswa itu sendiri yang bisa menjadi semangat dan motivasi mereka.

**Tujuan;** Media pembelajaran WACANTAL ini bertujuan untuk: Meningkatkan pendidikan karakter siswa pada pembelajaran Seni Budaya dan Kebudayaan dengan menggunakan media WACANTAL (Wayang Cantik Digital).serta dapat memberikan pemahanan bagi siswa, dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru melalui metode belajar sambil bermain. (jarilin).

**Manfaat;** Penerapan media WACANTAL ini pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di sekolah dasar khususnya kelas rendah guru memegang peranan penting didalamnya. Guru juga harus bertanggung jawab untuk mengendalikan situasi dan kondisi kelas yang diajarnya agar senantiasa siswa merasa senang dengan pelajarannya dan membuat mereka betah dengan materi yang dipelajarinya. Adapun manfaat dari media wacantal ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

- ▶ Memudahkan guru dalam penyampaian materi karena tidak perlu memerlukan waktu dan persiapan yang banyak dalam penggunaan media pembelajaran, guru bisa lebih kreatif dalam menciptakan situasi belajar yang menyenangkan, dan pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menjadi pelajaran yang tidak membosankan. Pelajaran ini tidak hanya melakukan nyanyian, tarian, menggambar atau teori tetapi juga cerita, disini yang diharapkan adalah cerita-cerita yang penuh dengan muatan pesan moral dan dapat memberikan kontribusi pada pendidikan karakter siswa
- ▶ Penggunaan media pembelajaran WACANTAL (Wayang Cantik Digital) ini memebikan manfaat bagi sekolah sebagai tempat terjadinya proses belajar mengajar berlangsung Dan bisa digunakan oleh guru lain di kelas lain dan dengan masa yang tidak terbatas.
- ▶ Meningkatkan minat belajar siswa terutama minat siswa di sekolah dasar terutama di kelas rendah, siswa lebih tertarik dengan media ini dibanding dengan media lain atau tanpa media sama sekali yang biasa mereka peroleh selama ini yaitu ceramah, menulis dan tugas yang membuat siswa menjadi jenuh dalam proses belajarnya.

- Bagi siswa sekolah dasar kelas rendah khususnya kegiatan belajar melalui media WACANTAL ini merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi siswa sehingga guru perlu mengaplikasikan dalam kegiatan belajar sambil bermain yang menjadi satu kesatuan didalam proses pembelajaran.

DAMPAK; Dampak atau efek dari penggunaan WACANTAL (Wayang Cantik Digital) ini dapat membuat pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan merupakan cara baru dalam penyampaian materi yang berbeda, pada penggunaan Media ini sebagai wahana untuk mengangkat cerita daerah yang penuh dengan pesan moral sehingga dapat meningkatkan kepedulian mereka tentang karakter yang bisa mereka ambil sebagai kegiatan atau tingkah laku yang bisa dijadikan contoh/suri teladan bagi siswa.

Penggunaan media ini diterapkandengan menggunakan boneka yang di desain dengan penggunaan motif kain/corak kain adat dayak yang bisa juga menjadi pelajaran yang ada di materi Seni Budaya dan Keterampilan kelas III. Siswa bisa lebih menghargai budaya sendiri daripada budaya luar yang kurang mendidik. Penggunaan android bisa dibatasi dengan kegiatan yang menyenangkan tidak hanya memanfaatkan android sebagai tempat bermain online yang ada digenggaman mereka tetapi materi pelajaran pun bisa mereka dapatkan di android, orangtua bisa terlibat langsung dengan penggunaan media digital yang digunakan sebagai media pembelajaran. Ini membuktikan bahwa pendidik sudah mulai sadar bahwa mereka tidak hidup dizaman saat mereka sekolah dulu tapi mereka hidup di zaman modern abad 21 dengan harapan sebagai wahana untuk mempersiapkan diri menjadi pendidik yang menguasai dunia informasi dan teknologi (IT).

Disamping itu teori pembelajaran ini dapat langsung di akses dengan mudah dan cepat melalui program pemerintah untuk ke *paperless education* yang artinya dunia pendidikan tanpa kertas, dan secara tidak langsung media WACANTAL (Wayang Cantik Digital) ikut serta dalam menjaga kelestarian pohon-pohon yang ada di Indonesia umumnya dan Kalimantan Baratkhususnya.

Landasan Teori ; Secara harfiah Pengertian media pengajaran terdiri dari dua kata yakni kata "*media*" yang berarti alat dan kata "*pembelajaran*" yang berarti sebuah proses penyampaian informasi atau ilmu pengetahuan dari seorang tenaga pendidik kepada para peserta didiknya. Dapat diartikan bahwa media pembelajaran merupakan perangkat atau alat yang diperlukan oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan atau memberikan informasi kepada pesertadidik.

Namun untuk menggunakan media-media tersebut kepada peserta didik dalam sebuah kegiatan pembelajaran diperlukan banyak hal yang harus diperhatikan dengan seksama oleh guru Diantaranya adalah kesesuaian penggunaan media pembelajaran dengan usia perkembangan peserta didik; karena setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, diantaranya adalah kemampuan peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran berdasarkan media yang digunakan. Namun media pembelajaran sangat diperlukan karena fungsi sebagai alat yang menarik perhatian dan menumbuhkan minat siswa dalam belajar karena anak dapat berperan serta dalam proses pembelajaran.

Disamping itu Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat untuk menghindari verbalisme. Salah satu media yang ingin diperkenalkan adalah WACANTAL atau Wayang Cantik Digital yang dibuat sebagai boneka konsep wayang golek. Boneka dikalangan masyarakat, sering idetik sebagai alat bermain khususnya pada anak

Menurut ahli psikologi anak *Rodgers, Erikson, Piaget, Vygotsky, dan Freud*, menyatakan bahawa dalam kegiatan pembelajaran paling tidak ada tiga jenis kegiatan bermain yang mendukung pembelajaran anak, yaitu, bermain fungsional atau sensorimotor, bermain peran, dan bermain konstruktif. Media WACANTAL (Wayang Cantik Digital) tidak lepas dari permainan yang menyenangkan dan juga menciptakan kreatifitas pendidik dan siswa . Dunia anak adalah dunia bermain, bermain adalah “suatu aktivitas langsung dan spontan dimana anak menggunakan perasaannya, tangannya, atau seluruh anggota tubuhnya”. sehingga pendekatan dengan penggunaan media ini akan lebih efektif dalam kegiatan pembelajaran .

Media Pembelajaran sangat penting dan dapat menjadi alat yang sangat menunjang seorang tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didiknya. Terkadang dalam proses pembelajaran pendidik menemukan kesulitan saat menyampaikan materi karena peserta didik tidak paham dan tidak dapat mengetahui apa yang disampaikan pendidik. Media pembelajaran memiliki peranan penting yakni sebagai gambaran atas materi yang disampaikan oleh tenaga pendidik . Seperti contohnya pada pembelajaran yang bersifat abstrak. Dengan adanya media pembelajaran di ruang kelas saat penyampaian materi suasana kelas dapat terlihat rilek dan fleksibel. Kebanyakan di ruang kelas terjadi metode pembelajaran ceramah dan konvensional sehingga merupakan sebuah kegiatan pembelajaran yang monoton dan membosankan.

Bermain membantu anak-anak dalam mengatasi kecemasan dan konflik-konfliknya. Karena ketegangan dapat diredakan melalui aktifitas bermain, anak dapat mengatasi masalah-masalah dalam hidup. Bermain memungkinkan anak lebih mengeluarkan energi dan melepaskan ketegangan yang tertahan. Anak-anak dapat merasa kurang terancam dan cenderung lebih banyak mengekspresikan perasaan sebenarnya di dalam konteks bermain sambil belajar.

Sedangkan Ahmadi (1991) memberikan pengertian ‘bermain’ adalah suatu perbuatan yang menyenangkan dan mengangung keasyikan bisa dilakukan atas dasar kehendak diri sendiri bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan. Melalui boneka diharapkan anak akan lebih tertarik untuk mencoba menggunakan dan senang memainkannya secara langsung baik dalam bentuk boneka tangan, boneka pensil atau boneka cantik, bahkan wayang.

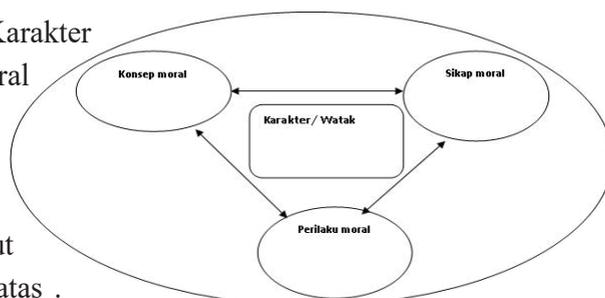
Sering terjadi bahwa teman imajinasi anak adalah boneka. Boneka membantu anak untuk memvisualisasikan dan memainkan peran antara dirinya dengan teman imajinasinya. Adanya boneka memperjelas jarak antara anak dengan teman imajinasinya. Jarak yang membuat anak semakin asyik dalam bermain.

Dari sisi orangtua, boneka memudahkan dalam menyikapi teman imajinasi anak. Boneka memudahkan orangtua terlibat dan masuk kedalam dunia imajinasi anak. Boneka membuat aktivitas bermain menjadi kongkret dan sebagai orangtua bisa mengakses dan menyisipi pesan moral pada anak.

Sayangnya, banyak boneka tidak bersifat bebas nilai. Setiap boneka mempunyai nilai yang dibuat oleh produsennya. Contoh sederhana, boneka yang berasal dari suatu negara akan mengenakan pakaian sesuai dengan cara berpakaian di negara tersebut yang terkadang di Indonesia malah bertentangan dengan moral, agama, budaya dan adat istiadat. Tujuan penggunaan media wayang cantik digital ini jelas bisa membebaskan imajinasi dan membangun karakter anak Indonesia, tersebar luasnya cerita yang membebaskan imajinasi anak dan membangun karakter bangsa. Membangun kebiasaan bercerita sebagai bagian utama dari pendidikan anak baik di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat luas.

WACANTAL ini sebagai media pengembangan karakter peserta didik di sekolah dasar sangat cocok dan sesuai dengan perkembangan anak usia sekolah dasar . Pendidikan karakter pada usia dini akan memiliki dampak yang besar pada proses tumbuh kembang anak. Pada saat ini otak mereka akan menangkap setiap pembelajaran yang diberikan dengan baik, dan memori tersebut akan tersimpan dalam otak bawah sadar mereka. Otak bawah sadar akan menyimpan memori dengan baik setiap pembelajaran yang bersifat visual dan historis disertai dengan tokoh-tokoh idola dalam pewayangan.

Thomas Lickona menyatakan bahwa, Pendidikan Karakter berkaitan dengan konsep moral (*moral knowing*), sikap moral (*moral feeling*), dan perilaku moral (*moral behaviour*). Berdasarkan ketiga komponen ini dapat dinyatakan bahwa karakter bisa didukung oleh kebaikan, keinginan untuk berbuat baik, dan melakukan perbuatan baik. Berikut ini merupakan keterkaitan dari ketiga kerangka pikir di atas .  
(<http://belajarpsikologi.com/pengertian-pendidikan-karakter/>. Diakses pada tanggal 23 maret 2017) sebagai berikut :



Bagan 1:Keterkaitan antara komponen moral dalam rangka pembentukan Karakter yang baik menurut Lickona

Pusat Kurikulum Balitbang Kemendiknas (2010) menyatakan terdapat 18 butir nilai-nilai pendidikan karakter yaitu, Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat Kebangsaan, Cinta tanah air, Menghargai prestasi, Bersahabat/komunikatif,Cinta Damai, Gemar membaca, Peduli lingkungan, Peduli sosial, Tanggung jawab. Pendidikan karakter memerlukan metode khusus yang tepat agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Di antara metode pembelajaran yang sesuai adalah metode keteladanan, metode pembiasaan, dan metode pujian dan hukuman. Didalam penggunaan wayang cantik digital ini disajikan dalam bentuk cerita rakyat daerah yang penuh dengan keteladanan, berbentuk komik dan anak- anak pasti akan senang membaca baik secara manual maupundigital.

Menurut Thomas Lickona dalam Akhmad Sudrajat, Ada 10 aspek degradasi moral yang melanda suatu negara yang merupakan ciri-ciri tanda akan kehancuran suatu bangsa. Adapun 10 (sepuluh) tanda tersebut adalah;

*“Meningkatnya kekerasan pada remaja, penggunaan kata-kata berbicara yang buruk, pengaruh rekan kelompok atau teman yang kuat sehingga dapat melakukan tindakan kekerasan, meningkatnya penggunaan narkoba, alkohol dan seks bebas, kaburnya batasan moral yang baik dan buruk, menurunnya semangat kerja, sangat rendahnya rasa hormat kepada orang tua dan guru, rendahnya rasa tanggung jawab individu dan sebagai warga negara, membudayakan sifat tidak jujur, dan adanya rasa saling curiga dan kebencian antar sesama”*.  
(Sudrajat, Akhmad. 2011. Degradasi Moral dan Prinsip Pendidikan Karakter. :<https://akhmad-sudrajat.wordpress.com/2011/07/31/deggradasi-moral-dan-prinsip-pendidikan-karakter/> . Diakses tanggal 23 Maret 2017)

Atas dasar inilah pendidikan karakter harus diajarkan di sekolah dan menjadi sangat penting. Pendidikan karakter dapat menjadi tumpuan harapan bagi bangsa dan negara ini dari jurang kehancuran yang lebih dalam. Meski belum adanya rumusan yang jelas tentang pendidikan karakter yang efektif. Ada beberapa cara yang mungkin bisa mengimplimentasikan pendidikan

karakter yang efektif. Mungkin saja komunitas sekolah mengembangkan dan meningkatkan nilai-nilai inti etika dan kinerja sebagai landasan karakter yang baik, sekolah bisa mendefinisikan secara komprehensif dengan mencakup berpikir (*thinking*), merasa (*feeling*), dan melakukan (*doing*), dan sekolah bisa menyediakan kesempatan yang luas bagi para siswa dan guru untuk melakukan berbagai tindakan moral (*moral action*). Bisa juga secara teratur sekolah melakukan asesmen terhadap budaya dan iklim sekolah, memfungsikan para stafnya sebagai pendidik karakter disekolah dan sejauh mana siswanya dapat mewujudkan pendidikan karakter disekolah dalam kehidupan mereka sehari-hari.



Bagan 2 : Hubungan antara kurikulum 2013 dan karya inovasi pembelajaran

Sedangkan untuk kurikulum 2013 menghendaki pembelajaran yang menerapkan pembelajaran abad 21, gerakan literasi sekolah, pendidikan karakter dan keterampilan. Jadi penggunaan WACANTAL sebagai media pembelajaran sesuai harapan yang dikehendaki yaitu penggunaan aplikasi digital dalam mempresentasikan media pengajaran berbasis android, membaca cerita rakyat daerah yang disajikan dalam bentuk komik dan pesan moral yang ada dalam cerita itu bisa dijadikan pendidikan karakter peserta didik, untuk keterampilan adalah pembuatan media wayang.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

IDE DASAR dari Media Wayang cantik digital (WACANTAL) dijadikan media pembelajaran untuk mengajarkan pendidikan karakter pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan diawali ketika kita sering melihat anak-anak senang bermain dengan mainan boneka barbie. Padahal kalau kita lihat boneka tersebut sebenarnya memiliki kekurangan terutama karena berasal dari luar Indonesia yang otomatis mengajarkan anak-anak budaya luar. Anak-anak akan cepat meniru apa yang mereka lihat, boneka barbie itu tidak cocok dengan dunia anak, tata riasnya, segi pakaian yang digunakan dan lekuk tubuh boneka itu sendiri. Sehingga sebagai pendidik merasa prihatin walau sebenarnya imajinasi mereka terasah dari bermain boneka itu sendiri, maka dari itu penulis mencoba untuk membuat boneka karakter yang menyerupai boneka barbie dan disesuaikan dengan cerita dan budaya masyarakat Indonesia. Boneka karakter ini di desain melalui wayang golek yang ada di Jawa Barat. Sedangkan Kalimantan Barat banyak sekali cerita-cerita daerah yang bisa diangkat kedalam kegiatan pembelajaran dan biasanya cerita daerah tersebut memiliki pesan moral yang baik. Cerita rakyat Kalimantan Barat ini adalah cerita yang berasal dari Kabupaten Sambas yaitu "Asal usul burung ruai". Untuk presentasi bisa menggunakan dua pilihan yaitu ; menggunakan media atau aplikasi komik sehingga penyajiannya akan menari dan setelah itu di aplikasikan melalui media digital dengan menggunakan *playstore* sehingga anak-anak, orang tua dan guru dapat mengakses menggunakan smartphone atau android, untuk daerah yang tidak memiliki akses internet bisa menggunakan secara manual dengan bercerita secara langsung atau menggunakan komik atau buku.

Dalam karya inovasi pembelajaran ini tidak menekankan pada hasil angka tetapi cenderung dengan pendidikan karakter yang bisa kita amati melalui sikap atau tingkah laku dan jawaban siswa

saat terjadi tanya jawab antara guru dan siswa selama diskusi. Media ini hanya memberikan gambaran bahwa mengajarkan pelajaran seni budaya dan keterampilan juga bisa melalui media bercerita. Seni budaya dan keterampilan tidak hanya melukis, menggambar atau bernyanyi dan kreatifitas lainnya.

Media wayang cantik digital (WACANTAL) ini harus melalui beberapa tahap pembuatan yang panjang dan itu tergantung kreatifitas guru itu sendiri. Saat penyampaian materi pelajaran tentang konsep motif daerah hendaknya guru menjelaskan pakaian yang digunakan boneka itu, meminta siswa konsentrasi pada tayangan komik digital yang bisa mereka gunakan di kelas atau di luar kelas bahkan ketika mereka sedang santai di rumah. Setelah menyaksikan atau melihat cerita tersebut diharapkan siswa bisa mengamati dan mendapatkan pesan moral yang nantinya mereka bisa terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

**RANCANGAN KARYA INOVASIPEMBELAJARAN;** Media wayang cantik digital (WACANTAL) ini mengadopsi beberapa kebudayaan dari berbagai daerah daerah indonesia lainnya yaitu wayang golek yang dimainkan oleh dalang dengan menggunakan bahasa daerah Sunda. Namun, dikarenakan di daerah Kalimantan Barat tidak memiliki seni wayang seperti di daerah Jawa maka untuk membuat penampilan boneka ini menarik bagi anak-anak maka dibuatlah boneka yang ukurannya sebesar wayang golek, dibuat dari bahan kain flanel, berisi dakron atau kapas sintetis dan dibuat seperti watak atau tokoh dalam cerita yang akan disajikan. Guru harus siap dengan alur cerita yang akan diceritakan atau saat akan dibuat komik. Secara garis besarnya menyiapkan tema, cerita, mengetahui karakter atau penokohan dalam cerita, latar belakang cerita, pesan-pesan yang akan disampaikan, siapa yang menjadi pemain dan dalang, menyiapkan tugas-tugas yang berkaitan dengan cerita dan pendidikan karakternya, melakukan tanya jawab tentang watak penokohan dan kehidupan sehari-hari.

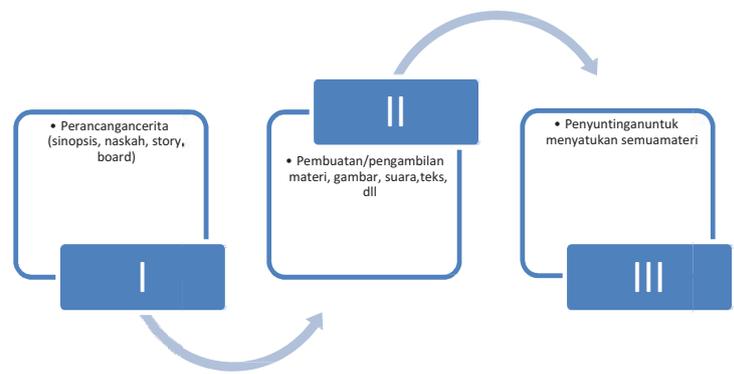
Metode penyampaian materi bisa dengan metode sambil bermain, bermain peran dan wayang cantik digital ini juga bisa dilakukan dengan cara konvensional dengan permainan wayang seperti biasa.

**PROSE PENEMUAN/PEMBAHARUAN;** Proses penemuan atau pembaharuan terhadap Wayang Cantik Digital(WACANTAL) diuraikan sebagai berikut :

### 1. Merancang cerita wayang cantik digital (WACANTAL)

- Pembuatan sinopsis atau alur cerita yang akan kita berikan kesiswa.
- Pembuatan naskah atau teks yang berisi gambaran yang akan terlihat di layar.
- Pembuatan *Storyboard* atau sketsa gambar berbentuk *thumbnail* yang disusun berurutan sesuai dengan rangkaian jalan cerita.

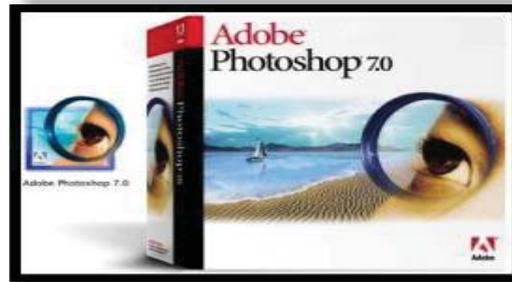
### 2. Perancangan cerita Wayang Cantik Digital (WACANTAL)



Bagan 3 :Proses perancangan cerita untuk dijadikan komik digital

### 3. Instalasi software digital untuk Wayang Cantik Digital(WACANTAL)

- a. Pembuatan gambar karakter menggunakan *photoshop* software.



Gambar1: Software aplikasi adobe photoshop untuk membuat gambar karakter



Gambar2:Software aplikasi multimedia untuk membuat komik

- b. Pembuatan cerita bergambar. *Comic life* adalah sebuah *software* multimedia dimana kita bisa membuat sebuah komik yang akan dibuat.

- c. Merancang Wayang cantik digital (WACAN)



Gambar 3 : Alat dan Bahan



Gambar 4 : WACANTAL (wayang cantik digital)

- d. Publish keplaystore



Gambar 5: Aplikasi playstore pada android.

- e. Implementasi Penggunaan WACANTAL secara manual di kelas.  
f. Implementasi Penggunaan WACANTAL berbasis android



Gambar 7:Wayang cantik digital



Gambar 6: Pelaksanaan kegiatan wacantal di kelas

APLIKASI PRAKTIS DALAM PEMBELAJARAN; Wayang cantik digital (WACANTAL) dibuat dalam komik. Dipilih komik karena pasti menarik bagi siswa dalam memperhatikan cerita yang akan ditampilkan atau diceritakan. Wayang cantik digital ini bisa disajikan juga seperti buku jika di sekolah tidak terdapat media digital sehingga kegiatan ini dapat bermanfaat sebagai budaya literasi, sajian materi pelajaran ini belum pernah dilakukan oleh guru di sekolah dasar.

Untuk sekolah bisa menggunakan proyektor/LCD dalam memberikan penjelasan kepada siswa tentang materinya. Berhubungan dengan pendidikan karakter dalam cerita tersebut akan ada dalam pertanyaan yang diberikan pada siswa oleh guru saat mereka telah mendengarkan dan melihat atau mengakses internet masih bisa menggunakan bahan ajar digital ini.

Beberapa kendala yang dialami adalah masih kurangnya minat guru dalam membuat media dibidang IT, kemungkinan akan terkendala jaringan internet dan aplikasi yang belum tentu bisa dipahami oleh guru-guru yang belum bisa komputer. Namun masih ada jalan keluar untuk menyiapkan guru-guru di abad 21 ini. Upaya yang bisa dilakukan baik oleh pemerintah dan organisasi profesi guru adalah sebagai berikut:

- ▶ Melaksanakan workshop tentang bahan ajar digital untuk guru.
- ▶ Membiasakan siswa membaca buku baik itu dalam bentuk buku paket atau komik pembelajaran interaktif dan digital.
- ▶ Membiasakan mengajar dengan bercerita tentang seni, budaya dan adat istiadat bangsa Indonesia. Banyak sekali cerita daerah yang bisa diangkat untuk diajarkan tidak hanya dengan memberikan siswa menggambar, bernyanyi dan kerajinan tetapi juga bercerita. Sehingga akan timbul dialog antara guru dan siswa. Diharapkan siswa lebih banyak mendapatkan pendidikan karakter dari berbagai cerita-cerita yang disampaikan oleh guru.

Untuk persiapan dalam pembelajaran dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyiapkan materi cerita yang akan diceritakan.
2. Menyiapkan boneka yang akan digunakan dalam media cerita dan membentuk karakter yang diinginkan pada sinopsis cerita tersebut.
3. Membuat media pembelajaran.
4. Memberikan kepada siswa baik itu dalam bentuk digital maupun non digital.
5. Memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan cerita dan pendidikan karakter yang dapat disisipkan dalam cerita tersebut.
6. Meminta siswa untuk berdiskusi sekaligus guru memperhatikan jawaban-jawaban yang akan muncul dari semua siswa.

HASIL APLIKASI PRAKTIS INOVASI PEMBELAJARAN. Hasil aplikasi praktis inovasi pembelajaran terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam pendidikan karakter yang disajikan dalam cerita "Asal Usul Burung Ruai". Dapat dilihat dari peduli atau tidaknya siswa saat pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru saat terjadi dialog. Pada penerapan inovasi pembelajaran ini tidak



Chart: Tingkat pemahaman siswa terhadap pendidikan karakter

menghasilkan angka tetapi hanya berapa persen siswa yang mengerti akan contoh-contoh perilaku tokoh-tokoh dalam cerita.

## ANALISA DAN HASIL IMPLEMENTASI

**PRAKTIS INOVASI PEMBELAJARAN.** Berdasarkan analisa dan hasil Implementasi dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Saat dilaksanakannya penilaian atau pengambilan data ternyata dari siswa yang ada dikelas III SD Negeri 02 Pontianak Timur sebanyak 37 orang, ada 91% siswa menjawab dan menjelaskan berbagai karakter yang di cerita sesuai dengan beberapa pertanyaan yang ada kategori(baik).
2. Siswa yang menjawab tidak tahu dan ragu-ragu sebesar 8% (sedang).
3. Siswa yang tidak menjawab sama sekali 1% (kurang).

Setelah dilakukan analisis data terhadap siswa yang menjawab tidak tahu dan ragu-ragu ternyata alasan mereka karena tidak memperhatikan cerita dan penjelasan yang dipaparkan. Begitu juga dengan yang tidak menjawab sama sekali, rata-rata alasan yang diberikan adalah bingung dan masih bermain bersama yang lainnya. Sekali lagi peran serta guru untuk menjelaskan pesan apa saja yang bisa diambil dalam penokohan karakter yang ada. Contoh pendidikan karakter yang dapat dijelaskan siswa sebagai berikut :

1. Si bungsu : Baik, rajin, suka menolong, patuh terhadap orangtua.
2. Keenam putri : Jahat, iri hati, suka membantah orangtua, malas.
3. Raja : Bijaksana
4. Kakektua : Sakti dan baik hati.

Dari contoh diatas dapat dijelaskan kepada siswa bahwa sebagai manusia setidaknya memiliki karakter yang baik, bijaksana, rajin, suka menolong dan patuh pada orangtua.

**DALAM KEGIATAN DESIMINASI,** Untuk pembuatan media WACANTAL diperlukan presentasi atau didesiminasikan kepada teman-teman guru yang lain baik itu disekolah maupun teman sejawat dalam Kelompok Kerja Guru(KKG) guna untuk memasyarakatkan Media Wacantal kepada teman sejawat yang selanjutnya untuk dapat di implementasikan di sekolah masing-masing.



Gambar 8: Desiminasi teman sejawat di Kelompok Kerja Guru SD

## SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil inovasi pembelajaran ini sebagai berikut :

Dalam penggunaan media WACANTAL dapat menjadi media yang menarik bagi siswa karena dalam penyajiannya menggunakan dua jenis media IT dan Non-It. Dimaksud dengan media IT karena menggunakan aplikasi berbasis android dengan software yang bisa guru dapatkan dari workshop atau pelatihan. Media ini juga bisa menggunakan Non-It karena sebelum dimasukkan kedalam aplikasi berbasis android terlebih dahulu dijadikan komik bergambar

yang isinya adalah cerita yang berisi foto-foto siswa dan ada percakapan yang tidak biasa, yaitu menggunakan balon komik seperti komik-komik lainnya, setiap anak suka akan komik jadi ini bisa menjadi daya tarik tersendiri bagi mereka untuk belajar dan dengan mudah dalam penerapan pendidikan karakter.

Dengan Minimnya guru yang peduli tentang pendidikan karakter yang seharusnya mereka ajarkan kepada siswa melalui mata pelajaran yang dianggap menarik bagi siswa seperti Seni Budaya dan Keterampilan, maka dengan mudah pendidikan karakter bisa diberikan kepada mereka, apalagi penyajian cerita daerah sebagai media pembelajaran tersebut yang jarang digunakan dalam pembelajaran seni.

Penyelenggara pendidikan diharapkan untuk memberikan dorongan dan bantuan dengan menyelenggarakan *workshop* dan pelatihan pembuatan bahan ajar digital atau menggandeng organisasi profesi guru yang mempunyai kemampuan dalam meningkatkan kompetensi guru dan profesi guru sehingga 4 kompetensi guru bisa dilaksanakan. Jika guru sudah memiliki kemampuan dan kreatifitas mengajar dan tidak hanya memikirkan angka yang dituliskan dalam laporan hasil belajar mereka pada setiap akhir tahunajaran.

Wayang cantik digital didesain dengan kemudahan, jika ada guru yang tidak menguasai IT bisa menggunakan media komiknya, dan bagi guru yang bisa IT bisa mengakses internet dengan memanfaatkan *smartphone* dan aplikasi *playstore*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tulisan ilmiah ini dapat diselesaikan tidak terlepas bantuan yang berasal dari berbagai pihak. Untuk itu, ucapan terima kasih terutama saya sampaikan kepada Direktur Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan yang telah memberikan subsidi dana penelitian dan pembimbingan penulisan artikel jurnal. selain itu, saya sampaikan terima kasih pula kepada editor Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar yang telah memberikan masukan dan koreksi untuk memperbaikinya sehingga artikel ini dapat diterbitkan dalam jurnal tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi .1991. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta:Rineka
- Cahaya,S.I.2007.*MeningkatkanKeterampilanBerbicara*.<http://indeksprestasi.blogspot.co.id/2015/03/meningkatkan-keterampilan-berbicara.html>. Diakses 20 Maret2017.
- Pusat Kurikulum Balitbang Kemendiknas. 2010. *Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*.Jakarta.
- Sudono, A.2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan* . Jakarta:Grasindo.
- Sudrajat, Akhmad. 2011. *Degradasi Moral dan Prinsip Pendidikan Karakter*; dari Tentang Pendidikan. <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2011/07/31/degradasi-moral-dan-prinsip-pendidikan-karakter/> . Diakses tanggal 23 Maret2017
- Darussalam,Itqan.2016. Belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. <http://itqandarussalam.890m.com/belajar-sambil-bermain-dan-bermain-sambil-belajar/>. Diakses pada tanggal 23 maret2017
- Rumah Dongeng. 2017.*CeritaAnak*.  
<http://www.rumahdongeng.com/cerita-anak>. Diakses tanggal 23 Maret2017
- Yuliana, E.2015. *Penggunaan Media Bontinel Untuk Mengembangkan Imajinasi Bercerita Peserta Didik Kelas III SD Negeri 42 Pontianak Kota*.Pontianak.

## PEMBUATAN MINI SERI *SCRAPBOOK'S REVIEW* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN SEJARAH MAPEL PAIBP

**Erma Mardiyah**  
SMPN 1 Baleendah  
(*mardiyaherma81@gmail.com*)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran sejarah melalui pembuatan mini seri *scrapbook's review* pada kelas VII 12 SMPN 1 Baleendah. Pembuatan *scrapbook* merupakan model pembelajaran berbasis proyek yang memuat gambar kunci dan disusun menjadi album bermakna. Kerja proyek bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, sedangkan *review scrapbook* bertujuan untuk membentuk sikap. Desain penelitian menggunakan eksperimen, yaitu: *One Group Pretest dan Posttest*. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Secara deskriptif, pengetahuan dan keterampilan siswa meningkat dari rerata skor 61 menjadi 85 serta 45 menjadi 88. Sikap siswa menunjukkan peningkatan dari rerata skor 70% menjadi 93%. Respons positif siswa terhadap pembuatan mini seri *scrapbook's review* sebesar 93,8% dan 100% menunjukkan agar pembelajaran ini dilanjutkan.

**Kata kunci :** *Sejarah, proyek, scrapbook, hasil belajar*

## *MINI SERIAL SCRAPBOOK'S REVIEW FOR IMPROVING LEARNING ON HISTORY IN JUNIOR SECONDARY SCHOOL*

**Erma Mardiyah**  
State Junior Secondary School 1 Baleendah  
(*mardiyaherma81@gmail.com*)

### ABSTRACT

*The research objective was to improve learning on history through mini serial scrapbook's review for the seventh grade students in the Junior Secondary School 1 Baleendah. The scrapbook was implemented as project-based learning model with key pictures organized in meaningful album. Project-based learning was meant for improving the students' knowledge, skills, and attitude. Project was meant to improve the students' knowledge and skills. While scrapbook review was meant to improve their attitude. An experimental design was implemented with One Group Pretest and Posttest. Data were analyzed using descriptive and inferential statistics. Descriptively, the students' knowledge and skill's mean scores were improved from 61 to 85 and 45 to 88 respectively. The students' attitude was also improved from the mean score of 70% to 90% respectively. The 93.8% students responded positively to mini serial scrapbook review and 100% intended to continue using this learning model.*

**Keywords:** *History, project, scrapbook, learning outcomes.*

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Sejarah merupakan salah satu pokok bahasan dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP). Berdasarkan spirit yang tercantum dalam Q.S. Al-Hasyr ayat 18, tujuan diselenggarakan pendidikan sejarah yaitu agar siswa memiliki wawasan tentang para pendahulu serta memetik hikmah dari perjalanan masa lalu. Tujuan tersebut tentunya selaras dengan tujuan pendidikan nasional. Melalui belajar sejarah, siswa diharapkan dapat meningkat keimanan dan ketaqwaannya, mampu meneladani akhlak mulia para pendahulu, serta mengambil pelajaran sehingga mereka tumbuh menjadi penerus peradaban. Berkaca dari sejarah Islam siswa diharapkan dapat menjadi agen-agen muslim yang demokratis, menebarkan Islam sebagai agama yang *rahmatan lil' alamin* sebagaimana yang dicontohkan Rasulullah dan para sahabatnya. Dengan demikian, wawasan tentang sejarah peradaban Islam menjadi hal yang mutlak untuk dimiliki siswa sehingga mereka tidak terjebak kepada pemahaman yang menyesatkan, yang malah menjauhkan Islam dari citra yang sesungguhnya.

Berdasarkan KI dan KD pada Permendikbud no. 24 tahun 2016 lampiran ke-31 dapat dikatakan bahwa keberhasilan pembelajaran sejarah tidak hanya terukur dari kemampuan siswa dalam menguasai fakta sejarah. Siswa juga diharapkan dapat menganalisis fakta tersebut, menginternalisasikan pesan moralnya dalam kehidupan serta terampil dalam menyajikan kembali peristiwa sejarah dengan bahasa sendiri. Ketika ketiga kompetensi tersebut terpenuhi maka masa depan bangsa berada di tangan penerus peradaban yang bermutu.

Realitas menunjukkan bahwa mengelola pembelajaran sejarah tidak lepas dari permasalahan. Salah satu problematika yang sering ditemui adalah rendahnya kecukupan penguasaan materi awal siswa. Hampir setiap kali tes awal semester pra pembelajaran serta nilai akhir pasca pembelajaran, rata-rata pencapaian nilai sejarah menduduki tempat terendah kedua setelah pokok bahasan tajwid. Hal ini mengindikasikan bahwa materi sejarah termasuk kategori mata pelajaran yang dianggap sulit. Ketika permasalahan ini dicoba untuk digali dengan mengulirkan beberapa pertanyaan kepada siswa, mayoritas menyatakan bahwa kesulitan dalam sejarah adalah dalam mengingat fakta yang cukup banyak di dalamnya. Anggapan bahwa sejarah penuh dengan ingatan nama, tempat, dan waktu terjadinya sebuah peristiwa secara umum menjadi penyebab rendahnya minat siswa dalam belajar.

Kondisi riil ini tentu menjadi persoalan yang penting untuk diatasi. Kompetensi pengetahuan siswa ibarat anak tangga yang akan mengantarkan dan mengokohkan siswa ke jembatan berikutnya berupa kompetensi keterampilan dan sikap (Hidayat, *et al.*, 2012:3). Maknanya, jika kompetensi pengetahuan rendah, maka pijakan untuk menghayati dan mengamalkan nilai sejarah pun akan lemah.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperlukan sebuah metode pembelajaran yang selain mampu meningkatkan kualitas hasil pembelajaran juga meningkatkan kualitas proses pembelajaran sebagaimana pesan dalam nawacita di bidang pendidikan. Demi keperluan tersebutlah, dilakukan inovasi pembelajaran dalam pokok bahasan sejarah bertajuk "Pembuatan Mini Seri *Scrapbook's Review*". Penelitian dilakukan di kelas VII.12 SMPN 1 Baleendah Kabupaten Bandung pada pokok bahasan sejarah perjuangan Rasulullah Saw di Madinah.

Metode pembuatan mini seri *scrapbook's review* dalam karya inovasi ini berlandaskan teori pembelajaran berbasis proyek –sebagai salah satu pendekatan yang disarankan dalam kurikulum 2013-. Di dalam *Pedoman Materi Bimbingan Teknis Fasilitator dan Instruktur Kurikulum 2013* (Kemendikbud, 2017:40) dikatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek menekankan adanya kegiatan aktif siswa untuk membuat sebuah produk sebagai proses belajar untuk mencapai seluruh kompetensi belajar. Dalam inovasi ini produk hasil proyek yang akan dihasilkan siswa sebagai upaya untuk mencapai hasil belajar sejarah adalah berupa mini seri *scrapbook's review*.

Pemilihan pembelajaran berbasis proyek dikarenakan karakteristiknya yang cocok sebagai solusi mengatasi temuan masalah. Pembelajaran proyek meminimalisir verbalisme dalam pembelajaran. Dengan tuntutan pekerjaan yang harus dikerjakan dalam jangka waktu tertentu, pembelajaran berbasis proyek akan memberikan keuntungan dalam proses pembelajaran. Moursund dalam Wena (2011:147) mengungkapkan empat keuntungan dimaksud, yakni meningkatkan motivasi, kemampuan memecahkan masalah, kecakapan kolaboratif, dan keterampilan mengelola sumber.

Proyek akan meningkatkan motivasi karena adanya unsur tantangan yang dipadu dengan kesenangan. Tantangan di sini dapat bermakna tantangan untuk menyelesaikan sebuah pekerjaan dalam waktu tertentu ataupun tantangan untuk menyelesaikan karya yang lebih baik dari karya kelompok lain. Adapun kesenangan di sini dikarenakan proyek merupakan kegiatan yang akan melibatkan otak kanan dalam pembelajaran sehingga otak kanan ikut bekerja sehingga tidak mengganggu otak kiri dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah dalam pembelajaran berbasis proyek secara umum terbagi menjadi tiga. Pertama, perencanaan yang dilakukan sejak dari penentuan proyek, perancangan sampai penyelesaiannya. Kedua, pelaksanaan yaitu langkah penyelesaian proyek yang difasilitasi dan dipantau oleh guru serta penyusunan laporan atau publikasi produk yang dihasilkan. Ketiga, langkah evaluasi proses dan hasil dari proyek yang telah dilakukan (Kemendikbud, 2017:41).

Peningkatan hasil belajar PAIBP pada Pokok Bahasan Sejarah sebagai tujuan inovasi pembelajaran ini --menurut Uno (2007:16)-- adalah semua akibat yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan metode pembelajaran yang telah dikondisikan. Dengan demikian hasil belajar pada mata pelajaran PAIBP maknanya adalah efek yang muncul setelah siswa belajar PAIBP melalui metode tertentu yang telah dirancang dan dilaksanakan guru sedemikian rupa. Hasil belajar ada yang sifatnya sudah ditetapkan oleh guru untuk dicapai, ada pula yang muncul tanpa adanya perencanaan untuk mencapainya.

Setiap guru harus melaksanakan kegiatan pembelajaran berpatokan pada tujuan hasil yang diinginkan. Dalam hal ini, hasil belajar secara umum telah ditetapkan oleh Pemerintah melalui Permendikbud no. 24 tahun 2016 tentang KI dan KD. Dari KI dan KD pada setiap mata pelajaran dan pokok bahasan dapat diketahui capaian apa saja yang diharapkan dikuasai oleh siswa. Dari rincian Kompetensi Inti, dapat dijabarkan bahwa secara umum hasil belajar itu terbagi ke dalam 3 aspek, yakni hasil belajar aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Demikian halnya dalam pembelajaran sejarah. Hasil belajar sejarah akan terlihat dari sejauh mana Kompetensi Dasar yang dikuasai siswa baik dalam aspek sikap, pengetahuan maupun keterampilan.

Seluruh KD yang telah ditetapkan dirinci lagi menjadi indikator kemudian guru melakukan penilaian untuk mengukur ketercapaian hasil belajar pada masing-masing indikator KD sesuai karakteristik aspek kompetensinya. Berdasarkan Permendikbud No. 23 Tahun 2016 cara mengetahui capaian hasil belajar dalam aspek pengetahuan dapat menggunakan tes tulis, lisan maupun penugasan. Sementara dalam aspek keterampilan dapat menggunakan praktek, produk, proyek maupun Portofolio. Adapun dalam aspek sikap dapat menggunakan observasi jurnal, penilaian diri dan penilaian antar teman.

Secara umum hasil belajar sejarah aspek pengetahuan ditunjukkan dengan adanya pemahaman siswa terhadap peristiwa sejarah. Sementara pada aspek keterampilan terukur dari kemampuan siswa dalam menyajikan peristiwa sejarah. Adapun aspek sikap merupakan efek dari tercapainya kompetensi pengetahuan dan keterampilan berupa penghayatan dan peneladanan siswa terhadap perjuangan dalam peristiwa sejarah. Satu hal yang jangan dilupakan bahwa keefektifan pembelajaran tidak hanya berorientasi hasil belajar. Mutu pembelajaran dapat dilihat juga dari segi proses belajar (Mulyasa, 2014:215). Perubahan kurikulum menjadi kurikulum 2013 saat ini juga menekankan kualitas proses pembelajaran. Beberapa prinsip yang harus ada dalam proses pembelajaran berdasarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 (Kemendikbud, 2016:18) adalah partisipasi aktif siswa, keberpusatan pada siswa, pengembangan budaya literasi, dan penerapan TIK.

Dengan demikian pengelolaan pembelajaran sejarah diupayakan tidak hanya berorientasi hasil dalam ketiga ranah, tetapi juga mengintegrasikan prinsip-prinsip penting yang harus dimiliki siswa dalam proses pembelajaran. Dalam revisi kurikulum 2013 yang harus terintegrasi dalam proses pembelajaran selain PAIKEM, literasi dan TIK, juga penguatan karakter dan keterampilan abad 21 yang biasa dikenal dengan sebutan 4C.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kecukupan penguasaan materi awal siswa rendah.
2. Pencapaian nilai sejarah menduduki tempat terendah kedua setelah pokok bahasan tajwid.
3. Materi sejarah pada mata pelajaran PAIBP termasuk kategori pokok bahasan yang dianggap sulit.
4. Pokok bahasan sejarah penuh dengan ingatan nama, tempat, dan waktu terjadinya sebuah peristiwa menjadi penyebab rendahnya minat siswa dalam belajar.

## **C. Rumusan Masalah**

Fokus permasalahan dalam karya tulis ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

“Bagaimana hasil belajar siswa dalam pokok bahasan sejarah perjuangan Rasulullah Saw di Madinah melalui metode pembuatan mini seri *scrapbook's review* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP)?”

## **D. Tujuan**

Sebagaimana dinyatakan dalam rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “hasil belajar siswa dalam pokok bahasan sejarah perjuangan Rasulullah Saw di Madinah

melalui metode pembuatan mini seri *scrapbook's review* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP)”

### E. Manfaat

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

1. secara akademis menambah kepustakaan pendidikan Islam dalam peningkatan efektifitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti;
2. secara praktis
  - a. bagi siswa yaitu meningkatkan hasil dan proses pembelajaran PAIBP;
  - b. bagi guru yaitu dalam hal perbaikan dan peningkatan efektifitas pembelajaran PAIBP pada materi sejarah;
  - c. bagi sekolah yaitu meningkatkan prestasi sekolah melalui peningkatan hasil dan proses pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua kali pembelajaran. Subjek penelitian adalah guru mata pelajaran PAIBP sedangkan objeknya adalah siswa kelas VII.12 SMPN 1 Baleendah Kabupaten Bandung, dan pokok bahasan sejarah perjuangan Rasulullah Saw di Madinah menjadi materi pembelajaran yang diteliti. Pada penelitian ini guru sebagai peneliti akan mengujicobakan inovasi pembelajaran. Inovasi dimaksud adalah pembuatan mini seri *scrapbook's review* dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam menyajikan peristiwa sejarah dan memaknai pesannya.

Sebagaimana diungkap pada bagian pendahuluan bahwa kompetensi siswa dalam sejarah masih rendah. Di antara penyebab minimnya pencapaian kompetensi tersebut adalah kemampuan untuk mengingat detail peristiwa sejarah dan mengungkapkan kembali dalam bahasa sendiri. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah metode yang mampu meningkatkan kompetensi siswa dalam menguasai fakta sejarah dan kemampuannya dalam menyajikan dengan bahasa sendiri, yang kelak menjadi bekal bagi para siswa untuk menginternalisasikan pesan penting dari peristiwa sejarah tersebut.

Materi sejarah yang diujicoba menggunakan metode ini adalah sejarah perjuangan Rasulullah saw di Madinah. Berikut ini tahapan metode proyek pembuatan mini seri *scrapbook's review* dalam materi tersebut.

1. Menentukan tema materi sejarah; dalam hal ini sejarah perjuangan Nabi Muhammad saw. di Madinah beserta RPPnya.
2. Membagi tema / serial sejarah menjadi sub-sub tema / mini seri. Dalam hal ini tema sejarah perjuangan Nabi Muhammad saw dibagi menjadi 4.
3. Mengelompokkan siswa secara adil dan merata
4. Membagikan sub-sub tema tersebut kepada setiap kelompok (dapat melalui proses pengundian) untuk dibuat menjadi sebuah mini seri
5. Menjelaskan kepada siswa mengenai proyek *scrapbook* yang akan dilaksanakan
6. Menginformasikan kepada siswa langkah-langkah untuk menyelesaikan proyek tersebut
7. Menyelesaikan proyek dengan difasilitasi oleh guru

8. Mempublikasikan hasil proyek dengan cara kunjung karya antar kelompok
9. Mengevaluasi proses dan hasil proyek

Data penelitian diperoleh melalui hasil perbandingan pre-test dan pos-test serta melalui respon yang diberikan oleh para siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan metode pembuatan *scrapbook* ini.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Karya inovasi yang dikreasikan berawal dari analisis terhadap proses pembelajaran sejarah selama bertahun-tahun. Karya inovasi pembelajaran tersebut mulai diimplementasikan oleh penulis sebagai guru sejak 2 tahun yang lalu di kelas 8 pada materi sejarah ilmu pengetahuan sampai dengan masa Daulah 'Abbasiyyah. Metode pembelajaran ini pada mulanya hanya proyek pembuatan album sejarah saja. Saat itu proyek pembuatan album ini dikolaborasi dengan metode kunjung karya.

Setelah dievaluasi, ternyata proyek pembuatan album sejarah memang menyenangkan bagi siswa. Wawasan siswa menjadi bertambah, demikian dengan proses pembelajaran yang semakin baik. Akan tetapi, aspek sikapnya terhadap materi sejarah masih kurang, sehingga guru perlu menutupinya dengan metode ceramah. Masalah lainnya, adalah pengelolaan waktu pembelajaran yang kurang baik. Dikarenakan siswa merasa keasyikan, maka waktu pembelajaran pun menjadi terasa kurang.

Berdasarkan 2 kekurangan itu, penulis melakukan perbaikan-perbaikan. Pertama, dengan mengganti proyek album biasa menjadi proyek *scrapbook*. Kedua, memasukkan unsur *review* pada *scrapbook*. Dan ketiga, dengan menetapkan waktu pengerjaan setiap tahapan pembelajaran. Ketiga hal tersebut terbukti dapat membuat metode ini lebih efektif dan efisien. Terutama, ketika metode ini diterapkan pada kurikulum 2013 dengan durasi jam tatap muka PAIBP yang bertambah.

Setelah melalui tahapan perbaikan ide, metode pembuatan mini seri *scrapbook* ini diaplikasikan di kelas VII.12 pada semester genap. Mengingat kelas yang menggunakan kurikulum 2013 yang diampu hanya 1 kelas, sementara di kelas 8 yang notabene masih menggunakan kurikulum 2006, permasalahan waktu masih menjadi kendala, maka uji coba menggunakan metode penelitian *pre eksperimental* jenis *One Group Pre Test- Posttest*. Desain eksperimen jenis ini dilaksanakan di satu kelas dengan mengadakan perbandingan antara pre test dan post test setelah perlakuan berupa metode dilaksanakan (Sugiyono, 2017:74).

Pelaksanaan pembelajaran dengan metode ini dilaksanakan pada materi "Sejarah Perjuangan Nabi Muhammad saw. di Madinah" yang diselenggarakan dalam 2 pertemuan, yakni pada tanggal 7 dan 28 April. Tanggal 14 April dan 21 April tidak diselenggarakan KBM dikarenakan tanggal merah dan ada agenda USBN.

Berikut ini langkah-langkah kegiatan inti pembuatan mini seri *scrapbook's review* dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan:

### **Pertemuan ke-1 (Tanggal 7 April 2017)**

Pertemuan pertama dilaksanakan di masjid karena kelas sedang dipakai untuk kegiatan ujian Universitas Terbuka. Beberapa siswa menggunakan batik bebas, dikarenakan pasca KBM mereka dilibatkan menjadi panitia kegiatan lomba untuk SD di sekolah.

- a. Siswa mendapat informasi mengenai jenis proyek yang akan dikerjakan, yakni membuat mini seri *scrapbook's review*
- b. Pengundian tema untuk garapan proyek setiap kelompok; yakni tema sebab hijrah, Yatsrib sebagai tempat hijrah, teknis hijrah Rasulullah dan sahabat ke Madinah dan da'wah Rasulullah di Madinah
- c. Guru dan siswa menyepakati jadwal rencana *finishing* pembuatan mini seri *scrapbook's review* untuk pertemuan berikutnya.
- d. Guru menjelaskan sistematika laporan proyek melalui tayangan *power point* dari LCD proyektor dan memberikan sampel *scrapbook* yang sudah jadi.
- e. Siswa mendapat file tayangan sejarah dan bahan bacaan materi tentang sejarah perjuangan Nabi Muhammad saw. sesuai garapan kelompoknya.
- f. Guru membagi bahan-bahan untuk proyek pembuatan mini seri *scrapbook's review* kepada setiap kelompok, baik itu berupa kertas-kertas, lem dan gunting.
- g. Guru membagi gambar-gambar kepada setiap kelompok dan membatasi siswa untuk memilih hanya 10 gambar



Gambar 1. Setiap kelompok mendapat kelengkapan bahan *scrapbook*



Gambar 2. Contoh gambar-gambar yang harus dipilih dan disusun dalam *scrapbook*

- h. Siswa berdiskusi menentukan gambar-gambar yang cocok dengan tugas kelompok (dapat membuka lagi bahan tayangan ataupun bacaan)
- i. Siswa membuat bahan *scrapbook*
- j. Siswa menyusun gambar-gambar ke dalam *scrapbook* dengan panduan kartu berisi yang pertanyaan kunci
- k. Setelah pengerjaan selesai, setiap kelompok membagi tim menjadi 2.



Gambar 3. Siswa berdiskusi untuk menyusun *scrapbook*

Pertama, 2 orang siswa bertugas untuk diam di dalam kelompok dan sisanya berkunjung ke kelompok lain. Kunjungan dilakukan searah jarum jam. Kelompok 1 ke kelompok 2, kelompok 2 ke kelompok 3 dan seterusnya. Dalam waktu 5 menit di

setiap kelompok 2 orang siswa yang bertugas di kelompoknya berperan untuk menjual informasi dengan menjelaskan susunan gambar dalam *scrapbook* yang telah dibuat. Anggota kelompok lainnya menyimak dan memberikan pertanyaan jika diperlukan. Kemudian, tim pembeli memberikan stick note berisi nilai dengan skala nilai maksimal 100 sebagai alat tukar informasi. Nilai yang diberikan setara dengan kelayakan materi yang diterima oleh kelompok pembeli.

- l. Demikian dilakukan berulang sampai tim pembeli kembali ke kelompoknya sendiri.
- m. Di kelompoknya masing-masing tim pembeli menyampaikan informasi yang mereka terima dari hasil belanja informasi.
- n. Demikian tim penjual menyampaikan masukan dari kelompok lain terhadap produk mereka
- o. Guru memfasilitasi jalannya setiap tahapan kegiatan belajar
- p. Perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi
- q. Siswa menjumlah hasil jualannya sehingga ditemukan kelompok dengan nilai terbesar. Anggota kelompok lain menyampaikan pendapatnya mengapa kelompok tersebut mendapat nilai jual tinggi dalam produknya

#### **Pertemuan ke-2 (Tanggal 28 April 2017)**

- a. Siswa secara berkelompok menyiapkan peralatan untuk menyelesaikan *scrapbook*, yakni tahapan merapikan dan mempercantik *scrapbook* serta menambah setiap gambar dengan sebuah *emoticon* dan *review* berupa ulasan kelompok terhadap peristiwa yang terdapat pada gambar.
- b. Siswa secara berkelompok memberi *emoticon* dan ulasan pada gambar-gambar kunci di dalam *scrapbook*nya.
- c. Semua anggota kelompok berkunjung ke stand kelompok lain untuk memberi tanda (*emoticon*) baik *like* atau semacamnya dan menuliskan efek yang mereka rasakan dari gambar peristiwa sejarah tersebut dalam kehidupan.
- d. Setelah semua menyelesaikan sesi polesan *scrapbook*, setiap kelompok kembali ke kelompoknya dan menganalisis *review* dari kelompok lain
- e. Siswa menyampaikan tanggapan atas komentar teman-temannya. Guru memfasilitasi jalannya setiap tahapan kegiatan belajar
- f. Produk dikumpulkan



Gambar 4. Sesi kelompok memberikan review pada *scrapbook*



Gambar 5. Kunjungan ke kelompok lain dan memberikan feedback



Gambar 6. Contoh produk *scrapbook* hasil kerja siswa

## Analisa Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Setelah dilaksanakan proses pembelajaran, dilaksanakan proses penilaian baik aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Penilaian aspek pengetahuan dilakukan melalui tes. Sementara aspek keterampilan melalui produk membuat karya seni berupa karya tulis cerpen atau *movie*. Adapun untuk aspek sikap melalui observasi proses pembelajaran dan instrumen penilaian diri.

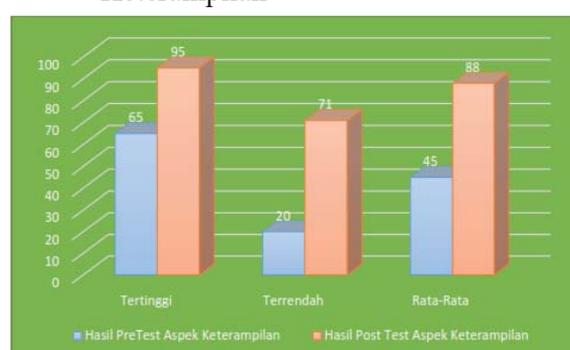
Berikut ini adalah hasil belajar pada ketiga aspek tersebut pada materi sejarah perjuangan Nabi Muhammad saw. di Madinah.

### 1. Kompetensi Hasil Belajar Aspek Pengetahuan



Gambar 7. Perbandingan kompetensi pengetahuan siswa pada pre test dan pos test

### 2. Kompetensi Hasil Belajar Aspek Keterampilan



Gambar 8. Perbandingan kompetensi keterampilan siswa pre test dan post tes

### 3. Hasil Belajar Aspek Sikap

Hasil belajar aspek sikap ini merupakan resume dari pertanyaan terbuka yang diberikan kepada siswa mengenai sikap yang muncul setelah proses pembelajaran sejarah dilaksanakan. Sikap ini terbagi menjadi 2, sikap yang muncul terhadap peristiwa sejarah dan sikap yang muncul sebagai tindak lanjut dari belajar sejarah. Jika dibayangkan maka berikut ini adalah gambaran sikap yang muncul setelah belajar sejarah dengan menggunakan proyek mini seri *scrapbook's review*. Rentang yang digunakan dilihat dari penggunaan bahasa oleh siswa.

Tabel 1. Hasil penilaian diri siswa terhadap sikap mereka pasca pembelajaran

No	Pernyataan	Sikap					Jumlah
		SS	S	TP	TS	STS	
1	Mensyukuri peristiwa Sejarah	20	8	0	0	0	28
	Menambah keimanan melalui peristiwa sejarah						
2	Keinginan untuk meneladani	20	3	5	0	0	28
3	Meningkatkan rasa peduli	28	0	0	0	0	28
	Meningkatkan rasa tanggung jawab						
4		17	5	6	0	0	28
5		20	8	0	0	0	28
	Jumlah	105	23	11	0	0	140
	Prosentase	75%	18%	7%	0%	0%	100%
	Prosentase	86%	14%	0%	0%	0%	100%

Penilaian sikap berikutnya terus berlanjut dalam bentuk observasi. Adapun berdasarkan observasi yang terlihat ketika proses pembelajaran serta dari laporan proyek yang dikumpulkan oleh siswa dapat dirangkum kualitas sikap pembelajaran siswa. Pertama, dari aspek antusias/motivasi diperoleh angka 98%. Kedua dari aspek partisipasi kerja diperoleh angka 100% ; yakni semua siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Ketiga, dari aspek kerjasama diperoleh angka 88% sementara aspek kepercayaan diri diperoleh angka 89% ; hanya 3 siswa yang masih terlihat ragu untuk tampil dengan percaya diri pada setiap sesi pembelajaran.

### Analisis Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Setelah diperoleh hasil belajar melalui proyek pembuatan mini seri *scrapbook's review*, perlu dilihat keefektifan metode ini. Dikarenakan keterbatasan kelas yang diampu penulis di kelas 7 maka metode penelitian eksperimen murni tidak dilakukan. Keefektifan metode mini seri *scrapbook's review* pada aspek pengetahuan dan keterampilan dilakukan dengan membandingkan nilai pre test dan post test (N Gain).

Adapun keefektifan metode ini dari aspek sikap dengan cara membandingkan melalui analisis deskriptif antara metode proyek pembuatan mini seri *scrapbook's review* dengan metode yang berbeda pada tema sejarah khulafaur-Rasyidin. Adapun teknik tagihan hasil pembelajaran sikap tetap disamakan, yakni melalui penjaringan sikap yang muncul. Berikut ini analisis keefektifan ke-3 aspek kompetensi yang dimaksud.

**Tabel 2. Keefektifan hasil pembelajaran aspek pengetahuan dan keterampilan**

No	Aspek Hasil Pembelajaran	Rata2 Prosentase Keberhasilan		N Gain
		Pre Test	Post Test	
1	Pengetahuan	61	85	34
2	Keterampilan	45	88	43

**Tabel 3. Keefektifan proses pembelajaran dibandingkan dengan metode lain**

No	Aspek Proses	Rata2 Prosentase Keberhasilan	
		Metode mini seri <i>scrapbook's review</i>	Metode lain
1	Sikap	93%	75%
2	Kualitas Proses	93,8%	50%

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa metode proyek pembuatan mini seri *scrapbook's review* tampak menunjukkan keunggulan baik dari aspek hasil pembelajaran maupun kualitas proses. Pada dasarnya perolehan nilai pengetahuan sejarah dengan metode lainpun menunjukkan nilai pada predikat baik. Sementara melalui proyek pembuatan mini seri *scrapbook's review* nilai ini meningkat lagi melalui penajaman pembelajaran dengan proyek *scrapbook's review*. Demikian halnya aspek keterampilan, pembuatan *scrapbook* memotivasi siswa untuk menunjukkan karya terbaiknya. Barangkali hal ini dikarenakan proyek *scrapbook* lebih menarik dan dekat dengan keseharian siswa yang menyukai dunia fotografi ketimbang proyek mindmap.

Adapun hasil belajar sikap menunjukkan perbandingan yang signifikan antara metode proyek pembuatan mini seri *scrapbook* dengan metode lainnya mengiingat bahwa proyek *review* dalam *scrapbook* melekat di dalamnya label sosial melalui pencantuman *emoticon* dan ulasan sikap. Dengan demikian pencapaian aspek sikap lebih tinggi dikarenakan gambar-gambar mati hasil tangkapan dari tayangan film lebih mengena di hati siswa ketimbang rangkaian huruf.

Pada aspek kualitas proses pembelajaran menunjukkan bahwa tingkat partisipasi belajar siswa menjadi lebih tinggi dengan penggunaan metode proyek pembuatan mini seri *scrapbook's review*. Hal ini ditunjang dengan hasil tanggapan siswa terhadap penggunaan metode proyek pembuatan mini seri *scrapbook's review* yang dapat dilihat dari tabel berikut ini:

**Tabel 4. Tanggapan siswa terhadap metode mini seri *scrapbook's review***

No	Pernyataan	Sikap					Jumlah
		SS	S	TP	TS	STS	
1	Menyenangkan	20	8	0	0	0	28
2	Mudah	20	3	0	0	0	28
3	Lebih baik daripada cara lain	28	0	0	0	0	28
	Dilanjutkan						
4		19	9	0	0	0	28
	Jumlah	120	20	0	0	0	140
	Prosentase	86%	14%	0%	0%	0%	100%

Berdasarkan tabel di atas, ditemukan respon siswa terhadap proyek pembuatan mini seri *scrapbook's review* menunjukkan bahwa akumulasi 86% menyatakan sangat setuju, 14% setuju, dan nol persen yang menyatakan tidak ada pendapat, tidak setuju, dan sangat tidak setuju dari aspek kemenarikan, kemudahan, perbandingan dengan metode lain serta kelanjutan penggunaan proyek pembuatan album. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode proyek pembuatan album *scrapbook* dalam pembelajaran sejarah mendapat respon yang sangat positif dari siswa demikian dari peningkatan hasil belajar yang meningkat juga daripada penggunaan metode lainnya, sehingga metode ini dinyatakan efektif penggunaannya.

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP aspek sejarah menunjukkan predikat sangat baik dan seimbang pada ketiga aspek/ranah kompetensi; sikap, pengetahuan dan keterampilan. Oleh karena itu, penggunaan proyek pembuatan mini seri *scrapbook's review* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada bukti bahwa setelah diterapkan dalam pembelajaran, prestasi belajar meningkat, kualitas pembelajaran yang dikategorikan tinggi dan respon siswa sangat positif.

Berdasarkan realitas di atas, maka dalam karya tulis ini dikemukakan beberapa saran berikut:

1. Hendaknya penggunaan proyek pembuatan mini seri *scrapbook's review* diterapkan oleh guru PAIBP aspek sejarah.
2. Hendaknya guru merasa tidak puas dengan satu model atau metode pembelajaran termasuk model pembuatan album *scrapbook*. Hal ini disebabkan bahwa karakteristik siswa atau tidak sama antara satu sekolah atau sekolah lainnya.

## Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kehadiran Allah SWT penulis panjatkan, atas segala rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan karya ilmiah ini..

Penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Drs. H. Tatang Sutisna, M.Pd selaku Kepala SMPN 1 Baleendah Kabupaten Bandung
2. Dewan Guru SMPN 1 Baleendah.
3. Seluruh siswa SMPN 1 Baleendah
4. Ibunda tercinta yang saya hormati beserta almarhum ayahanda yang selalu menjadi inspirasi untuk terus berkarya.
5. Suami dan anak-anak tercinta yang selalu setia mendampingi dan memahami.
6. Serta semua pihak yang telah membantu secara langsung ataupun tidak langsung dalam penyusunan karya ilmiah ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Echols, John. M dan Shadily, Hassan. (2016). *Kamus Inggris – Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia
- Hidayat, *et al.*, (2012). “Pendidikan Agama: Urgensi dan Tantangan”. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian III*. Bandung: PT Imperial Bhakti Utama
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- \_\_\_\_\_. (2016). *Permendikbud No. 24 Tahun 2016 Lampiran ke-31 tentang KI dan KD Mata Pelajaran PAIBP pada SMP*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- \_\_\_\_\_. (2017). *Pedoman Materi Bimbingan Teknis Fasilitator dan Instruktur Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Mulyasa, H. E. (2014). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sprenger, Marilee. (2011). *Cara Mengajar agar Siswa Tetap Ingat*. Diterjemahkan oleh Suhartinah. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Uno, Hamzah B. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Wena, Made. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara

## PERMAINAN BALISTIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GERAK DASAR MANIPULATIF SISWA KELAS III SD NEGERI TLOGOLELE

**Hari Nuryanto**  
SDN 2 Tlogolele  
(Hary\_ulee@yahoo.co.id)

### ABSTRAK

Kegiatan pembelajaran permainan balistik bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif dengan memukul pada siswa sekolah dasar kelas III. Inovasi pembelajaran ini dilaksanakan saat pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan materi gerak dasar. Subyek yang dipakai pada karya inovasi pembelajaran ini adalah siswa kelas III SD Negeri 2 Tlogolele yang berjumlah 19 siswa pada Tahun Pelajaran 2016/2017. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil pembelajaran dari 21% saat awal observasi menjadi 84% setelah pembelajaran inovatif. Simpulannya, pembelajaran dengan alat bantu permainan Balistik dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif pada siswa kelas III SDN 2 Tlogolele Tahun Pelajaran 2016/2017.

**Kata kunci :** *Permainan balistik, hasil belajar, manipulatif*

## ***BALISTIC GAME FOR IMPROVING CHILDREN'S MANIPULATIVE BASIC MOVEMENTS IN ELEMENTARY SCHOOL***

**Hari Nuryanto**  
Public Elementary School 2 Tlogolele  
(Hary\_ulee@yahoo.co.id)

### ABSTRACT

*Learning activities through ballistic game was meant to improve the third grade children's manipulative basic movements in the Public Elementary School 2 Tlogolele. This innovative learning with basic movements was implemented for physical education in the Public Elementary School 2 Tlogolele. There were nineteen pupils recruited for this study in the Academic Year 2016/2017. Data collection used an observation checklist. The obtained data were analyzed descriptively and quantitatively. Research results show there is an improvement in the pupils' learning outcomes with the mean score = 21% prior observation and 84% after innovative learning. In conclusion, learning with ballistic game could improve children's manipulative basic movements in the Elementary School 2 Tlogolele in the academic year of 2016/2017.*

**Keywords:** *Ballistic games, learning outcomes, manipulative.*

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan telah menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dalam dunia pendidikan di Indonesia. Hal ini dapat dibuktikan bahwa mata pelajaran pendidikan jasmani terdapat dalam kurikulum nasional baik disekolah dasar, menengah pertama dan sekolah tingkat atas, Selain itu pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan juga sudah disadari sepenuhnya oleh insan pendidikan. Namun dalam pelaksanaannya, proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani belum sepenuhnya berjalan seperti apa yang diharapkan khususnya di sekolah dasar, dimana proses pembelajaran dan cara mengajar yang masih tradisional, monoton dan kurang inovatif. Selain itu orientasi pembelajaran belum disesuaikan dengan perkembangan peserta didik sesuai dengan tingkatan usianya. Tetapi materi pembelajaran yang disampaikan harus menarik bagi siswa dan menyenangkan sehingga sasaran atau tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang paling diminati dan selalu ditunggu setiap minggunya oleh para peserta didik. Tetapi tidak semua materi disukai, Pada umumnya anak di jenjang sekolah dasar lebih menyukai olahraga dalam bentuk permainan. Hal inilah yang membuat pendidik atau guru pendidikan jasmani harus selalu berinovasi dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dalam bentuk permainan. Hampir semua materi pendidikan jasmani di sekolah dasar mempelajari gerak dasar.

Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah terjadi interaksi antara pendidik atau guru dengan siswa. Sebagai seorang guru hendaklah mengenal karakteristik peserta didiknya. Menurut Kurniawan (2017) karakteristik dari anak adalah senang bermain, hal ini menuntut seorang pendidik dapat menerapkan belajar sambil bermain bagi para siswa terutama pada siswa kelas rendah. Karakteristik anak berikutnya adalah senang bergerak. Jika orang dewasa dapat duduk selama berjam-jam, tetapi anak usia sekolah dasar dapat duduk paling lama 30 menit. Oleh karena itu guru harus dapat mengemas dan merancang proses belajar mengajar dengan model berpindah atau bergerak. Karakteristik anak yang selanjutnya adalah senang bekerja dalam kelompok. Dari karakter tersebut akan lebih baik jika metode mengajar dikemas dengan berkelompok atau dalam pelajaran pendidikan jasmani dengan permainan beregu. Selain itu anak sekolah dasar senang merasakan secara langsung materi pelajaran atau praktik. Dari karakteristik anak sekolah dasar di atas, maka dalam inovasi pembelajaran ini dibuatlah permainan beregu serta membuat atau memodifikasi alat pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar gerak manipulatif.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring (2017), bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Bermain ini bisa dilakukan dengan alat ataupun tidak menggunakan alat. Dunia anak merupakan dunia bermain, jika anak-anak dilarang untuk bermain samahalnya dengan memenjarakan anak sehingga proses tahapan perkembangannya terhambat. Dalam proses belajar mengajar di sekolah juga bisa dilakukan dengan bermain. Hal ini dapat dijadikan sebagai salah satu cara guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar siswa merasa senang dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Cony Setiawan dalam Ismatul Khasanah dkk, (2011:94), dalam kegiatan bermain seluruh tahapan anak dapat berfungsi dan berkembang dengan baik dan hasil dari perkembangan yang baik itu akan muncul dan terlihat pada saat anak menginjak remaja.

Menurut Andang Ismail (2009:26) bahwa, permainan itu terdapat dua pengertian, pertama permainan adalah sebuah aktivitas yang murni untuk mencari kesenangan tanpa mencari menang ataupun kalah. Selanjutnya permainan juga diartikan sebagai aktifitas yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan yang ditandai pencarian menang ataupun kalah.

Sedangkan menurut Soegeng Santoso dalam Rani Yulianti, (2012:7), bermain diartikan sebagai suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat untuk mencapai tujuan tertentu. Maka dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar terutama mata pelajaran pendidikan jasmani akan lebih baik jika materi disampaikan dengan pendekatan bermain untuk memberikan kesenangan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pada anak usia sekolah dasar ada tiga macam gerak dasar yang harus dikuasai yaitu gerak dasar lokomotor atau gerakan berpindah tempat seperti jalan, lari, lompat, gerak non lokomotor atau gerakan yang dilakukan ditempat seperti menekuk, meregangkan tubuh serta gerak dasar manipulatif seperti memukul, melempar, menangkap serta menendang. Gerak manipulatif adalah bagian dari keterampilan dasar yang harus dipelajari anak bersama-sama dengan keterampilan lokomotor dan non lokomotor. Gerak manipulatif berhubungan dengan benda diluar dirinya yang harus dimanipulasi sedemikian rupa sehingga terbentuk satu keterampilan (Aris Fajar Pambudi, 2017, dalam <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/aris-fajar-pambudi-mor/gerak-dasar-manipulatif.pdf>).

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran dan menjadi tujuan dari pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah. Nana Sudjana (2009:3). hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas, mencakup bidang afektif, kognitif, dan psikomotorik. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan. Ada enam tingkatan keterampilan, yaitu gerak reflex, keterampilan gerak dasar, keterampilan persepsual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

Menurut Warsito (dalam Depdiknas, 2006:125) menyatakan bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah yang positif dan relatif permanen pada diri orang yang belajar. Jika dipelajari lebih jauh maka hasil belajar dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor. Untuk mengukur tingkat keberhasilan seseorang atau anak dalam belajar dapat dilakukan dengan tes dan non tes atau dari pengamatan dan portofolio.

Menurut Wahid Murni, dkk (2010:28) instrumen penilaian dibagi menjadi dua yaitu tes dan non tes. Untuk mengetahui hasil belajar dari masing-masing siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dilakukan dengan tes unjuk kerja praktik, dan pengamatan yang dilakukan oleh guru untuk aspek sikapnya. Hal ini berarti untuk mengetahui kemampuan peserta didik itu dapat dilihat dari hasil tes yang dilakukan setelah anak selesai mengikuti semua proses pembelajaran pada materi tertentu.

Dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah, agar tercapai hasil belajar yang maksimal guru harus mengetahui karakteristik peserta didik dan setelah itu guru diharapkan mampu membuat alat bantu pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Selain itu, masih minimnya fasilitas khususnya olahraga di SDN 2 Tlogolele membuat guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam membuat alat bantu pembelajaran untuk menyampaikan materi.

Menurut Samsudin (2008:57) menyatakan bahwa, untuk melaksanakan proses aktivitas jasmani tersebut sudah barang tentu menuntut adanya kelengkapan media dan alat bantu pembelajaran. Karena tanpa adanya dukungan media dan alat bantu tersebut, maka proses pembelajaran pendidikan jasmani akan sia-sia belaka.

Dalam kegiatan belajar mengajar guru berperan penting sebagai pengelola kelas dan juga peserta didiknya. Guru mempunyai tanggung jawab dan wewenang besar dalam pelaksanaan pembelajaran. Sukses dan tidaknya dalam mencapai tujuan pembelajaran tergantung bagaimana guru dalam menyiapkan alat bantu pembelajaran, Sekolah Dasar Negeri 2 Tlogolele terletak diantara lereng gunung Merapi dan Merbabu, dengan jarak dari puncak kurang lebih 4 kilometer. Sekolah daerah pinggiran atau ring tiga dari pusat kota kabupaten. Lingkungan sosial yang kurang mendukung dengan tingkat pendidikan yang masih rendah, semangat belajar dari para orang tua dan siswa yang belum tumbuh menyebabkan setiap hari banyak siswa yang tidak masuk sekolah. Untuk itu guru dituntut untuk selalu aktif membina dan membimbing siswa agar semangat dan mempunyai motivasi dalam belajar. Di SDN 2 Tlogolele kelas tiga semester dua Tahun Ajaran 2016/2017 terdapat materi gerak dasar manipulatif yang dipelajari bersama-sama dengan gerak dasar lokomotor dan nonlokomotor. Akan tetapi dalam proses belajar mengajar terdapat permasalahan dimana anak yang cenderung kurang aktif, yaitu hanya berdiri, bermain sendiri, kurang konsentrasi dikarenakan anak kurang menyukai pembelajaran gerak dasar manipulatif yang bersifat monoton.

Dalam kegiatan belajar mengajar dengan materi gerak dasar manipulatif hanya ditekankan pada melempar, menangkap, menendang dan menggiring bola. Untuk kegiatan belajar memukul bola masih sangat kurang dipelajari. Selain itu materi gerak manipulatif memukul bola diberikan dengan memukul bola kasti sehingga anak merasa bosan karena kegiatan belajar tidak variatif. Untuk siswa kelas tiga sendiri merasa sangat kesulitan dalam mempelajari pukulan bola dengan dilambungkan, mungkin karena bola yang dilempar atau bergerak koordinasi antara mata dan tangan masih kurang baik. Pada pembelajaran awal siswa kelas III SDN 2 Tlogolele Tahun Pelajaran 2016/2017 hanya terdapat 21% atau 4 siswa yang berhasil mendapatkan nilai diatas KKM (70), sedangkan 79% atau 15 orang siswa masih berada di bawah KKM.

Dari permasalahan tersebut diatas, maka guru perlu untuk mengemas pembelajaran yang lebih baik, menarik dan menyenangkan agar disukai oleh siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar serta hasil belajar dapat meningkat. Untuk itu diperlukan sebuah inovasi pembelajaran. Adapun salah satu inovasi yang dibuat adalah dengan mengemas materi gerak dasar manipulatif dengan permainan balistik. Alat yang digunakan untuk permainan ini terbuat dari bola plastik, plastisin, dan kayu sebagai stik atau pemukul. Tidak kalah penting bahwa permainan dan alat ini terbuat dari bahan yang tidak berbahaya dan ramah serta aman bagi anak dan lingkungan sekolah sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

## **B. Rumusan Masalah**

“Apakah Permainan Balistik Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Tlogolele?”.

## **C. Tujuan**

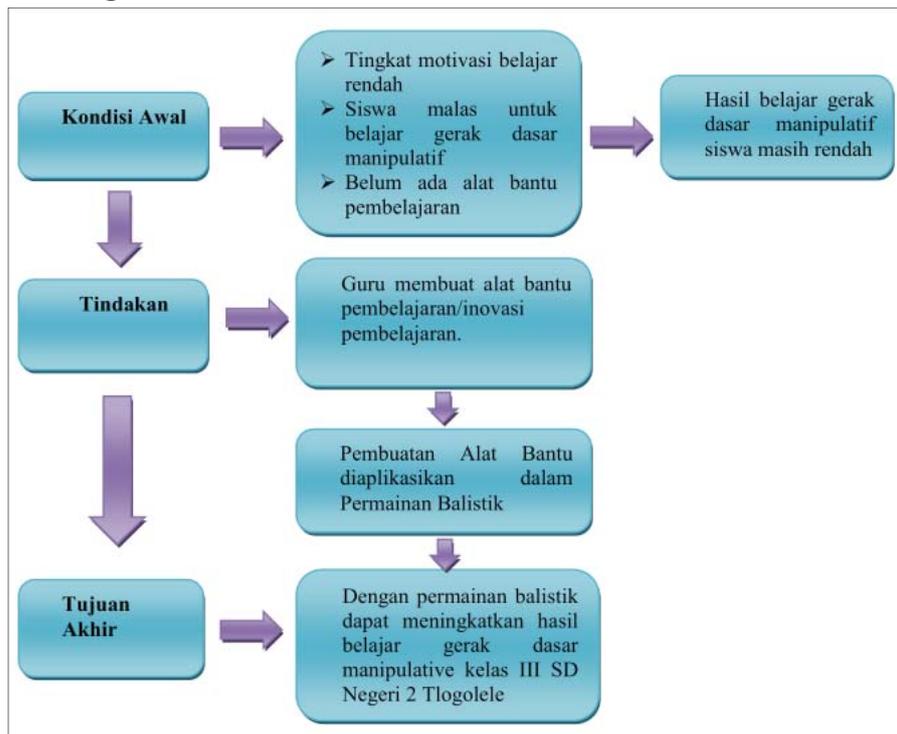
Dengan penggunaan alat bantu pembelajaran yang diaplikasikan dalam bentuk permainan balistik ini bertujuan untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif, memperlancar proses kegiatan belajar mengajar dan siswa aktif serta antusias dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik bisa optimal.

#### D. Manfaat

Adapun manfaat dari karya inovasi pembelajaran ini adalah:

1. Karya inovasi ini akan menambah wawasan bagi guru, serta dapat memperbaiki kualitas pembelajaran.
2. Siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajarnya optimal.

#### E. Kerangka Berfikir



## PEMBAHASAN KARYA INOVASI PEMBELAJARAN

#### A. Ide Dasar

Pada mata pelajaran pendidikan jasmani, setiap materi yang dipelajari diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu materi yang harus dipelajari di sekolah dasar adalah gerak dasar manipulatif. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar adalah guru harus dapat memilih sarana belajar yang baik dan tepat. Selain itu juga harus disesuaikan dengan materi serta memperhatikan dan mempertimbangkan karakteristik peserta didik. Berdasarkan kajian teori, maka ide dasar dari inovasi ini adalah membuat alat bantu pembelajaran dan diaplikasikan dalam bentuk permainan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa SD Negeri 2 Tlogolele. Desain serta konsep alat bantu pembelajaran ini dibuat dari bahan yang tidak berbahaya, aman, mudah dibuat dan tidak memakan tempat yang luas dan dapat memotivasi siswa dalam belajar serta selalu aktif dalam bergerak.

#### B. Rancangan Inovasi

Jenis rancangan karya inovasi yang berdasarkan pada ide dasar diatas, maka dibuatlah inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif dengan permainan balistik. Balistik merupakan singkatan dari bola plastisin dan stik kayu. Yang berarti bola lastic

yang diisi dengan plastisin. Sedang yang dimaksud stik merupakan alat pemukul terbuat dari kayu yang sudah didesain sedemikian rupa sesuai dengan fungsinya.

Alat ini diaplikasikan untuk permainan beregu dimana pemain berusaha memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke dalam lubang yang terbuat dari kaleng cat bekas yang ditanam dalam tanah. Pada dasarnya permainan dibuat dan dimodifikasi agar mudah diterima, menyenangkan dan mudah dipahaminya.



Gambar 1: Alat Pemukul

### C. Proses Penemuan/Pembaharuan

#### 1. Alat dan Bahan

- |                       |  |
|-----------------------|--|
| a. Bola plastik kecil | d. Kayu bekas dengan panjang 1 meter   |
| b. Plastisin          | e. Kaleng cat bekas dari bahan plastik |
| c. Lem G/Lem pipa     | f. Gunting dan cutter                  |

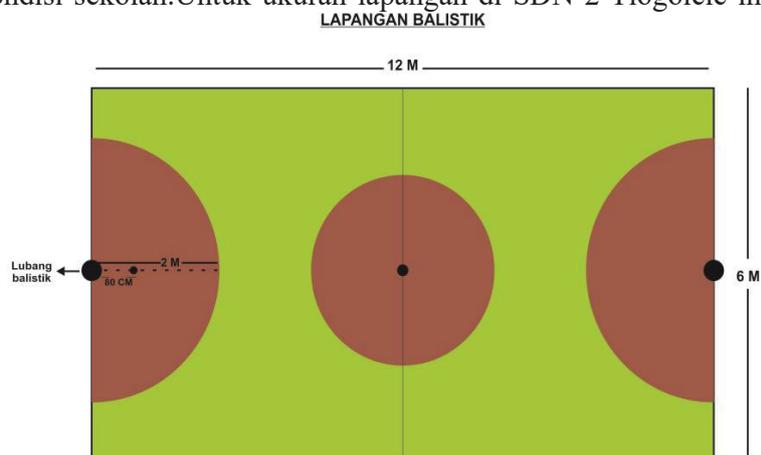
#### 2. Proses Pembuatan

- a. Bola dan pemukul
  - 1) Ambil bola plastik ukuran kecil
  - 2) Kemudian iris 1-2 cm menggunakan cutter atau pisau.
  - 3) Masukkan sedikit demi sedikit plastisin ke dalam bola plastik yang sudah diiris.
  - 4) Jika plastisin tersebut sudah memenuhi bola plastik, kemudian lem pada bekas irisan pada bola plastik.
  - 5) Untuk pembuatan pemukul (stik) kayu dibuat desain atau gambar terlebih dahulu. Kemudian untuk proses pembuatan dibantu oleh tukang bubut kayu hingga kayu tersebut menjadi alat pemukul atau stik.
- b. Lubang Balistik
  - 1) Ambil kaleng plastik biskuit atau bekas cat.
  - 2) Buat lubang pada tanah sebesar kaleng cat bekas.
  - 3) Tanam kaleng plastik bekas cat ke dalam tanah.

#### c. Lapangan Balistik

Lapangan balistik ini berbentuk persegi panjang dengan panjang dan lebar lapangan disesuaikan dengan kondisi sekolah. Untuk ukuran lapangan di SDN 2 Tlogolele ini berukuran panjang 14

m dan lebar 7 meter. Untuk garis pinalti berbentuk setengah lingkaran dengan jari-jari 2 meter. Untuk lebih jelasnya berikut adalah gambar lapangan Balistik.



Gambar 2: Lapangan Balistik

## D. Aplikasi Praktis Dalam Pembelajaran

### 1. Pukul bola berpasangan

Siswa atau sisil berdirisalingberhadapan dengan pasangannya dengan masing-masing siswa memegang stik, putar badan ke kanan 90 derajat, condongkan badan dengan sedikit menekuk lutut, ayunkan stik/pemukul dan pukul bola ke arah pasangannya, latihan dilakukan secara berulang-ulang.



Gambar 3: Pukul Bola Berpasangan

### 2. Pukul bola tepat sasaran

Dalam latihan ini peserta didik memukul bola ke arah gawang yang berbentuk lubang sebesar kaleng bekas cat. Untuk jarak memukul dengan lubang gawang adalah 80 centimeter.

### 3. Peraturan permainan balistik

Materi permainan gerak dasar pada anak-anak pada intinya dibuat peraturan yang sederhana dan dimodifikasi serta semudah mungkin dapat dipelajari peserta didik. Dasar dari permainan balistik ini mirip dengan sepak bola, passing, dribel, dan shooting atau menembak.

Permainan ini dimulai dengan memukul bola dari tengah lapangan, kalau dalam istilah sepak bola adalah *kick off*. Penentuan regu yang berhak melakukan pukulan *kick off* adalah dengan lemparan uang koin yang telah disepakati. Setelah itu permainan dimulai dengan memasukkan bola ke dalam kotak pinalti. Apabila bola sudah masuk kotak pinalti lawan maka pemain berhak untuk melakukan pukulan pinalti dengan memasukkan bola ke lubang. Jika bola yang dipukul masuk ke lubang maka diberi skor dua, tetapi apabila tidak masuk maka skornya adalah nol. Dalam permainan balistik ini jika bola dipukul dari luar kotak pinalti dan langsung masuk ke dalam lubang maka diberi skor atau mendapatkan poin tiga. Saat permainan berlangsung apabila bola meninggalkan atau keluar lapangan maka dilakukan pukulan ke dalam oleh regu yang bukan melakukan atau menyentuh bola terakhir dengan cara bola ditaruh di garis tepi lapangan dan kemudian dipukul ke dalam untuk di oper kepada temannya. Untuk pergantian pemain dapat digantikan pemain lain atau cadangan dan diperbolehkan masuk menggantikan pemain lagi walaupun sudah pernah diganti. Pemain penyerang diperbolehkan berganti posisi menjadi pemain belakang.

Adapun hal-hal yang dilarang atau dianggap pelanggaran dalam permainan ini adalah:

- a. Pemain menghentikan bola dengan kakinya.
- b. Pemukul diangkat terlalu tinggi melebihi lutut.
- c. Pemukul atau stik diadu dengan pemukul milik lawan.
- d. Medribel/menggiring bola lebih dari lima langkah.

### 4. Permainan Balistik

Balistik merupakan permainan yang di mainkan secara beregu, untuk jumlah pemain dan ukuran lapangan menyesuaikan dengan kondisi sekolah. Di SDN 2 Tlogolele permainan ini dimainkan oleh 4 orang untuk masing-masing regu. Balistik dimainkan dalam waktu 2 x 10 menit, permainan dimulai dari tengah lapangan dengan wasit/ guru meniup peluit dimulainya permainan. Pukulan bola pertama dilakukan mirip seperti permainan sepakbola. Regu yang memegang atau menguasai bola berhak untuk melakukan penyerangan dengan cara di dribel, oper bola kepada teman setim dan berusaha untuk memasukkan bola ke

area atau lingkaran pinalti. Apabila bola telah masuk ke area pinalti maka tim tersebut memperoleh pukulan pinalti ke lubang lawan, pukulan skor masuk bernilai satu. Masing-masing regu juga dapat langsung memasukkan bola kedalam lubang, apabila langsung masuk maka tim tersebut memperoleh skor atau nilai dua. Penentuan pemenang dari permainan balistik ini adalah selisih skor pada akhir permainan.

### E. Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Pada penilaian hasil belajar gerak dasar manipulatif ini ada tiga aspek penilaian, yaitu unjuk gerak dasar manipulatif, hasil gerak dasar manipulatif, dan aktivitas siswa selama proses kegiatan pembelajaran. Untuk nilai akhir dari hasil belajar diperoleh dari jumlah total nilai dari tiga aspek tersebut dengan prosentase penilaian unjuk gerak dasar manipulatif 40%, hasil lempar tangkap 35% dan aktivitas selama kegiatan pembelajaran 25%.

Siswa kelas III SDN 2 Tlogolele tahun pelajaran 2016/2017 berjumlah 19 anak. Dalam pembelajaran olahraga materi gerak dasar manipulatif, banyak siswa yang belum mampu menguasai materi dengan baik dan benar. Siswa kurang semangat dan tidak aktif dalam pelaksanaan pembelajaran.

Dari observasi awal sebelum inovasi pembelajaran, berikut ini dapat dilihat kondisi awal dari hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa kelas III SDN 2 Tlogolele tahun pelajaran 2016/2017 sebagai berikut :

**Tabel 1:Daftar Nilai Akhir  
Gerak Dasar Manipulatif Awal/Sebelum Inovasi**

No	NIS	Nama	Nilai Gerak	Nilai Hasil Gerak	Nilai Aktivi-tas	Nilai Akhir	Tuntas (T) Blm Tuntas (BT)
1.	828	Adip Aji Saputra	27	25	14	66	BT
2.	834	Afidatus Sholihah	32	25	11	68	BT
3.	785	Agus Sutiono	32	28	14	74	T
4.	822	Bagas Saifudin	32	28	19	79	T
5.	824	Dewi Lestari	32	21	14	62	BT
6.	835	Dwi Anto	32	21	11	64	BT
7.	869	Efi Astuti	32	21	11	64	BT
8.	833	Erfanto	27	25	14	66	BT
9.	825	Fina Rohmiyati	27	21	11	59	BT
10.	841	Hanifah Oktafiani	27	25	17	69	BT
11.	840	Lia Maestuti	27	25	17	69	BT
12.	836	Meliyana	27	25	14	66	BT
13.	826	Muhammad Afandi	27	25	17	69	BT
14.	831	Novi Arista	27	25	17	69	BT
15.	832	Ratri Eviyanti	32	21	14	67	BT
16.	823	Rika Istian	27	25	14	66	BT
17.	839	Riyan	27	25	17	69	BT
18.	830	Risqy Setyanto	32	28	19	79	T
19.	890	Sugiyanto	32	28	19	79	T

Berikut adalah data hasil belajar siswa setelah guru membuat alat bantu pembelajaran yang diaplikasikan dalam bentuk permainan gerak dasar manipulatif yang diterapkan pada siswa kelas tiga SDN 2 Tlogolele tahun pelajaran 2016 / 2017.

**Tabel 2:Daftar Nilai Akhir  
Gerak Dasar Manipulatif Setelah Inovasi Pembelajaran**

No	NIS	Nama	Nilai Gerak	Nilai Hasil Gerak	Nilai Aktivitas	Nilai Akhir	Tuntas (T) Blm Tuntas (BT)
1.	828	Adip Aji Saputra	29	26	17	72	T
2.	834	Afidatus Sholihah	32	25	11	68	BT
3.	785	Agus Sutiono	35	28	17	80	T
4.	822	Bagas Saifudin	35	30	20	85	T
5.	824	Dewi Lestari	29	26	17	72	T
6.	835	Dwi Anto	32	28	17	77	T
7.	869	Efi Astuti	35	28	14	77	T
8.	833	Erfanto	35	26	17	78	T
9.	825	Fina Rohmiyati	29	25	11	65	BT
10.	841	Hanifah Oktafiani	32	26	14	72	T
11.	840	Lia Maestuti	32	26	20	78	T
12.	836	Meliyana	29	25	14	68	BT
13.	826	Muhammad Afandi	32	28	20	80	T
14.	831	Novi Arista	29	26	17	72	T
15.	832	Ratri Eviyanti	32	26	17	75	T
16.	823	Rika Istian	32	26	17	75	T
17.	839	Riyan	32	26	20	78	T
18.	830	Risqy Setyanto	35	30	22	87	T
19.	890	Sugiyanto	32	28	22	82	T

#### F. Analisis Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Dari data observasi awal atau sebelum hasil belajar gerak dasar manipulatif adalah sebagai berikut:

**Tabel 3: Tingkat Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Awal**

No	Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah siswa di atas KKM (70)
1	>79	Baik Sekali	0	0%	21%
2	75 – 79	Baik	1	5%	
3	70 – 74	Cukup	3	16%	
4	65 – 69	Kurang	9	47%	
5	<65	Kurang Sekali	6	32%	

Siswa-siswi kelas III SDN 2 Tlogolele tahun pelajaran 2016/2017 berjumlah sebanyak 19 anak dengan rincian 9 orang siswa putra dan 10 orang siswa putri. Pada mata pelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi gerak dasar manipulatif sebelum menggunakan inovasi pembelajaran permainan balistik, masih banyak siswa yang belum mampu menguasai materi dengan baik. Begitu juga saat pelaksanaannya banyak siswa yang kurang bersemangat, malas, kurang kerjasama dengan sesama teman.

Berdasarkan tabel di atas, pada tahap observasi awal terdapat 1 orang siswa yang mendapatkan kriteria baik atau 5%, 3 orang siswa mendapatkan kriteria cukup atau sebanyak 16%, berarti yang berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal 70 sebanyak 21%. 9 siswa mendapat nilai 65 sampai 69 atau 47%, dan 6 siswa mendapat nilai <65 atau sejumlah 32%, berarti jumlah siswa yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimal sebanyak 79%. Melalui data

awal yang telah diperoleh tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa kelas III SDN 2 Tlogolele tahun pelajaran 2016/2017 masih sangat kurang atau rendah. Banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan alat bantu yang diaplikasikan dalam permainan balistik, hasil belajar siswa ternyata meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi selama kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan inovasi pembelajaran. Siswa sangat serius dan semangat dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hampir semua siswa aktif dan melaksanakan tugas sesuai instruksi yang diberikan oleh guru. Sehingga setelah dilakukan observasi saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan balistik, dapat diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 4: Tingkat Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Inovasi Belajar**

No	Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah siswa di atas KKM (70)
1	>79	Baik Sekali	4	22%	16 anak atau 84%
2	75 – 79	Baik	6	31%	
3	70 – 74	Cukup	6	31%	
4	65 – 69	Kurang	3	16%	
5	<65	Kurang Sekali	0	0%	

Berdasarkan tabel tampak bahwa setelah dilaksanakan tindakan dengan inovasi pembelajaran terdapat 16 siswa yang berhasil mencapai KKM 70 atau sejumlah 84%, 4 siswa mendapat nilai >79 atau 22%, 6 siswa mendapat nilai baik antara 75-79 atau sejumlah 31%, 6 siswa mendapatkan nilai antara 70 sampai 74 atau sejumlah 31%, serta ada 3 siswa mendapat nilai <70 atau sejumlah 16%.

Melalui data yang diperoleh selama proses pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa kelas III SDN 2 Tlogolele tahun pelajaran 2016/2017 meningkat, meski ada beberapa siswa yang masih mendapat nilai dibawah KKM.

## G. Diseminasi

Pada permainan balistik ini sudah dilakukan diseminasi kepada anggota kelompok kerja guru pendidikan jasmani di lingkungan UPT Dinas Pendidikan dan Luar Sekolah di Kecamatan Selo. Diseminasi merupakan kegiatan atau proses penyebaran inovasi yang ditujukan kepada kelompok atau individu agar mereka dapat menerima informasi, timbul kesadaran, menerima, akhirnya memanfaatkan informasi yang disampaikan tersebut.

### 1. Waktu

Diseminasi permainan balistik ini dilaksanakan pada hari Kamis 9 Maret 2017

### 2. Tempat

Diseminasi ini dilaksanakan di aula SD Negeri 1 Selo UPT Dikdas LS Kecamatan Selo

### 3. Hasil Diseminasi

- a. Bagi guru peserta diseminasi, hasil karya inovasi pembelajaran permainan balistik ini dapat dipraktikkan di masing-masing sekolah.
- b. Dapat meningkatkan kompetensi dan profesionalisme guru, serta dapat memotivasi teman-teman guru di lingkungan UPT Dikdas LS Kecamatan Selo.

#### 4. Kesan dan Pesan

Setelah pelaksanaan diseminasi permainan balistik ini, sebagian guru penjasorkes sangat antusias dan tertarik dengan permainan ini. Mereka menganggap permainan ini sangat mudah dipelajari, murah dan dapat diterapkan di sekolah. masing-masing. Permainan balistik ini dapat dijadikan pembelajaran gerak dasar manipulatif.

## SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa dengan permainan balistik ini dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa kelas III SDN 2 Tlogolele tahun pelajaran 2016/2017. Selain hasil belajar meningkat, siswa sangat bersemangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Kerja sama serta rasa tanggung jawabnya pun juga meningkat.

Peningkatan ini dapat ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang mencapai nilai di atas KKM (70) yaitu sebanyak 84% dan hanya 16% yang masih di bawah KKM. Sedangkan sebelum menerapkan inovasi pembelajaran hanya terdapat 21% siswa diatas KKM dan 79% anak-anak masih di bawah KKM.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan selesainya karya tulis ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah SDN 2 Tlogolele yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti Seleksi Guru Berprestasi Tingkat Nasional yang diadakan oleh Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar Kasubdit Kesraharlindung Dirjen GTK Kemdikbud RI pada Tahun 2017. Juga kepada semua pihak yang telah membantu untuk mempublikasikan karya tulis ini menjadi salah satu artikel yang dimuat dalam Jurnal DIDAKTIKA Pendidikan Dasar. Mudah-mudahan Allah Swt membalas amal baik Bapak dan Ibu dengan limpahan Rahmat dan Karunia-Nya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Kristiyanto.** (2010). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Jasmani &Kepeleatihan Olahraga*. Surakarta: UNS Press.
- Depdiknas.**( 2006 ). *Bunga Rampai Keberhasilan Guru Dalam Pembelajaran ( SMA,SMK, dan SLB )*. Jakarta : Depdiknas.
- Fajar Pambudi.**( 2017 ). *Gerak Manipulatif*. Diperoleh dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/aris-fajar-pambudi-mor/gerak-manipulatif.pdf>. diakses pada 20 Februari 2017.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring.**( 2017 ). Diperoleh dari <http://kbbi.Kemendikbud.go.id/entri/bermain>. Diakses pada 4 mei 2017
- Ismail Andang.** ( 2009 ). *Education Games Panduan Praktis Permainan Yang MenjadiAnak Anda Cerdas, Kreatif dan Shaleh*. Yogyakarta : Pro U Media
- Ismatul Khasanah dkk.**( 2011 ). *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jurnal Penelitian Paudia Volume 1. Nomor 1
- Kurniawan Nursidik.** ( 2017 ). *Karakteristik dan Kebutuhan Pendidikan Anak UsiaSekolah Dasar*. Diperoleh Dari [http:// dgirls.wordpress.com/karakteristik-dan-kebutuhan-anak-usia-sekolah-dasar-oleh-nursidik-kurniawan-a-ma-Pd-sd/](http://dgirls.wordpress.com/karakteristik-dan-kebutuhan-anak-usia-sekolah-dasar-oleh-nursidik-kurniawan-a-ma-Pd-sd/) Diakses pada 20 februari 2017.
- Rani Yulianti.** ( 2012 ). *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta : Laskar Aksara.
- Nana Sudjana.**(2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Samsudin.**(2008). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (SD/MI)*. Jakarta: Litera.
- Wahid Murni dkk.**( 2010 ) *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta : Naha Letera

## **PENGGUNAAN BANG RULI BERBANTUAN LKS UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR GEOMETRI RUANG PADA SISWA SMPN 1 DUKUHSETI**

**Harna Yulistiyarini**  
SMPN 1 Dukuhseti  
(harnayulistiyarini@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran geometri menggunakan alat peraga Bang Ruli pada siswa kelas VIII-A SMP N 1 Dukuhseti Kabupaten Pati. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan alat peraga, uji coba terbatas, uji coba sebenarnya dengan penelitian tindakan kelas, pelaporan dan diseminasi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi keterlaksanaan pembelajaran dan tes prestasi belajar siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini berupa alat peraga Bang Ruli, yaitu alat peraga bangun ruang yang dapat dilipat sehingga lebih praktis dan multifungsi. Penggunaan alat peraga Bang Ruli dilengkapi dengan Lembar Kerja Siswa yang memuat karakter tokoh Bang Ruli untuk memandu langkah pembelajaran. Disamping itu, terjadi peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dari prasiklus sebesar 48%, akhir siklus 1 sebesar 85%, dan akhir siklus 2 sebesar 88%; 3) hasil pembelajaran meningkat dari prasiklus 23%, akhir siklus 1 = 59% dan pada akhir siklus 2 = 86%.

**Kata Kunci:** *Alat peraga Bang Ruli, pembelajaran geometri ruang, prestasi belajar*

## ***IMPLEMENTATION OF BANG RULI SCAFFOLDED WITH WORK SHEETS FOR IMPROVING STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN JUNIOR SECONDARY SCHOOL***

**Harna Yulistiyarini**  
State Junior Secondary School 1 Dukuhseti  
(harnayulistiyarini@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*The research objective was to improve the eighth grade students' learning outcomes in geometry through Bang Ruli media in Junior Secondary School 1 Dukuhseri, Pati District. This research was designed using a Research and Development model with needs analysis, designing, developing, validating, and trying out using a classroom action scheme. Data were collected through observation on learning and test on the students' learning outcomes. Data were analyzed descriptively, quantitatively and qualitatively. Research resulted in development of Bang Ruli practical and multifunction media for learning geometry. The implementation of such media could facilitate students' learning from 48% in pre-cycle to 85% in cycle 2, and 88% in cycle 2. Moreover, the students' learning outcomes improved from 23% in precycle to 59 in cycle 1 and 86% in cycle 2.*

**Keywords:** *Bang Ruli props, space geometry learning, learning achievement.*

## PENDAHULUAN

Belajar geometri bermanfaat untuk membentuk pemahaman tentang berbagai bentuk bangun datar maupun bangun ruang. Kemampuan menganalisis serta memahami unsur-unsur, sifat-sifat, dan menentukan ukuran luas, keliling, maupun volume bangun geometri dibutuhkan untuk berbagai bidang pekerjaan misalnya arsitektur, perhotelan, pertukangan, desainer, penjahit, seniman, maupun untuk diri sendiri. Hampir semua bidang kehidupan berhubungan dengan berbagai bentuk bidang datar maupun ruang beserta ukurannya.

Kurikulum matematika telah mengatur materi-materi geometri untuk dipelajari sesuai tingkatannya. Untuk usia TK/prasekolah dan awal SD (Kelas I dan II), anak dikenalkan secara visual maupun benda konkret nama-nama bangun datar dan bangun ruang. Materi Kelas III dan IV SD sudah dikenalkan sifat-sifat, ukuran luas dan keliling bangun datar. Materi Kelas V dan VI SD siswa sudah diajarkan unsur-unsur, jaring-jaring, luas dan volume bangun ruang. Pada tingkatan SMP, siswa Kelas VII kembali mempelajari bangun datar dengan variasi soal pemecahan masalah yang lebih sulit. Pada Kelas VIII dan IX SMP, siswa mempelajari Pythagoras, lingkaran, dan bangun ruang. Meskipun materi yang dipelajari sama, variasi soal bangun datar maupun bangun ruang kombinasi pada tingkat SMP lebih sulit dan sering melibatkan rumus Pythagoras serta ukurannya sudah menggunakan bilangan irasional. Di SMP, siswa sudah diajarkan cara menganalisis sifat dan hubungan antarbangun. Pada tingkatan SMA, materi geometri yang diajarkan lebih sulit misalnya jarak titik ke garis atau bidang benda dimensi tiga, menggunakan trigonometri, irisan kerucut, dan sebagainya. Sebagaimana karakteristik matematika, pengetahuan yang lama menjadi prasyarat bagi pemahaman materi berikutnya. Tanpa pemahaman yang baik di setiap jenjang akan mempengaruhi pemahaman geometri pada tahap berikutnya.

Materi geometri ruang juga diujikan pada ujian nasional yaitu sebanyak 20% soal (8 dari 40 soal). Di tingkat nasional, data Balitbang menunjukkan persentase penguasaan materi geometri ruang tahun 2012 sebesar 69%, tahun 2013 sebesar 51%, dan tahun 2014 sebesar 61%. Artinya, pembelajaran matematika pada materi geometri ruang belum mencapai ketuntasan 70% sehingga masih perlu diperbaiki dan ditingkatkan.

Hasil Ujian Nasional materi geometri ruang yang belum memuaskan tersebut dapat dipengaruhi oleh proses pembelajaran di kelas sebelumnya. Oleh karena itu, di Kelas VIII-A SMP N 1 Dukuhseti tahun pelajaran 2014/2015 peneliti mencoba melakukan refleksi pembelajaran. Seperti biasa, peneliti mengajar dengan cara menjelaskan dengan gambar di papan tulis, melakukan tanya jawab, memberikan soal latihan dari LKS, dan melakukan pembahasan di depan kelas. Sebanyak 2 kali pertemuan membahas unsur-unsur bangun ruang tersebut, beberapa siswa terlihat kurang antusias. Hal ini ditandai dengan ada siswa tidak memperhatikan gambar bangun ruang yang dijelaskan guru di papan tulis, tidak mau menjawab pertanyaan guru, tidak mengerjakan soal latihan dari LKS, dan sengaja membuat kegaduhan saat pembahasan soal di depan kelas. Pada pertemuan ke-3, siswa diberikan ulangan harian. Prestasi belajar siswa pada materi unsur-unsur bangun ruang menunjukkan sekitar 23% siswa yang tuntas. Sekitar 77% siswa salah konsep tentang tinggi serta alas prisma dan limas. Pemahaman konsep siswa tentang sisi, diagonal bidang, bidang diagonal, alas, tinggi, rusuk tegak, dan konsep-konsep dasar bangun ruang masih kurang.

Setelah dilakukan refleksi, materi unsur-unsur bangun ruang pernah diperoleh siswa saat SD Kelas V dan VI seharusnya siswa sudah menguasai materi tersebut. Setelah dilakukan wawancara, siswa

mengaku belum memahami materi tersebut. Ketika ditanya apakah dulu saat SD mereka dikenalkan penggunaan alat peraga bangun ruang, siswa menjawab belum pernah menggunakan alat peraga.

Berdasarkan hasil kajian penelitian diperoleh data tentang pentingnya penggunaan alat peraga dalam pembelajaran terutama pada tahap awal mempelajari geometri. Jika tahap ini dilewati, maka selamanya anak tidak memahami melainkan hanya menghafal sehingga mudah lupa. Pembelajaran geometri ruang di SMP masih memerlukan alat peraga benda konkret. Menurut teori belajar Van Hiele, setiap anak dapat belajar geometri dengan melalui tahapan visualisasi (nama bangun), analisis (sifat-sifat bangun), deduksi informal (hubungan antarbangun), deduksi, dan rigor sehingga jika tahapan sebelumnya belum dilalui, perkembangan belajar geometri ruang akan terhambat (Sujadi & Dhoruri, 2016: 27-32).

Boggan, Harper & Whitmire (2010: 5) juga mengungkapkan keuntungan penggunaan alat peraga manipulatif pada siswa di segala usia dan tingkatan pendidikan. Sebelumnya, Marshall & Paul (2008: 1) melakukan survei pada 820 guru dari 250 SD dan SMP di Australia Barat. Sebanyak 155 guru menyatakan alat peraga membantu dalam visualisasi konkret, hands on activity (135 guru), meningkatkan pemahaman (126 guru), belajar lebih menyenangkan (120 guru), dan meningkatkan minat (71 guru). Selain keuntungan, ada beberapa respon guru tentang hambatan penggunaan alat peraga yaitu kurang tersedianya alat peraga (164 guru), masalah biaya (50 guru), siswa kurang memperhatikan petunjuk guru (94 guru), kelas lebih bising (50 guru), penyimpanan (90 guru) dan masalah waktu berkemas (64 guru).

Hasil survei tentang kelebihan dan kekurangan pemanfaatan alat peraga tersebut ternyata sesuai dengan kondisi di SMP N 1 Dukuhseti. Permasalahan keterbatasan alat peraga meliputi keterbatasan jumlah, jenis, fungsi, tempat penyimpanan, serta waktu penyiapan alat peraga bangun ruang. Selama ini jumlah dan jenis alat peraga geometri ruang di SMP N 1 Dukuhseti sangat terbatas hanya 4 macam yaitu kubus, balok, prisma segitiga, dan limas segiempat. Alat peraga tersebut hanya dapat digunakan untuk mengenalkan unsur-unsur bangun ruang dan tidak dapat digunakan untuk membuktikan luas dan volume bangun ruang. Siswa masih memerlukan berbagai jenis alat peraga yang belum tersedia misalnya prisma segilima, prisma segienam, prisma segitujuh, prisma segidelapan, limas segilima, limas segienam, limas segidelapan, dan sebagainya untuk memperkuat ingatan dan pemahaman mereka tentang konsep prisma dan limas maupun untuk menyelidiki luas dan volumenya.



Gambar 1. Alat Peraga Bangun Ruang yang Dimiliki SMPN 1 Dukuhseti

Karena ketiadaan alat peraga yang dapat digunakan siswa untuk kegiatan manipulatif materi jaring-jaring, luas, dan volume bangun ruang, selama ini siswa hanya menghafal konsep bangun ruang serta rumus luas dan volume tanpa memahaminya. Akibatnya, siswa mudah lupa ketika dilakukan penilaian seperti saat ujian nasional maupun saat penilaian ulangan harian, hasil ketuntasan materi geometri ruang belum pernah mencapai 70%. Hal ini juga terjadi di Kelas VIII-A SMP N 1 Dukuhseti dimana nilai ketuntasan hanya 23%.

Tuntutan kurikulum, amanah Undang-Undang, perkembangan zaman serta trend pembelajaran matematika abad 21 merekomendasikan agar pada setiap pembelajaran siswa dapat aktif membangun pengetahuan sendiri, bukan hanya menerima sajian rumus dari guru kemudian menghafalkannya lalu mengerjakan soal sesuai contoh. Selain itu, diharapkan terjadi pembelajaran yang menyenangkan disertai peningkatan softskill khususnya berpikir kritis, komunikatif, dan kolaboratif. Untuk memenuhinya, pada pembelajaran geometri ruang, guru dapat merancang pembelajaran, agar siswa dapat secara aktif membangun pengetahuan untuk menemukan beragam rumus luas dan volume bangun ruang melalui penyelidikan dengan alat peraga. Dengan demikian alat peraga bangun ruang yang dapat digunakan untuk penyelidikan menemukan rumus luas dan volume bangun ruang mutlak diperlukan. Namun SMP N 1 Dukuhseti belum memilikinya.

Upaya untuk mengatasi keterbatasan alat peraga yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran geometri ruang yaitu membuat alat peraga inovatif Bang Ruli. Bang Ruli merupakan singkatan dari Bangun Ruang Lipat yaitu alat peraga bangun ruang yang didesain dapat dilipat sehingga menghemat tempat penyimpanan, memudahkan dalam membawa ke kelas, memudahkan penggunaan serta multifungsi (dalam satu alat peraga dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran menentukan pengertian, jenis-jenis, unsur-unsur, sifat-sifat, hubungan, jaring-jaring bangun ruang serta membuktikan rumus luas dan volume bangun ruang). Bang Ruli dibuat peneliti dari bahan kertas BC berwarna yang dilaminating berupa jaring-jaring bangun ruang yang di beberapa bagian diberi pengunci dari mika sehingga bisa dibentuk sebagai bangun ruang. Penggunaan alat peraga Bang Ruli dan langkah-langkah pembelajaran yang harus dilakukan siswa dipandu oleh tokoh Bang Ruli yang termuat dalam LKS (Lembar Kegiatan Siswa).

Bertolak dari latar belakang tersebut, penelitian ini menjelaskan bentuk inovasi Bang Ruli, implementasi Bang Ruli dalam pembelajaran, serta peningkatan prestasi belajar geometri ruang bagi siswa Kelas VIII-A SMP N 1 Dukuhseti.

Rumusan masalah penelitian ini meliputi: (1) Bagaimanakah bentuk inovasi alat peraga Bang Ruli yang digunakan untuk pembelajaran geometri ruang?; (2) Bagaimanakah keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga Bang Ruli di Kelas VIII-A SMP N 1 Dukuhseti tahun pelajaran 2014/2015?; (3) Bagaimanakah peningkatan prestasi belajar materi geometri ruang pada siswa Kelas VIII-A SMP N 1 Dukuhseti tahun pelajaran 2014/2015 setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan Bang Ruli?.

Tujuan inovasi pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Mengembangkan inovasi alat peraga Bang Ruli yang digunakan untuk pembelajaran geometri ruang; (2) Menjelaskan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga Bang Ruli dalam pembelajaran di Kelas VIII-A SMP N 1 Dukuhseti tahun pelajaran 2014/2015; (3) Meningkatkan prestasi belajar materi geometri ruang siswa Kelas VIII-A SMP N 1 Dukuhseti tahun pelajaran 2014/2015 dengan implementasi Bang Ruli.

Manfaat penelitian ini berupa: (1) manfaat teoritis dapat menghasilkan inovasi alat peraga materi geometri ruang yang praktis, ekonomis, dan multifungsinya yaitu Bang Ruli; (2) manfaat praktis meliputi: bagi siswa akan meningkatkan prestasi belajar, bagi guru yaitu menambah pengetahuan tentang alternatif pembuatan dan penggunaan alat peraga dalam pembelajaran geometri ruang serta menambah pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dan bagi sekolah dapat melengkapi ketersediaan alat peraga.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan alat peraga, ujicoba terbatas, aplikasi pembelajaran dengan penelitian tindakan kelas, dan revisi produk. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi keterlaksanaan pembelajaran dan tes prestasi belajar siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif maupun kuantitatif.

Proses pembaharuan karya inovatif Bang Ruli melalui tahapan penelitian pengembangan dan penelitian tindakan kelas. Secara umum, langkah-langkah penemuan Bang Ruli adalah sebagai berikut.

### 1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan kajian terhadap indikator standar kompetensi geometri ruang, karakteristik siswa, teori belajar geometri ruang, daftar kebutuhan alat peraga yang dapat digunakan untuk pembelajaran di Kelas VIII-A yang berjumlah 22 siswa. Berdasarkan kajian pustaka dan wawancara pada siswa diperoleh data bahwa kemampuan geometri ruang siswa masih rendah dan pembelajaran geometri ruang masih memerlukan alat peraga. Karena alat peraga yang ada di sekolah hanya terbatas model bangun ruang kubus, balok, prisma segitiga, dan limas segiempat dimana alat peraga tersebut belum bisa mendemonstrasikan luas dan volume bangun ruang, maka perlu dirancang alat peraga bangun ruang yang multifungsi untuk semua tujuan pembelajaran kompetensi dasar tersebut. Selain alat peraga, juga diperlukan variasi LKS yang menarik sehingga meningkatkan minat siswa untuk belajar diantaranya dengan menyisipkan gambar tokoh kartun pada LKS.

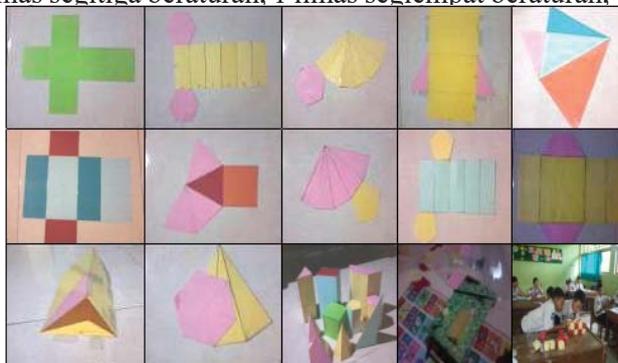
### 2. Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perencanaan alat peraga yang akan dibuat, alat dan bahan yang dibutuhkan, serta desain model alat peraga. Kertas BC yang dilaminating menjadi bahan utama karena mudah didapat, harganya ekonomis, mudah digambar dan dipotong secara presisi, awet, dan berwarna-warni sehingga menarik. Mika transparan dipilih sebagai pengunci karena sifatnya yang lentur, mudah dipotong, dan mudah ditempelkan. Warna mika yang transparan sebagai pengunci diharapkan tidak akan mempengaruhi konsep jaring-jaring bangun ruang. Desain alat peraga bangun ruang dibuat dapat dilipat untuk mengatasi kelemahan alat peraga bangun ruang yang pernah ada sebelumnya. Inovasi alat peraga bangun ruang berupa kemampuannya untuk dapat dilipat. Sebelumnya belum ada atau dijual alat peraga yang dapat dilipat. Dengan dapat dilipat, alat peraga bangun ruang menjadi lebih praktis dibawa maupun disimpan. Prosedur kerja alat peraga juga menjadikan Bang Ruli multifungsi. Pada tahap perancangan dilakukan rencana aneka model alat peraga yang akan dibuat beserta ukurannya sehingga alat peraga tersebut sesuai untuk demonstrasi di depan kelas maupun penyelidikan kelompok kecil. Untuk mengoptimalkan penggunaan alat peraga Bang Ruli, maka dirancang pula LKS yang memandu langkah-langkah pembelajaran. LKS Bang Ruli juga dirancang dengan disisipi tokoh kartun bernama Bang Ruli sehingga tampak lebih menarik minat.

### 3. Pembuatan

Sebagaimana telah dijelaskan pada bagian rancangan karya, pembuatan alat peraga meliputi penyiapan alat dan bahan, memotong kertas BC yang dilaminating sesuai bentuk pola bidang

bangun ruang, merekatkan antarbidang dengan isolasi, membuat mika pengunci, menempelkan mika pengunci dan pengait kunci. Daftar alat peraga yang dibuat meliputi 1 buah kubus besar, 30 buah kubus satuan kecil, 1 balok, 2 prisma segitiga siku-siku kongruen, 5 prisma segitiga samakaki kongruen, 6 prisma segitiga samasisi kongruen, 1 prisma dengan alas trapesium, 1 prisma segilima, 1 prisma segienam, 1 limas segitiga beraturan, 1 limas segiempat beraturan, 1 limas segilima beraturan, dan 1 limas segienam beraturan. Untuk balok hanya 1 jenis, karena siswa membawa sendiri alat peraga berbentuk balok yang ada di sekitar mereka misalnya kardus susu, tempat pensil, dan sebagainya. Alat peraga tersebut cukup untuk memfasilitasi siswa untuk melakukan kegiatan manipulatif.



Gambar 2. Alat Peraga Bang Ruli yang Dibuat

#### 4. Ujicoba Terbatas

Setelah alat peraga jadi, dilakukan ujicoba terbatas pada sepuluh siswa kelas IX-B di ruang perpustakaan untuk mengetahui pemahaman siswa menggunakan alat peraga dengan panduan LKS serta mengetahui kepraktisan alat peraga Bang Ruli. Berdasarkan ujicoba terbatas, ada masukan dari siswa untuk



Gambar 3. Kegiatan Ujicoba Terbatas

menambah jumlah pengunci pada alat peraga balok dan prisma segienam. Selain itu, perlu adanya perbaikan bahasa LKS yang memandu penyelidikan dengan alat peraga.

#### 5. Revisi produk alat peraga, langkah pembelajaran, dan LKS

6. Aplikasi alat peraga untuk pembelajaran di kelas Penggunaan alat peraga pada kelas yang sebenarnya dilakukan di Kelas VIII-A SMP N 1 Dukuhseti selama 2 siklus sebagai penelitian tindakan kelas.

7. Refleksi dan revisi produk, pelaporan, dan desiminasi di forum MGMP.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan dibahas menjadi tiga bagian sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu bentuk alat peraga dan LKS *Bang Ruli*, pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan *Bang Ruli*, dan prestasi belajar geometri ruang melalui penggunaan *Bang Ruli*.

### Alat peraga dan LKS *Bang Ruli*

Inovasi alat peraga manipulatif berupa alat peraga *Bang Ruli* (Bangun Ruang Lipat) beserta panduan penggunaan alat peraga *Bang Ruli* dalam pembelajaran berupa LKS (Lembar Kegiatan Siswa). LKS didesain menggunakan langkah pembelajaran saintifik. LKS didesain dengan ikon tokoh kartun bernama *Bang Ruli*. Tokoh *Bang Ruli* di LKS ini akan memandu siswa belajar konsep-konsep geometri ruang menggunakan alat peraga *Bang Ruli*. Jadi penelitian ini mengembangkan produk jenis alat peraga dan LKS.

Bang Ruli merupakan singkatan dari bangun ruang lipat. Alat peraga bangun ruang lipat adalah bangun ruang yang dapat dilipat sehingga memudahkan dalam display, penggunaan di kelas atau di luar kelas, penyiapan serta penyimpanan. Selain itu, Bang Ruli dirancang multifungsi, artinya dalam satu alat peraga dapat digunakan untuk model bangun ruang yang menjelaskan unsure unsur bangun ruang, untuk penyelidikan (jembatan) yang menjelaskan luas dan memperagakan konsep volume bangun ruang. Untuk mengoptimalkan penggunaan alat peraga Bang Ruli dikembangkan pula LKS Bang Ruli yang berisi panduan tokoh kartun bernama Bang Ruli tentang langkah-langkah penggunaan alat peraga Bang Ruli dalam pembelajaran.

Penggunaan Bang Ruli meliputi langkah-langkah berikut:

1. Untuk mendemonstrasikan unsur-unsur bangun ruang, kaitkan semua mika pengunci sehingga terbentuk model bangun ruang.



Gambar 4. Bangun Ruang yang Sudah Dikaitkan Penguncinya

2. Untuk materi menentukan jaring-jaring dan luas permukaan bangun ruang Buka semua pengunci sehingga membentuk jaring-jaring (kubus, balok, prisma, dan limas).



Gambar 5. Jaring-jaring Balok

3. Untuk materi menentukan volume bangun ruang, buka satu pengunci yaitu bagian tutup balok, kubus, prisma dan bagian alas limas.



(a) Demonstrasi Volume limas segitiga

(b) Demonstrasi Volume limas segiempat

(c) Demonstrasi Volume limas segilima

(d) Demonstrasi Volume limas segienam

Gambar 6. Mendemonstrasikan Volume Limas

4. Untuk penyimpanan buka mika pengunci menjadi jaring-jaring kemudian dilipat dan disimpan ke plastik ukuran folio.



Gambar 7. Puluhan Alat Peraga Dilipat dan Siap Disimpan

LKS (Lembar Kegiatan Siswa) dirancang untuk memudahkan siswa dan guru melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan alat peraga Bang Ruli. LKS ini menggunakan ikon tokoh kartun desain peneliti, yang diberi nama Bang Ruli. Tokoh Bang Ruli digambarkan sebagai seorang abang (kakak) yang mengajak siswa belajar bangun ruang. Tokoh Bang Ruli memiliki karakter baik hati, santai, namun memiliki semangat belajar dengan langkah saintifik. Karakter tokoh Bang Ruli yang tertuang pada LKS menggambarkan langkah pembelajaran yang akan dilakukan siswa. Isi LKS meliputi judul LKS, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, kegiatan orientasi masalah (kegiatan mengamati, menanya, menggali informasi), kegiatan penyelidikan menggunakan alat peraga Bang Ruli (mengingat pengetahuan prasyarat, mengamati, mencoba, menalar dan mengomunikasikan), kegiatan penyelesaian masalah, dan kegiatan latihan soal.

LKS dengan karakter tokoh Bang Ruli digunakan siswa untuk memandu kegiatan pembelajaran dari orientasi masalah, penyelidikan, penyelesaian masalah, serta pada latihan soal. Penggunaan LKS adalah sebagai pelengkap penggunaan alat peraga Bang Ruli.

**Tabel 1. Keterangan Gambar Karakter Bang Ruli**

No	Gambar	Keterangan
1	Ayo Mengamati 	Bang Ruli mengajak siswa mengamati permasalahan sehari-hari terkait bangun ruang yang disediakan di LKS
2	Ayo Menanya 	Bang Ruli mengajak siswa menanyakan hal yang ingin diketahui dari permasalahan sehari-hari terkait bangun ruang yang disediakan di LKS
3	Ayo Menggali Informasi 	Bang Ruli mengajak siswa membaca informasi yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan maupun untuk mengawali kegiatan penyelidikan dengan alat peraga
4	Ayo Mengingat 	Bang Ruli mengajak siswa mengingat kembali pengetahuan prasyarat
5	Ayo Mencoba 	Bang Ruli mengajak siswa mengingat kembali pengetahuan prasyarat
6	Ayo Latihan Soal 	Bang Ruli mengajak siswa berlatih mengerjakan soal-soal terkait luas dan volume bangun ruang

#### **A. Pelaksanaan Pembelajaran melalui Penggunaan *Bang Ruli***

Pada Siklus I, guru melakukan pembelajaran dengan Bang Ruli sesuai dengan rencana yaitu memfasilitasi siswa untuk mengamati masalah luas bangun ruang di LKS, membaca informasi terkait materi, menyelidiki menggunakan alat peraga Bang Ruli, mempresentasikan hasil penyelidikan, menyelesaikan permasalahan, mengerjakan latihan, dan membahasnya.



Gambar 8. Proses Pembelajaran Siklus I

Setelah dilakukan pembelajaran, tingkat keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan ke-1 meningkat menjadi 83%, pada pertemuan ke-2 meningkat menjadi 92%, pada pertemuan ke-3 menurun menjadi 88%, dan pada pertemuan ke-4 menurun menjadi 85%. Hal ini berarti tingkat keterlaksanaan pembelajaran setiap pertemuan sampai akhir siklus I telah mencapai 80%.

Pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran telah sesuai dengan rencana yaitu memfasilitasi siswa untuk mengamati masalah volume bangun ruang di LKS, membaca informasi terkait materi, menyelidiki menggunakan alat peraga Bang Ruli, mempresentasikan

hasil penyelidikan, menyelesaikan permasalahan, mengerjakan latihan, dan membahasnya. Hasil pengamatan menunjukkan pembelajaran lebih kondusif dan siswa lebih aktif. Siswa berdiskusi dan menggunakan alat peraga dengan lancar. Setiap kelompok berkesempatan mempresentasikan hasil penyelidikan di setiap pertemuan dan kelompok lain menanggapi serta memperhatikan.



Keterlaksanaan pembelajaran setiap pertemuan pada Siklus II melebihi target 80%. Setelah dilakukan pembelajaran, tingkat keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan ke-1 meningkat menjadi 80%, pada pertemuan ke-2 meningkat menjadi 90%, pada pertemuan ke-3 menurun menjadi 90%, dan pada pertemuan ke-4 menurun menjadi 88%.



Gambar 9. Proses Pembelajaran Siklus II

### B. Prestasi Belajar Geometri Ruang melalui Penggunaan Bang Ruli

Nilai siswa pada saat sebelum siklus I yaitu 5 atau 23% siswa kategori tuntas. Setelah diadakan pembelajaran siklus I, nilai siswa pada tes prestasi belajar materi luas bangun ruang sisi datar mengalami peningkatan yaitu 13 siswa atau 59% tuntas. Sedangkan Nilai Tes Prestasi Belajar Siklus II mengalami peningkatan yaitu 19 siswa (86%) tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II pembelajaran telah mencapai target ketuntasan di atas 85%. Lebih jelas pada grafik berikut.



Gambar 10. Peningkatan Prestasi Belajar

## SIMPULAN

Setelah hasil pengembangan inovasi alat peraga Bang Ruli diterapkan pada penelitian tindakan di Kelas VIII-A SMP N 1 Dukuhseti tahun pelajaran 2014/2015 dapat disimpulkan.

1. Bentuk inovasi alat peraga Bang Ruli berupa jaring-jaring bangun ruang yang dapat dilipat dari kertas BC dilaminating dan di beberapa rusuknya terdapat mika pengunci sehingga menjadi alat peraga bangun ruang yang multifungsi (untuk menjelaskan pengertian, konsep, unsur-unsur, sifat-sifat, luas, volume bangun ruang) serta menjadi alat peraga yang praktis ketika digunakan maupun disimpan. Penggunaan alat peraga dilengkapi LKS (Lembar Kegiatan Siswa) yang memuat karakter tokoh Bang Ruli.
2. Pembelajaran menggunakan Bang Ruli di Kelas VIII-A SMP N 1 Dukuhseti tahun pelajaran 2014/2015 terlaksana semakin baik dengan tingkat keterlaksanaan dari prasiklus 48%, akhir Siklus I 85%, dan akhir Siklus II 88%.
3. Pembelajaran dengan Bang Ruli terbukti meningkatkan prestasi belajar matematika pada materi geometri ruang yaitu persentase siswa yang melampaui KKM meningkat dari prasiklus - Siklus I - Siklus II secara berturut-turut 23% - 59% - 86%.

Beberapa saran yang direkomendasikan adalah sebagai berikut:

4. Guru matematika lain dapat membuat alat peraga Bang Ruli sesuai dengan panduan pembuatan alat peraga ataupun dengan menyesuaikan ketersediaan bahan dan teknik pembuatan sehingga lebih praktis dan ekonomis.
5. Guru lain yang akan menggunakan alat peraga Bang Ruli dalam pembelajaran dapat mengikuti prosedur kerja penggunaan alat peraga ini maupun dengan menyesuaikan penggunaannya sesuai kebutuhan.
6. Bagi guru lain yang akan melakukan penelitian sejenis, dapat melakukan penyempurnaan ataupun inovasi pada strategi pembelajaran dengan menyesuaikan kondisi kelas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis banyak menerima bimbingan, dorongan, saran dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. Munif Wahyudi, M.Si, selaku Kepala Sekolah SMPN 1 Dukuhseti yang dengan penuh kesabaran untuk meluangkan waktu dan tenaga kepada penulis, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.
2. Suami dan anak tercinta, serta seluruh keluarga penulis, yang telah memberikan dorongan moril dan materil yang tak terhingga serta doa yang tulus.
3. Rekan-rekan guru di SMPN 1 Dukuhseti, serta siswa-siswi kelas VIII-A tahun pelajaran 2016/2017, yang sangat membantu proses penelitian.
4. Pihak-pihak lain yang telah begitu banyak memberikan bantuan tanpa dapat penulis sebutkan satu-persatu, sehingga penulisan ini selesai dan berjalan dengan lancar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Boggan, M., Harper, S., & Whitmire, A.** (2010). Using manipulatives to teach elementary mathematics. *Journal of Instructional Pedagogies*, 3(1), 1-10. Diambil pada tanggal 5 Juni 2015 dari <http://www.aabri.com/manuscripts/10451.pdf>.
- Marshall, L., & Paul, S.** (2008). Exploring the use of mathematics manipulative materials: is it what we think it is? *Originally published in the Proceedings of the EDU-COM 2008 International Conference. Sustainability in Higher Education: Directions for Change, 19-21 November 2008*. Page 338-350. Diambil pada tanggal 5 Juni 2015 dari <http://ro.ecu.edu.au/ceducom/33/>
- Mathematical Sciences Education Board.** (1990). *Reshaping school mathematics: A philosophy and framework for curriculum*. Washington, DC: National Academy Press.
- Priatna, N.** (2016). *Guru Pembelajaran Modul Matematika SMP Kelompok Kompetensi G: Penilaian 1 dan Geometri 2*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Priatna, N., Fauzan, M. & Wardhani, S.** (2016). *Guru Pembelajaran Modul Matematika SMP Kelompok Kompetensi H: Penilaian 2 dan Pemanfaatan Media untuk Profesionalisme Guru*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Sujadi, I. dan Dhoruri, A.** (2016). *Guru Pembelajaran Modul Matematika SMP Kelompok Kompetensi B: Teori Belajar, Himpunan dan Logika Matematika*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Van de Walle, J. A.** (2007). *Elementary and middle school: Teaching developmentally* (6th ed). Boston, MA: Pearson.

# **APLIKASI ANYBAMBA DENGAN MOPERTA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN TOLAK PELURU PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 22 SURAKARTA**

**Jujuk Arfianto**  
SMPN 22 Surakarta  
(e-mail : jejepejas@yahoo.com)

## **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan tolak peluru melalui aplikasi *anybamba* (anyaman bamboo di batik) dengan *moperta* (model permainan target). Desain penelitian menggunakan penelitian kelas menyertakan 32 siswa SMPN 22 Surakarta. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa kemampuan tolak peluru siswa kelas VIII SMPN 22 Surakarta dapat ditingkatkan melalui penggunaan aplikasi anyaman bambu yang dibatik secara sederhana dikombinasi dengan model permainan target. Peningkatan kemampuan siswa mencapai 89%.

**Kata Kunci :** *Kemampuan tolak peluru, anybamba, moperta*

# **ANYBAMBA APPLICATION WITH MOPERTA FOR IMPROVING THE STUDENTS' WEIGHT THROWING ABILITY IN JUNIOR SECONDARY SCHOOL**

**Jujuk Arfianto**  
State Junior Secondary School 22 Surakarta  
(e-mail : jejepejas@yahoo.com)

## **ABSTRACT**

*The research objective was to improve the students' weight throwing ability through bamboo weaving (anybamba) application with target game model (moperta). This research was designed as a classroom research included 32 eighth grade students in the Junior Secondary School 22 Surakarta. Data were collected through observation and analyzed descriptively and qualitatively. Data analysis results show that the students' ability in weight throwing was improved through the application of bamboo weaving with target game model. The students' ability increment was found as much as 89%.*

**Keywords:** *Weight throwing ability , anybamba, moperta*

## PENDAHULUAN

Prasarana serta sarana menjadi bagian penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, tercukupinya atau kurangnya prasana dan sarana pembelajaran akan berpengaruh terhadap optimalnya tujuan pembelajaran. Prasarana yang ada serta sarana yang tercukup sesuai jumlah siswa akan memudahkan guru untuk mencapai kriteria-kriteria tertentu yang menjadi tujuan pembelajarannya. Sebaliknya, prasana yang tidak dimiliki dan sarana yang kurang akan menyulitkan guru dalam mencapai kriteria tujuan pembelajarannya. Kondisi prasarana pembelajaran tolak peluru selama ini terbatas, karena sering kali lapangan sekarang bukan lagi lapangan rumput yang luas tetapi sudah diganti dikeraskan dengan semen atau di pasang batako sehingga proses pembelajaran tolak peluru menjadi susah dilakukan atau bahkan tidak mungkin bisa dilakukan apabila landasan rumput sudah ada lagi disekolah. Masalah lain muncul lagi apabila terjadi hujan, hal demikian kemudian menyebabkan proses pembelajaran tolak peluru tidak bisa dilaksanakan. Kekurangan sarana pembelajaran tolak peluru hampir terjadi di setiap sekolah karena sekolah rata-rata hanya memiliki 3 peluru untuk pembelajaran, padahal rata-rata siswa SMP tiap kelas sebanyak 28 – 32 siswa sama dengan 1 dibandingkan 10 dan dalam peragaan cara memegang peluru anak-anak banyak menemui kesulitan. Beberapa kesulitan terjadi karena peluru yang asli agak berat dan menjadi hal yang kurang menarik atau cenderung membuat siswa takut, hal ini terjadi karena pada waktu memegang takut terlepas dari tangan sehingga proses pembelajaran tolak peluru menjadi tidak efektif dan tidak optimal. Oleh karena itu perlu sebuah pemikiran dan pemecahan masalah yang akan menjadi solusi untuk para guru.

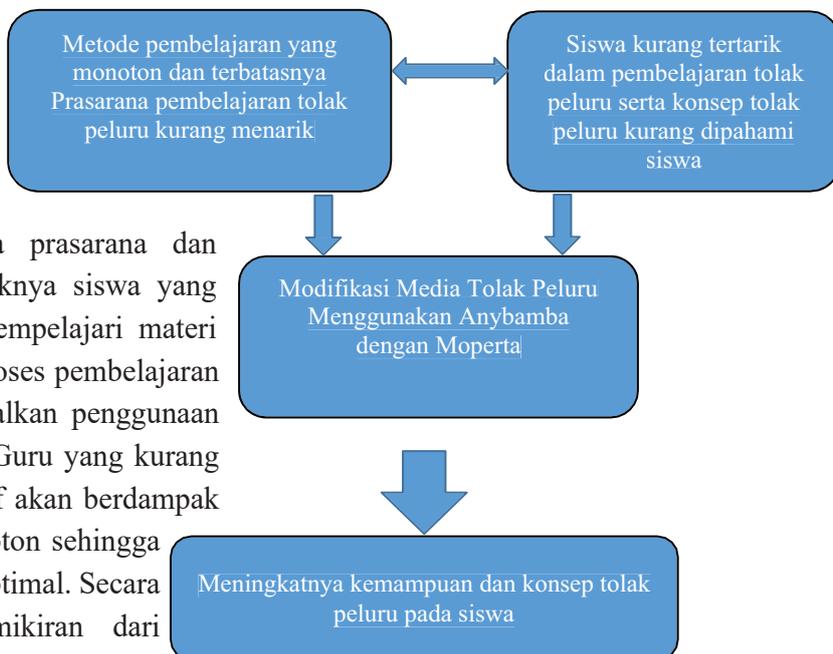
Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah media alternatif dan kreatif untuk modifikasi mengganti peluru yang lebih menarik, mudah, aman serta ramah lingkungan seperti anyaman bambu di batik (*anybamba*). *Anybamba* dinilai media pembelajaran alternatif yang sesuai karena dari segi bentuk lebih menarik, lebih murah dan tidak menakutkan untuk dipraktikkan siswa dalam mempelajari keterampilan dasar tolak peluru. Model pembelajaran dengan pendekatan alat bantu tersebut dirancang khusus untuk menggabungkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural yang terperinci dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah. Tujuannya modifikasi pembelajaran tolak peluru adalah agar siswa suka, senang mengikuti pembelajaran, mudah menguasai konsep, siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran. Selain terpenuhinya prasarana dan sarana yang sesuai dalam pembelajaran guru pendidikan jasmani harus mampu memilih model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan materi yang disampaikan. Dalam pembelajaran tolak peluru sering kali guru langsung mengajarkan teknik, atau praktek pembelajaran secara konvensional focus pada metri tolak peluru. Seharusnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani guru harus dapat menciptakan suasana yang fleksibel, menyenangkan, mengembirakan, tetapi tujuan akhir pembelajaran tercapai. Model pembelajaran pendidikan jasmani yang belum pernah dilakukan untuk pembelajaran tolak peluru adalah model permainan dengan target, yaitu berbagai permainan yang dimodifikasi dengan menggunakan sasaran atau target untuk merangsang siswa dapat melakukan gerakan dengan benar.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah diungkapkan sebelumnya, maka peneliti merasa tertarik melakukan penelitian pada siswa kelas VIIG dengan judul “Aplikasi *anybamba* dengan *moperta* untuk meningkatkan kemampuan tolak peluru pada siswa kelas

VIIG SMP Negeri 22 Surakarta". Secara umum tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui peningkatan kemampuan tolak peluru pada siswa kelas VII SMP Negeri 22 Surakarta melalui aplikasi anybamba dan moperta. Adapun rumusan masalah spesifik dalam penelitian ini adalah apakah aplikasi anybamba dan moperta dapat meningkatkan kemampuan tolak peluru siswa?

## METODE PENELITIAN

Proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu untuk melibatkan siswa semua untuk aktif. Siswa diarahkan untuk menyelesaikan masalah yang sesuai dengan konsep pembelajaran yang sedang dipelajari. Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi siswa, siswa harus diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dalam menyelesaikan masalah yang sesuai dengan materi pembelajaran. Permasalahan umum dalam pembelajaran penjasorkes khususnya materi tolak peluru adalah kurangnya prasarana dan sarana serta masih banyaknya siswa yang kurang antusias dalam mempelajari materi tolak peluru. Selain itu, proses pembelajaran masih kurang mengoptimalkan penggunaan modifikasi pembelajaran. Guru yang kurang kreatif dan kurang inovatif akan berdampak proses pembelajaran monoton sehingga hasil pembelajaran tidak optimal. Secara sederhana kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat digambarkan pada sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berfikir Karya Inovasi

Penelitian ini merupakan karya inovasi pembelajaran yang memfokuskan pada pembelajaran tolak peluru, adapun tahapan metode yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### 1. Ide Dasar

Ide pembuatan media pembelajaran alternatif ini didasarkan pada pentingnya sebuah media dan model pembelajaran tolak peluru yang menarik menyenangkan bagi siswa sehingga memotivasi dan memberi tantangan kepada siswa, serta mudah untuk mendapatkan dan membuatnya. Oleh karena itu penulis mencoba untuk menggunakan media anyaman bambu dibatik (anybamba) dan model permainan target (moperta).

### 2. Rancangan Karya Inovasi Pembelajaran

Rancangan inovasi yang dilakukan adalah dengan aplikasi anybamba (anyaman bambu dibatik) dan moperta (model permainan target) untuk meningkatkan kemampuan tolak peluru pada siswa kelas VII SMP Negeri 22 Surakarta. Melalui pembelajaran dengan media anybamba dan moperta diharapkan akan berdampak pada pembelajaran tolak peluru

sehingga siswa lebih mudah melakukan pembelajaran dan menyenangkan, serta memberikan tantangan tersendiri bagi siswa sehingga konsep dasar materi tolek peluru dapat dikuasai oleh siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

### 3. Proses Penemuan

Bambu dibelah dipotong tipis kemudian dianyam menjadi bentuk kotak, setelah itu diberi motif batik dan diberi gambar warna agar lebih menarik. →

Gambar 3.  
Proses  
Pembuatan Media  
Pembelajaran



Gambar 2. Media Anybamba

← Menyiapkan bambu untuk tiang penyangga sasaran atau target tolakan.

Lingkaran sasaran dipasang pada tiang penyangga. Bentuk target atau sasaran adalah sebagai berikut: →

### 4. Aplikasi Prkatis dalam Pembelajaran

Penerapan anybamba dalam pembelajaran tolak peluru adalah sebagai berikut :

- Mula-mula siswa dibentuk kelompok-kelompok sebanyak 4 siswa tiap kelompok sesuai rata-rata tinggi bahu siswa yang sama.
- Siswa berlomba menyelesaikan tolakan masuk kedalam target setiap siswa dalam kelompok sebanyak 4 kali tolakan harus masuk kedalam target sasaran.
- Siswa melakukan bergantian dengan urut satu siswa melakukan tolakan 2 siswa memegang tiang target sasaran dan satu siswa bertugas menjaga tolakan .

### 5. Deseminasi

Karya ini diseminasikan pada kegiatan MGMP guru Penjaskes SMP Kota Surakarta pada tanggal 2 April 2017 di SMP Negeri 8 Surakarta. Rencana untuk liburan semester dua akan didiseminasikan pada kegiatan IGOR Dikdas Kota Surakarta.

Gambar  
4. Sasaran  
atau Target



Gambar 5. Pelaksanaan Pembelajaran dengan anybamba dan moperta



Gambar 6. Pelaksanaan Diseminasi

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### HASIL

#### 1. Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Tabel 1. Data Hasil Penelitian

No	Nama	dengan alat standart					dengan anybamba dan moperta					Peningkatan
		1	2	3	4	Nilai	1	2	3	4	Nilai	
1	Adam Pramudja	1	0	1	1	3	1	1	1	1	4	1
2	Amelia Syahbani Yuki	0	1	0	0	1	1	0	1	1	3	2
3	Ananda Fermansyah	1	0	1	0	2	1	1	1	1	4	2
4	Ananda Putri Widi	0	1	0	0	1	1	1	1	0	3	2
5	Ananta Firmansyah	1	1	1	0	3	1	0	1	1	3	0
6	Andika Gilang Saputra	1	1	0	0	2	1	1	1	1	4	2
7	Andika Surya Pradana	0	0	0	0	0	1	1	1	1	4	4
8	Arif Sri Ani	0	0	0	0	0	1	1	1	1	4	4
9	Boby Ferdi Nugroho	1	1	0	0	2	1	1	1	1	4	2
10	Dewa Dwi Prasetya	0	1	0	0	1	1	1	1	0	3	2
11	Dewa Thabah Prakoso	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	0
12	Eksan Haris Pratama	1	0	0	1	2	1	1	1	1	4	2
13	Faisal Anas Arsalan	0	0	0	0	0	1	1	1	1	4	4
14	Fatimah Azzahroh	0	1	1	0	2	1	0	0	1	2	0
15	Fetty Ananda Elvatoni	0	0	1	0	1	1	1	1	1	4	3
16	Hanifah Itsna Nur Husna	1	0	0	0	1	1	1	1	0	3	2
17	Indah Suci Danarti	0	0	1	1	2	1	1	1	1	4	2
18	Kelsie Angelina Putri	1	0	0	1	2	1	1	1	1	4	2
19	Laras Tri Indriyani	1	0	1	1	3	1	0	1	1	3	0
20	Mega Ratri Margareta	1	0	0	1	2	1	0	1	1	3	1
21	Monique Aldila Apina	1	1	0	1	3	1	1	1	1	4	1
22	Muhammad Dani Fajar	0	1	1	0	2	1	1	1	0	3	1
23	Nicky Oktopraditya	0	0	0	0	0	1	1	0	1	3	3
24	Nisa Ayu Ningsih	1	0	1	0	2	1	1	1	1	4	2
25	Nova Tri Winarsih	1	1	0	0	2	1	1	1	1	4	2
26	Noval Ramadhani	1	1	0	0	2	1	1	1	0	3	1
27	Rahmat Fadilah	1	0	1	0	2	1	1	1	1	4	2
28	Ramadhan Chandra W	1	0	0	1	2	1	1	1	1	4	2
29	Rosita Kiss Apsari	0	1	0	0	1	1	0	1	1	3	2
30	Tekad Rayya Djati Satriyo	0	1	0	0	1	1	1	1	1	4	3
31	Velina Desiani	1	0	0	0	1	1	1	1	1	4	3
32	Vicki Saputra Utama	1	0	1	0	2	1	1	1	1	4	2
	Jumlah					54					115	61

#### 2. Analisis Data

Karena data adalah perbandingan perlakuan yang berbeda pada objek yang sama maka perlu dilakukan uji T agar bisa diketahui kebermanaknaan hasil yang muncul dan dengan uji Paired T-tes diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Analisis Data

t-Test: Paired Two Sample for Means		
Variable 1	Variable 2	
Mean	1,687521	3,5937513
Variance	0,459275362	0,6284571
Observations	32	32
Pearson Correlation	0,1852413	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	31	
t Stat	2,518725	
P(T<=t) one-tail	0,000146721	
t Critical one-tail	1,721945	
P(T<=t) two-tail	0,000262914	
t Critical		

Berdasarkan hasil uji T di atas diperoleh bahwa t stat yang merupakan t hitung lebih besar dari pada t critical two tail/t-tabel, maka bisa disimpulkan bahwa data yang diperoleh mempunyai kebermaknaan yang baik atau menyatakan bahwa ada perbedaan yang berarti antara tolakpeluru dengan media standart dan tolakpeluru menggunakan media anybamba dan moperta bisa diterima. Data hasil kemampuan tolak peluru sebelum memakai alat bantu dengan setelah memakai alat bantu anybamba dan moperta menunjukkan adanya peningkatan yang merata secara kuantitas dan kualitas tolakpeluru, dan secara umum dapat diketahui bahwa setelah aplikasi anybamba dan moperta siswa mengalami peningkatan dalam jumlah tolakan yang benar. Dengan media standart nilai total siswa sebesar 54 atau jika kita prosentasikan menjadi :

$$\frac{54}{128} \times 100\% = 42 \%$$

Sedangkan dengan aplikasi anybamba dan moperta nilai total siswa sebesar 115 atau jika kita prosentasikan menjadi :

$$\frac{115}{128} \times 100\% = 89 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan sederhana ini dapat diartikan bahwa aplikasi anybamba dan moperta cukup signifikan dalam meningkatkan kemampuan tolak peluru pada siswa kelas VII SMP Negeri 22 Surakarta. Dilihat dari proses pelaksanaan penggunaan anybamba dan moperta juga meningkatkan nilai – nilai karakter yaitu semangat, percaya diri serta kerja sama antar siswa, siswa yang biasanya kurang antusias dengan materi tolakpeluru menjadi semangat mengikuti, siswa yang tidak berani melakukan menjadi percaya diri untuk melakukan serta terbangun jiwa gotong royong kebersamaan melalui permainan yang dilakukan. Dengan demikian aplikasi anybamba dan moperta bisa digunakan dan bermanfaat bagi siswa, juga menjadi sebuah media dan model pembelajaran yang menyenangkan untuk digunakan sekaligus menjadi sebuah tantangan baru bagi siswa untuk dapat menggunakannya. Selain itu anybamba menjadi media yang cukup sederhana ini dapat dibuat dengan mudah dan murah biayanya. Guru dapat memanfaatkan bambu tidak terpakai dan potongan bambu bekas sesuai dengan ukuran dan kebutuhan siswa disekolahnya masing-masing.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Media Pembelajaran

Untuk proses pembelajaran, berbagai alat bantu atau media bukan hanya dapat memperlancar proses komunikasi pembelajaran akan tetapi dapat menstimulus siswa untuk merespon dengan baik semua pesan yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran dapat memberi rangsangan bagi siswa untuk proses belajar mengajar, media pembelajaran memiliki peranan penting untuk menunjang kualitas proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran, sebuah media memiliki fungsi untuk pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Apabila guru dapat memanfaatkan media dengan baik maka siswa dapat menggunakan media tersebut dengan optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pembelajaran. Selain dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman materi dengan lebih menarik dan terpercaya. Sehingga fungsi media pembelajaran dapat dibuat suatu simpulan sebagai sesuatu yang digunakan untuk

menyalurkan pesan untuk dapat merangsang perhatian, fikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat memacu terjadinya proses belajar yang efektif dan efisien. Pada proses belajar mengajar guru harus mempunyai keahlian dalam menggunakan berbagai macam media pembelajaran, terutama media yang digunakan dalam proses mengajarnya, sehingga materi ataupun pesan yang disampaikan akan tersalurkan dengan baik pula.

### **Pemilihan media Pembelajaran**

Media pembelajaran digunakan sebagai bagian yang tak terpisahkan dari sistem belajar-mengajar yang berlaku. Pada saat memilih media pembelajaran yang akan digunakan, perlu mengingat faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan pada saat menyusun rencana pembelajaran. Faktor tersebut antara lain ialah kebutuhan belajar, tujuan pengajaran, karakteristik siswa, metode pembelajaran yang digunakan, isi pelajaran, serta tersedia atau tidaknya media yang akan dipilih. Menurut Sri Anitah (2009 : 205) ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media :

1. Besarnya kelompok yang dapat ditampung dalam satu ruangan.
2. Jarak antara penglihatan dan pendengaran untuk penggunaan media.
3. Seberapa jauh media dapat mempengaruhi respon pebelajar atau kegiatan lain untuk kelengkapan umpan balik.
4. Adakah penyajian itu sesuai dengan respon pebelajar.
5. Apakah stimulus pembelajaran menuntut gerak, warna, gambar, kata-kata lisan, atau tertulis.
6. Apakah media yang dipakai mempunyai urutan yang pasti.
7. Media manakah yang paling mendukung kondisi belajar untuk pencapaian tujuan.
8. Media manakah yang lebih lengkap untuk maksud peristiwa-peristiwa pembelajaran tersebut.
9. Media yang dipandang kemungkinan lebih efektif bagi pebelajar perlu ditentukan apakah perangkat lunak dapat disimpan dan bernilai.
10. Apakah guru memerlukan training tambahan.

Jadi pemilihan media yang sesuai dan tepat dapat akan sangat berpengaruh terhadap kelancaran pada proses pembelajaran, sehingga pada saat pemilihan media pembelajaran, seorang guru diusahakan dapat menentukan media yang tepat dan efektif.

### **Model Pembelajaran**

Model pembelajaran menurut Nurulwati yang dikutip Trianto (2007: 5) bahwa, “Maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi guru perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”. Sedangkan menurut Syaiful Sagala (2005: 176) bahwa: Model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka koseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perencanaan pengajaran bagi para guru dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran. Berdasarkan pengertian model pembelajaran yang dikemukakan tersebut menunjukkan bahwa, model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang akan dipergunakan untuk pedoman pembelajaran. Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur. Dengan demikian, model pembelajaran mempunyai ciri-ciri tertentu. Menurut Nieveen (1999) yang dikutip Trianto (2007: 8) bahwa suatu model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria yaitu, “Sahih (valid), praktis dan efektif”. Berdasarkan

hal tersebut menunjukkan bahwa, model pembelajaran yang baik memiliki ciri valid, praktis dan efektif. Namun untuk melihat tingkat kelayakan model untuk aspek validitas dibutuhkan ahli dan praktisi untuk memvalidasi model pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan untuk aspek kepraktisan dan efektifitas maka diperlukan suatu perangkat pembelajaran dalam melaksanakan model pembelajaran yang dilakukan, sehingga untuk melihat kedua aspek tersebut perlu dikembangkan suatu perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran yang dikembangkan. Pada dasarnya tidak ada satu model pembelajaran yang paling baik. Setiap model pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kelemahan. Hal ini sesuai pendapat Arends yang dikutip Trianto (2007: 9) bahwa, “Tidak ada satu model pembelajaran yang paling baik diantara yang lainnya, karena masing-masing model pembelajaran dapat dirasakan baik apabila telah diujicobakan untuk mengajar materi tertentu”. Pada dasarnya model pembelajaran pendidikan kesegaran jasmani selalu menekankan pentingnya tentang bentuk kegiatan berupa suatu perpaduan antara bentuk aktivitas yang bebas (*self testing activities*) dan bentuk permainan tim (*team games*) yang kesemuanya selalu dimulai dari yang sangat sederhana sampai ke tingkat yang lebih kompleks, dan materi aktivitasnya disusun dalam satu paket atau kemasan. Dengan perencanaan yang baik maka program pendidikan jasmani akan menjadi lebih efektif dalam memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan pada umumnya. Di samping itu, model pendidikan kesegaran jasmani juga lebih menekankan partisipasi maksimal, kesenangan (*enjoy*), *fun*, dan mengembangkan daya kreasi. Guru hendaknya mampu memanfaatkan lingkungan yang ada secara optimal sehingga dapat menumbuhkan situasi dan kondisi dimana anak terangsang untuk senang belajar.

### **Modifikasi Pembelajaran**

Penggunaan modifikasi merupakan usaha yang dapat dilakukan oleh guru agar proses pembelajaran lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Modifikasi pembelajaran harus mencerminkan DAP. Oleh karena itu, DAP termasuk di dalamnya “*body scaling*” atau ukuran tubuh siswa, harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran. Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (1999/2000: 1) bahwa: “Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi”. Tingkat kompleksitas materi pembelajaran dapat dilakukan dan dimudahkan dengan model modifikasi media. Modifikasi media yang dilakukan harus disesuaikan dengan tujuan materi yang ingin dicapai dari tiap-tiap mata pelajaran bidang studi. Modifikasi media yang dilakukan hendaknya tetap memperhatikan berbagai faktor dari setiap silabus dan materi pembelajaran.

### **Modifikasi Pembelajaran Media Anybamba**

Setelah mempelajari jenis-jenis media dan mampu memilih media pengajaran yang diperlukan dengan tepat, maka langkah berikutnya adalah menggunakan penggunaan media tersebut. Mengingat media pengajaran tersebut dapat digunakan untuk berbagai macam tatanan, maka peneliti harus menguasai pola-pola penggunaannya. Media pengajaran harus dipilih secara sistematis, agar dapat digunakan secara efektif dan efisien. Pembuatan media anyaman bambu dibatik ini awalnya adalah bambu dibelah kemudian dibuat potongan kecil untuk dapat dianyam sebesar peluru atau sekitar 20 cm berbentuk kotak, setelah jadi kemudian diberikan gambaran motif – motif batik kemudian diberi warna dengan pewarna alami. Prosedur penggunaan media adalah sebagai berikut:

### Persiapan

1. Menyiapkan anyaman bambu dibatik.
2. Menyiapkan lingkaran bambu yang dipasang pada tiang untuk sasaran tolakan.
3. Menjelaskan kepada siswa tentang topik dan tujuan yang hendak dicapai dari program tersebut.
4. Mengatur tata letak dan ketinggian lingkaran sasaran sesuai rata-rata ketinggian siswa.

### Pelaksanaan

1. Agar siswa berada dibelakang garis batas sehingga perhatian siswa fokus pada target sasaran yang telah dibuat.
2. Agar siswa dapat melakukan tolakan masuk kedalam target sasaran menggunakan media anyaman bamboo dibatik.
3. Siswa dibagi kelompok- kelompok untuk berlomba melakukan tolakan masuk kedalam target.

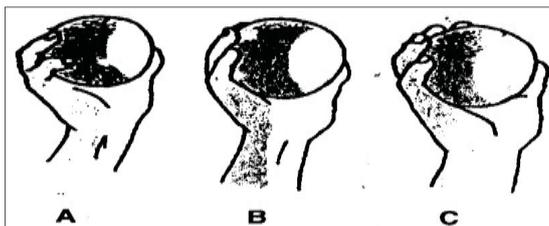
### Tindak lanjut

1. Mendiskusikan kegiatan pembelajaran tentang pelaksanaan pembelajaran.
2. Melakukan percobaan kembali kemudian dilakukan feed back.
3. Memberi kesimpulan dan saran kepada siswa tentang materi tolak peluru

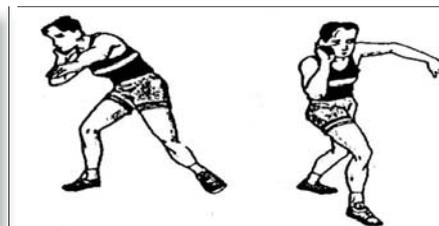
### Pembelajaran Tolak Peluru

Menurut Djumidar (2001: 44) “Tolakan adalah suatu gerakan menyalurkan tenaga pada suatu benda yang menghasilkan kecepatan pada benda tersebut dan memiliki daya dorong kemuka yang kuat,perbedaan dengan melempar terletak pada saat melepaskan bendanya, pada menolak pergelangan tidak bergerak dan tenaga diperoleh dari gerakan meluruskan sikut”. Sedangkan menurut Munasifah (2008: 45) “Tolak peluru adalah suatu kemampuan dalam menolak benda berbentuk peluru, sejauh mungkin dan ada dua gaya tolak peluru yaitu gaya samping (ortodok), gaya membelakangi arah tolakan (Perry O’Braien)”. Menurut Munasifah (2008: 45-50) menyatakan bahwa beberapa hal yang harus diperhatikan pada saat melakukan tolak peluru adalah sebagai berikut :

1. Peralatan, Peluru dengan ukuran untuk senior putra beratnya 7,26 kg, putri beratnya 4 kg, untuk junior putra beratnya 5 kg dan putri beratnya 3 kg.
2. Cara Memegang Peluru, Peluru diletakan di antara telapak tangan dengan pangkal jari-jari, ibu jari, dan keempat jari-jari membagi rata peluru yang dipegang. Kemudian peluru tersebut ditempelkan antara pangkal leher dengan bahu dan siku ditekuk lemas ke samping. Tangan yang lain dirilekskan ke depan untuk menjaga keseimbangan. Letakan kaki ayun ke depan dan kaki tumpu agak ditekuk sedikit.
3. Pelaksanaan awalan sebelum tolakan, Ayunkan kaki, ke depan dan ke belakang dengan rileks. Ayunan diteruskan melingkar, pada saat kaki tumpu jengket satu langkah ke arah tolakan, dengan kuat tolakan peluru dengan sudut 45 derajat, dibarengi menarik kaki kiri ke samping.
4. Kegiatan akhir setelah menolak, Kaki kiri berfungsi sebagai penahan gerakan. Selanjutnya setelah tangan kanan menolak diikuti gerak loncat kaki kanan ke depan.
5. Berikut adalah contoh gambar yang berkaitan dengan aktivitas pembelajaran tolak peluru:



Gambar 7. Macam-macam cara memegang peluru



Gambar 8. Cara meletakkan peluru dilihat dari dua sisi

## KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil penelitian karya inovasi yang telah dilakukan maka, dapat disimpulkan bahwa anyaman bambu batik yang dibuat secara sederhana dan model permainan target ini dapat meningkatkan kemampuan tolak peluru pada siswa kelas VII SMP Negeri 22 Surakarta sampai dengan 89 %. Kemampuan tolak peluru memerlukan suatu keterampilan yang kompleks sehingga perlu media yang memudahkan dan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sesuai serta tepat untuk meningkatkan kemampuan ini. Guru pendidikan jasmani dalam mengajarkan kemampuan gerak tolak peluru membutuhkan suatu metode, teknik dan model permainan yang tepat dan berbeda dari keterampilan gerak yang lain.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis banyak menerima bimbingan, dorongan, saran dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Supono, S.Pd., M.Pd, selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 22 Surakarta yang dengan penuh kesabaran untuk meluangkan waktu dan tenaga kepada penulis, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.
2. Istri dan anak tercinta, serta seluruh keluarga penulis, yang telah memberikan dorongan moril dan materil yang tak terhingga serta doa yang tulus.
3. Rekan-rekan guru di SMP Negeri 22, serta siswa-siswi kelas VII tahun pelajaran 2016/2017, yang sangat membantu proses penelitian.
4. Pihak-pihak lain yang telah begitu banyak memberikan bantuan tanpa dapat penulis sebutkan satu-persatu, sehingga penulisan ini selesai dan berjalan dengan lancar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah. (2009).** *Teknologi Pembelajaran*. Surakarta : Inti Media
- Djumidar. 2001.** *Dasar-dasar Atletik:1-12*,. PPDO2101/4 SKS/Djumid a.Cet 3— Jakarta Pusat Penerbitan Universitas Terbuka Depdiknas.
- Munasifah: (2008:45-55)** *Atletik Cabang Lempar*,Penerbit Aneka Ilmu Sri Syaiful Sagala. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Tamsir Riyadi. 1985.** *Petunjuk Atletik*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Trianto. 2007.** *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progesif*. Jakarta: Prenada Media
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 1999/2000.** *Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Depdikbud. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SMP Setara DIII

## PEMBELAJARAN TEKS *REPORT* DENGAN PROYEK “CERDIG” BERBASIS KINEMASTER

**Laily Amin Fajariyah**  
SMPN 5 Panggng, D.I. Yogyakarta  
(lailyamin@gmail.com)

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pembelajaran teks *report* pada kelas IX semester 1 dan 2 di SMPN 5 Panggng melalui proyek “cerdig” berbasis Kinemaster. Tahapan pembelajaran teks *report* melalui proyek “cerdig” berbasis Kinemaster ini terdiri atas: pemilihan topik, desain (*scripting & storyboarding*), pengembangan (*digitizing the elements*), evaluasi, dan publikasi. Manfaat proyek ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami dan menulis teks *report*. Penelitian ini merupakan penelitian praktek terbaik (*best practice research*) dalam pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi proses dan hasil pembelajaran menulis teks dalam bahasa Inggris. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa bersemangat untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dan berkemampuan dalam menyampaikan monolog teks *report*. Selain itu, keterampilan dan kreativitas siswa dalam menggunakan teknologi informasi meningkat.

**Kata kunci:** *Pembelajaran menulis, teks report, Kinemaster*

## REPORT TEXT WRITING THROUGH CERDIG PROJECT WITH KINEMASTER

**Laily Amin Fajariyah**  
State Junior Secondary School 5 Panggng, D.I. Yogyakarta  
(lailyamin@gmail.com)

### ABSTRACT

*The research objective was to improve the tenth grade students' report texts in English in semester 1 dan 2 in the Junior Secondary School 5 Panggng through “cerdig” project with Kinemaster basis. The learning steps consisted with topic selection, scripting and storyboarding, digitizing the elements, evaluating, and publishing. The significance of the project was to improve the students' understanding in writing report texts in English. This was a Best Practice Research in writing. Data were collected through observation and analyzed descriptively and qualitatively. The results show that students were enthusiastic in participating in the activities as well as ability in monologue. The students' creativity and skill in technology were improved.*

**Keywords:** *writing skills, report texts, Kinemaster, project-based learning*

## PENDAHULUAN

Salah satu tujuan pembelajaran Bahasa Inggris adalah untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam berkomunikasi secara lisan maupun tertulis untuk mencapai tingkat literasi tertentu (Permendiknas no 22 tahun 2006). Dalam menulis, siswa mendapatkan bahwa teks *report* merupakan teks yang paling sulit. Kesulitan siswa dalam mempelajari teks *report* juga ditunjukkan dalam hasil Ulangan Harian KD 5.3 pada Semester 1 Kelas IX Tahun Pelajaran 2016/2017. Untuk mengatasi hal ini, dan mengingat bahwa siswa adalah digital natives, teknologi akan dimanfaatkan ([www.digitalstorytelling.coe.uh.edu](http://www.digitalstorytelling.coe.uh.edu), 2017; Han, 2007 dalam Xu, Park, and Baek, 2011: 183; Sadik (2008: 501) dalam bentuk bercerita secara digital dengan menggunakan telepon cerdas dengan program kinemaster. Tujuan dari praktik terbaik ini adalah untuk menjawab pertanyaan: “Bagaimanakah meningkatkan praktik pembelajaran teks *report* di Kelas IX Semester 2 SMPN 5 Panggang?” Pembelajaran ini merupakan Pembelajaran Berbasis Proyek (Bell, 2010: 39) yang dapat lebih memotivasi siswa, lebih relevan dengan dunia nyata dan berkontribusi pada perkembangan pendidikan siswa, dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama (Hutchinson, 2001; Mali, 2017: 179-180).

### Mendongeng Digital

Mendongeng digital adalah proses penggabungan seni bercerita dengan berbagai jenis multimedia, seperti gambar, suara dan video (Robin, 2008). Skouge dan Rao (2009) berpendapat bahwa bercerita digital dapat melibatkan perekaman audio dan video, publikasi multimedia dan menyebarkannya pada lingkup yang lebih luas. Lambert (2010: 9-24) menjelaskan ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam mendongeng digital meliputi: *owning your insight, owning your emotions, finding the moment, seeing your story, hearing your story, assembling the story*, dan *Sharing your story*. Dalam tujuh tahapan di atas, Lambert (2010: 25-33) juga menyebutkan praktik pembuatan *digital storytelling* melibatkan pencerita untuk melakukan beberapa hal dalam tahapannya, antara lain: (1) *scripting*, (2) *storyboarding*, (3) *digitizing the elements*.

### Kinemaster

Kinemaster adalah salah satu program penyuntingan video secara profesional yang bisa digunakan di smartphone ([www.kinemaster.com](http://www.kinemaster.com), 2017). Fajariyah (2017: 154-7) menyampaikan langkah-langkah menggunakan Kinemaster untuk pembuatan cerita digital sebagai berikut: membuat proyek baru, memasukkan visuals/video dari media browser, memasukkan audio (*recording* atau *file*), memberikan efek dan menyunting *timeline*, menyimpan *save video*. Pada langkah terakhir menyimpan video (*save video*) bisa dimasukkan ke dalam beberapa sumber seperti gambar di bawah ini.

### Proyek Cerdig

Proyek “cerdig” merupakan singkatan dari cerita digital atau dongeng digital, yang merupakan proses dari seni mendongeng dengan berbagai jenis multimedia, seperti gambar, suara dan video (Robin, 2008). Proyek cerdig berbasis Kinemaster terdiri atas beberapa langkah: (1) pemilihan topik; (2) desain (*scripting, storyboarding*); (3) pengembangan (pembuatan visuals, audio, penataan *timeline*, dan menyimpan file/berkas); (4) evaluasi; dan (5) publikasi elektronik.

Cerdig dilakukan dalam konteks pembelajaran berbasis proyek (Kriwas, 1999 dalam Fragoulis, 2009) pada fase pemilihan topik, desain, dan evaluasi. Kemudian proses *digital storytelling* yang disampaikan Lambert (2010) bagian *scripting* dan *storyboarding* merupakan perincian aktivitas di tahap desain. Tahapan *digitizing the elements* diperinci dalam langkah-langkah *digital storytelling* dengan Kinemaster yaitu: memasukkan visual, audio, mengedit efek dan tata letak kemudian menyimpan file di galeri telepon cerdas. Selanjutnya, tahapan evaluasi yang dilaksanakan dengan presentasi lisan, dan tahap publikasi dilakukan di youtube dan facebook. Rancangan metode hasil pembaharuan ini ditunjukkan di Gambar 1..

### **Aplikasi Praktis dalam Pembelajaran**

Aplikasi praktis proyek “cerdig” berbasis Kinemaster dalam pembelajaran Bahasa Inggris ini dari tahapan pemilihan topik hingga publikasi, tidak semuanya dilakukan di dalam kelas. Sebelum melaksanakan proyek “cerdig” dengan Kinemaster, terlebih dahulu guru mempersiapkan siswa untuk mengunduh program Kinemaster dengan mengakses google play pada telepon cerdas mereka. Di kelas, guru memperkenalkan program tersebut secara sekilas dan meminta siswa mempelajari sendiri di rumah. Untuk melakukan inovasi ini, teknologi dan aplikasi yang diperlukan adalah: (1) telepon cerdas dan koneksi internet; (2) aplikasi Kinemaster; (3) laptop/netbook; dan (4) LCD proyektor dan audio speaker. Proses pelaksanaan proyek cerdig berbasis Kinemaster ini dijelaskan langkah per langkah sebagai berikut:

#### **1. Pemilihan topik**

Langkah pertama dari proyek cerdig adalah pemilihan topik. Pemilihan topik dilaksanakan pada hari pertama proyek ini. Penulis membawa beberapa koleksi teks *report* yang diunduh dari internet dengan topik beragam, antara lain *reptile*, *penguins*, dan gejala alam. Kemudian, setiap siswa memilih topik yang akan mereka ubah ke dalam cerita digital.

Setelah setiap siswa memilih topik teks *report* mereka, mereka membentuk kelompok berdasarkan topik yang mereka pilih. Meskipun proyek cerdig ini dinilai secara individual, tetapi siswa tetap bekerja sama secara kolaboratif dalam kelompok-kelompok sesuai dengan topik yang mereka dipilih. Ada 7 topik yang telah terpilih, yaitu: (1) **Dogs**, (2) **Earthquake**, (3) **Komodo Dragons**, (4) **Lizards**, (5) **Penguins**, (6) **Rainbow**, dan (7) **Snake**. Setiap kelompok kemudian bekerja sama untuk membuat cerita yang bagus di langkah pembelajaran selanjutnya.

#### **2. Desain (*scripting* dan *storyboarding*)**

Setelah setiap siswa mendapatkan topik dan teks *report* yang akan mereka formasikan ke dalam cerita digital, mereka kemudian mulai mendesain cerita mereka. Langkah desain dibagi menjadi 2 tahapan, yaitu *scripting* dan *storyboarding*. Dalam tahap *scripting*, guru berperan mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan dalam pemahaman teks *report* yang menggunakan bahasa teknis yang berhubungan dengan bidang kajian khusus tertentu, seperti fisika atau kedokteran.

Dalam tahapan *scripting* ini, siswa dengan bantuan guru juga melakukan diskusi tentang teks yang dipelajari. Dalam tahap ini, telepon cerdas sudah terus digunakan untuk mencari informasi tertentu. Sebagai contoh, pada saat siswa berdiskusi tentang *Dogs*, informasi

baru terkait anjing jenis pitbull yang dipotong telinganya dieksplorasi secara bersama-sama antara siswa dan guru. Dalam tahap *storyboarding* teks dan gambar secara kreatif diciptakan. Dari *storyboard* yang dirancang, siswa mencari gambar-gambar yang diperlukan dan menatanya untuk digunakan pada tahap berikutnya.

### 3. Langkah Ketiga: Pengembangan

Pada tahap ini siswa membuat cerita digital dengan menggunakan telpon cerdas mereka yang sudah berprogram Kinemaster. Ada beberapa aktivitas dalam tahap pengembangan cerdas dengan Kinemaster ini, yaitu: memasukkan gambar. Dalam tahapan ini, siswa duduk dalam kelompok yang memiliki topik yang sama. Siswa di dalam kelompok juga saling memberikan bantuan kepada teman yang mengalami kesulitan. Tahap berikutnya adalah pembuatan narasi audio, penataan *timeline* dan pengeditan cerita. Tahap ini memakan waktu yang relatif lama. Rekaman dilakukan di luar jam pembelajaran.

Tahap terakhir dalam pengembangan adalah menyimpan berkas atau produk cerita digital yang telah dibuat ke dalam memori penyimpanan telpon cerdas dalam bentuk mp4. Dengan menyimpan cerita digital yang dibuat, cerita itu dapat diakses kembali dengan aplikasi seperti Windows Media Player, GOM, atau aplikasi lain sejenis. Bahkan, dalam menu pilihan ekspor file cerita dapat ditemukan langsung di dalam telpon cerdas atau langsung diunggah ke media sosial seperti Instagram (IG) dan Facebook.

### 4. Langkah Keempat: Evaluasi

Setelah siswa selesai dengan proses *digital storytelling* dengan Kinemaster, siswa menyimpannya dalam file mp4 dan siap untuk mempresentasikan hasil karya mereka dalam presentasi lisan di depan kelas. Dalam tahap ini rata-rata siswa mendapatkan saran dari temannya, seperti suara yang kurang jelas atau bahkan siswa yang lebih mahir dalam bahasa Inggris dapat memberikan koreksi terhadap ucapan temannya yang salah. Selain itu permasalahan resolusi gambar juga menjadi obyek pengamatan siswa disamping pemberian teks informasi pada gambar.

### 5. Publikasi di Media Sosial

Setelah siswa melakukan revisi karya berdasarkan saran dari teman atau pengamat dan guru, siswa mempublikasikan produk mereka ke youtube dan facebook. Kemudian dilakukan semacam kontesi kelas, dengan dicarinya siswa dengan karya "*the most viewed product*", "*the most liked product*", dan "*the most favourite voted by students*". Produk cerita digital yang mendapatkan predikat "*the most viewed*" atau yang paling banyak ditonton di youtube adalah cerita digital berjudul "Snake" karya Ghohan Isaka dengan 69 views. Diikuti oleh cerita digital dengan judul "Dogs" karya Alfin Ardyansyah dengan 68 views. Sedangkan, untuk predikat "*the most liked*" atau *likes* terbanyak diraih oleh cerita digital berjudul "Snake" oleh M.Alvian Gymnastian sebanyak 22 likes. Diikuti oleh cerita digital berjudul "Dogs" oleh Adila dengan 8 likes. Dengan menganalisis hasil *views* dan *likes* di youtube, ditemukan bahwa cerita digital berjudul "Snake" dan "Dogs" adalah yang paling unggul. Maka, dilakukan pemilihan dua2 cerita digital favorit yaitu Lizards karya Alvina Augusta dan Penguins karya Ima Oktavia. Keenam siswa tersebut diberi penghargaan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tes tulis dilakukan dalam Ulangan Harian KD 11.3 untuk mencari informasi terkait manfaat proyek ini dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks *report*. Data dari tes ini kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan dibandingkan dengan hasil ulangan KD 5.3 di semester pertama seperti digambarkan dalam tabel berikut.

**Tabel 1. Peningkatan Pemahaman Siswa terhadap Teks Report melalui Proyek Cerdig berbasis Kinemaster**

Uraian	Semester 1 tanpa cerdig (KD 5.3; KKM=71)	Semester 2 dengan proyek cerdig Kinemaster (KD 11.3; KKM= 73)
Rata-rata UH	59.23	65.64
% siswa tuntas	26.92% (7 siswa)	42.31% (11 siswa)
% siswa tidak tuntas	73.07% (19 siswa)	57.69% (15 siswa)

Dari Tabel 1 di atas terlihat adanya peningkatan rata-rata ulangan harian siswa dalam Kompetensi Dasar menangkap makna teks esai berbentuk *report*. Peningkatan ini juga diikuti peningkatan persentase siswa yang tuntas dari 26.92% ke 42.31% atau ada tambahan 5 siswa yang tuntas. Jumlah ini memang bukan jumlah yang besar karena nilai KKMnya juga naik dari 71 ke 73. Sedangkan siswa yang belum tuntas mengalami penurunan dari 73.07% ke 57.69%. Apabila dianalisis lebih lanjut, ketuntasan kelas untuk ulangan KD 11.3 belum terpenuhi. Lebih dari separo jumlah siswa masih belum tuntas dalam pembelajaran mereka, yang berarti masih diperlukan materi remedial. Hal ini menjadi bahan refleksi guru. Selain meningkatkan pemahaman siswa dalam menangkap makna esai sederhana berbentuk *report*, proyek ini juga berhasil meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Peningkatan tersebut akan ditunjukkan di Tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Peningkatan Keterampilan Berbicara Teks Monolog melalui Proyek Cerdig Berbasis Kinemaster**

Uraian	Semester 1 tanpa cerdig (KD 4.2; KKM=67)	Semester 2 dengan proyek cerdig Kinemaster (KD 10.2; KKM =70)
Rata-rata Praktik <i>speaking</i>	56.66	80.05
% siswa tuntas	15.38% (4 siswa)	96.15% (25 siswa)
% siswa tidaktuntas	84.62% (22 siswa)	3.85% (1 siswa)

Dari Tabel 2 di atas didapatkan informasi bahwa jumlah siswa yang tuntas dengan proyek cerdig juga meningkat. Hanya ada 1 anak yang tidak tuntas dalam proyek ini dikarenakan anak tersebut hanya masuk 2 kali selama pembelajaran di Semester 2. Analisis lebih lanjut tentang peningkatan ini bisa dilakukan pada aspek yang dinilai. Pada semester 1 KD 4.2 yang dinilai adalah: (1) *content*/isi, (2) *fluency*/kelancaran, (3) *pronunciation*/pelafalan, dan (4) *accuracy*/ketepatan. Sedangkan pada Semester 2 KD 10.2 dalam proyek cerdig ini aspek yang dinilai adalah: (1) *fluency*/kelancaran, (2) *creativity*/kreativitas, (3) *pronunciation*/ pelafalan, dan (4) *naturalness*/keluwesan. Dari aspek-aspek tersebut, aspek *fluency*/kelancaran dan *pronunciation*/pelafalan ditampilkan di dalam tabel berikut. (Untuk detail informasi di Lampiran VI)

**Tabel 3. Aspek kelancaran dan pelafalan siswa**

Unsur	KD 4.2 Monolog tanpa proyek cerdig (score 0-25)	KD 10.2 Proyek cerdig berbasis Kinemaster (score 0-25)
<i>Fluency</i> /kelancaran	16.46	19.96
<i>Pronunciation</i> /pelafalan	17.81	19.85

Tabel 3 menunjukkan bahwa proyek cerdig berbasis kinemaster meningkatkan keterampilan berbicara siswa khususnya kelancaran dan pelafalan.

Untuk menganalisa hasil aplikasi proyek “cerdig” berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran Bahasa Inggris, selain pelaksanaan tes tulis dan produk, siswa juga diberi angket berisi beberapa pernyataan dan kemudian mereka memberikan *rating* untuk pernyataan tersebut (Lodico, Spaulding, dan Voegtler, 2010: 337-8). Apabila siswa setuju dengan pernyataan yang ada, mereka bisa melingkari tanda senyum (☺) dan apabila tidak setuju tanda cemberut dan bila mereka netral bisa dengan melingkari wajah datar.

Hampir semua siswa menyatakan setuju apabila pembelajaran Bahasa Inggris dengan proyek cerdig berbasis Kinemaster itu menyenangkan. Hanya ada 1 (satu) siswa yang tidak yakin atas jawabannya. Karena merasa senang dan termotivasi, partisipasi siswa juga meningkat dibuktikan dengan beberapa siswa merasa terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan meningkatnya partisipasi siswa dalam pembelajaran dan perasaan senang di kelas, proyek “cerdig” berbasis Kinemaster ini diyakini siswa mampu meningkatkan pemahaman mereka tentang teks *report* yang dipelajari.

Siswa setuju dengan peningkatan pemahaman mereka terhadap informasi yang ada dalam teks *report* yang mereka pilih. Hasil wawancara dengan tiga siswa yang telah dipilih secara acak mendukung hasil angket ini. Ketiga anak tersebut ketiga ditanya mengenai teks yang mereka buat cerita digitalnya bisa memberikan informasi rinci terkait teks mereka. Bahkan salah satu siswa masih mengingat nama latin dari binatang yang ada dalam cerita digital mereka. Pendapat mereka sesuai dengan hasil ulangan harian KD 11.3 di mana siswa yang tuntas meningkat dengan penggunaan proyek “cerdig” berbasis Kinemaster. Nilai rata-rata hasil belajar mereka juga meningkat.

Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks *report* yang mereka pelajari, proyek ini juga diyakini oleh banyak siswa mampu meningkatkan keterampilan berbicara mereka khususnya dalam teks *report*, terutama dalam keterampilan bercerita atau berbicara secara monologue, khususnya aspek pelafalan dan kelancaran. asil ini mendukung pernyataan Robyler & Doering (2013: 25) bahwa teknologi mampu melibatkan siswa dalam karya produksi. Dalam hal ini, produksi bahasa Inggris berupa teks *report* dalam bentuk cerita digital. Selain meningkatkan pemahaman terhadap teks dan keterampilan berbicara siswa terutama dalam teks *report*, banyak siswa meyakini kalau proyek ini meningkatkan keterampilan mereka dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK) antara lain dalam mengunduh gambar, melakukan *digital storytelling* dengan Kinemaster, dan mengakses youtube dan mengunggah video di youtube. Ditemukan bahwa keterampilan TIK juga meningkat dengan proyek ini. Dalam proyek ini, keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi sebagai Generasi Digital memang terlihat. Sebelum proyek dimulai, penulis memberikan informasi program yang akan dipakai dan meminta mereka untuk

menginstall program tersebut ke dalam smartphone mereka. Pada saat mereka sudah mulai menggunakan program tersebut, mereka mengeksplorasi program tersebut lebih baik dari gurunya. Penambahan efek-efek dan pemnggabungan teks dan visuals serta pemilihan backsound dalam beberapa produk merupakan ide murni dari siswa bukan perintah dari guru.

Hal lain yang digali ketika wawancara adalah siswa meyakini kreativitas mereka juga meningkat melalui proyek ini. Hal ini dikarenakan mereka bisa mengekspresikan ide mereka dengan menggunakan program Kinemaster yang mempunyai berbagai macam efek. Ketika ditanya pendapatnya tentang program *digital storytelling* lain yang mereka miliki, siswa mampu menyebutkan beberapa program seperti Inshot, Viva Video, Photogrid dan sebagainya. Namun, dari program-program yang mereka miliki, mereka menyatakan bahwa program kinemaster yang mereka gunakan dalam proyek ini paling menyenangkan karena efek yang lebih bervariasi. Dari hasil aplikasi proyek cerdig berbasis kinemaster di kelas dan analisa hasil tersebut, proyek ini memberikan manfaat yang besar dalam pembelajaran. Sesuai dengan yang dinyatakan oleh Bell (2010: 40-43) bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatnya motivasi dalam pembelajaran, meningkatnya kepercayaan diri, melibatkan siswa untuk berinteraksi secara sosial dan berkolaborasi, meningkatkan motivasi instrinsik untuk mau belajar, membantu siswa dalam menggunakan teknologi dengan tepat yang memancing kreativitas siswa, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

## SIMPULAN

Studi ini menunjukkan bahwa proyek “cerdig” berbasis Kinemaster dapat meningkatkan praktik pembelajaran teks *report*, dengan hasil antara lain: (1) tahapan pembelajaran teks *report* melalui proyek “cerdig” berbasis Kinemaster terdiri atas (a) pemilihan topik, (b) desain (*scripting & storyboarding*), (c) pengembangan (*digitizing the elements*), (d) evaluasi, dan (e) publikasi; (2) terdapat dua puluh lima produk “cerdig” yang dihasilkan dan 21 produk dapat diakses di media sosial [www.youtube.com](http://www.youtube.com); dan (3) manfaat proyek ini dalam praktik pembelajaran teks *report* diyakini: membuat siswa senang saat pembelajaran, meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka dalam memahami teks *report*, meningkatkan kemampuan *speaking* mereka khususnya dalam mengungkapkan monolog teks *report*, dan nmeningkatkan keterampilan TIK mereka seperti mengunduh gambar, melakukan *digital storytelling* dengan program kinemaster, dan mengunggah video.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Manuskrip ini ditulis berdasarkan Naskah Perlombaan Karya Inovasi Pembelajaran Guru SMP Tingkat Nasional Tahun 2017 atas bantuan dari Kesharlindung, Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan, Kemendikbud. Karena itu, saya sampaikan terima kasih kepada Direktoral GTK dan kepada editor jurnal Didaktika Pendidikan Dasar, sehingga karya inovasi ini dapat diterbitkan dan dapat dibaca oleh banyak guru yang saya harap dapat memanfaatkan karya invovasi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M.J.Z., et al.** (2011). Improving listening comprehension among Malay preschool children using digital stories. *International Journal of Humanities and National Science Vol.1 No 14 bulan October 2011 (hal 159-164)*
- Bell, S.** (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House, 83, 39-43.*
- Board of Studies NSW.** (1998). *English Module K-6.* Sidney: Board of Studies NSW
- Dudeny, G and Hockly, N.** (2007). *How to teach English using technology* (Series Editor: Jeremy Harmer). Essex: Pearson Education Limited.
- Fajariyah, L.A.** (2014). *Improving the Listening Skills of Grade VIII Students of SMPN 5 Panggang, Gunungkidul in the Academic Year of 2013/2014 through Digital Media.* **Thesis: Yogyakarta: Graduate School, Yogyakarta State University.**
- Fajariyah, L.A.** (2016). The Teaching of Integrated English Productive Skills through Digital Storytelling Project at Grade VIII of SMPN 5 Panggang Academic Year 2015/2016. *Proceeding of the 13<sup>th</sup> JETA National Conference, Yogyakarta.*
- Fajariyah, L.A.** (2017). Kinemaster: Mobile-based digital storytelling in the English Instructions. *Proceeding of the 14<sup>th</sup> JETA National Conference, Yogyakarta.* (152-161)
- Hutchinson, T.** (2001). *Introduction to project work.* Oxford: Oxford University Press
- Lambert, J.** (2010). *Digital Storytelling Cookbook.* California: Digital Diner Press
- Lee, W.W. dan Owens, D.L.** (2004). *Multimedia-based instructional design.* San Francisco: Pfeiffer
- Lodico, M.G, Spaulding, D.D dan Voegtle, K.H.** (2010). *Methods in educational research: from theory to practice (2<sup>nd</sup> ed.).* San Francisco: John Wiley & Sons. Inc.
- Mali, Y.C.G.** (2017). EFL students' experiences in learning CALL through project based Instruction. *TEFLIN Journal Volume 28 Number 2 July 2017. 170-192.*
- Noriega, H.S.R.** (2016). Mobile Learning to improve writing in ESL teaching. *TEFLIN Journal Volume 27, Number 2, July 2016. 182-202.*
- Paltridge, B.** (1996). Genre, text types, and the language learning in the classroom. *ELT Journal Volume 50(3) July 1996. 237-243*
- Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.
- Robin, B.** (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice 47 (3). 220 – 228*
- Rodliyah, R.S.** (2016). Using a Facebook closed group to improve ESL students' writing. *TEFLIN Journal, Volume 27, Number 1, January 2016. 82-100.*
- Sadik, A.** (2008). Digital storytelling: a meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Education Tech Research Dev (2008) 56:487–506* diakses dari [www.u.arizona.edu](http://www.u.arizona.edu) pada tanggal 20 Juli 2017 pukul 04.55.
- Skouge, James R. and Rao, Kavita.** (2009). Digital storytelling in teacher education: creating transformations through narrative. *Journal Educational Perspective Vol. 48 No 1 and 2* diakses dari [www.eric.ed.gov](http://www.eric.ed.gov) pada tanggal 4 Oktober 2012 pukul 03.56.
- [www.digitalstorytelling.coe.uh.edu](http://www.digitalstorytelling.coe.uh.edu). (2017). *Digital storytelling. 21<sup>st</sup> century skills.* <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27&cid=27&sublinkid=32> diakses pada 5 Maret 2017 jam 10.46 a.m
- [www.generationz.com.au](http://www.generationz.com.au). (2016). *Generation Z: Characteristics* diakses dari <http://www.generationz.com.au/characteristics/> pada tanggal 3 April 2016 jam 21.52
- [www.kinemaster.com](http://www.kinemaster.com). (2017). Kinemaster: Professional Video Editing diakses dari [www.kinemaster.com](http://www.kinemaster.com) pada 5 Maret 2017 jam 07.57
- Xu, Y., Park, H., & Baek, Y.** (2011). A new approach toward digital storytelling: An activity focused on writing self-efficacy in a virtual learning environment. *Educational Technology & Society, 14 (4), 181–191.*

## PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN DENGAN STRATEGI BANTUAN SETAN JENIUS

**Mohammad Hairul**  
SMPN 1 Klabang  
(mohammad\_hairul@yahoo.com)

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen dengan tokoh antagonis berkarakter jahat melalui strategi bantuan setan jenius pada siswa SMPN 1 Klabang. Penelitian deskriptif ini mengkaji ide dasar cerpen, merancang karya inovasi pembelajaran, melakukan penemuan atau pembaharuan, mengaplikasikan dalam pembelajaran, mendata hasil aplikasi inovasi pembelajaran, menganalisis data hasil aplikasi praktis inovasi pembelajaran, dan mendiseminasikan. Setan jenius ini dijadikan strategi pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mencipta karakter tokoh berwatak antagonis. Tokoh setan jenius dihadirkan dalam cerpen karya peserta didik sehingga dihasilkan cerpen yang kaya penggambaran karakter dengan kisah yang seru dan menegangkan. Analisis data menggunakan teknik deskriptif eksploratori dan eksposisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan siswa menulis cerpen dan mencipta tokoh antagonis berkarakter jahat semakin meningkat.

**Kata Kunci:** *Pembelajaran sastra, menulis cerpen, setan jenius.*

## *WRITING SHORT ESSAYS USING GENIUS SATAN STRATEGY FOR JUNIOR SECONDARY SCHOOL STUDENTS*

**Mohammad Hairul**  
State Junior Secondary School 1 Klabang  
(mohammad\_hairul@yahoo.com)

### *ABSTRACT*

*The research objective was to improve the students in writing short essays through the creation of wicked antagonist with genius satan strategy in the Junior Secondary School at Klabang. This descriptive research was conducted in several steps, they are: analysis of short essay basic ideas, designing innovative learning, discovering new ideas, applying practical data, analyzing analysis results, and disseminating results. Genius satan strategy was implemented for improving the students' creativity in creating antagonists with bad character. Bad satanic characters were used to trigger tension and surprises. The obtained data were analyzed descriptively and explanatorily with expositions. Research result show that the students' skill in writing short essays is improved.*

**Keywords:** *Literary learning, writing short stories, genius satans.*

## PENDAHULUAN

Membaca cerpen karya peserta didik SMP disuguhi kumpulan tingkah orang-orang baik. Jarang ditemui gambaran orang-orang jahat dengan berbagai perwatakan tokohnya. Seolah dalam hidup ini bukan dihadapkan pada oposisi biner. Seolah selain orang-orang baik tidak terdapat orang-orang jahat di sekitar kita. Karakteristik tokoh dalam cerpen karya peserta didik cenderung tunggal dan monoton. Padahal, selain tokoh peran karakter protagonis, semestinya dalam cerpen menggambarkan karakter tokoh perwatakan antagonis, tritagonis. Hal itu karena cerpen merupakan gambaran dunia nyata yang terungkap dalam karya kreatif-imajinatif.

Ketidaksertaan tokoh berkarakter antagonis dalam cerpen karya peserta didik SMP menyebabkan pembacaan terhadap cerpen peserta didik kurang seru dan kurang menegangkan. Hal itu karena peserta didik belum punya keberanian untuk bereksplorasi dalam membuat tokoh berkarakter jahat (antagonis). Terlebih apabila karakter jahat itu digunakan dalam cerpen dengan teknik penceritaan analitik (menggunakan tokoh aku). Padahal teknik itulah yang mayoritas digunakan oleh peserta didik sebagai sudut pandang mengembangkan peristiwa dalam cerita.

Kondisi demikian bertentangan dengan tujuan dalam pembelajaran menulis cerpen di sekolah. Walaupun sebagai tahapan awal dalam proses belajar, sementara peserta didik diajarkan teknik menulis secara utuh dan menyeluruh, komplit-komprehensif dengan penggunaan semua teknik penceritaan, dengan melibatkan kesertaan tokoh berkarakter protagonis, antagonis, dan tritagonis. Dengan demikian, cerpen karya peserta didik akan lebih kaya dalam penggambaran karakter dan lebih seru serta menegangkan dalam pembangunan konflik. Cerpen karya peserta didik yang demikian akan lebih memberikan daya tarik bagi pembaca secara umum karena jalinan kisah lebih seru dan menegangkan.

Berdasarkan paparan tersebut, pembelajaran menulis cerpen di SMP membutuhkan inovasi strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis cerpen yang lebih kompleks dengan penggambaran karakter tokoh antagonis. Dengan demikian, maka naskah inovasi pembelajaran ini akan membahas pembelajaran menulis cerpen dengan strategi bantuan setan jenius.

Menurut Clegg dan Paul Birch (2001: 122) setan jenius merupakan teknik yang diambil dari cerita tradisional tentang orang yang berusaha mengalahkan raksasa atau setan yang berusaha menghancurkan suasana damai. Teknik ini berdasarkan kecenderungan manusia menyalahkan masalah pada orang lain atau membayangkan persekongkolan yang tidak ada. Apapun masalah yang dihadapi dianggap memang ada setan jenius di belakang persoalan itu yang layak dipersalahkan. Cara kerja proses kreatif dengan strategi setan jenius adalah membayangkan cara kerja setan jenius.

Tokoh berkarakter jahat sering disebut juga tokoh antagonis. Menurut Putra (2015: 71) ada kesalahkaprahan di Indonesia dalam memaknai tokoh antagonis. Seolah-olah tokoh antagonis adalah tokoh berkarakter buruk, jahat, pemeran segala yang negatif. Berdasarkan pendapat tersebut sebenarnya tidak selalu tokoh antagonis harus berkarakter buruk. Sangat bergantung pada tokoh utama. Jika tokoh utama berwatak buruk, maka tokoh antagonis adalah berwatak baik.

Menurut Rengganis (2014: 84) salah satu penyebab Indonesia sebagai negara dengan kekayaan

sastra yang begitu melimpah dan ternyata pelajarnya rabun sastra adalah faktor pelaku pendidikan yang kurang berani melakukan inovasi dalam pembelajaran sastra. Kondisi demikian memposisikan guru-pendidik sebagai bagian dari masalah ‘tragedi nol buku’ sebagaimana diistilahkan sastrawan Bapak Taufik Ismail. Saatnya guru berupaya menjadi solusi bagi masalah pembelajaran sastra, salah satunya dengan berinovasi dalam pengembangan strategi pembelajaran

Pembelajaran menulis cerpen dengan strategi bantuan setan jenius tepat untuk melatih peserta didik dalam mengembangkan kemampuan menggambarkan tokoh antagonis. Hal itu berdasarkan pendapat yang mengatakan bahwa manusia cenderung menyalahkan masalah pada orang lain atau membayangkan persekongkolan yang tidak ada. Apapun masalah yang terjadi, dipersepsikan bahwa ada setan jenius di belakang persoalan yang menimpa. Peristiwa dan hasil atas perjuangan yang dihadapi seseorang akan baik-baik saja jika setan jenius tidak merintangi.

Langkah yang dilakukan dalam strategi bantuan setan jenius adalah dengan cara memikirkan motivasi yang melatarbelakangi tindakan setan jenius. Memikirkan mengapa setan jenius melakukan tindakan tersebut. Memikirkan hal yang dapat dilakukan untuk menghadapi setan jenius. Memikirkan cara yang bisa dilakukan untuk mengelabui dan mengalihkan perhatian setan jenius.

Tujuan inovasi pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerpen dengan menggunakan tokoh antagonis dan protagonis. Adapun desain pembelajarannya meliputi; ide dasar penulisan cerpen dengan strategi bantuan setan jenius, rancangan karya inovasi pembelajaran dengan strategi bantuan setan jenius, proses penemuan/pembaharuan inovasi pembelajaran menulis cerpen dengan strategi bantuan setan jenius, aplikasi praktis inovasi pembelajaran menulis cerpen dengan strategi bantuan setan jenius, data hasil aplikasi praktis inovasi pembelajaran menulis cerpen dengan strategi bantuan setan jenius, analisis data hasil aplikasi praktis inovasi pembelajaran menulis cerpen dengan strategi bantuan setan jenius, dan diseminasi inovasi pembelajaran menulis cerpen dengan strategi bantuan setan jenius.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Ide Dasar

Hasil observasi pembelajaran menulis cerpen pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Klabang-Bondowoso menunjukkan ketidakhadiran tokoh berwatak jahat atau berkarakter antagonis dalam cerpen karya siswa. Hal tersebut karena siswa cenderung menggunakan teknik penceritaan dengan sudut pandang orang pertama. Hal itu mengakibatkan siswa tidak berani menggambarkan sosok tokoh berwatak jahat dan itu seolah-olah dirinya.

Kondisi demikian bertentangan dengan tujuan dalam pembelajaran menulis cerpen di sekolah. Sebagai tahapan awal dalam proses belajar, semestinya siswa diajarkan teknik menulis secara utuh dan menyeluruh, komplit dan komprehensif dengan penggunaan semua teknik penceritaan, melibatkan kesertaan tokoh-tokoh berkarakter protagonis, antagonis, dan tritagonis. Dengan demikian, cerpen karya siswa akan lebih kaya dalam penggambaran karakter dan lebih seru serta menegangkan dalam pembangun konflik.

Pembelajaran menulis cerpen dengan strategi bantuan setan jenius tepat untuk melatih

siswa mengembangkan kemampuan menggambarkan tokoh antagonis. Hal itu berdasarkan pendapat yang mengatakan bahwa manusia cenderung menyalahkan masalah pada orang lain atau membayangkan persekongkolan yang tidak ada.

## **B. Rancangan Karya Inovasi**

Strategi bantuan setan jenius digunakan untuk membantu peserta didik menulis cerpen khususnya untuk menghadirkan tokoh berkarakter jahat yang sebelumnya jarang dihadirkan peserta didik dalam cerpen karena merasa kurang nyaman saat mendeskripsikan sosok manusia bertingkah laku jahat. Terlebih apabila peserta didik menggunakan sudut pandang orang pertama dibutuhkan kehadiran tokoh berperan antagonis.

*Pertama*, identifikasi ciri cerpen karya peserta didik. Berdasarkan uji coba, didapati mayoritas menggunakan sudut pandang orang pertama pelaku utama. Ciri penanda lain kealpaan atau ketidakhadiran tokoh berkarakter jahat sehingga kisah kurang menegangkan karena belum terjadi konflik dan alih-alih klimaks.

*Kedua*, berpeluang untuk dikembangkan lebih baik, sehingga lebih menarik bagi pembaca dengan cara guru bisa membantu dengan menggunakan strategi bantuan setan jenius.

*Ketiga*, penyadaran pada peserta didik bahwa hidup ini sebagaimana juga peserta didik hadapi di lingkungannya, terdiri dari orang berkarakter baik dan ada juga yang berkarakter jahat. Oleh karena itu, cerpen karya peserta didik harus menggambarkan dan mencerminkan dunia nyata.

*Keempat*, pembimbingan peserta didik untuk menghadirkan tokoh berkarakter jahat dengan cara menghadirkan tokoh antagonis. Karena tokoh berwatak antagonis tersebut berupa sosok 'setan' maka dapat digambarkan sedemikian licik, jahat, dan pandai membujuk.

*Kelima*, membandingkan cerpen sebelumnya dengan cerpen setelah hadirnya sosok setan jenius. Peserta didik diberi penguatan bahwa kisah kedua lebih menarik walaupun pada saat tokoh yang dihadirkan berupa sosok setan, masih terkesan sangat imajinatif, khayali, terlalu fiktif dan rekayasa. Oleh karena itu, maka tokoh berwatak jahat tersebut perlu dinaturalkan, dikemas menjadi wajar dalam kehidupan, dengan cara diorangkan

*Keenam*, penghapusan semua nama tokoh setan jenius dalam cerita diganti dengan nama orang atau profesi tertentu boleh berupa peserta didik atau jabatan lain yang sesuai dengan perilaku setan jenius. Saat sosok setan jenius berganti dengan nama orang, maka kisah akan terasa lebih nyata, menarik, dan seru karena menceritakan tokoh utama aku yang berkarakter baik bertemu dengan tokoh baru berkarakter jahat.

## **C. Proses Penemuan Pembaharuan**

Pembelajaran menulis cerpen dengan strategi bantuan setan jenius membuat pembelajaran berubah. Mendapati cerpen karya peserta didik kurang menarik, maka perlu menghadirkan tokoh berwatak jahat dan akan berubah menjadi konflik yang menarik. membuat jalinan cerita lebih kompleks.

Setan jenius sebagai suatu strategi pengembangan kreativitas perlu digunakan untuk membantu peserta didik menulis cerpen yang menarik. Berani menciptakan dan mengembangkan tokoh

jahat berwatak antagonis dan peserta didik lebih merasa leluasa membuat tokoh antagonis dalam cerita.

Peserta didik harus berani mendeskripsikan karakteristik tokoh jahat dengan cara mendeskripsikan sifat dan sikap setan yaitu menjelek-jelekan, mengkeji-kejikan, dan melicik-licikkan setan. Hal itu akan menghindarkan peserta didik dari rasa bersalah bahwa ia menceritakan orang berwatak jahat karena yang jahat dalam kisahnya adalah setan. Dengan demikian, maka guru perlu menghadirkan setan jenius dalam pembelajaran agar cerpen karya peserta didik lebih menarik untuk dibaca. Cara guru menghadirkan setan jenius untuk hadir dalam cerpen karya sastra itulah yang diistilah sebagai strategi bantuan setan jenius.

#### **D. Aplikasi Praktik dalam Pembelajaran**

Ada beberapa langkah yang dilakukan dalam pembelajaran yaitu:

*Pertama*, tema boleh ditentukan oleh guru atau peserta didik berupa pengalaman nyata.

*Kedua*, berikan apresiasi dan penskoran terhadap cerpen karya peserta didik, berupa masukan atau komentar positif untuk menjaga semangat penulis.

*Ketiga*, sampaikan kepada peserta didik penyebab kehambatan dan kurang-menarik pada cerpen sebelumnya adalah ketidakhadiran tokoh berwatak jahat. Tokoh yang disajikan peserta didik pada cerpen hanya tokoh utama yang menjalani harinya dengan bahagia dan lancar. Cerpen yang menarik adalah cerpen yang ceritanya sesuai dengan dunia nyata yaitu mempunyai tokoh antagonis dan protagonis.

*Keempat*, bimbing peserta didik untuk menghadirkan tokoh berkarakter jahat dengan cara menghadirkan tokoh antagonis.

*Kelima*, pada saat cerpen peserta didik sudah dihadiri tokoh antagonis bernama setan jenius, maka bandingkan kisah sebelumnya dan kisah setelah hadirnya sosok setan jenius. Peserta didik diberi penguatan bahwa kisah kedua lebih menarik,

*Keenam*, bimbing peserta didik untuk menghapus semua nama tokoh setan jenius dalam cerita untuk diganti dengan nama orang, berupa profesi tertentu boleh peserta didik atau jabatan lain sesuai dengan perilaku setan jenius agar kisah terasa lebih nyata.

#### **E. Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran**

Setelah diaplikasikan pembelajaran menulis cerpen dengan strategi bantuan setan jenius diperoleh beberapa data yaitu peserta didik:

1. menyadari bahwa cerpen karyanya yang pertama sebelum kehadiran setan jenius kurang menarik dan kurang seru;
2. bersemangat melakukan perbaikan alur pengisahan;
3. mampu menampilkan berbagai karakter tokoh berwatak antagonis;
4. mampu menghasilkan karya cerpen yang lebih baik;
5. mampu menganalisis kelebihan cerpennya dengan kehadiran sebagai tokoh berwatak antagonis dan tritagonis untuk menengahi terjadinya konflik antara protogis dan antagonis dalam cerita.

## **F. Analisa Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran**

Berikut analisa data hasil aplikasi praktis inovasi pembelajaran menulis cerpen dengan strategi bantuan setan jenius. .

1. Dari sudut pandang kognitif, mendapatkan pengetahuan dari pengalaman langsung. Pengalaman diawali dari penulisan cerpen pertama kurang seru karena tidak terdapat tokoh antagonis. Kemudian dilanjutkan menggunakan bantuan setan jenius atau tokoh antagonis yang digali dari pengalaman masing-masing peserta didik dengan menuangkan ke dalam bentuk tulisan yang diakhiri dengan menyunting tulisan.
2. Dari sudut pandang afektif, membuat peserta didik mendapatkan kepekaan sosial dari pengamatan terhadap dampak konflik yang tercipta pasca penggunaan bantuan setan jenius. Hal ini dapat dilakukan berdasarkan pengalaman, pengamatan, atau refleksi yang dijadikan sebagai rasa simpati dari hasil yang ada. Berdasarkan hal tersebut, maka peserta didik mendapatkan pengalaman langsung.
3. Dari sudut pandang psikomotor, peserta didik mendapatkan pengetahuan dari aktivitas langsung praktik menulis dan mengubahnya. Pengetahuan ini disusun berdasarkan pengalaman. Hal ini membuat siswa selain mendapat pengetahuan juga keterampilan berbahasa.
4. Keunggulan yang didapat dalam pembelajaran menulis cerpen dengan strategi bantuan setan jenius adalah peserta didik mendapatkan semangat daya juang yang meningkat. Daya juang untuk menuntaskan tugas pertama dan memperbaiki hasil karya diri.

## **G. Diseminasi**

Desiminasi atas gagasan konseptual pembelajaran menulis cerpen dengan strategi bantuan setan jenius sudah dilakukan di MGMP Bahasa Indonesia Se-Kabupaten Bondowoso, event Literacy Award by Baznas, Republika, event seminar nasional guru dikdas berprestasi, serta seminar nasional pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang diadakan oleh Pascasarjana Universitas Negeri Malang.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan pemaparan pada bab sebelumnya, pembahasan karya inovasi pembelajaran menulis cerpen dengan strategi bantuan setan jenius dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pembelajaran menulis cerpen dengan strategi bantuan setan jenius adalah strategi pembelajaran yang memadukan antara strategi pembelajaran apresiasi sastra dengan teori psikologi terapan dan manajemen. Teori psikologi dan manajemen yang diadaptasi dalam naskah inovasi ini adalah cara meningkatkan kreativitas dengan teknik setan jenius.

Pembelajaran menulis cerpen dengan strategi bantuan setan jenius dirancang untuk menyadarkan peserta didik tanpa kehadiran tokoh berwatak jahat dengan karakter antagonis, maka cerpen karya peserta didik kurang seru atau menarik. Berdasarkan hal tersebut, maka peserta didik dipandu guru untuk menggunakan strategi bantuan setan jenius agar tokoh antagonis hadir dalam cerpen karya peserta didik dan menjadikan cerpen peserta didik menjadi lebih kompleks.

Pembelajaran menulis cerpen dengan strategi bantuan setan jenius diimplementasikan dengan tahapan alamiah layaknya pembelajaran menulis cerpen pada umumnya. Namun pada fase tertentu, peserta didik disadarkan tentang peluang cerpen yang dibuat menjadi lebih seru dan menegangkan apabila ada tokoh berkarakter antagonis yang dapat menciptakan konflik dalam cerita.

Hasil aplikasi pembelajaran menulis cerpen dengan strategi bantuan setan jenius menunjukkan ketercapaian tujuan pembelajaran lebih praktis dan efisien, baik pada aspek kognitif, afektif, psikomotorik, bahkan nilai lebih berupa penanaman karakter yang terus mencoba dimulai dari kecerdasan daya juang (*adversity quotient*).

Desiminasi atas pembelajaran menulis cerpen dengan strategi bantuan setan jenius sudah dilaksanakan di beberapa forum ilmiah guru bahkan di acara seminar nasional pembelajaran bahasa dan sastra di Universitas Negeri Malang.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tulisan ini terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terima kasih kepada kepala SMP Negeri 1 Klabang Bondowoso yang telah memberikan kesempatan dan motivasi kepada saya untuk menyelesaikan inovasi pembelajaran ini. Selain itu, ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada editor jurnal Didaktika Pendidikan Dasar yang telah memberikan kesempatan, masukan dan koreksi untuk memperbaiki artikel ini sehingga dapat diterbitkan dalam jurnal tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Clegg, Brian dan Paul Birch.** 2001. *Instan Creativity: 76 Cara Instan meningkatkan Kreativitas Anda*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hairul, Mohammad.** 2015. *Bukan Guru Kebetulan: Kumpulan Esai Terpilih*. Surabaya: Revka Petra.
- Pettersson, Torsten.** 2015. *Components of Literariness: Reading of Capote's In Cold Blood*. (dalam From Text to Literature: New Analytic and Pragmatic Approaches karya Stein Haugom Olsen and Anders Pettersson). New York: Palgrave Macmillan.
- Putra, R Masri Sareb.** 2015. *101 Hari Menulis dan Menerbitkan Novel: Manual bagi (Calon) Novelis*. Jakarta: PT Grasindo.
- Rengganis, Ririe.** 2014. *Wajah Literasi Sastra Di Indonesia: Selayang Pandang*. (dalam Prosiding Seminar Nasional Plus Membangun Peradaban Generasi Emas melalui Literasi). Surabaya: Unesa University Press.
- Sodiq, Syamsul.** 2014. *Pengembangan Materi Bahasa Indonesia dengan Pembelajaran Literasi*. (dalam Prosiding Seminar Nasional Plus Membangun Peradaban Generasi Emas melalui Literasi). Surabaya: Unesa University Press.
- Toer, Pramoedya Ananta.** 2011. *Anak Semua Bangsa*. Jakarta: Lentera Dipantara.

## **PENINGKATAN KEGIATAN KOMUNIKATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI *TASK-BASED LEARNING***

**Ponikem**

SMPN 1 Wonosari

(*kinop\_smart@yahoo.com*)

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa melalui *task-based learning*. Untuk mencapai tujuan, Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dengan dua siklus pada siswa kelas 9D SMPN 1 Wonosari pada semester II Tahun Pelajaran 2016/2017. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, wawancara, catatan anekdot, dan dokumen. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan berkomunikasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris meningkat melalui *task-based learning*. Kemampuan siswa dalam memahami informasi, berkomunikasi klasikal, berkomunikasi dalam kelompok, berkomunikasi sebagai audiens, dan berkomunikasi spontan meningkat.

**Kata kunci:** *Kegiatan berkomunikasi, task-based learning.*

## ***IMPROVING THE STUDENTS' COMMUNICATIVE COMPETENCE THROUGH TASK-BASED LEARNING IN JUNIOR SECONDARY SCHOOL***

**Ponikem**

State Junior Secondary School 1 Wonosari

(*kinop\_smart@yahoo.com*)

### **ABSTRACT**

*The research objective was to improve the students' communicative competence through task-based learning in semester II academic year 2016/2017 in the Junior Secondary School 1 Wonosari. A classroom action research was conducted with two cycles at the ninth graders. Data collection techniques used varied, namely, questionnaire, observation, interview, anecdotal records, and document. Data were analyzed descriptively and qualitatively. Results disclose that the students' communicative competence was improved through task-based learning. Moreover, the students' comprehension was improved in groups, in unison, in audition as well as in spontaneous communication.*

**Keywords:** *Communicative encounters, task-based learning.*

## PENDAHULUAN

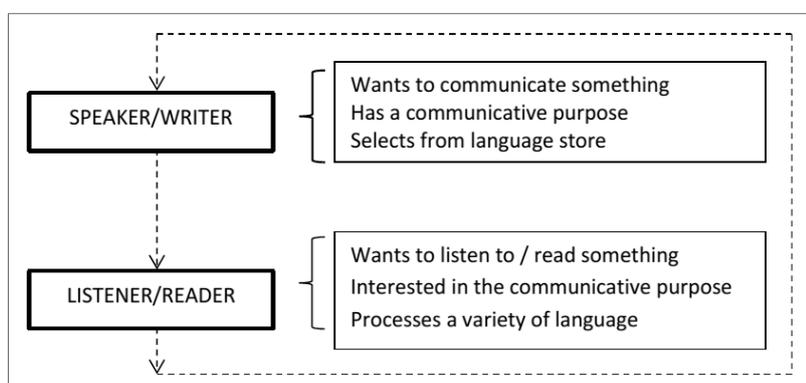
Pembelajaran Bahasa Inggris secara terus-menerus tereduksi akibat adanya praktik pembelajaran yang bersifat *teaching for testing* atau *examination-oriented*, tidak menutup kemungkinan peserta didik memperoleh nilai tinggi dalam Ujian Nasional tetapi tidak dapat menggunakan Bahasa Inggris sebagai alat komunikasi. Hal ini sebenarnya sudah terjadi di SMP Negeri 1 Wonosari. Rata-rata nilai Ujian Nasional tiga tahun terakhir adalah 88, 87, dan 83. Selama tiga tahun tersebut, bahkan tahun-tahun sebelumnya ketika nilai Ujian Nasional menentukan kelulusan, pembelajaran Bahasa Inggris terutama di kelas 9 difokuskan pada membekali peserta didik agar terampil mengerjakan untuk memperoleh nilai yang setinggi-tingginya. Fakta tentang praktik pembelajaran ini bertolak belakang dengan hasil penelitian Brown (2001:180) yang menyatakan bahwa peserta didik akan dapat mengerjakan ujian dengan lebih baik apabila menerjunkan diri mereka ke dalam bahasa yang mereka pelajari daripada sekedar belajar mengerjakan tes. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembalikan esensi pembelajaran Bahasa Inggris sebagai penyedia lingkungan yang kondusif untuk berkembangnya kompetensi berkomunikasi Bahasa Inggris peserta didik. Tujuan ini akan dicapai dengan metode pembelajaran *task-based learning environment*. Sebagaimana dinyatakan oleh Willis (2003) bahwa *task-based learning environment* membantu guru mengelola interaksi peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik mampu mengoptimalkan penggunaan Bahasa Inggrisnya yang masih terbatas untuk berkomunikasi secara bermakna dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif.

Sejumlah hasil penelitian menunjukkan pentingnya kegiatan berkomunikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang dikemas dalam desain pembelajaran *task-based learning environment*. Hasil penelitian Yunus (2017:13) menunjukkan bahwa *task-based language learning* memiliki manfaat khusus dalam hal meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan interaksi antara peserta didik dan guru. Ochoa, Cadrera, Quinoneze, Castillo, and Gonzales (2016:45-46) melalui penelitiannya menemukan bahwa secara umum kegiatan komunikatif yang melibatkan interaksi antar peserta didik dalam bahasa target cenderung lebih memotivasi peserta didik berdasarkan persepsinya dan guru. Sejalan dengan dua hasil penelitian tersebut, hasil penelitian Douglas dan Kim (2014:13-14) menunjukkan bahwa berdasarkan laporan partisipan, peserta didik merasa bahwa kegiatan pembelajaran dalam *task-based learning environment* lebih efektif dibanding metode pembelajaran lain. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian Stroud (2013:50) yang menyatakan bahwa implementasi *task-based learning environment* sangat direkomendasikan karena metode pembelajaran ini merupakan metode alternatif bagi guru yang ingin menciptakan tugas yang membuat peserta didik terpanggil dan termotivasi untuk berpartisipasi secara sukarela dalam pembelajaran. Terkait dengan perencanaan pembelajaran, hasil penelitian Rittapirom (2017:127) menyatakan bahwa mengembangkan rancangan pembelajaran dengan *task-based learning environment* dan mengintegrasikannya dengan kesempatan menggunakan bahasa target untuk berinteraksi menuntut guru mampu menciptakan kedekatan hubungan dengan peserta didik untuk meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan suasana hati yang nyaman yang akan mendukung hasil belajar peserta didik. Dengan mempertimbangkan hasil-hasil penelitian tersebut, masalah praktik pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Wonosari yang cenderung *teaching for testing* yang mereduksi esensi pembelajaran diharapkan dapat diatasi dengan mengimplementasikan *task-based learning environment* sehingga kegiatan

komunikatif peserta didik dapat ditingkatkan. Jadi, tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kegiatan komunikatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui penciptaan *task-based learning environment*.

Belajar bahasa adalah belajar menggunakan bahasa yang dipelajari. Willis (1996:7) menyatakan bahwa terkait dengan *belief about language learning* peserta didik bahasa harus menggunakan bahasa yang dipelajarinya untuk berbicara meskipun dalam berbicara melakukan banyak kesalahan. Apabila konsep ini diterapkan dalam pembelajaran, seperti yang dikutip dari Allwright (1979:170) dalam Harmer (2007:52) bahwa apabila kegiatan pengelolaan pembelajaran ditujukan secara eksklusif melibatkan peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah komunikasi dengan bahasa target, pembelajaran bahasa akan berlangsung dengan sendirinya.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, kegiatan komunikatif dapat berlangsung apabila sejumlah elemen komunikasi terpenuhi. Menurut Harmer (1983:44), elemen utama dalam kegiatan komunikatif adalah adanya keinginan untuk mengomunikasikan sesuatu, tujuan atau maksud yang ingin dicapai lewat komunikasi tersebut, dan penggunaan ungkapan kebahasaan yang tepat, sebagaimana gambar berikut.



Gambar 1 The nature of communication

Salah satu prinsip pembelajaran dari kategori kognitif menurut Brown (2001: 56-57) adalah kebermaknaan yang implikasinya adalah, 1) peserta didik menyadari bahwa pembelajaran tersebut sesuai dengan minat, tujuan akademik dan tujuan karirnya; 2) konsep atau topik yang dipelajari berkaitan dengan latar belakang pengetahuan peserta didik; 3) hal-hal dalam pembelajaran yang kurang memfokuskan peserta didik pada makna, seperti terlalu banyak hafalan, sebaiknya dihindari.

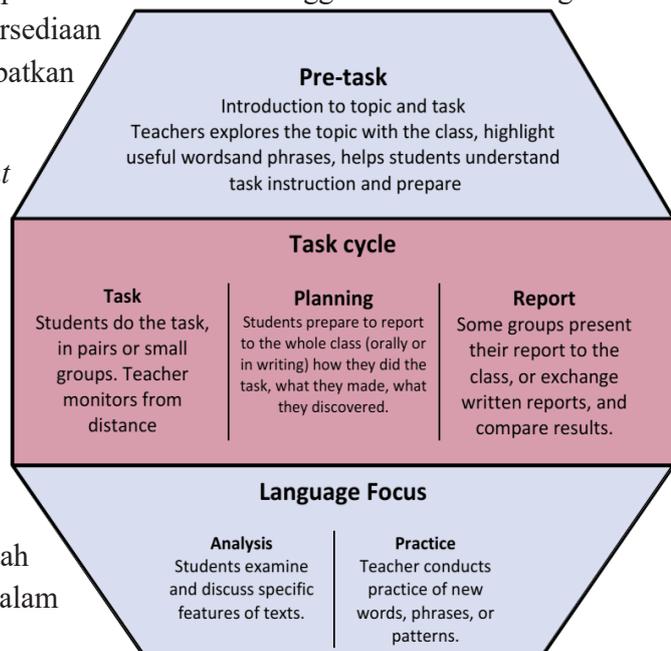
Pembelajaran Bahasa Inggris juga bertujuan membekali peserta didik kompetensi komunikasi untuk sesama *non native speakers*, seperti konteks antarnegara anggota ASEAN. Menurut Kirkpatrick (2007:155) Bahasa Inggris digunakan di seluruh dunia sebagai *lingua franca*, yang artinya bahwa Bahasa Inggris merupakan media komunikasi di antara orang-orang yang memiliki bahasa ibu yang berbeda. Hal ini memiliki implikasi terhadap model pembelajaran Bahasa Inggris yang diterapkan di Indonesia, yakni cenderung menggunakan *exonormative nativised model*. Kirkpatrick (2007:184) menyatakan bahwa model ini merupakan model yang paling banyak dipilih oleh negara-negara non penutur asli. Alasannya adalah bahwa model ini memiliki *prestige* dan *legitimacy*, dan yang paling penting adalah bahwa model ini sudah *codified*. Artinya, kamus dan tata bahasa standarnya sudah tersedia. Sehingga pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia merujuk pada tata bahasa dan kamus yang dipublikasikan oleh Negara yang merupakan asal penutur asli Bahasa Inggris, yakni Inggris atau Amerika Serikat.

Kata tugas dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris menurut Willis (1996:23) merupakan kegiatan yang di dalamnya peserta didik menggunakan bahasa target dalam hal ini Bahasa Inggris

untuk tujuan (*purpose*) komunikatif dalam rangka mencapai sebuah *outcome*. Tugas yang didesain mempunyai tujuan yang harus dicapai dalam jangka waktu tertentu. Dengan kata lain, tugas tersebut menekankan pada pemahaman dan penyampaian makna untuk dapat menyelesaikan kegiatan dengan baik. Pada saat peserta didik mengerjakan tugas, mereka menggunakan Bahasa Inggris secara bermakna.

*Learning environment* dalam penelitian ini adalah kelas. Menurut Willis (1996:10-11), untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran bahasa kedua, ada tiga kondisi esensial yang harus dipenuhi, yakni 1) ketersediaan *exposure* dari bahasa target, 2) ketersediaan kesempatan bagi peserta didik untuk menggunakan bahasa target untuk berkomunikasi secara nyata, 3) ketersediaan motivasi bagi peserta didik untuk melibatkan diri mereka dalam proses pembelajaran.

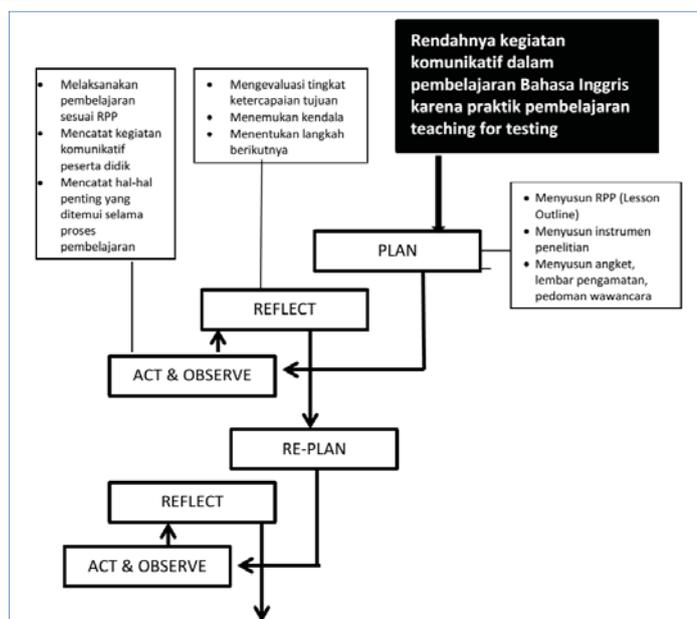
Jadi *task-based learning environment* adalah pembelajaran kelas Bahasa Inggris yang dirancang dengan cara menciptakan kegiatan yang berorientasi pada tujuan (*goal-oriented*) untuk menghasilkan sebuah *outcome*. Dalam proses pencapaian *outcome* peserta didik diberi kesempatan yang memadai menggunakan Bahasa Inggris untuk berkomunikasi secara nyata. Berikut adalah gambar komponen-komponen yang ada dalam *task-based learning environment*.



Gambar 2 The Components of TABLE Framework (adapted from Willis, 2003:38)

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadaptasi model siklus Kemmis dan McTaggart (1988) yang dikutip oleh McNiff dan Whitehead (2002:45) di mana setiap siklus terdiri atas tiga tahap, yaitu: *plan* (merencanakan), *act and observe* (melakukan tindakan dan mengobservasi), dan *reflect* (merefleksi). Tindakan yang diterapkan pada subjek penelitian adalah melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris *task-based learning environment* agar kegiatan komunikatif peserta didik selama pembelajaran meningkat. Desain tindakan digambarkan pada diagram berikut:



Gambar 3 Desain Penelitian Tindakan Kelas (diadaptasi dari Kemmis & McTaggart (1988), di McNiff (2002)

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 9D SMP Negeri 1 Wonosari yang terdiri dari 24 peserta didik, 9 laki-laki dan 15 perempuan. Objek yang diteliti adalah kegiatan komunikatif peserta didik selama pembelajaran.

Teknik pengumpulan data meliputi angket dan observasi sebagai sumber data primer serta catatan harian, rekaman video dan foto, dan wawancara sebagai sumber data sekunder. Angket yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari 15 (lima belas) pernyataan yang merupakan *breakdown* dari 3 (tiga) kelompok kemampuan terkait dengan kegiatan komunikatif dalam pembelajaran sebagaimana tercantum dalam tabel berikut.

**Tabel 1**  
**Pernyataan dalam Angket**

No.	Pernyataan	Kelompok
1	Saya mendengarkan dengan baik penjelasan guru dalam Bahasa Inggris.	Kelompok A Kemampuan individu menangkap informasi
2	Saya memahami dengan baik penjelasan guru dalam Bahasa Inggris.	
3	Saya menanyakan hal yang tidak jelas kepada guru dengan Bahasa Inggris.	Kelompok B Kemampuan komunikasi klasikal
4	Saya menjawab pertanyaan guru dengan Bahasa Inggris.	
5	Saya bertanya-jawab dengan teman dengan Bahasa Inggris.	Kelompok C Kemampuan komunikasi individu dalam kelompok
6	Dalam diskusi/kerja kelompok, saya menyampaikan pendapat dengan Bahasa Inggris.	
7	Dalam diskusi/kerja kelompok, saya menanggapi pendapat teman dengan Bahasa Inggris.	
8	Dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok, saya menggunakan Bahasa Inggris.	
9	Dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok, saya menjawab pertanyaan teman dengan Bahasa Inggris.	
10	Dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok, saya menanggapi pendapat teman dengan Bahasa Inggris.	
11	Dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok, saya mempertahankan pendapat yang saya yakini benar dengan Bahasa Inggris.	Kelompok D, Kemampuan komunikasi individu sebagai audiens
12	Ketika menjadi audien dari presentasi kelompok lain, saya menanyakan hal yang kurang jelas dengan Bahasa Inggris.	
13	Ketika menjadi audien dari presentasi kelompok lain, saya menjawab pertanyaan audien lain dengan Bahasa Inggris.	
14	Ketika menjadi audien dari presentasi kelompok lain, saya menyampaikan pendapat dengan Bahasa Inggris.	
15	Saya menggunakan Bahasa Inggris dengan spontan tanpa membuat catatan terlebih dahulu.	Kelompok E Kemampuan komunikasi spontan

Untuk masing-masing pernyataan peserta didik diminta untuk memilih satu kategori di antara 4 (empat) kategori sesuai dengan kondisi masing-masing peserta didik. Keempat kategori tersebut meliputi **Tidak Pernah** untuk selanjutnya disingkat **TP**, **Jarang** disingkat **JR**, **Kadang-kadang** disingkat **KD**, **Sering** disingkat **SR**, dan **Selalu** disingkat **SL**.

Instrumen pengamatan kegiatan komunikatif yang dipakai mengadaptasi model yang dikembangkan oleh Willis (1996: 20-21) di mana lembar pengamatan berisi kotak-kotak bernomor 1 sampai dengan 24 sesuai nomor urut peserta didik di kelas itu. Pengamat mengisi kotak tersebut dengan satu bulatan kecil atau titik (.) apabila partisipasi verbal/lisan berupa satu kata atau frasa pendek, yang selanjutnya disebut **Tipe 1**; dengan sebuah garis pendek (--) apabila partisipasi verbal/lisan berupa ujaran/kalimat, yang selanjutnya disebut **Tipe 2**; dan sebuah garis lebih panjang (----) untuk serangkaian kalimat/ujaran yang diucapkan peserta didik,

yang selanjutnya disebut **Tipe 3**. Untuk mempermudah pengamatan peserta didik mengenakan nomor punggung dan nomor dada selama proses pembelajaran berlangsung. Nomor punggung memudahkan pengamat mengamati dari belakang, sedangkan nomor dada dari depan. Data yang diperoleh melalui pengamatan ini menjadi salah satu data utama dalam penelitian ini. Data hasil pengamatan ini kemudian diolah, dibandingkan antara Siklus 1 dan Siklus 2 untuk mengukur peningkatannya. Hasil pengolahan data juga dibandingkan dengan kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan untuk mengukur tingkat keberhasilan tindakan. Data yang diperoleh dari catatan harian, rekaman video dan foto, serta wawancara digunakan untuk memperkuat data yang dihasilkan dari angket dan pengamatan kegiatan komunikatif..

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila ada kenaikan baik secara kuantitatif berdasarkan hasil angket dan pengamatan, maupun kualitatif dari deskripsi kegiatan yang diperoleh dari sumber data yang lain seperti diary, rekaman video, dan wawancara yang bersifat memperkuat data kuantitatif. Adapun indikator keberhasilannya adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil angket, penelitian tindakan ini dikatakan berhasil apabila diperoleh kenaikan hingga minimal 15% peserta didik masuk kategori **Selalu**; diperoleh kenaikan hingga minimal 25% peserta didik masuk kategori **Sering**; diperoleh kenaikan hingga minimal 30% peserta didik masuk kategori **Kadang-kadang**; diperoleh penurunan hingga maksimal 20% peserta didik masuk kategori **Jarang** ; diperoleh penurunan hingga maksimal 10% peserta didik masuk kategori **Tidak pernah**.

Ketercapaian indikator menunjukkan bahwa sesuai kategori masing-masing secara keseluruhan peserta didik telah dapat meningkatkan kegiatan komunikatif setelah penerapan *task-based learning environment* dalam pembelajaran. Pencapaian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam menangkap informasi, berkomunikasi klasikal, berkomunikasi dalam kelompok, berkomunikasi sebagai audiens, dan berkomunikasi spontan.

Berdasarkan hasil pengamatan kegiatan komunikatif, penelitian tindakan ini dikatakan berhasil apabila frekuensi rerata penggunaan ungkapan **Tipe 1** minimal 20 kali; frekuensi rerata penggunaan ungkapan **Tipe 2** minimal 10 kali; frekuensi rerata penggunaan ungkapan **Tipe 3** minimal 4 kali. Peningkatan frekuensi menunjukkan peningkatan keaktifan peserta didik dalam melakukan kegiatan komunikatif. Apapun tipe ungkapan yang dipakai, penelitian ini dikatakan berhasil apabila ada peningkatan frekuensi peserta didik dalam melakukan kegiatan komunikatif.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Rumusan masalah pada penelitian tindakan ini adalah bagaimana meningkatkan kegiatan komunikatif peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan *task-based learning environment*. Tindakan yang dilaksanakan pada Siklus 1 dan Siklus 2 adalah dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang memberi kesempatan seluas-luasnya bagi peserta didik untuk berkegiatan komunikatif dengan mengerjakan berbagai tugas dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 (empat) peserta didik. Seluruh kegiatan komunikatif selama pembelajaran menggunakan Bahasa Inggris.

Tindakan yang dilakukan pada Siklus 1 meliputi *planning, acting, observing, reflecting*. Pada tahap *planning*, RPP untuk pembelajaran naratif disusun. Pada tahap *acting* dan *observing*, pembelajaran teks naratif dilaksanakan. Dalam pembelajaran ini peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran yang meliputi: menonton tayangan video yang berisi cerita, mencatat kata-kata kunci yang terdapat dalam narasi video, menyusun kembali cerita dalam video berdasarkan kata-

kata kunci yang sudah dicatat, mempublikasikan cerita dengan cara menempelkan di papan tulis untuk dapat dilihat oleh peserta didik dari kelompok lain. Kegiatan berikutnya adalah membaca teks naratif dengan judul yang berbeda untuk tiap kelompok dan menganalisisnya. Kegiatan menganalisis ini meliputi mengidentifikasi struktur teks yang terdiri dari orientasi, komplikasi, dan resolusi serta menyimpulkan pesan moral yang terdapat dalam teks narasi tersebut, mencari kata-kata baru beserta maknanya, dan mengidentifikasi pola kalimat tertentu yang terdapat dalam teks naratif. Hasil analisis dipresentasikan dan ditanggapi oleh peserta didik dari kelompok lain. Pengelompokan peserta didik berdasarkan posisi tempat duduk. Kegiatan komunikatif diamati dan dicatat oleh seorang guru pengamat. Kegiatan pembelajaran juga didokumentasikan dengan video dan foto. Angket diberikan untuk mengukur peningkatan kegiatan komunikatif sampai akhir Siklus 1. Wawancara dengan tiga orang peserta didik juga dilakukan untuk memperoleh informasi terkait pendapat, perasaan, dan sikap peserta didik terkait tindakan yang diberikan pada Siklus 1. Tahap *reflecting* dilaksanakan setelah rangkaian tindakan dan pengamatan selesai. Refleksi dilakukan oleh peneliti, kolaborator, dan peserta didik. Hasil refleksi menyepakati beberapa hal, yaitu 1) tempat pajang hasil karya perlu ditambah, 2) pengelompokan peserta didik tidak sekedar berdasarkan posisi tempat duduk, tetapi berdasarkan kemampuan, sehingga anggota kelompok bersifat heterogen, 3) pengamatan kegiatan komunikatif peserta didik selama berkegiatan kelompok dilakukan oleh peserta didik sendiri menggunakan *peer observation sheet*, 4) peserta didik perlu diberikan list of expressions atau daftar ungkapan untuk membantu mereka menentukan ungkapan yang dipakai.

Tindakan pada Siklus 2 diawali dengan tahap re-planning yakni penyusunan RPP dengan mengakomodasi hasil refleksi pada Siklus 1, antara lain terkait dengan pengelompokan peserta didik, pemberian list of expressions atau daftar ungkapan, dan penggunaan *peer observation sheet* untuk mengamati kegiatan komunikatif peserta didik dalam kelompok oleh peserta didik sendiri secara berpasangan. Tahap berikutnya adalah *acting and observing*. Pada tahap ini pembelajaran teks *report* dilaksanakan. Peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran yang terdiri dari menyimak monolog *report* untuk menjawab sejumlah pertanyaan yang ada dalam lembar kerja, membuat *mindmapping* yang merupakan ringkasan dari monolog *report* yang telah disimak, mempresentasikan monolog *report* berdasarkan *mind mapping* yang telah dibuat. Seluruh kegiatan dilaksanakan secara berkelompok. Setelah penampilan monolog selesai, kegiatan dilanjutkan dengan membaca teks *report* yang tiap kelompok memperoleh judul yang berbeda, membuat analisis teks yang di dalamnya memuat kegiatan membuat *mindmapping*, mengidentifikasi gagasan pokok dan kalimat penjelas dalam setiap paragraf, mengidentifikasi kalimat dengan pola tertentu, dan mencari kata-kata baru beserta maknanya. Hasil analisis dipresentasikan dan ditanggapi oleh peserta didik dari kelompok lain. Semua kegiatan dilaksanakan dalam Bahasa Inggris sebagai kegiatan komunikatif yang diamati baik oleh peserta didik dengan *peer observation sheet* apabila kegiatan dilakukan dalam kelompok, maupun oleh guru pengamat apabila kegiatan berbasis kelas. Angket diberikan kepada seluruh peserta didik untuk mengetahui peningkatan kegiatan komunikatif dari sisi peserta didik. Wawancara dengan tiga orang peserta didik dilakukan untuk mengonfirmasi terkait kegiatan komunikatif yang telah mereka lakukan. Pada tahap *reflecting*, peneliti dan kolaborator kembali melakukan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan pada Siklus 2. Hasil refleksi menunjukkan bahwa peserta didik semakin aktif yang ditunjukkan oleh hasil angket dan pengamatan kegiatan komunikatif, ungkapan yang dipakai peserta didik semakin kompleks, kegiatan komunikatif dalam kelompok dapat tercatat dengan lebih baik, serta hasil angket untuk kategori Jarang dan Tidak Pernah mengalami penurunan.

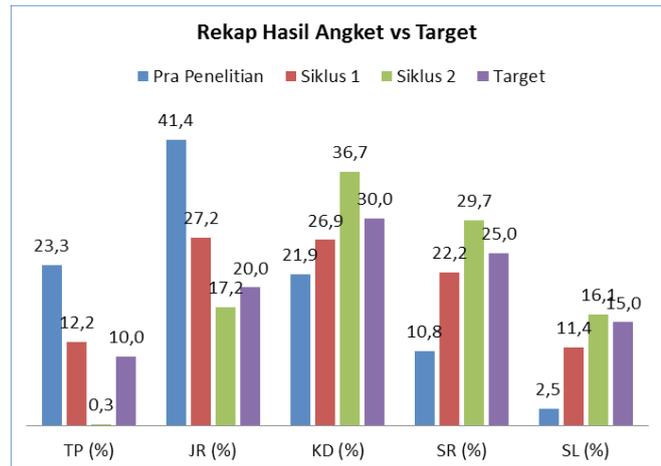
Peningkatan kegiatan komunikatif peserta didik diukur dengan angket dan pengamatan. Berikut adalah hasil analisis data baik berdasarkan angket maupun pengamatan. Grafik berikut menggambarkan hasil seluruh angket yang dibandingkan dengan target yang telah ditetapkan.

Sebagaimana telah ditetapkan sebelumnya, penelitian ini dikatakan berhasil apabila memenuhi kriteria tertentu terkait dengan hasil angket. Kriteria tersebut adalah 1) minimal 15% peserta didik masuk kategori Selalu; 2) minimal 25% peserta didik masuk kategori Sering, 3) minimal 30% peserta didik masuk kategori Kadang-kadang, 4) maksimal 20% peserta didik masuk kategori Jarang, dan 5) maksimal 10% peserta didik masuk kategori Tidak pernah.

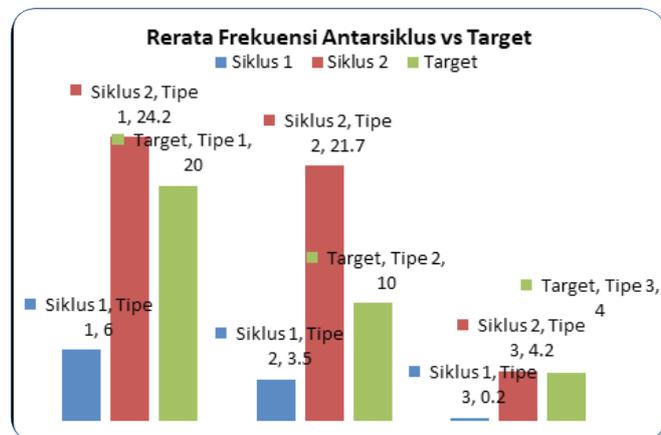
Grafik di atas menunjukkan bahwa pada akhir Siklus 2, 0,3% peserta didik masuk kategori Tidak Pernah. Hal ini menunjukkan bahwa secara nyata seluruh peserta didik pernah melakukan kegiatan komunikatif sehingga target maksimal 10% tercapai. Untuk kategori Jarang ada 17,2% peserta didik. Hal ini berarti bahwa target maksimal 20% tercapai. Peserta didik yang masuk kategori Kadang-kadang ada 36,7%. Capaian ini melampaui target yang ditetapkan yakni 30%. Untuk kategori Sering, ada 29,7% peserta didik. Angka ini juga melampaui target yang ditetapkan yakni 25%. Kategori terakhir, yakni Selalu meraih angka 16,1%. Capaian untuk kategori Sering juga melampaui target yang mematok angka 15%.

Berdasarkan hasil pengamatan kegiatan komunikatif, grafik berikut memvisualisasikan peningkatan kegiatan komunikatif antarsiklus sekaligus dibandingkan dengan target yang telah ditetapkan.

Sebagaimana telah ditetapkan sebelumnya, tindakan dikatakan berhasil apabila rerata frekuensi kegiatan komunikatif telah mencapai target tertentu, yakni untuk ungkapan Tipe 1 rerata frekuensi minimal 20, Tipe 2 minimal 10, dan Tipe 3 minimal 4. Melihat grafik di atas untuk ungkapan Tipe 1, diperoleh peningkatan 18,2 yakni dari 6,0 pada Siklus 1 menjadi 24,2 pada Siklus 2. Apabila dibandingkan dengan target yang ditetapkan, capaian rerata frekuensi Tipe 2 ini sudah mencapai target, bahkan melebihi 4,2. Untuk ungkapan Tipe 2 diperoleh peningkatan sebesar 18,2 yakni dari 3,5 pada Siklus 1 menjadi 21,7 pada Siklus 2 yang berarti melebihi 11,7 dari target yang ditetapkan 10. Untuk ungkapan Tipe 3, diperoleh peningkatan sebesar 4,0 yakni dari 0,2 pada Siklus 1 menjadi 4,2 pada Siklus 2 yang berarti sedikit melampaui (0,2) dari target yang ditetapkan yakni 4,0.



Gambar 4 Rekap Hasil Angket vs Target



Gambar 5 Rerata Frekuensi Kegiatan Komunikatif Antarsiklus vs Target

Dengan demikian, berdasarkan hasil angket dan pengamatan kegiatan komunikatif sebagaimana tergambar pada kedua grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa tindakan untuk meningkatkan kegiatan komunikatif peserta didik dengan *task-based learning environment* berhasil.

Penelitian ini difokuskan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang cenderung *teaching for testing* menjadi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan Bahasa Inggris melalui kegiatan komunikatif yang dirancang menggunakan metode *task-based learning environment*. Proses berkegiatan komunikatif itulah yang menjadi fokus untuk ditingkatkan. Penelitian Yunus (2017: 13) menunjukkan bahwa *task-based language learning* memiliki manfaat khusus dalam hal meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan interaksi antara peserta didik dan guru. Dengan kata lain, dengan belajar bahasa menggunakan bahasa melalui kegiatan komunikatif peserta didik dapat mencapai kompetensi dasar yang sudah ditentukan yang sejatinya adalah kompetensi berkomunikasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ochoa, Cabrera, Quinoneze, Castillo, and Gonzales (2016:45-46) bahwa secara umum kegiatan komunikatif yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan peserta didik lainnya dalam bahasa target cenderung lebih memotivasi peserta didik berdasarkan persepsi peserta didik dan guru. Kegiatan komunikatif berupa kerja berpasangan, kerja dalam kelompok kecil merupakan kegiatan yang mendukung terciptanya lingkungan belajar yang memotivasi. Akan tetapi, kegiatan komunikatif seperti diskusi dan presentasi merupakan kegiatan yang kurang memotivasi karena perbedaan *proficiency* peserta didik dalam Bahasa Inggris. Hasil penelitian Ochoa, et. al ini sejalan dengan hasil penelitian ini. Dilihat dari tipe ungkapan yang dipakai, tipe 3 misalnya, hanya digunakan oleh dengan rerata 4,2 sepanjang pengamatan. Tipe 3 yang merupakan tipe ungkapan paling kompleks hanya digunakan oleh sejumlah kecil peserta didik yang memiliki *proficiency* Bahasa Inggris di atas rata-rata peserta didik lainnya. Hasil wawancara dengan salah satu peserta didik yang menyatakan bahwa peserta didik ini bisa menggunakan Bahasa Inggris, tetapi teman-temannya ada yang tidak bisa yang membuat peserta didik ini berbalik menggunakan Bahasa Indonesia agar teman-temannya memahami apa yang dikatakan.

Terkait dengan penggunaan *task-based learning environment*, penelitian Douglas dan Kim (2014:13-14) menunjukkan bahwa berdasarkan laporan partisipan, peserta didik merasakan adanya pencapaian dan kemajuan tanpa memperhitungkan seberapa tingkat pencapaian tersebut. Peserta didik merasa bahwa kegiatan pembelajaran dalam *task-based learning environment* lebih efektif dibanding dengan metode pembelajaran yang lain. Peserta didik dapat belajar dan menyimpan informasi lebih lama dan mampu menggunakan keterampilan berpikir dalam jangka waktu yang lebih lama. Menurut Stroud (2013:50) pada penelitian yang dilakukan pada sekolah-sekolah di Jepang, implementasi *task-based learning environment* sangat direkomendasikan karena metode ini merupakan metode alternatif bagi guru yang ingin menciptakan *task* yang membuat peserta didik terpenggil dan termotivasi untuk berpartisipasi secara suka rela dalam pembelajaran.

Hasil penelitian Rittapirom (2017:127) menunjukkan bahwa mengembangkan rancangan pembelajaran dengan *task-based learning environment* dan mengintegrasikannya dengan kesempatan menggunakan bahasa target untuk berinteraksi menuntut guru mampu menciptakan kedekatan hubungan dengan peserta didik untuk meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan suasana hati yang nyaman yang akan mendukung hasil belajar peserta didik. Hal ini perlu dilakukan karena kegiatan komunikatif menggunakan bahasa target merupakan sesuatu yang *demanding* karena keterbatasan kemampuan berbahasa peserta didik. Dalam penelitian ini, keterbatasan

kemampuan berbahasa peserta didik ditunjukkan oleh rerata frekuensi masing-masing jenis ungkapan. Ungkapan Tipe 1 paling tinggi, yakni 24,2, dilanjutkan ungkapan Tipe 2 yakni 21,7, dan terakhir ungkapan Tipe 3 yang hanya 4,2. Semakin menurunnya rata-rata frekuensi menunjukkan semakin jarang peserta didik menggunakan ungkapan yang lebih kompleks karena ungkapan kompleks hanya digunakan oleh peserta didik dalam jumlah yang kecil.

Sebelum sampai pada kesimpulan akhir, perlu ditegaskan bahwa temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya dengan mengutip pernyataan Harmer (2007:345) bahwa membuat peserta didik untuk dapat berkegiatan komunikatif di dalam kelas itu kadang-kadang sangatlah mudah. Dalam suasana kelas yang kondusif, peserta didik yang saling berinteraksi dan memiliki level Bahasa Inggris yang sesuai, akan dengan antusias berpartisipasi aktif apabila guru memberi mereka topik dan task yang sesuai. Penggunaan task-based learning environment telah terbukti mengaktifkan peserta didik dalam berkegiatan komunikatif dalam pembelajaran sebagaimana ditunjukkan oleh data penelitian di atas. Penelitian tindakan ini diakhiri pada Siklus 2 karena indikator keberhasilan sudah tercapai.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan komunikatif peserta didik pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas 9D SMP Negeri 1 Wonosari pada semester II tahun pelajaran 2016/2017 meningkat melalui penggunaan task-based learning environment environment environment. Keberhasilan ini ditandai dengan meningkatnya kegiatan komunikatif peserta didik yang merupakan indikasi meningkatnya kemampuan dalam menangkap informasi, berkomunikasi klasikal dalam kelas, berkomunikasi dalam kelompok, berkomunikasi sebagai audiens, dan berkomunikasi spontan baik menggunakan ungkapan Tipe 1, Tipe 2, maupun Tipe 3. Keberhasilan tersebut dicapai melalui serangkaian tindakan pada Siklus 1 dan Siklus 2. Pada pembelajaran Siklus 1 yakni pembelajaran teks naratif tindakan yang diberikan berupa pengelompokan peserta didik berdasarkan kedekatan tempat duduk, penayangan video untuk kemudian disusun kembali menjadi cerita tertulis, penayangan hasil kerja kelompok dengan menempelnya di papan tulis, presentasi kelompok, dan pengamatan kegiatan komunikatif oleh seorang guru pengamat yang mengamati seluruh peserta didik. Berdasarkan refleksi akhir Siklus 1, tindakan pada Siklus 2 meliputi pengelompokan berdasarkan laporan hasil penilaian akhir semester 1 sehingga setiap kelompok terdiri dari peserta didik high, medium, dan low, tidak lagi berdasarkan kedekatan tempat duduk; pemberian daftar ungkapan yang membantu peserta didik menentukan ungkapan apa yang dipilih sesuai dengan tujuan komunikasi peserta didik; pengamatan ditambah dengan *peer observing sheet* selain pengamatan oleh guru pengamat; perbaikan tatacara presentasi dimana tiap kelompok yang presentasi dibantu oleh seorang moderator dan operator komputer yang berasal dari kelompok lain. Dengan perubahan tindakan berdasarkan hasil refleksi kegiatan komunikatif peserta didik dapat meningkat sebagaimana tersebut di atas.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Keterlaksanaan penelitian tindakan kelas ini merupakan kolaborasi yang baik dari kolaborator, pengamat, dan seluruh warga sekolah SMP Negeri 1 Wonosari. Oleh karena itu ucapan terimakasih setulus-tulusnya peneliti haturkan kepada: 1) Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Gunungkidul yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menjadi

diseminator dalam forum MGMP Bahasa Inggris SMP Kabupaten Gunungkidul; 2) Kepala SMP Negeri 1 Wonosari yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan penelitian tindakan kelas; 3) Laily Amin Fajariyah, M.Pd., guru bahasa Inggris SMP Negeri 5 Panggang yang telah berkenan menjadi kolaborator dalam kegiatan penelitian tindakan kelas; 4) Ch. Ari Dwi Astuti, S.Pd., guru bahasa Inggris SMP Negeri 1 Wonosari yang telah berkenan menjadi pengamat kegiatan pembelajaran selama penelitian tindakan kelas; 5) Bapak Astono, staf tata usaha bagian teknisi komputer yang telah berkenan membantu mendokumentasikan kegiatan pembelajaran selama penelitian tindakan kelas berlangsung; 6) Seluruh guru dan karyawan SMP Negeri 1 Wonosari yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam bentuk apapun sehingga penelitian tindakan kelas ini terlaksana dengan baik.

Semoga dukungan dan kerjasama Bapak/Ibu menjadi amal baik Bapak/Ibu dan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah Tuhan Yang Maha Esa. Akhirnya penulis mengharapkan penelitian tindakan kelas ini bermanfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris.

## DAFTAR PUSTAKA

- Brown, H. Douglas.** 2001. *Teaching by Brinciples. An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Second edition. White Plains, NY:Pearson Education
- Douglas, Scott R.** 2014. "Task-based Language Teaching and English for Academic Purposes: An Investigation into Instructor Perceptions and Practice in the Canadian Context", dalam *TESL Canada Journal*, Vol. 31, Special Issue 8, hlm. 1-22.
- Harmer, J.** 1983. *The Practice of English Language Teaching*. New York: Longman Inc.
- Harmer, J.** 2007. *The Practice of English Language Teaching. (Fourth Edition)* London: Pearson Education Ltd.
- Kirkpatrick, Andy.** 2007. *Word Englishes: Implications for International Communication and English Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press
- McNiff, Jean, Pamela Lomax, Jack Whitehead.** 2002. "You and Your Action Research Project". London & New York: Hyde Publication
- McNiff, Jean.** 2002. *Action Research: Principles and Practice*. Second Edition. London & New York: Routledge Falmer
- Ochoa, Cesar, Paola Cabrera, Ana Quinonez, Luz Castillo, & Paul Gonzalez.** 2016. "The Effect of Communicative Activities on EFL learners' Motivation: A Case Study of Students in the Amazon Region of Ecuador", dalam *Colomb. Appl. Linguist Journal*, Vol. 18, Issue 2 hlm. 39-48.
- Permendikbud nomor 23 tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan
- Permendikbud nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
- Rittapirom, Nisita.** 2017. "Development of Task-based English Oral Communication Course for EFL Undergraduate Tourism Students", dalam *The Asian EFL Journal Professional Teaching Articles*, Issue 99, hlm. 99-135, <https://www.elejournals.com/1541/2017/asian-efl-journal/the-asian-efl-journal-quarterly-april-2017/>, diunduh 1 Juli 2017
- Stroud, Robert.** 2013. "Increasing and Maintaining Student Engagement during TBL", dalam *The Asian EFL Journal Professional Teaching Articles*, Vol. 67, hlm. 28-57, <https://www.elejournals.com/1541/2013/asian-efl-journal/the-asian-efl-journal-quarterly-february-2013/>, diunduh 1 Juli 2017
- Willis, Jane.** 1996. *A Framework for Task-based learning*. Oxford: Pearson Education Limited
- Willis, Jane.** 2003. *A Framework for Task-based learning environment*. Oxford: Pearson Education Limited
- Yunus, Muhammad.** 2017. "English Lecturers' Perception of Task-based Reading Teaching at ABA Universitas Muslim Indonesia", dalam *The Asian EFL Journal Professional Teaching Articles*, Issue 98, hlm. 4-15, <https://www.elejournals.com/1541/2017/asian-efl-journal/the-asian-efl-journal-quarterly-february-2017/>, diunduh 1 Juli 2017

## HALANTAS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TERTIB BERLALU LINTAS

**Prayitno**

SDN Tunjung 1 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan  
(*Suramadu.prayitno3@gmail.com*)

### ABSTRAK

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki peranan penting dalam menumbuhkan warganegara yang berkarakter, termasuk cara berlalu lintas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan ketertiban berlalu lintas siswa SDN Tunjung 1 Kecamatan Bangkalan melalui halantas. Halantas adalah sebuah permainan edukatif berlalu lintas yang memadukan konsep permainan halma dan aturan lalu lintas. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas menggunakan metode kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai peserta didik pada empat aspek, yaitu: pemahaman, strategi, kecerdasan, berpikir kreatif, dan sikap jujur dikumpulkan dan dianalisis secara kualitatif. Hasil analisis dan interpretasi data mengindikasikan bahwa permainan Halantas dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang aturan berlalu lintas.

**Kata Kunci:** *Halantas, lalu lintas, baik, jujur.*

## “HALANTAS” AS LEARNING MEDIA FOR IMPROVING CHILDREN’S DICIPLINE ON TRAFFIC REGULATION

**Prayitno**

Public Elementary School Tunjung 1 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan  
(*Suramadu.prayitno3@gmail.com*)

### ABSTRACT

*Pancasila State Ideology and citizenship play important roles in developing citizens with good characters including traffic disciplinary behaviors. The research objective was to improve children’s disciplines in traffic regulation in public Elementary School Tunjung 1 at Bangkalan. Halantas is an educative play combining halma and traffic rules. A classroom action research was conducted using qualitative method. Quantitative data were gathered on four aspects, namely: comprehension, strategy, creative thinking, and honest attitude. The research result shows that Halantas play could improve children’s understanding on traffic rules.*

**Keywords:** *Halantas, traffic rules, honest.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah sebuah mata pelajaran yang fokus pada pembentukan diri siswa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Winataputra dan Budimansyah (2012a: 211) memandang tiga domain yang ada dalam pendidikan Kewarganegaraan, yaitu domain kurikuler, domain sosiokultural, dan domain kajian ilmiah. Juga dirumuskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan proses penyiapan generasi muda untuk berperan secara aktif dalam berbagai bidang kehidupan. Istilah "*citizenship education*" didefinisikan sebagai Pendidikan Kewarganegaraan dirumuskan secara luas untuk mencakup proses penyiapan generasi muda untuk mengambil peran dan tanggung jawabnya sebagai warga negara, dan secara khusus, peran pendidikan termasuk di dalamnya persekolahan, pengajaran, dan belajar penyiapan warga negara tersebut" (Winataputra dan Budimansyah; 2010b: 4)

Kalidjernih (2010:130) menyatakan bahwa "Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan pengembangan karakteristik seorang warga negara melalui pengajaran tentang peraturan-peraturan dan institusi masyarakat dan negara. Empat aspek yang lazim menjadi perhatian utama pendidikan ini adalah hak dan kewajiban, tanggung jawab, partisipasi dan identitas dalam relasi negara-warga negara dan warga negara dan warga negara." Dalam lampiran Permendiknas No.22 tahun 2006 tentang standar isi kurikulum 200 (KTSP) dikemukakan bahwa "mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945" Dari pengertian di atas dapat dimaknai bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menekankan pada proses penyiapan generasi muda agar terlibat secara aktif dalam kelangsungan demokrasi dan mentransformasikan nilai-nilai demokrasi tersebut. Selain itu juga diharapkan setiap warga negara dapat mengambil peran dan tanggung jawabnya sebagai warga negara. Margaret Barnson (1998) dalam Budimansyah (2010: 30) menyatakan kompetensi kewarganegaraan mencakup karakter privat maupun publik. Karakter privat antara lain tanggung jawab moral, disiplin diri dan penghargaan nilai terhadap hakikat manusia dari setiap individu adalah wajib. Karakter publik antara lain kepedulian sebagai warganegara, kesopanan, mengindahkan aturan main (*rule of law*), berpikir kreatif, kemauan mendengar, bermusyawarah dan berkompromi demokratis. Warganegara yang cerdas (*smart citizen*) tercermin pada perilaku yang aktif, obyektif, analisis, aspiratif, kreatif dan inovatif, dinamis dan antisipatif, berpikir terbuka dan maju, serta mencari solusi. Kecerdasan tersebut diejawantahkan dalam kehidupan sehari-hari diantaranya ideologi, politik, ekonomi, sosial budaya, agama dan kepercayaan, pertahanan dan keamanan, serta dalam berbagai bentuk kehidupan lainnya. Prayitno (2010) dalam Budimansyah (2010: 33) bahwa "kecerdasan sendiri didefinisikan sebagai kemampuan kemampuan memanipulasi unsur-unsur kondisi yang dihadapi untuk sukses mencapai tujuan." Warganegara yang baik (*good citizen*) atau yang biasa dikenal dengan karakter baik (*good character*) adalah kehidupan berperilaku baik/terpuji/penuh kebajikan, yaitu berperilaku baik terhadap pihak lain dalam hal ini Tuhan Yang Maha Esa, manusia, alam semesta, dan terhadap diri sendiri. Penelitian ini fokus pada karakter warga negara sebagai komunitas pengguna jalan raya (lalulintas). Peserta didik di SDN Tunjung 1 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan menjadi pewaris budaya lalulintas yang baik yang diperoleh melalui proses pembelajaran PPKn. Sesuai dengan pendapat Tirtaraharja dalam (Rosalina, 2011: 44) bahwa proses pembentukan pribadi meliputi dua sasaran, yaitu pembentukan pribadi mereka yang belum dewasa dan pembentukan pribadi bagi mereka yang sudah dewasa.

Keduanya berlangsung secara alamiah dan menjadi sebuah keharusan. Perubahan seseorang yang bermula belum tahu menjadi tahu, baik melalui usaha sadar melalui orang-orang, media, dengan coba-coba cerdas melalui beberapa kegagalan merupakan hasil belajar. Kegiatan belajar dapat diidentifikasi ciri-cirinya (Komalasari 2010:2) yaitu: (a) belajar adalah aktifitas yang dapat menghasilkan perubahan dalam diri seseorang, baik secara aktual maupun potensial; (b) perubahan yang didapat sesungguhnya adalah kemampuan yang baru dan ditempuh dalam jangka waktu yang lama, dan (c) perubahan terjadi karena ada usaha dari dalam diri setiap individu. Sedangkan (Syah, 2010; 90) mengatakan bahwa belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Media pembelajaran bisa diartikan sebagai wahana yang dimuati pesan yang akan disampaikan oleh guru dan dipelajari oleh siswa (Kurniawan; 2011: 147). Media pembelajaran juga diperlukan untuk meningkatkan keluasaan pembahasan materi ajar dan untuk memotivasi belajar siswa. Makin abstrak materi pembelajaran misalnya yang berupa data, informasi dalam bentuk simbol, angka, tulisan dan lisan, maka makin penting kehadiran media teramati atau tertangkap oleh pancaindera. Sehingga kualitas belajar siswa akan semakin berkualitas. Terdapat hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran antara lain: (a) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; (b) selaras dengan sifat materi yang akan dipelajari; (c) sesuai dengan taraf perkembangan kemampuan berpikir siswa dan jumlah siswa; (d) kemudahan untuk memperoleh/membuat media; (e) ketersediaan waktu dalam penggunaan media; dan (f) kemampuan guru dalam menggunakan media. Kemacetan lalu lintas sering terjadi karena kurang tertibnya pengguna jalan, banyaknya kendaraan bermotor, dan kurang baiknya infrastruktur jalan raya. Ketidak-tertiban pengguna jalan tidak hanya terjadi di kota-kota saja, tetapi hampir di seluruh pelosok negeri ini. Sebagaimana ditampilkan di televisi, masih banyak perangai manusia Indonesia yang bekerja penuh pamrih, luntur ikhlas, enggan, senang yang semu, semakin lekat dengan perilaku asal bapak senang (ABS), tampil sebagai *sendiko dhawuh*, dan sifat-sifat kurang terpuji lainnya. Budimansyah (2010: 2) mengatakan bahwa sifat dan perilaku demikian akan termanifestasikan pada berbagai sikap perilaku negatif, yang salah satunya adalah perilaku buruk dalam berkendara. Mochtar Kusumaatmadja (dalam Hakam; 2007 :5) mengatakan “Ketertiban adalah tujuan pokok dan pertama dari segala hukum, kebutuhan terhadap ketertiban ini merupakan syarat pokok (fundamental) bagi adanya suatu masyarakat manusia yang teratur”, dan “ketertiban sebagai tujuan utama hukum, merupakan fakta objektif yang berlaku bagi segala masyarakat manusia dalam segala bentuknya.” Selanjutnya dinyatakan bahwa hukum yang baik adalah hukum yang sesuai dengan hukum yang hidup (*the living law*) dalam masyarakat, yang tentunya sesuai pula atau merupakan pencerminan dari nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat tersebut. Di lingkungan sekolah, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki tanggung jawab yang besar dalam hal ini. PPKn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan (1) berpikir kreatif, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; dan (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi. Budimansyah (2010: 5) menerangkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang paham dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya, cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai Pancasila dan UUD 1945. Inti dari cita-cita tersebut adalah sebuah masyarakat sipil demokratis yang memiliki karakter ke-Indonesiaan yang adaptif di era global. Winataputra (2012:21) mengatakan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan memiliki esensi upaya membangun kompetensi warganegara (*civic competence*), dan membantu para siswa/pemuda mengembangkan kemampuan mengambil

keputusan yang jernih dan bernalar untuk kepentingan umum sebagai warganegara dalam masyarakat yang berbhinneka dan mendunia”. Pendapat di atas mengisyaratkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang dapat membentuk warganegara yang baik dan cerdas. Warganegara yang baik dan cerdas memiliki nilai-moral yang adi luhur, yang salah satu contohnya adalah mematuhi peraturan lalu lintas.

Berlalu lintas melibatkan banyak kalangan sebagai pengguna jalan seperti menggunakan kendaraan mobil pribadi, bus, truk, sepeda motor, becak, dokar, dan sepeda. Apabila pengguna jalan ini tidak tertib akan banyak terjadi permasalahan seperti pertikaian di jalan raya, mengganggu pengguna lainnya, dan keselamatan berkendara tidak terjaga. Kejadian seperti tersebut di atas menunjukkan bahwa warganegara tidak memiliki empati, kepedulian dan tanggungjawab. Peraturan lalu lintas ditegakkan oleh polisi. Namun kepolisian belum maksimal mensosialisasikan peraturan berlalu lintas di sekolah-sekolah. Oleh karena itu, sekolah harus tanggap dan berbuat maksimal untuk mengurangi ketidak-tertiban berlalu lintas.

Banyak hal yang dapat diajarkan kepada peserta didik untuk menjadi warganegara yang cerdas dan baik. Pembudayaan nilai-moral (Hakam; 2012:87) harus dilakukan secara dini. Usia sekolah dasar (SD) merupakan periode kehidupan yang sangat penting untuk pembinaan moral secara individual dan pengenalan peraturan lalu lintas. Pelanggaran lalu lintas sering terjadi karena ketidaktahuan, kelalaian, atau kesengajaan. Faktor ketidaktahuan artinya bahwa seseorang memang belum mendapatkan informasi atau pelajaran berlalu lintas. Faktor kelalaian menunjukkan tertib lalu lintas belum membudaya atau belum menjadi komitmen dari pengguna jalan. Faktor kesengajaan menunjukkan belum ada empati, kepedulian dan tanggungjawab dari pengguna jalan.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan diharapkan tidak hanya menekankan pada menghafal konsep, tetapi harus menyentuh pada tataran praktis. Wiyono (2015: 132) menyatakan “...dalam tataran praktis, proses mendidik peserta didik yang berkarakter, pengajaran haruslah sampai kepada pembelajaran. Paradigma para pendidik dalam mengajar yang sebatas pada hafalan, hanya akan menghasilkan peserta didik yang meng-*copy paste* pelajaran”. Oleh karena itu, media pembelajaran yang inovatif pada Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan perlu diciptakan agar dapat menjembatani antara teori dengan praktis. Pemikiran peserta didik pada jenjang SD masih pada tataran konkrit. Oleh karena itu, media pembelajaran seperti benda konkrit (*realia*) atau media yang semi konkrit akan sangat membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep. Piaget dalam Komalasari (2010: 29-32) mengelompokkan perkembangan kognitif seseorang menjadi: (a) periode sensorimotor (usia 0-2 tahun); (b) tahapan praoperasional (usia 2-7 tahun); (c) tahapan operasional konkrit (usia 7-11 tahun); dan (d) tahapan operasional formal (usia 11 tahun-dewasa). Melihat dari tahapan tersebut maka anak pada sekolah dasar berada pada kisaran tahapan praoperasional sampai pada tahapan operasional konkrit. Artinya, pada usia SD anak perlu melihat, mendengar, mengerjakan, dan merasakan. Perlu diperhatikan pula bahwa dunia siswa SD adalah dunia bermain. Media pembelajaran yang melibatkan permainan seperti permainan praktik kewarganegaraan menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran siswa SD. Permainan edukasi diharapkan menghasilkan pikiran dan perilaku positif yang dapat menyaturaga sehingga dapat diejawantahkan dalam kehidupan sehari-hari. Halantast adalah suatu permainan edukasi yang diciptakan oleh penulis sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PKn. Yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah seberapa efektif permainan Halantast membentuk warganegara yang cerdas dan baik dalam berlalulintas. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan media pembelajaran yang menarik dalam

mata pelajaran PKn dalam membentuk warganegara yang cerdas dan baik dalam berlalulintas. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan teman sejawat. Manfaat bagi siswa adalah bahwa siswa memiliki sarana permainan yang menarik, mengenal dan memahami rambu-rambu lalulintas, memahami peraturan berlalulintas, menumbuhkan cara berpikir kreatif, dan bernalar sehingga dapat mengambil keputusan yang benar, sehingga akan terbentuk calon warganegara yang cerdas dan baik dalam berlalulintas. Manfaat bagi guru adalah bahwa guru dapat menjembatani dan menanamkan aturan berlalulintas kepada peserta didik. Manfaat bagi sekolah adalah bahwa sekolah memiliki tambahan sarana pembelajaran yang menarik, yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran PKn di sekolah. Teman sejawat dapat memanfaatkan media pembelajaran ini sebagai referensi dan diharapkan terinspirasi untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya pada mata pelajaran PKn.

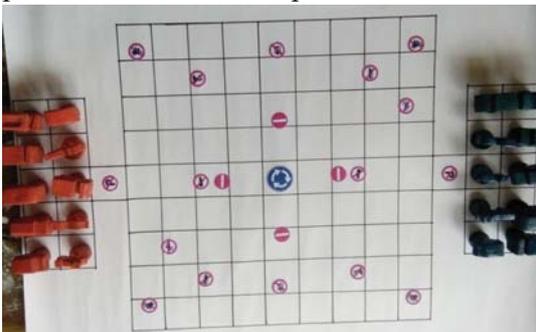
## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran PKn dengan menciptakan dan menggunakan satu media pembelajaran yang disebut dengan Halantas (Halma Lalu Lintas) – suatu kreasi penulis yang memadukan teknik permainan halma dengan aturan lalu lintas. Lapangan halma dimodifikasi menyerupai permainan dam-daman seperti terlihat pada gambar di samping.

Papan/lapangan Halantas tersebut di atas selanjutnya dilengkapi dengan rambu-rambu lalulintas sehingga nampak seperti gambar berikut.

Biji/bidaknya dibuat seperti alat-alat transportasi yang berjumlah 10 buah, antara lain berbentuk mobil, bus, truk, ambulans, pemadam kebakaran, truk tangki bahan bakar minyak, mobil pribadi, sepeda motor, sepeda, becak, dan kendaraan roda tiga, seperti pada gambar di samping ini.

Gambar di bawah ini menunjukkan permainan Halantas diap dimainkan.



Satu perangkat permainan Halantas memerlukan dua orang pemain. Agar siswa dapat bermain dengan baik, lapangan/papan permainan dilengkapi dengan arti rambu-rambu lalulintas yang ada, sesuai dengan jenis kendaraan yang akan digerakkan. Keterangan-keterangan makna dari simbol-simbol peraturan lalulintas diletakkan pada posisi kanan dan kiri tempat parkir.

Selanjutnya penulis sebagai guru membimbing peserta didik dalam permainan Halantas ini

agar media permainan ini dapat dimainkan sesuai aturan yang dibuat. Sebanyak 28 peserta didik di SD Negeri Tunjung 1 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan berpartisipasi dalam penelitian ini, dan mereka bermain berpasangan sebanyak dua kali permainan. Meskipun permainan ini dilakukan oleh dua orang peserta didik, data diambil berdasarkan perorangan. Ada empat aspek yang dinilai dalam permainan ini, yaitu (1) pemahaman, (2) strategi, (3) kecerdasan dan berpikir kreatif, dan (4) sikap *fair play*. Pemahaman adalah kemampuan memahami rambu-rambu lalu lintas yang ada pada papan/lapangan yang berupa petunjuk dan larangan. Strategi adalah kemampuan mencari jalan dan menghadang lawan dalam permainan, tanpa melanggar aturan dan rambu-rambu. Kecerdasan dan berpikir kreatif adalah kemampuan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat tanpa ada pelanggaran. Sikap *fair play* adalah perilaku yang teramati saat bermain dan pengakuan terhadap kemampuan lawan dan pengakuan terhadap kekurangan sendiri. Penilaian terhadap empat aspek ini dilakukan melalui pengamatan dengan menggunakan format yang sudah disediakan oleh penulis. Data yang diperoleh melalui pengamatan kemudian dianalisis untuk melihat perbedaan nilai pada permainan pertama dan kedua, serta melihat prosentasi peningkatan nilai. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan sebagaimana yang akan disajikan berikut ini.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana disebutkan di atas bahwa permainan Halantas diberikan kepada 28 orang peserta didik, dan dimainkan secara berpasangan sebanyak dua kali permainan. Adapun aspek yang dinilai dalam permainan tersebut mencakup empat hal, yaitu:

1. Pemahaman - kemampuan memahami rambu-rambu lalu lintas yang ada pada papan/lapangan yang berupa petunjuk dan larangan
2. Strategi - kemampuan mencari jalan dan menghadang lawan dalam permainan, tanpa melanggar aturan dan rambu-rambu
3. Kecerdasan dan berpikir kreatif - kemampuan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat tanpa ada pelanggaran
4. Sikap *fair play* - perilaku yang teramati saat bermain dan pengakuan terhadap kemampuan lawan dan pengakuan terhadap kekurangan sendiri.

Hasil pengamatan terhadap permainan pertama disajikan dalam Tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1. Nilai Peserta Didik Pada Keempat Aspek Permainan Halantas ke-1**

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai				Jumlah	Kategori
		I Pemahaman	II Strategi	III Kecerdasan dan Berpikir kreatif	IV Sikap Fair Play		
1	Akbar Maulana Dwi Putra	2	2	2	2	8	C
2	Alfania Salsabila	2	2	3	2	9	B
3	Angga Nugraha	3	2	2	3	10	B
4	Daffa Aqilah Alghifari	2	3	3	4	12	B
5	Desy Tri Wahyuni	2	3	3	2	10	B
6	Dwi Aulia Putri El Zuhri	2	3	3	3	11	B
7	Galang Sandi Pratama	3	3	3	2	11	B
8	Irmansyah Syahrizal	3	4	4	3	14	A
9	M. Jazdad Hidayat	2	3	3	3	11	B
10	Marwah Rastri	3	3	3	3	12	B
11	Maulana Bayu Ubaidillah	2	3	3	3	11	B

12	Meidi Abdu Malik H	3	2	3	3	11	B
13	Miftahul Jennah	3	3	3	3	12	B
14	Moh. Khoirul Effendi	3	3	3	4	13	A
15	Moh. Ilham	3	3	3	3	12	B
16	Murni Sajaya	3	3	3	3	12	B
17	Nisaul Khoiriyah	3	3	3	3	12	B
18	Ramdani Mubarak	3	3	4	4	14	A
19	Rara Wilis Widiyanti	3	3	3	4	13	A
20	Rizky Firmansyah	3	3	3	4	13	A
21	Robiatul Islamiyah	4	4	3	4	15	A
22	Roudhotul Jannah	3	3	3	2	11	B
23	Sapta Puspitasari	3	2	3	2	10	B
24	Siti Rahmah	3	3	3	3	12	B
25	Tajul Anwar	3	3	3	3	12	B
26	Ummu Ayu Safina	3	3	2	4	12	B
27	Wildan Firdaus	3	3	3	4	13	A
28	Wisnu Dwi Putra	3	3	3	3	12	B
Jumlah		78	79	77	86		
Rata-rata		2,79	2,82	2,75	3,07		
Kategori		B	B	B	A		

**Rentang nilai 1 - 4.**

3,1 - 4 = amat baik. (A)

2,1 - 3 = baik (B)

1,1 - 2 = cukup (C)

0-1 = kurang.(D)

**Kategori**

13 – 16 = A (Amat Baik)

9 – 12 = B (Baik)

5 – 8 = C (Cukup)

1 – 4 = D (Kurang)

Hasil pengamatan terhadap permainan kedua disajikan dalam Tabel 2 berikut ini.

**Tabel 2. Nilai Peserta Didik Pada Keempat Aspek Permainan Halantas ke-2**

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai				Jumlah	Kategori
		I Pemahaman	II Strategi	III Kecerdasan dan Berpikir kreatif	IV Sikap Fair Play		
1	Akbar Maulana Dwi Putra	3	4	3	4	14	A
2	Alfania Salsabila	3	4	4	4	15	A
3	Angga Nugraha	3	4	4	4	15	A
4	Daffa Aqilah Alghifari	3	4	3	4	14	A
5	Desy Tri Wahyuni	4	3	4	4	15	A
6	Dwi Aulia Putri El Zuhri	4	4	3	4	15	A
7	Galang Sandi Pratama	4	4	4	4	16	A
8	Irmansyah Syahrizal	4	4	4	4	16	A
9	M. Jazdad Hidayat	4	3	3	4	14	A
10	Marwah Rastri	4	3	4	4	15	A
11	Maulana Bayu Ubaidillah	4	4	4	3	15	A
12	Meidi Abdu Malik H	4	3	4	4	15	A
13	Miftahul Jennah	4	4	4	4	16	A
14	Moh. Khoirul Effendi	4	4	4	4	16	A
15	Moh. Ilham	4	4	4	4	16	A
16	Murni Sajaya	3	4	4	4	15	A
17	Nisaul Khoiriyah	4	4	4	3	15	A
18	Ramdani Mubarak	4	4	4	4	16	A
19	Rara Wilis Widiyanti	4	4	3	4	15	A

20	Rizky Firmansyah	4	4	4	4	16	A
21	Robiatul Islamiyah	4	4	4	4	16	A
22	Roudhotul Jannah	4	4	4	4	16	A
23	Sapta Puspitasari	3	4	3	4	14	A
24	Siti Rahmah	4	4	3	4	15	A
25	Tajul Anwar	3	4	4	4	15	A
26	Ummu Ayu Safina	3	4	4	4	15	A
27	Wildan Firdaus	4	4	3	4	15	A
28	Wisnu Dwi Putra	4	4	4	4	16	A
Jumlah		107	108	106	110		
Rata-rata		3,82	3,86	3,79	3,93		
Kategori		A	A	A	A		

**Rentang nilai 1 - 4.**

- 3,1 - 4 = amat baik. (A)
- 2,1 - 3 = baik (B)
- 1,1 - 2 = cukup (C)
- 0-1 = kurang.(D)

**Kategori**

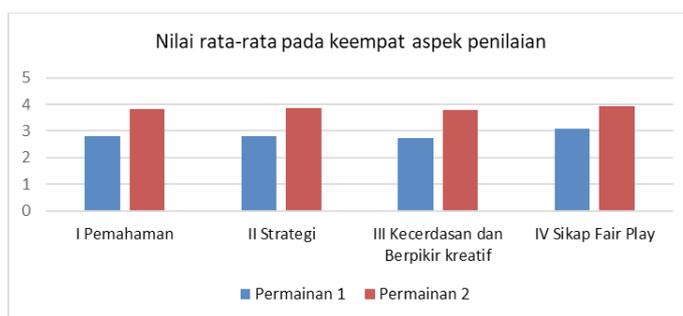
- 13 – 16 = A (Amat Baik)
- 9 – 12 = B (Baik)
- 5 – 8 = C (Cukup)
- 1 – 4 = D (Kurang)

Hasil pada kedua permainan sebagaimana disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2 di atas menunjukkan perubahan terjadi pada semua aspek penilaian. Perubahan yang terjadi adalah perubahan yang positif, yaitu adanya peningkatan nilai pada setiap aspek penilaian. Hasil analisis data pada kedua Tabel 1 dan 2 tersebut disajikan pada Tabel 3 di bawah ini.

**Tabel 3. Hasil Analisis Nilai Permainan Halantas 1 dan 2**

Rata-Rata Pertemuan ke	Aspek yang dinilai				Jumlah	Kategori
	I	II	III	IV		
I	2,79	2,82	2,75	3,07	11,43	B
II	3,82	3,86	3,79	3,93	15,4	A
Peningkatan	1,03	1,04	1,04	0,86	3,97	
Prosentase Peningkatan	22,99	23,21	23,21	20,09		

Untuk lebih mudah melihat perbandingan perolehan nilai ke empat aspek pada permainan 1 dan 2, Gambar di bawah ini menunjukkan perbandingan nilai rata-rata pada keempat aspek penilaian pada permainan 1 dan permainan 2.



Data pada Tabel dan Gambar di atas menunjukkan bahwa dari aspek pemahaman rambu-rambu lalulintas terdapat peningkatan yang baik. Pada awalnya sebagian siswa belum memahami makna simbol/rambu lalulintas. Misalnya tanda sepeda yang dipalang artinya sepeda tidak boleh melewati jalan tersebut. Tanda palang tidak boleh lewat. Tanda truk di palang artinya truk tidak boleh lewat. Secara umum siswa telah mengetahui rambu-rambu tersebut, karena siswa sering melihat rambu-rambu tersebut di pinggir jalan, tetapi kurang paham maknanya. Selain itu, siswa juga jarang menggunakannya dalam kegiatan sehari-hari. Tetapi dengan permainan ini mereka menjadi lebih memahami maksudnya walaupun hanya dalam bentuk permainan. Data menunjukkan terdapat peningkatan 22,99 %. Hal ini diperoleh dari awal rata-rata kelas 2,79, masuk pada kategori B (baik) meningkat menjadi 3,82 pada hasil pengamatan kedua, dan masuk pada kategori A (amat baik). Dengan demikian peningkatan dapat ditingkatkan dari yang berawal

hanya melihat akan menjadi lebih paham jika melakukan, walaupun dalam konsep ini masih dalam bentuk permainan.

Dari aspek strategi dalam permainan, strategi dapat timbul berdasarkan pengalaman. Pengalaman di sini diperoleh dari kekalahan/kegagalan dalam bermain. Ketika kegagalan itu dijadikan bahan pelajaran, maka dalam permainan muncul ada pemain yang kalah dan pemain yang menang. Pemain yang awalnya menang tidak selamanya menang. Hal ini karena pemain yang pernah kalah akan belajar dari kekalahan tersebut dengan cara menciptakan strategi baru. Strategi dapat diperoleh (berdasarkan pengamatan/ yang didengar tanpa sengaja) dari coba-coba cerdas dan dari perbincangan pada saat dan setelah bermain. Dari hasil pengamatan terdapat peningkatan sebesar 23,21%. Dari rata-rata yang semula nilai rata-rata 2,82 dalam kategori B (baik) meningkat menjadi rata-rata 3,86 masuk pada kategori A (Amat baik)

Aspek kecerdasan dan berpikir kreatif di sini menunjukkan bahwa kecerdasan menumbuhkan kreatifitas. Kecerdasan dan kreatifitas dalam permainan ini adalah kemampuan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat tanpa ada pelanggaran. Hal ini terjadi pada siswa yang secara cepat dapat menyelesaikan permainan karena memiliki kreatifitas gerakan biji/bidak yang baik, dan juga didukung oleh emosi yang stabil. Sangat berbeda dengan siswa yang lambat dalam menyelesaikan permainan karena kreatifitas gerakan biji/bidak kurang kreatif dan juga nampak emosi yang kurang stabil. Terjadi peningkatan kecerdasan dan berpikir kreatif dari awal pengamatan pertama ke pengamatan kedua sebesar 23,21 %. Dari awal permainan rata-rata 2,75 menjadi rata-rata 3,79 pada pengamatan kedua. Hal mengindikasikan bahwa kecerdasan dapat ditingkatkan bila terus diasah. Kecerdasan sangat mempengaruhi kreatifitas. Kreatifitas dan kecerdasan di dukung oleh kecerdasan mengendalikan emosi.

Pada aspek sikap *fair play*, kejujuran dan pengakuan terhadap keunggulan lawan dan kekurangan diri sendiri menjadi faktor penting dalam permainan. Pada dasarnya berdasarkan awal pengamatan bahwa kejujuran siswa baik. Artinya siswa secara umum memiliki sikap jujur yang baik. Hal ini dibuktikan adanya hasil pengamatan awal rata-rata sebesar 3,07, sudah hampir pada kategori sempurna. Peristiwa ini muncul dimungkinkan karena ketidaktahuan bukan kesengajaan. Hal ini terbukti pada pengamatan kedua yang menunjukkan rata-rata 3,93, hampir pada posisi (A) amat baik. Sikap curang atau tidak jujur dalam permainan ini mungkin dipengaruhi oleh para penonton di kanan dan kiri pemain. Kejujuran dan sikap *fair play* dapat ditingkatkan dan dilatih melalui permainan.

Meskipun data di atas diperoleh dari hasil permainan Halantas, penulis memprediksi dan menyimpulkan bahwa warga negara yang baik dan cerdas dalam berlalu lintas adalah warga negara yang paham, memiliki strategi yang baik, memiliki kecerdasan dan kreatifitas, serta menjunjung tinggi sikap kejujuran dalam berlalu lintas. Keempat aspek tersebut perlu dilatih dan dibiasakan pada peserta didik sedini mungkin agar keempat aspek tersebut dapat tumbuh pada diri peserta didik seiring pertumbuhan fisik mereka.

Karena permainan Halantas ini adalah sebuah hasil karya inovasi pembelajaran, penulis merasa perlu untuk mendiseminasikannya agar manfaat dari karya inovasi ini dapat dirasakan di sekolah lain. Untuk itu, karya inovasi ini telah diseminarkan di sekolah pada tanggal 20 April 2017 dengan mengundang rekan-rekan guru dari anggota gugus sekolah 3 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan. Komentar para peserta seminar Halantas ini cukup positif dan ada beberapa masukan atau kritikan yang bersifat membangun. Peserta guru yang hadir pada seminar merasa terinspirasi dan terdorong untuk mencoba menggunakannya di sekolahnya masing-masing.

## SIMPULAN

Halantas merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan sambil bermain untuk mengembangkan karakter siswa yang baik dan cerdas. Hal ini sesuai dengan sifat dasar peserta didik yang suka bermain dan bahwa bermain merupakan dunia anak. Melalui permainan, nilai-nilai karakter yang terkait dengan penggunaan jalan raya secara bijak dan tertib ditanamkan pada pikiran bawah sadar anak. Pada gilirannya nanti, karakter dalam berlalu lintas yang diperoleh dari permainan ini akan menyaturaga dan terimplemtasi kelak dalam keseharian dalam berlalu lintas. Mengapa kelak, karena saat ini siswa belum diperkenankan untuk menggunakan kendaraan bermotor sesuai dengan peraturan undang-undang lalulintas. Sesuai dengan peraturan bahwa seseorang dapat mengendarai kendaraan pada saat usia sudah dewasa. Sesuai dengan misi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai pelajaran pembentuk calon generasi muda bangsa maka pendidikan karakter tersebut dimulai sejak dini ini.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, secara khusus Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang telah berinisiatif mengadakan kegiatan yang mendorong kreativitas guru dalam pembelajaran, hingga terbitnya artikel karya tulis ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Kepala Sekolah, teman-teman guru, dan peserta didik di SDN Tunjung 1 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan yang telah memberi dukungan moral dan material dalam penyelesaian penelitian tindakan kelas ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budimansyah, D.** (2010) *Penguatan Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Bangsa*, Bandung: Widya Aksara Press.
- Dewantara, Ki Hajar,** (1977) *Pendidikan Bagian Pertama*, Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Hakam, Kama Abdul,** (2007) *Bunga Rampai Pendidikan Nilai*, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Hakam, K.A.** Model Pembudayaan Karakter di Sekolah Dasar, dalam Budimansyah, D, (2012) *Dimensi-Dimensi Praktik Pendidikan Karakter*, Bandung; Widya Aksara Press.
- Kalidjernih, K.F.** (2010). *Kamus Studi Kewarganegaraan: Persepektif Sosiologikal dan Politikal*, Bandung: Widya Aksara Press.
- Komalasari, K,** (2011), *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, Bandung: PT, Rafika Aditama.
- Kurniawan, D,** (2011) *Pembelajaran Terpadu Teori, Praktek dan Penilaian*, Bandung: CV. Pustaka Cendekia Utama.
- Rosalina, Tina,** (2011), *Panduan Pendidikan Strategi Belajar Mengajar PKn*. Jakarta Timur; M2U,
- Syah.M,** (2012), *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Winataputra, U.S,** (2012), *Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Konteks Pendidikan Untuk Mencerdaskan Kehidupan Bangsa*, Bandung: Widya Aksara Press.
- Winataputra, S.U dan Budimansyah D,** (2012), *Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Perspektif Internasional (konteks, Teori, dan Profil Pemebelajaran)* Bandung; Widya Aksara Press.
- Wiyono. S,** (2015), *Reaktualisasi Pancasila dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara*, Malang; Universitas Wisnuwardhana Malang Press.
- .....*Permendikbud No. 23 tahun 2006 tentang Kurikulum Satuan Pendidikan*, Jakarta: Kemdikbud.

## **PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *U-Em* UNTUK MELATIH KECERDASAN EMOSIONAL SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

**Sinthian Susan**  
SMPN 4 Malang  
(*SinthianSusan@gmail.com*)

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa SMP melalui media kartu *U-Em*. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan. Hasil penilaian ahli dan konselor menunjukkan bahwa media kartu *U-Em* telah memenuhi kriteria akseptabilitas bila ditinjau dari aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan media kartu *U-Em*. Berdasarkan data yang diperoleh dari uji ahli, yaitu: 2 dosen BK Universitas Negeri Malang dan 3 guru BK menunjukkan bahwa media kartu *U-Em* telah memenuhi kriteria akseptabilitas ditinjau dari aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan tampilan media. Media kartu *U-Em* ada pada kategori Sangat Berguna (skor rata-rata 35,4), Sangat Layak (skor rata-rata 17,2), Sangat Tepat (skor rata-rata 34,4), dan Sangat Patut (skor rata-rata 17). Hasil pengukuran yang dilakukan pada siswa kelas VII SMPN 4 Malang Tahun Pelajaran 2016/2017 menunjukkan ada peningkatan sebesar 10,4%. Dapat disimpulkan bahwa media kartu *U-Em* dapat digunakan dalam pemberian layanan informasi tentang kecerdasan emosional siswa SMP.

**Kata Kunci:** *Media kartu U-Em, kecerdasan emosional siswa.*

## ***DEVELOPMENT OF CARD U-Em MEDIA FOR TRAINING STUDENTS' EMOTIONAL INTELLIGENCE IN JUNIOR SECONDARY SCHOOL***

**Sinthian Susan**  
State Junior Secondary School 4 Malang  
(*SinthianSusan@gmail.com*)

### **ABSTRACT**

*The research objective was to improve the Junior Secondary School students' emotional intelligence through Card U-Em media. A Research and Development (R&D) was conducted in developing the media. The media was validated by an expert and a counselor for their utility, feasibility, accuracy, and relevancy. The media were validated as having acceptability criteria, especially in terms of utility, feasibility, accuracy, and relevancy. The expert's and counselor's validation from Malang University resulted in acceptability with very useful category (mean score 34.4), very feasible category (mean score 17.2), very accurate category (mean score 34.4) and sufficient category (mean score 17.0). Moreover, an improvement was detected on the use of U-Em card for giving information on the students' emotional intelligence.*

**Keywords:** *U-Em card media, emotional intelligence*

## PENDAHULUAN

Manusia memiliki bermacam kecerdasan bawaan dan hasil latihan. Beberapa kecerdasan yang sering dikemukakan adalah kecerdasan intelegensi (*intelligence questions*), kecerdasan emosional (*emotional questions*), dan kecerdasan spriritual (*spiritual questions*). Kecerdasan intelegensi merupakan kecerdasan bawaan yang diturunkan secara generik kepada manusia dan relatif tetap atau sedikit sekali untuk berubah dalam rentang waktu yang sangat lama. Kecerdasan spriritual dan kecerdasan emosioal merupakan kecerdasan yang bisa dilatihkan dan memiliki kemungkinan besar untuk dapat berubah. Tentu kecerdasan-kecerdasan yang dimiliki seseorang dapat saling mendukung untuk menjadikan perkembangan secara optimal setiap orang. Dalam kesuksesan orang dipengaruhi oleh hanya 20% kecerdasan intelegensi, 80% dipengaruhi oleh kecerdasan yang lain utamanya kecerdasan emosional (Goleman, 2015:42).

Seseorang yang memiliki kecerdasan emosional tinggi akan sangat membantu dan berguna dalam kehidupan secara pribadi maupun berelasi dalam lingkungan sosial. Bisa dipahami jika seringkali terdengar kesuksesan seseorang sangat dipengaruhi bagaimana seseorang memiliki kecerdasan emosional. Orang yang terampil dalam kecerdesan emosionalnya akan merasa bahagia dan disukai oleh banyak orang, karena bisa menguasai emosinya, menghormati orang lain, menjadi lebih produktif, memiliki pikiran yang positif. Belajar keterampilan kecerdasan emosional berlangsung sepanjang hayat. Mulai dari masa kanak-kanak hingga masa dewasa. Di antara semua spesies, manusia membutuhkan waktu paling lama untuk mengembangkan otak menjadi benar-benar matang. Meskipun selama masa kanak-kanak, masing-masing wilayah otak tumbuh dengan kecepatan yang berlainan, awal masa pubertas menandai salah satu periode pemangkasan besar-besaran pada seluruh otak. Beberapa wilayah otak yang penting bagi kehidupan emosional termasuk yang paling lambat matangnya. Meskipun wilayah indra telah matang selama masa kanak-kanak dan sistem limbik pada masa pubertas, lobus frontal – tempat pengendalian diri, pemahaman, dan respon yang bijaksana- terus tumbuh sampai akhir masa pubertas, sampai kurang lebih usia enam belas sampai delapan belas tahun.(Goleman, 2015:8).

Sebagai guru BK, penulis memiliki kesempatan yang besar dalam memberikan pelatihan kecerdasan emosional pada siswa SMP yang berada pada masa remaja karena masih dalam tahap pertumbuhan bagian otak penunjang keterampilan kecerdasan emosional.. Saat masa remajapun, mereka mengalami masa yang sulit, dimana masa tersebut merupakan peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Tekanan dan tuntutan dari lingkungan sekitarnya menambah sulit mereka, di samping masa remaja juga masa pencarian identitas diri. Jika pada masa tersebut, mereka tidak dapat mengendalikan emosi-emosi negatif yang muncul atau tidak cerdas mengelola emosi, beberapa permasalahan yang timbul antara lain; menarik diri dari pergaulan atau masalah sosial, cemas dan depresi, memiliki masalah dalam hal perhatian atau berpikir, nakal atau agresif.

Selain ketidakstabilan emosi yang membuat merasa sedih, marah, murung dan sebagainya, remaja pada umumnya juga mengalami masalah dengan perubahan suasana hati (*mood swing*) yang drastis. Kadang merasa senang, lalu mendadak berubah menjadi sedih, kesal, atau marah. Hasil penelitian yang dilakukan di Chicago oleh Mihalyi dan Reed Larson (Achroni, 2014:21) menemukan bahwa remaja rata-rata memerlukan hanya 45 menit untuk berubah dari *mood* senang luar biasa ke sedih luar biasa, sementara orang dewasa memerlukan beberapa jam untuk hal yang sama. Perubahan suasana hari (*mood swing*) yang drastis pada para remaja ini sering kali dikarenakan beban pekerjaan rumah, pekerjaan sekolah, atau kegiatan sehari-hari di rumah. Sebenarnya ketika emosi negatif muncul bisa dilakukan dengan dengan terapi diri sendiri dengan mencari akar masalah, menetralkan energi negatif, dan mencari solusi yang tepat (Rahayu, 2013:15). Namun

pada kenyataannya, seringkali remaja atau bahkan orang dewasa, ketika emosi negatif muncul tidak sempat untuk menenangkan diri tetapi malah meluapkan emosi negatifnya seketika itu juga. Hal ini menunjukkan bahwa seseorang belum mampu mencapai cerdas secara emosional.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis di SMPN 4 Malang, tempat penulis mengajar, ada beberapa hal yang mengusik pikiran penulis. Beberapa peristiwa yang tercatat dan diketahui oleh penulis antara lain: 5 kali perkelahian dipilih untuk menyelesaikan masalah selama semester gasal tp. 2015/2016, kebiasaan siswa baik laki-laki dan perempuan yang suka mengumpat (mesoh) ketika merasa jengkel/kesal hingga dalam peristiwa terkecil, berprasangka negatif terhadap teman, mengarang cerita untuk dapat diterima oleh kelompok teman tertentu, memilih untuk menghindari masalah dan tidak melakukan apa-apa untuk menyelesaikannya, tidak menghormati orang lain baik teman maupun guru, kurang bisa merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, membolos, merokok karena dipaksa orang lain, dll. Mencermati beberapa peristiwa tersebut, dirasakan perlu memberikan pelatihan kecerdasan emosional yang diharapkan berguna ketika siswa akan hidup di masyarakat dengan keberanekaragaman.

Berdasarkan *need assesment* yang dilakukan oleh penulis pada siswa kelas 7 melalui *Google Form*, ditemukan data materi yang ingin mereka dapatkan, yaitu: merencanakan masa depan (66% sangat dibutuhkan), menghargai perbedaan (52,5% sangat dibutuhkan), mengelola emosi (43,3% sangat dibutuhkan), menjadi penolong bagi teman/*peer helper* (43,3 % sangat dibutuhkan), menetapkan tujuan (39% sangat dibutuhkan), *who am i* (36,7% sangat dibutuhkan), dan beberapa alternatif materi lain yang diusulkan oleh siswa. Dari data yang didapat tersebut, materi tentang perencanaan masa depan pada posisi sangat dibutuhkan oleh siswa dan telah dibuat oleh penulis. Materi berikutnya yang sangat dibutuhkan adalah menghargai perbedaan selanjutnya mengelola emosi, untuk kedua materi yang tersebut terakhir ini digabungkan menjadi kecerdasan emosional karena berkaitan. Kecerdasan emosional menjadi prioritas fokus penelitian karena selain data prosentase, penulis juga mengamati masalah-masalah siswa, sehingga melatih kecerdasan emosional sangat diperlukan, tentu tetap menyiapkan materi-materi lainnya sesuai dengan kebutuhan siswa.

Melatih kecerdasan emosional siswa pada masa SMP dirasakan belumlah terlambat. Kecerdasan emosional sepatutnya dilatihkan sepanjang hayat kehidupan manusia. Dengan memberikan pelatihan yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan usia, niscaya mampu dapat merubah tabiat buruk atau bahkan yang disebut dengan temperamen seseorang. Contoh anak yang pada masa kecil suka mengganggu teman atau melukai teman, dengan memberikan dia latihan kecerdasan emosional dengan pendekatan religi atau berempati, ketika dewasa tabiat tersebut bisa berubah menjadi sebaliknya. Manfaat lain dari pelatihan kecerdasan emosional adalah memiliki pemahaman emosional yang baik yang bisa tampak dari beberapa hal antara lain; menurunnya kecemasan dan menarik diri, mampu melabeli perasaan, asertif, peduli pada orang lain, kendali diri, keterampilan bergaul, berkurangnya tindakan kekerasan, dan masih banyak lagi (Goleman, 2015:396).

Tentu hal seperti dimaksud di atas tidak dapat dilakukan sepihak oleh guru BK saja, tetapi memerlukan kerjasama dan dukungan dari personil sekolah lainnya, orang tua dan masyarakat. Metode yang digunakan oleh penulis dalam pelatihan kecerdasan emosional adalah permainan simulasi. Permainan simulasi adalah permainan refleksi tentang peristiwa yang terjadi dalam kehidupan nyata yang dimodifikasi secara sederhana dan menarik dalam sebuah permainan. Simulasi sesungguhnya perpaduan antara bermain peran dan diskusi (Romlah, 2001:118). Beberapa tahapan dalam permainan simulasi adalah pengumpulan informasi kebutuhan masalah yang paling banyak dihadapi siswa, merumuskan tujuan, pengumpulan sumber-sumber yang mendukung permainan, memilih situasi yang ingin diangkat dalam permainan, memilih topik, menentukan siapa yang bisa memainkan, dan membuat alat permainan simulasinya.

Media yang dibuat oleh penulis dalam pelatihan kecerdasan emosional adalah *U-Em*, yang merupakan permainan *U-No* yang dimodifikasi dengan gambar beranekaragam ekspresi emosi dan ditambahi dengan kartu soal yang berisi pertanyaan/tugas yang berkaitan dengan topik kecerdasan emosional. Hal ini dipilih karena sebagian besar siswa SMP khususnya SMPN 4 Malang menyukai permainan *U-No*. Pertanyaan/tugas yang dibuat pada kartu *U-Em* didasarkan pada teori Kecerdasan emosional yang ditulis Daniel Goleman. Indikator dari kecerdasan emosional tersebut antara lain: 1) mengenali emosi sendiri, 2) mengelola emosi diri, 3) memotivasi diri, 4) mengenal emosi orang lain, 5) berhubungan baik dengan orang lain. Berdasarkan uraian yang disampaikan penulis tersebut, maka penulis mengembangkan karya tulis dengan judul Pengembangan Media Kartu *U-Em* Untuk Melatih Kecerdasan Emosional Siswa SMP. Berdasarkan kepada latar belakang sebagaimana tersebut di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini ingin menjawab masalah, apakah media kartu *U-Em* dapat memberikan pelatihan kecerdasan emosional bagi siswa SMP?. Dari rumusan tersebut maka tujuan yang ingin dicapai adalah untuk melatih dan meningkatkan kecerdasan emosional siswa dengan menggunakan media *U-Em*. Diharapkan dari tujuan tersebut, hasil penelitian ini bermanfaat antara lain: 1) Membantu siswa untuk melatih kecerdasan emosional dengan media yang menyenangkan dan aktifitas yang menarik, 2).Membantu guru BK dalam memberikan layanan materi bimbingan pribadi-sosial terkait kecerdasan emosional dan menambah media bimbingan konseling dalam bidang bimbingan pribadi sosial, 3). Membantu menciptakan suasana pembelajaran yang aman dan menyenangkan.serta peningkatan pelayanan Bimbingan Konseling (BK) di SMPN 4 Malang.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggabungan antara kualitatif dan kuantitatif. Artinya teknik analisis data yang digunakan dalam penilaian pengembangan media Kartu *U-Em* dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data berupa komentar, saran, dan kritik dianalisis secara kualitatif. Data secara kualitatif ini dipaparkan secara alamiah seperti apa adanya sebagai bahan pertimbangan untuk revisi dan penyempurnaan media Kartu *U-Em*. Sedangkan data kuantitatif yang diperoleh dari uji ahli dinilai dari empat aspek yaitu, aspek kebergunaan, aspek kelayakan, aspek ketepatan, dan aspek kepatutan (Handarini, 2000). Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan penskoran dengan langkah-langkah sebagai berikut.

Penggunaan media kartu *U-Em* terdapat 10 butir pertanyaan yang masing- masing mempunyai gradasi 1-4. Berdasar hal ini, maka hasil skor minimal yang diperoleh adalah  $10 \times 1 = 10$ . Sedangkan skor maksimal  $10 \times 4 = 40$ . Untuk menentukan kriteria dari hasil penilaian ahli dan calon pengguna produk (guru BK) pada aspek kegunaan dari kartu *U-Em*, maka dibuat 4 kriteria dengan cara sebagai berikut; pertama, melihat skor maksimum, yaitu: 40, kedua, melihat skor minimum, yaitu: 10, ketiga, menghitung beda skor maksimum dengan skor minimum, yaitu:  $40 - 10 = 30$ , keempat menentukan interval untuk memperoleh 4 kriteria tersebut, dengan jalan membagi 4 perolehan beda skor maksimal dengan minimal  $30/4 = 7,5$  yang dibulatkan menjadi 7. Selanjutnya menentukan kriteria berdasar penggolongan skor-skor tersebut dengan menggunakan interval 7, seperti terlihat pada table 3.2 berikut

**Table 3.2 kriteria penggolongan skor pada aspek kegunaan**

Penggolongan skor	Kriteria
10<17	Tidak berguna
18<25	Kurang berguna
26<33	Berguna
34-40	Sangat berguna

Prosedur penggolongan kriteria aspek kelayakan ini sama dengan prosedur penggolongan kriteria aspek kegunaan media PoKari. Ada 5 butir pertanyaan pada aspek ini dengan gradasi 1-4. Berdasar hal ini, maka skor maksimal  $4 \times 5 = 20$

dan skor minimal  $1 \times 5 = 5$ . Beda skor maksimal dengan minimal adalah  $20 - 5 = 15$ . Selanjutnya skor beda dibagi 4 yakni  $15/4 = 3,75$  yang dibulatkan menjadi 3. Hasil pembagian tersebut digunakan untuk menentukan kriteria seperti pada table 3.3 di samping ini:

Dalam aspek kelayakan ada 10 butir pertanyaan, dengan gradasi 1-4. Berdasarkan hal tersebut, maka skor minimal adalah  $10 \times 1 = 10$ , sedangkan skor maksimal  $4 \times 10 = 40$ . Kemudian menentukan beda skor maksimal dengan minimal yaitu  $40 - 10 = 30$ . Selanjutnya untuk menentukan kriteria penggolongan maka nilai beda 30 tersebut dibagi 4 sehingga hasilnya  $30/4 = 7,5$  yang dibulatkan menjadi 7. Table 3.4 menunjukkan kriteria pada aspek ketepatan.

Dalam aspek kepatutan ada 5 butir pertanyaan, dengan gradasi 1-4. Berdasarkan hal tersebut, maka skor minimal adalah  $5 \times 1 = 5$ , sedangkan skor maksimal  $4 \times 5 = 20$ . Kemudian menentukan beda skor maksimal dengan minimal yaitu  $20 - 5 = 15$ . Selanjutnya untuk menentukan kriteria penggolongan maka nilai beda 15 tersebut dibagi 4 sehingga hasilnya  $15/4 = 3,75$ . Dibulatkan menjadi 3. Table 3.5 menunjukkan kriteria pada aspek kepatutan.

Uji ahli Kartu *U-Em* ini dilakukan kepada 2 ahli dengan kriteria ahli tersebut memiliki kompetensi profesional dalam bidangnya dan memenuhi kriteria yang telah ditetapkan oleh pengembang. Adapun kriteria ahli bimbingan konseling adalah: 1) dosen bimbingan konseling di S1 atau program pasca sarjana, 2) telah menjadi dosen minimal 5 tahun, 3) pendidikan magister atau doktor bimbingan konseling, 4) aktif dalam pemberdayaan konselor baik tingkat regional maupun nasional.

Ahli yang dipilih adalah Imanuel Hitipeuw dan Nugraheni Wareh Utami. Penilaian media kartu *U-Em* ini juga dilakukan oleh rekan sejawat yaitu Maria Immaculata, Nining Pujiati, dan Debby Deboranty H,. Hasil dari uji ahli dan rekan sejawat, terdiri dari kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1) Angket Siswa berupa kebermanfaatan dan kemenarikan media kartu *U-Em*. 2) Hasil Penilaian Ahli dan Rekan Sejawat Berdasarkan data yang diperoleh dari penilaian ahli dan rekan sejawat, Subjek untuk pelatihan ini adalah siswa kelas 7i SMPN 4 Malang Tp. 2016/2017 dengan jumlah siswa 35. Uji efektifitas dilakukan secara sederhana dengan menggunakan *pre test* dan *post tes*.

**Table 3.3 kriteria penggolongan skor pada aspek kelayakan**

Penggolongan skor	Kriteria
5<8	Tidak layak
9<12	Kurang layak
13<16	Layak
17-20	Sangat layak

**Table 3.4 kriteria penggolongan skor pada aspek ketepatan**

Penggolongan skor	Kriteria
10<17	Tidak tepat
18<25	Kurang tepat
26<33	Tepat
34-40	Sangat tepat

**Table 3.5 kriteria penggolongan skor pada aspek kepatutan**

Penggolongan skor	Kriteria
5<8	Tidak patut
9<12	Kurang patut
13<16	Patut
17-20	Sangat patut

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Aplikasi Praktis dalam Pembelajaran

Permainan dilakukan secara berkelompok, jumlah kelompok sesuai dengan jumlah siswa dibimbing oleh guru BK yang harus terlebih dulu membaca buku panduan dalam menggunakan media *U-Em*. Pelatihan kecerdasan emosional dengan permainan *U-Em* dilakukan dalam bimbingan klasikal 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu @40 menit atau bagi guru

BK yang tidak mendapatkan jam masuk kelas maka dapat dijadikan program bimbingan kelompok. Berikut adalah tahapan yang telah penulis lakukan, yaitu memberikan layanan tentang kecerdasan emosional dengan menggunakan media kartu *U-Em*. Durasi permainan dilakukan oleh beberapa kali pertemuan sebagaimana dijelaskan berikut.

Pertemuan I, langkah-langkah yang dilakukan: 1). Guru BK membentuk kelompok. 2). Masing-masing kelompok ada pemandu (pemandu bisa diambil dari sesama siswa yang telah dibekali cara bermain *U-Em*), 3). Masing-masing pemandu/pemimpin kelompok membacakan aturan permainan, 4). Aspek yang dilatihkan pada pertemuan pertama ini adalah mengenali emosi diri, mengelola emosi, dan memotivasi diri sendiri

Aturan permainan *U-Em*, yang di adopsi dari aturan permainan UNO

1. Menggunakan satu pak kartu *U-Em*. Pak kartu *UNO* standar memiliki 108 kartu yang terdiri dari: empat kartu berwarna (Biru, Hijau, Merah, dan Kuning), kartu *Action* (*Draw 2*, *Reverse*, dan *Skip*), kartu *Wild*, dan kartu *Wild Draw Four*.
2. Memilih bandar dengan mengambil satu kartu. Pemain dengan nilai tertinggi yang menjadi bandar. Dalam hal ini, kartu *Action* (termasuk kartu *Wild* dan *Wild Draw Four*) memiliki nilai nol.
3. Membagikan tujuh kartu pada masing-masing pemain dan letakkan sisa kartunya menghadap ke bawah di tengah meja. Tumpukan kartu ini disebut sebagai kartu minuman.
4. Membalikkan kartu teratas dari kartu minuman dan letakkan di sebelahnya untuk memulai tumpukan buangan.
5. Bergantian bermain dimulai dari pemain di sebelah kiri bandar dan searah jarum jam.
6. Meletakkan satu kartumu di tumpukan buangan jika giliranmu tiba. Kartumu harus memiliki angka, warna, atau tulisan yang sama seperti kartu di tumpukan buangan, kecuali kamu memiliki kartu *Wild*. Jika kamu memiliki kartu ini, kamu dapat memilih warna kartu yang akan dimainkan.
7. Mengambil satu kartu jika kamu tidak bisa membuang kartu. Buanglah kartu yang kamu ambil jika bisa. Jika tidak, maka giliran pemain selanjutnya.
8. Sebelum mengambil kartu di “minuman”, kamu wajib mengambil kartu soal *U-Em* terlebih dahulu. Jika ada pemain yang tidak melakukan tugas di kartu aktifitas/waktu melebihi batas yang diberikan, maka pemain tersebut diminta untuk mengambil 4 kartu sebagai sangsi.
9. Menyebutkan warna yang kamu pilih saat kamu membuang kartu *Wild* ke tumpukan buangan. Kamu bisa memainkan kartu *Wild* kapanpun dan meminta kartu warna apapun selama itu adalah giliranmu.
10. Menyebutkan Sebutkan warna yang kamu pilih saat kamu membuang kartu *Wild DFour* ke tumpukan buangan. Saat kamu membuang kartu *Wild Draw Four*, pemain selanjutnya harus mengambil empat kartu dari tumpukan kartu minuman.
11. Mengikuti perintah dari kartu *Action* yang dibuang ke tumpukan buangan oleh pemain sebelumnya. Artinya, kamu mungkin bisa mengambil dua kartu, dilewati gilirannya, atau bahkan mengambil empat kartu.
12. Mengingat untuk mengatakan *U-Em* saat kamu memiliki satu kartu tersisa di tanganmu. Jika kamu lupa mengatakan *U-Em* dan pemain lainnya mengetahuinya, kamu harus mengambil dua kartu.
13. Permainan berakhir jika waktu pembelajaran selesai atau sudah ada pemenang yaitu peserta yang kartunya sudah habis. Jika hingga waktu pembelajaran selesai belum

ada yang habis, maka pemenangnya adalah dengan cara menghitung skor kartu yang tersisa, yang paling sedikit nilai kartunya adalah pemenangnya.

14. Berikut caramu menghitung skor di *U-Em*: (1) Jumlahkan semua kartu yang tersisa di tangan pemain. (2) Hitunglah kartu sesuai angkanya (0-9). (3) Hitunglah kartu *Draw Two*, *Skip*, dan *Reverse* sebanyak 20 poin. (4) Hitunglah kartu *Wild* dan *Wild Draw Four* sebanyak 50 poin. (5) Berikan semua poin pada pemenang setiap ronde

Pertemuan II, langkah-langkah yang dilakukan: 1) Mereview pertemuan pertama, 2). Guru BK membentuk kelompok. 3). Masing-masing kelompok ada pemandu (pemandu bisa diambil dari sesama siswa yang telah dibekali cara bermain *U-Em*). 4). Masing-masing pemandu/pemimpin kelompok membacakan aturan permainan. 5). Aspek yang dilatihkan pada pertemuan kedua ini adalah memahami emosi orang lain dan menjalin hubungan dengan orang lain.

Pertemuan III, langkah-langkah yang dilakukan: 1). Mereview pertemuan pertama dan kedua. 2). Sharing tentang konsep dan praktik kecerdasan emosional

Berikut ini beberapa gambar foto yang memperkuat gambaran pelaksanaan tahapan-tahapan seperti tersebut di atas.



Gambar 3.4 Pelaksanaan Permainan Kartu *U-Em*

Secara kuantitatif, dari hasil angket siswa berupa kebermanfaatan dan kemenarikan media kartu *U-Em* menunjukkan secara keseluruhan siswa memilih bahwa media Kartu *U-Em* menarik, ada beberapa siswa yang merasa kurang dapat melatih aspek keterampilan kecerdasan emosionalnya dikarenakan mereka memang tidak mendapatkan giliran untuk

mengambil kartu soal. Bagi siswa yang demikian, maka keterampilan emosional nya dapat dilatihkan melalui lembar kerja siswa dan lembar refleksi siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari penilaian ahli dan rekan sejawat, menunjukkan bahwa media kartu *U-Em* memenuhi kriteria akseptabilitas ditinjau dari aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan tampilan media. Media kartu *U-Em* ada pada kategori Sangat Berguna (skor rata-rata 35,4), Sangat Layak (skor rata-rata 17,2), Sangat Tepat (skor rata-rata 34,4), dan Sangat Patut (skor rata-rata 17). Subjek untuk pelatihan ini adalah siswa kelas 7i SMPN 4 Malang Tp. 2016/2017 dengan jumlah siswa 35. Uji efektifitas dilakukan secara sederhana dengan menggunakan pre test dan post tes. Hasil rata-rata menunjukkan bahwa adanya peningkatan 10,4 %, dibuktikan dengan hasil prestes 73,6% dan posttes 84%.

Secara kualitatif, kendala yang dihadapi adalah budaya dari masyarakat Indonesia yang belum bisa terbuka dan spontan (karen sungkan), sehingga perlu diberikan durasi yang agak lama untuk pertanyaan yang terkait dengan “menceritakan”, serta perlu dibantu “klu” untuk mengungkap perasaan/pengalaman siswa.

## **B. Analisis Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran**

Dari segi kegunaan, pelatihan keterampilan emosional sangat berguna. Ada beberapa alternatif metode yang digunakan dalam pelatihan kecerdasan emosional, penulis memilih menggunakan media kartu *U-Em* yang dinilai berguna bagi siswa.

Dari segi waktu memang permainan ini memiliki keterbatasan, sehingga solusi dalam hal mengatasi waktu adalah bisa dilakukan 3 kali pertemuan dengan membagi beberapa indikator menjadi satu pertemuan atau bagi guru BK yang tidak mendapat jam masuk kelas, maka bisa dijadikan bimbingan kelompok diluar jam pembelajaran. Dalam permainan ini, jika dilakukan di dalam kelas, maka memerlukan beberapa fasilitator. Jika jumlah guru BK tidak memungkinkan untuk membantu di dalam kelas, maka bisa disolusikan memilih fasilitator dari teman sebaya (siswa) yang telah terlebih dahulu diberikan pelatihan permainan ini.

Media kartu *U-Em* ini telah dijadikan media dalam pemberian layanan klasikal di kelas. Berdasarkan pengamatan dari penulis, respon siswa sangat positif. Hal ini dibuktikan dengan: 1) siswa antusias dalam mengikuti layanan, 2) siswa merasa *enjoy* dengan pembelajaran yang dilakukan, dan 3) kebutuhan siswa akan layanan bimbingan pribadi sosial terbantu dibuktikan dengan siswa berani melakukan tugas kartu soal, yang secara tidak langsung akan membantu siswa untuk mengeksplor dirinya terkait kecerdasan emosional nya.

Peningkatan yang terjadi hanya 10,4%, karena subjek penelitian yang dipilih adalah merupakan kelas seni yang merupakan siswa yang memiliki rasa percaya diri yang tinggi, intensitas waktu bersama nya lebih lama dibanding dengan kelas yang lain, tetapi kadangkala sering terjadi “bermuka dua”, apa yang disampaikan di depan tidak sesuai dengan sebenarnya. Siswa mengalami kesulitan dalam mempersuasi temannya, karena selama ini mereka cenderung memaksa jika meminta bantuan temannya. Diperlukan seni khusus untuk melakukan persuasif, yaitu memilih waktu yang tepat dan mengontrol ego kita (Yuanita, 2010 hlm. 46).

Hambatan secara teknis yang dialami penulis antara lain; 1) siswa membutuhkan waktu yang agak lama untuk melakukan aktifitas yang ada di kartu soal, 2) kadangkala fasilitator lupa memberikan penjelasan maksud yang ada di kartu soal. Kekurangan ini akan menjadi bahan refleksi bagi penulis untuk memperbaiki pemberian layanan klasikal berikutnya terutama pada bimbingan pribadi sosial.

### C. Diseminasi

Proses penggandaan media kartu *U-Em* sangat mudah karena sudah ada file, sehingga tinggal mencetak yang memakan biaya kurang lebih Rp 35.000. Penulis sendiri telah membagikan media ini kepada rekan-rekan sejawat pada lingkup sekolah sendiri dan telah dipublikasikan pada forum MGBK pada Selasa, 14 Februari 2016 di SMPN 6 Malang.



Gambar 3.4 Desiminasi di kegiatan MG

## SIMPULAN

### A. Simpulan

Berdasar kepada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu *U-Em* untuk melatih kecerdasan emosional efektif bagi siswa SMP. Kecerdasan emosional dimaksud meliputi peendalian emosi sendiri, peengelolaan emosi diri, motivasi diri, pengenalan emosi orang lain,, membangun hubungan baik dengan orang lain. Hal ini diperkuat dengan oleh indikator bahwa media kartu *U-Em* memenuhi kriteria akseptabilitas ditinjau dari aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan tampilan media. Media kartu *U-Em* ada pada kategori Sangat Berguna (skor rata-rata 35,4), Sangat Layak (skor rata-rata 17,2), Sangat Tepat (skor rata-rata 34,4), dan Sangat Patut (skor rata-rata 17). Uji efektifitas dilakukan secara sederhana dengan menggunakan *pre test* dan *post tes*. Hasil rata-rata menunjukkan bahwa adanya peningkatan 10,4 %, dibuktikan dengan hasil prestes 73,6% dan posttes 84%.

### B. Saran

1. Kepada para konselor dapat menggunakan media kartu *U-Em* dalam memberikan layanan bimbingan pribadi sosial tentang kecerdasan emosional bagi siswa SMP.
2. Kepada para pada peneliti berikutnya yang ingin mengembangkan penelitian ini, dapat dibanding keefektifannya dengan metode yang berbeda misalnya adalah billioterapi atau sinematerapi.
3. Kepada para guru Bimbingan Konseling (BK), masing-masing aspek kecerdasan emosional bisa dilatihkan lebih dari satu kali pertemuan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan terselesaikannya karya tulis ilmiah ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimah kasih kepada: 1) Direktur Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan yang telah memberikan subsidi dana penelitian dan pembimbingan penulisan artikel untuk jurnal. 2). Editor jurnal Didaktika Pendidikan Dasar yang telah memberikan masukan dan koreksi untuk memperbaiki artikel ini sehingga artikel ini dapat diterbitkan dalam jurnal tersebut. 3). Kepala sekolah SMP Negeri 4 Malang yang telah memberikan izin dan motivasi sehingga penulis dapat merampungkan penulisan karya tulis ini dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen.** 2014. *Rechange Your Spirit*. Jogjakarta: Trans Idea Publishing. Ancok,
- Aditya, Z.** 2015. *Berbagai Terapi Jitu Atasi Emosi Sehari-hari*. Yogyakarta: Flashbooks.
- Djamaludin.** 2012. *Psikologi Kepemimpinan & Inovasi*. Jakarta: Erlangga.
- Goleman, Daniel.** 2015. *Emotional Intelligence*. Jakarta: Gramedia.
- Gunawan, W.H.** 2012. *Genius Learning Strategy*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Handarini, D.M.** 2000. *Pengembangan Model Pelatihan Keterampilan Sosial Bagi Siswa Sekolah Menengah Umum Terpadu*. UM: Disertasi (tidak diterbitkan)
- Martin, Anthony, D.** 2003. *Emotional Quality Management*. Jakarta: Arga.
- Prawitasari, E. Johana.** 2011. *Psikologi Klinis: Pengantar Terapan Mikro dan Makro*. Jakarta: Erlangga.
- Rahayu, Irma.** 2016. **Emotional Healing Therapy. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.**
- Romlah, Tatiek.** 2001. *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Said, A & Budimanjaya, A.** 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Santrock, W. John.** 2003. *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga. Segal, Jeanne. 2002. *Kepekaan Emosional*. Bandung: Kaifa.
- Susan, Sinthian.** 2011. *Pengembangan Panduan Pelatihan Keterampilan Peer Helping Bagi Siswa SMP*. UM: Tesis. Tidak diterbitkan
- Yuanita, S.** 2010. *Sukses Berbicara Dan Berkomunikasi*. Yogyakarta: Genius.
- Panduan Permainan U-No. (Sumber: Online <http://id.wikihow.com/Bermain-UNO> di akses 27 Januari 2017)

## **PENGGUNAAN MEDIA CAKRAM DAUR METAMORFOSIS (CD-M) DALAM PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Siti Rohana Arifah**  
SD Al Falah Darussalam  
(umi.abid@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengatasi masalah waktu dalam mengamati daur hidup hewan dengan metamorfosis, mengetahui keefektifan media dalam pembelajaran IPA, meningkatkan pemahaman siswa tentang materi daur hidup hewan dengan metamorphosis, dan meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran. Media pembelajaran “Cakram Daur Metamorfosis (CD-M)” digunakan dalam pembelajaran untuk mengurutkan tahapan daur hidup hewan dengan metamorfosis dan membedakan hewan-hewan yang mengalami metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Delevopment* (R & D), dengan pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan hasil evaluasi nilai. Data dianalisis secara deskriptif maupun kuantitatif serta sudah divalidasi oleh ahli media dengan nilai validasi sebesar 92%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media “CD-M” cukup efektif dalam mengatasi permasalahan waktu, meningkatkan antusiasme siswa, dan ketuntasan hasil belajar.

**Kata Kunci:** *CD-M (Cakram Daur Metamorfosis), IPA.*

## ***USE OF METAMORPHOSIS RECYCLED MEDIA FOR NATURAL SCIENCE IN ELEMENTARY SCHOOL***

**Siti Rohana Arifah**  
Public Elementary School Al Falah Darussalam  
(umi.abid@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*The research objective was to solve problems in time management in animal's recycled life through metamorphosis, effectiveness of metamorphosis, children's comprehension on metamorphosis, and teacher's skill in making media. The recycled media were used for sequencing animals' life phases of animals. This research was modelled in a Research and Development. Data were collected through observation, interview and validated by experts on media with 90% between the two judges. Data were analyzed descriptively and quantitatively. Results show that the use such media could solve on time management effectively. Moreover, the children's enthusiasm and minimum mastery level were improved.*

**Keywords:** *CD-M (Cakram Daur Metamorfosis), natural science.*

## PENDAHULUAN

Pelajaran IPA atau di sebut juga Ilmu Pengetahuan Alam yang pada kurikulum sebelumnya (KTSP) merupakan pelajaran yang berdiri sendiri dan terpisah dengan pelajaran lainnya. Setelah berlakunya kurikulum 2013 terutama di sekolah dasar, pendidikan IPA disampaikan secara terpadu dengan pelajaran lain. Pembelajaran muatan IPA pada kurikulum 2013 disampaikan terpadu dengan pembelajaran muatan yang lain (tematik). Pelajaran IPA sebagai muatan yang terpadu mulai muncul di kelas IV sampai kelas VI sekolah dasar. Kurikulum 2013 dirancang untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam ranah pengetahuan, ketrampilan dan sikap secara utuh. Proses pencapaiannya dilaksanakan dengan memadukan ketiga ranah tersebut melalui pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Kendala yang paling sering dihadapi oleh guru dalam menerapkan kurikulum 2013 adalah pemilihan model pembelajaran.

Pelajaran IPA sendiri mempunyai ciri khas yaitu ilmu yang mempelajari tentang fenomena alam, teknologi, dan proses alam. Sri Sulistyorini (2007:39) berpendapat bahwa “Pembelajaran IPA menekankan proses penemuan siswa sehingga bukan hanya siswa menguasai sistematika dan pengetahuan yang berupa fakta maupun konsep”. Pembelajaran IPA bertujuan agar siswa dapat menguasai pengetahuan, fakta, konsep, prinsip, proses penemuan dan memiliki sikap ilmiah sehingga pemberian pengalaman langsung sangat diperlukan sehingga siswa dapat mencari dan berbuat”. (Amalia Sapriati, dkk, 2016: 2.3). hal ini pun ditekankan oleh Sri Sulistyorini, 2007: 40 bahwa Tujuan Pembelajaran IPA di SD agar siswa dapat; (1) Mengembangkan rasa ingin tahunya dan sikap positif terhadap ilmu sains dan teknologi; (2) Mengembangkan ketrampilan proses dalam menyelidiki alam, memecahkan masalah dan membuat keputusan; (3) Mengembangkan pengetahuan dan pemahamannya terhadap konsep sains dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari; (4) Mengalihkan pengetahuan, ketrampilan dan pemahaman ke bidang pengajaran lain; (5) Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam; (6) Menghargai bermacam bentuk ciptaan Tuhan di alam semesta ini untuk dipelajari.”

Kurikulum 2013 lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Hal ini menjadi kendala pada Pembelajaran tematik yang dilakukan di kelas IV SD Al Falah Darussalam, materi “*Daur Hidup Hewan dengan Metamorfosis*” muatan IPA belum memanfaatkan media pembelajaran yang memadai dan belum sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai dan hanya mengandalkan analisa bacaan yang ada dalam buku siswa tema 6 “*Cita-citaku*”. Karena tidak ada media yang memadai untuk menjelaskan materi ini dan hanya pengamatan gambar daur hidup hewan yang ada dalam buku siswa menyebabkan siswa cenderung pasif. Selain itu, pemahaman siswa tidak menyeluruh terutama tentang istilah-istilah IPA yang banyak dijumpai dalam materi daur hidup seperti imago, nimfa, pupa, larva dan lain-lainnya. Untuk itu, guru dituntut untuk berkreasi membuat media sendiri agar pesan yang akan disampaikan guru dalam pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik.

Perubahan perilaku dari siswa yang ditandai dengan adanya perubahan kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar dari proses pembelajarannya ini dapat membuat proses belajar mengajar terhambat. Sesuai dengan pernyataan Ngalim Purwanto (2010: 106) menyebutkan bahwa hasil belajar bisa dipengaruhi beberapa faktor sebagai berikut “Faktor dari luar seperti faktor lingkungan (alam maupun sosial) dan faktor instrumental (kurikulum, guru, sarana, administrasi dan manajemen) sedangkan faktor dari dalam seperti faktor fisiologi (kondisi fisik, panca indera dsb) dan faktor psikologi (minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dsb)”.

Sesuai menurut Sri Anitah (2007: 2.19) mengemukakan bahwa “hasil belajar di peroleh dari adanya perubahan perilaku siswa dari seluruh aspek dan menyatu secara utuh menyeluruh”. Sedangkan menurut Nana Sudjana (2010: 22) berpendapat bahwa “hasil belajar diperoleh setelah siswa menerima pengalaman belajarnya”. Oemar Hamalik (2009:30) juga berpendapat bahwa “hasil belajar dapat tercapai jika seseorang telah belajar dan terjadi perubahan tingkah laku dari siswa.” Serta menurut Purwanto (2010:44) mengemukakan bahwa “hasil belajar terbentuk dari dua kata “hasil” yang menunjukkan perolehan dari suatu aktivitas “belajar” Oleh karena itu untuk membantu proses belajar mengajar serta meminimalis kondisi tersebut maka tanggung jawab seorang pengajar ialah mengakomodasi, kreatif, dan kritis. Ada pun Desmita (2011:36) mengungkapkan bahwa “Hal yang dilakukan guru adalah mengembangkan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam membangun konsep”. Pembelajaran menurut Syaiful Sagala (2010:61), “merupakan proses membelajarkan siswa dengan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”. Adapun menurut pembelajaran juga dapat diartikan “proses penyampaian pengetahuan kepada siswa” (Oemar Hamalik, 2009: 25).

Kreasi guru dalam membuat media pembelajaran akan membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Menurut Sardiman (2007:7), “Media merupakan bentuk komunikasi tercetak berupa segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Sedangkan menurut Trianto (2009: 199) yang dimaksud dengan media adalah “Bagian dari strategi pembelajaran dimana pesan akan disampaikan kepada penerima. Media juga merupakan komponen untuk “menyampaikan pesan dari pengirim pesan berupa materi pembelajaran kepada penerima pesan sehingga terjadilah proses pembelajaran” (Sardiman, 2007:7). Materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai merupakan pesan yang akan disampaikan ke penerima”.

Sedangkan manfaat dan seberapa penting media harus ada dalam proses pembelajaran di kelas dapat dijelaskan Azhar Arsyad (2009:27) adalah sebagai berikut “Manfaat media dalam pembelajaran adalah untuk (1) Memperjelas penyajian informasi sehingga tujuan pembelajaran tercapai; (2) Meningkatkan dan menarik perhatian siswa sehingga termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran sesuai kemampuan dan minatnya; (3) Mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu; (4) Memberikan pengalaman langsung kepada siswa serta memungkinkan adanya interaksi langsung dengan guru”.

Sedangkan Fathurrohman, dkk (2009) mengemukakan manfaat media dalam proses pembelajaran antara lain adalah untuk: (1) Menarik perhatian siswa sehingga lebih fokus dalam pembelajaran; (2) Membantu siswa menjadi lebih memahami terhadap materi yang diajarkan; (3) Memperjelas pesan yang akan disampaikan agar tidak bersifat verbalistik (bentuk kata-kata); (4) Mengatasi keterbatasan ruang belajar; (5) Pembelajaran menjadi lebih bermakna; (6) Waktu pembelajaran lebih efektif; (7) Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran”.

Berdasarkan hasil penelitian Tri Mulyani (2013) maupun Budi Iskandar (2015) tentang perlunya media pembelajaran seperti video animasi maupun media gambar untuk menjelaskan materi daur hidup dengan metamorfosis dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ini. Hal ini diperlukan karena banyak siswa yang belum pernah melihat tahapan daur hidup hewan dengan metamorfosis secara lengkap. Sedangkan bila dilakukan pengamatan langsung maka memerlukan waktu yang sangat lama. Sebagaimana dikemukakan di atas, untuk keefektifan media dalam pembelajaran. Untuk itu, alternatif untuk penyelesaian permasalahan yang dihadapi guru di lapangan, penulis mencoba mengembangkan media yang diberi nama

“CD-M” atau singkatan dari **Cakram Daur Metamorfosis**. Media ini berupa 4 buah lingkaran yang berdiameter berbeda dan disatukan dengan mur baut sehingga bisa diputar. Setiap lingkaran dibagi menjadi 6 atau 8 warna yang nantinya mewakili dari daur hewan yang akan diurutkan. Media ini menggunakan bahan yang mudah didapat seperti kardus/kertas duplek tebal serta kain perca dari flanel. Melalui penggunaan media ini, penyampaian materi muatan IPA tentang daur hidup hewan dengan metamorfosis akan lebih mudah dengan siswa merangkai pemahaman sendiri dengan mencoba mengurutkan gambar-gambar yang ditempel pada urutan yang tepat dan mereka akan lebih memahami istilah maupun urutan daur hidup hewan.

Tujuan penggunaan media “**Cakram Daur Metamorfosis (CD-M)**” ini adalah Mengatasi lamanya waktu pengamatan daur hidup hewan dengan metamorphosis, Mengetahui keefektifan media “**Cakram Daur Metamorfosis (CD-M)**” dalam pembelajaran IPA, Meningkatkan pemahaman siswa tentang daur hidup hewan sehingga hasil belajarnya menjadi meningkat, dan Meningkatkan ketrampilan guru dalam merancang media yang digunakan dalam pembelajaran. Serta dapat memberikan manfaat bagi Siswa yaitu: (1) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi daur hidup hewan; (2) Meningkatkan hasil belajar siswa, dan Meningkatkan kerjasama memecahkan permasalahan dalam pembelajaran IPA. Ada pun penggunaan media CD-M dapat bermanfaat juga untuk Guru dalam (1) Meningkatkan profesionalisme guru; (2) Menambah pengetahuan dan ketrampilan guru tentang pentingnya mengukur hasil belajar hasil belajar siswa, dan (3) Membantu guru dalam memperbaiki strategi pembelajarannya serta memiliki manfaat bagi Teman Sejawat dan Sebagai bahan rujukan untuk memperbaiki strategi pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Al Falah Darussalam, Jl. Nusa Indah D-1, Wisma Tropodo, Waru, Sidoarjo, Jawa Timur. Media ini digunakan dalam pembelajaran tematik tema 6: Cita-citaku khususnya muatan IPA tentang daur hidup hewan di kelas 4 semester 2 dengan menggunakan kurikulum 2013.

### 1. Bahan yang dibutuhkan

Bahan-bahan yang dibutuhkan dalam membuat media “CD-M” (Gambar 3.1) adalah kertas duplex tebal, triplek, kain perca flanel warna-warni (6 atau 8 warna), mur baut, kertas kado motif yang sesuai, plastik, label keterangan gambar, gambar-gambar hewan yang bermetamorfosis dan perekat tas. Sedangkan alat yang dipakai dalam proses pembuatannya adalah lem, gunting, penggaris, busur, jangka, dll. Bahan dan alat yang sudah terkumpul kemudian dilakukan proses pembuatan media “CD-M”.



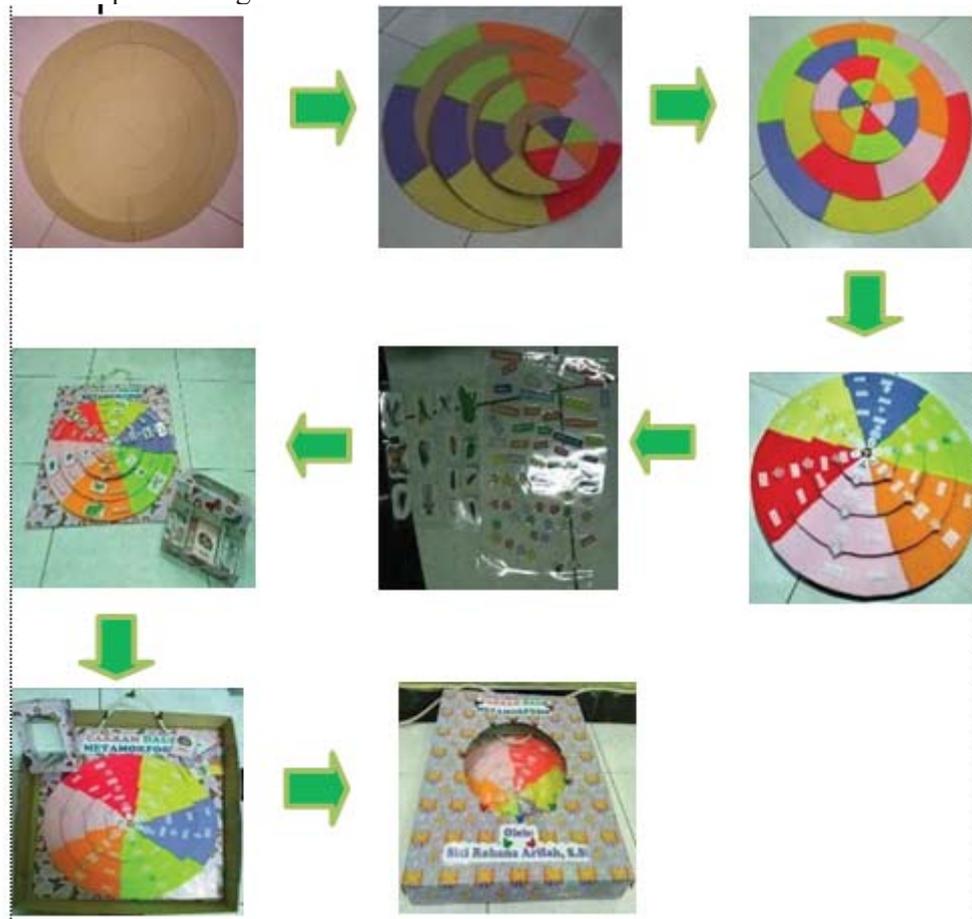
Gambar 3.1 Bahan untuk membuat media

### 2. Simulasi pembuatan media

Simulasi rancangan inovasi ini dengan menghadirkan putaran cakram dimana satu lingkaran mewakili satu tahapan daur hidup hewan dengan cara

- a. Kertas duplek di buat untuk membuat 4 lingkaran dengan masing-masing berdiameter 11,5 cm; 21,5 cm; 32,5 cm dan 42 cm.

- b. Kemudian masing-masing lingkaran di bagi menjadi 8 atau 6 bagian (sesuai kebutuhan berapa hewan yang mau diurutkan).
- c. Masing-masing bagian ditempeli dengan kain flanel yang berbeda warna di setiap bagian (sesuai pembagian tadi 8 atau 6 warna).
- d. Setelah itu, keempat lingkaran disusun pada papan triplek yang telah dilapisi kertas kado dari yang terkecil dan terbesar diameternya dan direkatkan dengan mur baut agar bisa diputar.
- e. Beri lubang pada triplek agar bisa digantung di depan kelas.
- f. Kemudian masing-masing bagian warna direkatkan perekat tas untuk menempelkan gambar hewan maupun label keterangan.
- g. Media siap untuk digunakan



Gambar 3.2 Alur simulasi media “CD-M”

Aplikasi pemanfaatan karya inovasi media “CD-M” dalam proses pembelajaran dapat dipaparkan sebagai berikut

### 1. Mekanisme pemanfaatan dalam proses pembelajaran

Sebelum media “CD-M” digunakan, siswa di minta membaca, mengamati gambar dan menganalisa isi bacaan tentang daur hidup yang ada di buku siswa tema 6 „Cita- citaku“. Kemudian siswa ditanya tentang materi daur hidup hewan dan guru memberikan penguatan jika siswa sudah memahami dengan baik dan menjelaskan kembali jika ada siswa yang masih kurang memahami (Gambar 3.3). Sebelumnya, guru menerangkan cara penggunaan media “CD-M” untuk mengetahui urutan daur hidup hewan yang

akan dicari dan membedakan mana kelompok hewan yang termasuk mengalami metamorfosis sempurna dan mana kelompok hewan yang termasuk mengalami metamorfosis tidak sempurna.

Media ini, dimainkan secara kelompok secara bergantian antar anggota kelompok dengan cara semua anggota kelompok mengambil kartu soal sesuai warna yang diinginkan (masing-masing mengambil 1 kartu soal) (Gambar 3.4). Setelah semua mendapat kartu soal dan membaca soal yang ada dalam kartu soal (misal: katak). Ini berarti siswa A diminta mengurutkan tahapan daur hidup katak dari telur sampai imago katak. Sebelum siswa menempelkan gambar tahapan daur hidup hewan yang dicari, siswa diminta memutar cakram 1 sampai dengan 4 sampai keempat cakram menunjukkan warna yang sama dalam satu garis.

Kemudian, siswa diminta mengambil gambar hewan yang akan diurutkan pada kotak penyimpanan (Gambar 3.5). Setelah diurutkan, siswa menempelkan pada media "CD-M" sesuai warna yang ada pada kartu soal. Lalu, siswa menempelkan label keterangan gambar pada tempat yang sudah disediakan (di samping gambar).

Setelah satu siswa selesai melengkapi daur hidup hewan yang dicari maka bisa dilanjutkan untuk pemain kedua dari mengambil kartu soal sampai menempelkan label keterangan sampai seluruh warna terisi penuh tahapan daur hidup hewan. Guru akan memeriksa hasil kerja siswa apakah sudah tepat atau belum penempelan gambar maupun label keterangannya. Jika semua warna sudah terisi penuh, masing-masing kelompok menentukan kelompok hewan yang termasuk mengalami metamorfosis sempurna dan kelompok hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna. Siswa melakukan diskusi (Gambar 3.6) dan dapat menuliskannya di dalam lembar evaluasi. Untuk lebih lengkapnya

langkah penerapan media dalam proses pembelajaran ada dalam lampiran 9 (RPP).



Gambar 3.3 Guru menerangkan cara penggunaan media „CD-M“



Gambar 3.4 Siswa mengambil kartu soal



Gambar 3.5 Siswa menempelkan tahapan daur hidup hewan



Gambar 3.6 Siswa melakukan diskusi hasil pengurutan tahapan daur hidup hewan

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam aplikasi inovasi pembelajaran media “Cakram Daur Meta-morfosis (CD-M)” ada 2 pengumpulan data yaitu data kualitatif dengan pengamatan langsung oleh observer selama berlangsungnya siklus dan data kuantitatif diperoleh dari nilai hasil evaluasi siswa.

### 1. Data hasil aplikasi dengan menggunakan media “Cakram Daur Metamorfosis (CD-M) model 1

Menurut pengamatan observer pada pelaksanaan siklus 1, konsentrasi siswa sangat baik pada awal pembelajaran. Ketika guru menjelaskan tentang materi daur hidup hewan dan dilanjutkan dengan memperkenalkan media “CD-M” model 1 siswa semakin bersemangat untuk segera bisa menggunakan media ini. Dan pada akhir pembelajaran, observer mengamati bahwa guru sedikit kurang bisa mengatur waktu dan setiap kelompok yang membacakan hasil diskusinya dilakukan dengan terburu-buru. Adapun nilai hasil evaluasi materi daur hidup hewan dengan media “CD-M” model 1 mempunyai rentang nilai antara 55 sampai dengan 95 dan rata-rata nilainya adalah 73,75, sedangkan SKM (Standar Kompetensi Minimal) yang ditentukan adalah. Untuk perolehan nilai evaluasi siswa pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3.1 Data Nilai Evaluasi Menggunakan Media “CD-M” Model 1**

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase Perolehan Nilai Siswa	Keterangan (Kriteria)	Rata-rata Kelas
≥ 75	13	54,2 %	Tuntas (Sangat Baik)	73, 63
60-74	8	33,3 %	Belum Tuntas (Baik)	
≤ 60	3	12,5 %	Belum Tuntas (Kurang)	
Total	24 siswa			

### 2. Data hasil aplikasi dengan menggunakan media “Cakram Daur Metamorfosis (CD-M)” Model 2

Berdasarkan pengamatan observer dalam siklus 2, antusias siswa semakin meningkat dalam pembelajaran ditandai dengan siswa ingin segera mencoba kembali media “CD-M” yang di bawa guru. Guru juga tidak banyak memberikan ceramah tentang materi daur hidup hewan. Guru hanya menjelaskan aturan menggunakan media “CD-M” dengan lebih rinci. Ketika siswa menggunakan media “CD-M”, siswa mulai teratur dalam menunggu giliran mengurutkan daur hidup hewan yang ada dalam kartu soal yang didapat. Dan diakhir pembelajaran siswa dapat mempresentasikan hasil pengamatan menggunakan media “CD-M” dengan lebih jelas.

Sedangkan data hasil evaluasi belajar siswa setelah guru memperbaiki media “CD-M” dari model 1 ke model 2, diperoleh data bahwa nilai evaluasi untuk materi daur hidup hewan mempunyai rentang nilai antara 71 sampai dengan 100, dengan nilai rata-rata 92,42. Pada proses pembelajaran siklus 2 ini masih terdapat 2 siswa yang mendapat nilai evaluasi ≤ 75, yang berarti masih 2 siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran. Namun, secara keseluruhan terjadi peningkatan hasil nilai evaluasi yang cukup besar pada ketuntasan belajar siswa. Perolehan hasil nilai evaluasi siswa pada siklus 2 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3.2 Data Nilai Evaluasi Menggunakan Media „CD-M” Model 2**

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase Perolehan Nilai Siswa	Keterangan (Kriteria)	Rata-rata Kelas
≥ 75	22	91,7 %	Tuntas (Sangat Baik)	92,42
60-74	2	8,3 %	Belum Tuntas (Baik)	
≤ 60	0	0 %	Belum Tuntas (Kurang)	
Total	24 siswa			

Berdasarkan data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh dalam pembelajaran siklus 1 dan 2 dapat di analisis sebagai berikut;

### 1. Analisis hasil aplikasi inovasi pembelajaran media “CD-M” Model 1

Berdasarkan pengamatan observer pada siklus 1, terlihat bahwa kehadiran media dalam pembelajaran mampu menarik antusias siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dibuktikan siswa ingin segera mengetahui apa yang dibawa guru dan bersemangat untuk segera mencobanya. Selain itu, media “CD-M” juga berupa media permainan yang dapat menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tanpa sadar merangkai sendiri pengetahuannya dalam materi daur hidup hewan dengan metamorfosis. Karena media “CD-M” sangat menarik siswa sehingga siswa terlalu asyik menggunakannya sehingga ada yang berebutan dan alokasi waktu tidak sesuai dengan yang dijadwalkan karena siswa ingin mencoba sendiri-sendiri.

Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh pada siklus 1 di tabel 3.1 terlihat bahwa siswa yang berhasil didalam proses pembelajaran jika mencapai nilai  $\geq 75$  pada hasil nilai evaluasinya. Berdasarkan data tabel 3.1 tersebut diketahui terdapat 13 siswa yang memiliki nilai  $\leq 75$  maka dinyatakan bahwa 11 siswa ini belum berhasil/tuntas dalam pembelajaran daur hidup hewan dengan rincian 8 siswa mencapai nilai kategori baik namun masih dibawah KKM yang ditentukan (75) dan ada 3 siswa yang mendapat dinilai kategori kurang dan jauh dari nilai KKM. Jumlah siswa dalam kelas sebanyak 24 siswa, maka jika data yang diperoleh diprosentase akan terlihat ada siswa yang tuntas dalam pembelajaran adalah sebesar 54,2 % dan siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran materi daur hidup hewan di kelas 4E adalah sebesar 45,83 %.

### 2. Analisis hasil aplikasi inovasi pembelajaran media “CD-M” Model 2

Hasil pengamatan observer pada siklus 2, antusias siswa dalam pembelajaran semakin meningkat dikarenakan media “CD-M” dikemas lebih menarik lagi oleh guru. Siswa juga meningkat dalam mendengarkan instruksi guru tentang aturan penggunaan media ini. Di samping itu, guru sudah berkurang dalam memberi instruksi kepada siswa yang mulai tidak tertib dalam pembelajaran. Ketika menggunakan media ini, siswa juga tidak terlalu kesulitan karena jarak antar warna semakin lebar sehingga siswa lebih jelas dalam menempelkan



Gambar 3.7 Siswa mempresentasikan hasil diskusinya

urutan warna maupun label keterangan gambar pada media “CD-M”. Siswapun dapat menyelesaikan semua urutan daur hidup hewan dengan tepat waktu dan sisa waktu mereka gunakan untuk berdiskusi menentukan kelompok hewan yang bermetamorfosis sempurna dan yang bermetamorfosis tidak sempurna. Ketika siswa mempresentasikan hasil diskusinya siswa tidak melihat kertas LKS yang dibagikan guru namun siswa langsung menjelaskannya dengan menggunakan media “CD-M”.

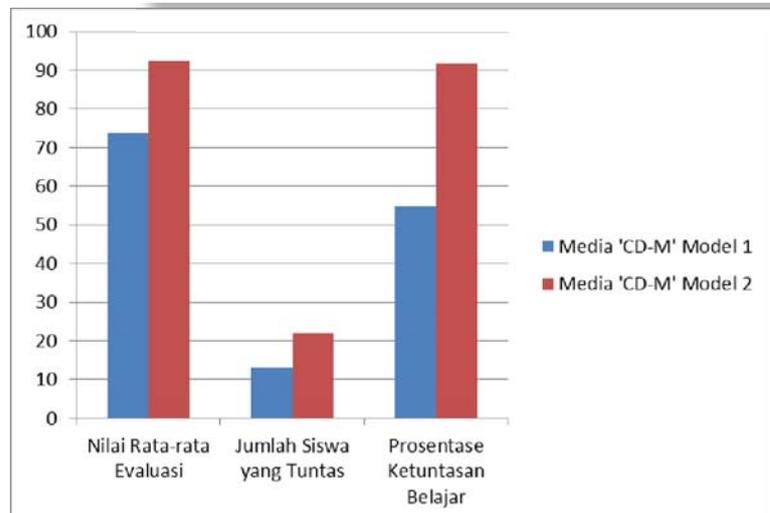
Berdasarkan data hasil evaluasi pada tabel 3.2 terlihat bahwa proses pembelajaran siklus 2 ini hanya terdapat 2 siswa yang memiliki nilai  $\leq 75$  namun masih di atas 70, berarti siswa tersebut masih belum tuntas dalam pembelajaran namun masih mendapat kategori nilai yang baik. Kedua siswa ini hanya perlu penjelasan sedikit tentang hal yang mereka rasa belum paham. Hasil evaluasi dalam siklus ini sudah menunjukkan peningkatan yang cukup besar pada ketuntasan hasil belajar siswa. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan media yang sesuai yang dibutuhkan siswa sehingga aktivitas siswa meningkat dan pemahaman siswapun meningkat. Pemahaman siswa yang meningkat menyebabkan hasil evaluasi siswapun semakin baik. Prosentase siswa yang tuntas mencapai 91,67% dan siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran daur hidup hewan ini hanya sebesar 8,33% sehingga prosentase ini menunjukkan terjadinya peningkatan pemahaman siswa dengan penggunaan media “CD-M” model 2. Peningkatan prosentase siswa yang tuntas pada siklus 1 ke siklus 2 sebesar 37,5 %.

Jika data hasil evaluasi pada tabel 3.1 dan 3.2 dilakukan rekapitulasi dan dibuat grafik data perbandingan hasil evaluasi akan memperjelas perbedaan yang dicapai dalam kedua siklus yang dilakukan inovator. Untuk rekapitulasi hasil evaluasi dapat disajikan pada tabel 3.3 di samping ini.

**Tabel 3.3 Rekapitulasi Hasil Evaluasi Pada Penggunaan Media “CD-M” Model 1 dan 2**

No	Uraian	Hasil Siklus 1	Hasil Siklus 2
1	Nilai Rata-rata Evaluasi	73,63	92,42
2	Jumlah Siswa yang Tuntas	13	22
3	Prosentase Ketuntasan Belajar	54,67	91,67

Untuk lebih jelasnya rekapitulasi nilai di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik batang pada gambar 3.8. Batang warna biru mewakili data kuantitatif yang diperoleh pada siklus 1 yaitu ketika pembelajaran menggunakan media “CD-M” model 1. Sedangkan batang yang berwarna merah mewakili data kuantitatif yang diperoleh pada siklus 2 yaitu ketika pembelajaran menggunakan media “CD-M” model 2.



Gambar 3.8 Grafik Perbandingan Hasil Evaluasi Penggunaan Media “CD-M” Model 1 dan Model 2

Dari gambar grafik di atas, menunjukkan bahwa media “CD-M” yang digunakan inovator sudah mampu menjembatani penyampaian pesan dari inovator kepada siswa sehingga pemahaman siswa lebih meningkat dan bisa digunakan sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran terutama untuk materi daur hidup hewan dengan metamorfosis.

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli media dalam ini pengawas dinas menyatakan bahwa media “CD-M” ini efektif digunakan dalam pembelajaran IPA dengan nilai validasi 92%.

Media “**Cakram Daur Metamorfosis (CD-M)**” ini oleh inovator telah disebarluaskan penggunaannya kepada teman guru sesama pengajar kelas IV (rekan sejawat) di SD Al Falah Darussalam di mana dalam satu jenjang kelas reguler di sekolah tempat inovator bertugas ada 4 kelas paralel (4B, 4C, 4D dan 4E) yang terdiri dari 2 kelas yang siswanya putra semua (4B dan 4C) dan 2 kelas yang siswanya putri semua (4D dan 4E).

Inovator mendiseminasikan kepada rekan sejawat dalam KKG rutin jenjang yang dilaksanakan setiap hari Kamis untuk menyamakan materi yang diterima siswa setiap subtemanya. Inovator menyebarluaskan karya inovasi media “CD-M” kepada rekan sejawat dengan memotivasi rekan sejawat akan pentingnya media dan pembuatannya tidak memerlukan waktu yang lama dan dapat memanfaatkan bahan yang ada di sekitar sekolah. Setelah inovator menjelaskan cara penggunaannya dilanjutkan dengan rekan sejawat mencoba menggunakan media ini. Rekan sejawat dari inovator sangat tertarik untuk bisa menggunakan media “CD-M” ini di kelas pembelajarannya. Setelah media “CD-M” digunakan dalam pembelajaran selanjutnya bisa di simpan di PSB (Pusat Sumber Belajar) agar bisa dipakai oleh rekan guru yang mau memanfaatkan (misalnya guru kelas VI) dalam pembelajarannya atau untuk digunakan tahun depan. Proses diseminasi yang dilakukan penulis dapat dilihat pada gambar di samping.



Gambar 3.9 Diseminasi Media “Cakram Daur Metamorfosis (CD-M)”

## SIMPULAN

Berdasarkan data yang dihasilkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan karya inovasi media “**Cakram Daur Metamorfosis (CD-M)**” model 1 maupun model 2 dan analisis serta pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut

- ▶ Media “CD-M” dapat mengatasi masalah waktu pengamatan yang lebih singkat dan tidak tersedianya media yang mampu merangkai pengetahuan siswa dalam pembelajaran materi daur hidup hewan dengan metamorfosis.
- ▶ Pengembangan media “CD-M” dari model 1 dan model 2 sudah cukup efektif digunakan untuk menunjukkan urutan daur hidup hewan dengan metamorfosis sempurna maupun tidak sempurna dalam waktu lebih singkat dengan skor penilaian validasi dari ahli sebesar 92%.

- ▶ Media “CD-M” dapat meningkatkan prosentase hasil belajar siswa sebesar 37.5%. 4. Media “CD-M” mampu meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat dan mengembangkan karya inovasi dalam proses pembelajarannya.

## SARAN

- ▶ Disarankan dalam proses pembelajaran guru menyediakan media “CD-M” sebanyak kelompok yang terdapat di kelas agar setiap kelompok bisa berlomba untuk menyelesaikan urutan daur hidup hewan dalam media “CD-M” sehingga waktu pembelajaran akan lebih efektif.
- ▶ Gambar daur hewannya lebih jelas dan diperbesar agar lebih menarik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tulisan ilmiah ini terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terimah kasih kepada Direktur Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan yang telah memberikan subsidi dana penelitian dan pembimbingan penulisan artikel untuk jurnal serta pihak terkait yang selalu mendukung dan membatu dalam karya inovasi ini. Di samping itu, saya sampaikan terima kasih pula kepada editor jurnal Didaktika Pendidikan Dasar yang telah memberikan masukan dan koreksi untuk memperbaiki artikel ini sehingga artikel ini dapat diterbitkan dalam jurnal tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Nurul.** 2016. *Modul Lingkaran Metamorfosis*. Dompot Dhuafa: Bogor, diakses dari <http://makmalpendidikan.net/docs/metamorfosis.pdf>. 1 April 2017.
- Anitah, Sri.** 2007. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka. hml. 2.19.
- Arsyad, Azhar.** 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. hlm. 27.
- Desmita.** 2011. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. hlm. 36.
- Fathurrohman, Pupuh dkk.** 2009. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hamalik, Oemar.** 2009. *Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. hlm. 25.30.
- Iskandar, Budi.** 2015. *Penggunaan Alat Peraga Card Metamorfosis Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN Mantar, KSB Sumbawa Barat*, diakses dari <https://jejakliterasi.wordpress.com/2015/04/13/alat-peraga-pop-up>. 9 Maret 2017.
- Mulyani Tri.** 2013. *Animasi 2D Pembelajaran Metamorfosis Hewan Berbasis Multimedia di SDN Ngablak 2 Magelang*. diakses dari Repository. amikom. ac. id/ files/ Publikasi \_10. 01.2693. pdf. 29 Maret 2017.
- Ngalim, Purwanto.** 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. hlm.106.
- Purwanto.** 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. hlm.44.
- Sagala, Syaiful.** 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta. hlm.61.
- Salam, Reski.** 2012. *Penelitian Pengembangan*, diakses dari <http://reskiwatisalam.blogspot.co.id/2012/12/penelitian-pengembangan.html>, 29 Juli 2017.
- Sardiman, Arief S. dkk.** 2009. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. hlm.7.
- Sapriati, Amalia.** 2016. *Modul Pembelajaran IPA di SD*. Cetakan 17. Edisi 1. Tangerang: Universitas Terbuka. hlm.2.3.
- Sudjana Nana.** 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Romaja Rosdakarya. hlm.22.
- Sulistiyorini, Sri.** 2007. *Model Pembelajaran IPA SD dan Penerapannya dalam KTSP*. Yogyakarta: Tiara Wacana. hlm.39.
- Trianto.** 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka. hlm.199.

## PENERAPAN RANDAI-BASED CONFIDENCE SEBAGAI TEKNIK PEMBELAJARAN APRESIASI DRAMA DAN PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SD INKLUSI

Ulil Amri

SDN 13 Kapalo Koto  
(ulilamritanjung@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari penelitian sebelumnya tentang pengaruh penggunaan *randai-based confidence* terhadap kemampuan apresiasi drama siswa SD. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan teater tradisional Randai sebagai media apresiasi drama dan pembentukan karakter percaya diri siswa SD Inklusi. Metode yang digunakan merupakan metode kuasi eksperimen. Kelas eksperimen menggunakan teater tradisional *randai-based confidence*, sedangkan kelas kontrol melaksanakan pembelajaran langsung (*direct instruction*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di sebuah SD Inklusi di Kota Padang. Instrumen yang digunakan berupa tes performa dan lembar observasi. Analisis data menggunakan *software* SPSS Version 21 dan Microsoft Excell 2007. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *randai-based confidence* sebagai teknik pembelajaran apresiasi drama dan pembentukan karakter percaya diri siswa. Dari temuan tersebut, penggunaan teknik pembelajaran *randai-based-confidence* dalam pembelajaran apresiasi drama dan pembentukan karakter percaya diri sangat direkomendasikan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.

**Kata Kunci:** *Randai-based confidence, apresiasi drama, karakter, kepercayaan diri.*

## IMPLEMENTATION OF RANDAI-BASED CONFIDENCE AS DRAMA APPRECIATION TECHNIQUE AND CHARACTER BUILDING FOR INCLUSIVE CHILDREN

Ulil Amri

Public Elementary School 13 Kapalo Koto  
(ulilamritanjung@gmail.com)

### ABSTRACT

*This research is a follow-up research about the influence of drama play technique through randai-based confidence traditional theatre on the students' drama appreciation ability. This study aimed at describing the influence of randai-based confidence as media of drama appreciation and character building on inclusive elementary school pupils. The pre-post quasi-experimental method was implemented. The randai-based confidence was used in the experimental class and direct instruction was used in the control class. The subjects included the fifth grade students at an inclusive elementary school in Padang City. The research instruments were a performance test and an observation sheet. The data were analyzed with SPSS software version 21 and MS. Excel 2007. The results show a significant influence of randai-based confidence on drama appreciation ability and the students' confidence establishment. Based on this finding, randai-based confidence is recommended to be used in teaching Bahasa Indonesia in the elementary schools.*

**Keywords:** *Randai-based confidence, drama appreciation, character, self-confidence.*

## ENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa berperan penting terhadap perkembangan diri siswa, baik secara intelektual, emosional, maupun sosial. Penguasaan keterampilan berbahasa yang baik menjadi persyaratan mutlak yang harus dikuasai siswa agar mereka berhasil dalam mengikuti setiap proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran bahasa, menurut Depdiknas (2006), berguna membantu siswa mengenali dirinya dan budayanya sendiri sehingga siswa mampu mengemukakan ide dan perasaan untuk mengasah kemampuannya dalam menganalisis masalah dan berimajinasi. Kemampuan tersebut dapat diasah melalui aspek keterampilan berbahasa dan bersastra; mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Kenyataan di lapangan justru berbeda. Umumnya, pelaksanaan pembelajaran bahasa di SD terlalu menekankan pada keempat aspek berbahasa tersebut dan mengesampingkan aspek kemampuan bersastra siswa. Padahal, sejatinya pembelajaran sastra selain bersifat rekreatif juga bersifat membangun jiwa siswa. Melalui karya sastra siswa dapat memahami hakikat kehidupan, menanamkan karakter positif, pentingnya harga diri, dan kepuasan rohani.

Dalam pembelajaran sastra di SD, khususnya pembelajaran drama dibutuhkan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran drama serta harus memiliki ketertarikan kepada drama, baik dari segi sastra maupun pementasannya. Pembelajaran apresiasi dan ekspresi drama diharapkan mampu memberi pengalaman belajar penuh makna untuk siswa. Apalagi di sekolah inklusi, pembelajaran yang menggunakan drama sebagai teknik pembelajaran merupakan salah satu pilihan tepat dalam membentuk karakter, menambah pengetahuan, dan melatih kemampuan berbahasa siswa sesuai dengan tujuan Kurikulum KTSP yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003.

Penggunaan teater tradisional Randai sebagai media dalam pembelajaran apresiasi drama diharapkan mampu membantu siswa dalam (1) perkembangan fisik dan kinestetik; 2) pengembangan kemampuan bermain drama/teater; (3) pengembangan mental/kemampuan berpikir siswa; (4) pengembangan kemampuan personal/intrapersonal; dan (5) pengembangan kemampuan sosial/interpersonal. Pembelajaran dengan teknik bermain drama juga dapat meningkatkan rasa percaya diri, dan pemahaman siswa akan keberagaman (Singh 2004). Dengan kata lain pembelajaran drama dapat membantu pembentukan karakter siswa SD.

Beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan drama dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa SD, salah satunya penelitian yang sudah dilakukan oleh Ulas (2008) di Turki. Penelitian tentang pengaruh aktivitas dan kreativitas drama pendidikan terhadap kemampuan berbicara siswa SD ini membandingkan penggunaan metode drama kreatif dengan pembelajaran metode ceramah. Hasilnya, pembelajaran dengan menggunakan drama kreatif jauh meningkat signifikan dibandingkan pembelajaran dengan metode ceramah. Penelitian kedua, penggunaan PE (*Performance Ethnography*) berupa bengkel drama yang dilakukan terhadap siswa-siswa yang diidentifikasi merupakan siswa disleksia dengan kepercayaan diri yang rendah (Antonelli *et al.* 2014). Hasilnya, pembelajaran dengan menggunakan PE ini mampu meningkatkan penghargaan diri siswa. Penelitian lain di Indonesia dilakukan oleh Widia (2007) yang menggunakan teater tradisional pagelaran Wayang Beber dari Tanah Sunda untuk meningkatkan kemampuan mengarang siswa SD. Pada penelitian berjudul "Penerapan Teknik Pagelaran Wayang Beber dalam Pengajaran Sastra untuk Meningkatkan Kemampuan Mengarang Siswa Sekolah Dasar" itu, Widia (2007) menemukan meningkatnya hasil belajar kemampuan mengarang siswa SD setelah menerapkan teknik Pagelaran Wayang Beber.

Dari beberapa penelitian tersebut belum ada yang menggunakan teater tradisional Randai dalam pembelajaran drama di SD. Randai merupakan teater tradisional Minangkabau yang menggabungkan

drama, tarian berbasis gerakan silat, Kaba (cerita rakyat), dan dendang (nyanyian) dalam formasi berbentuk lingkaran dengan semangat dan irama yang rancak. Sebagai teater tradisional, Randai selama ini hanya dimainkan oleh orang dewasa di malam hari (Rustiyanti 2013).

Randai merupakan salah satu alternatif media pembelajaran apresiasi drama anak dan membantu pembentukan karakter percaya diri siswa di SD. Teknik pembelajaran bermain drama menggunakan Randai dalam proses pembelajaran bahasa yang diharapkan mampu untuk merangsang keaktifan belajar siswa dan berpengaruh positif terhadap kemampuannya dalam mengapresiasi dan mengekspresikan drama. Sebagaimana temuan Cawthon, Kathryn, dan Shasta (2011) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis seni menunjukkan peningkatan rasa ketertarikan dan motivasi siswa dalam belajar. Selain meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, pembelajaran apresiasi drama anak di SD inklusi, menggunakan teater tradisional Randai juga dapat melestarikan kekayaan kebudayaan daerah di tingkat dasar sehingga ke depannya anak lebih menghargai kekayaan budaya daerah yang nantinya dapat memperkuat identitas budaya bangsa.

Dalam penelitian ini rumusan masalahnya adalah bagaimana pengaruh penggunaan teater tradisional Randai sebagai media apresiasi drama dan pembentukan karakter kepercayaan diri siswa SD Inklusi. Permasalahan penelitian meliputi (a) apakah terdapat pengaruh penerapan *Randai-based confidence* terhadap kemampuan apresiasi drama dan pembentukan karakter percaya diri siswa SD Inklusi dan (b) Bagaimanakah perbedaan kemampuan apresiasi drama siswa dengan teknik bermain drama melalui media *Randai - based confidence* terhadap kemampuan apresiasi drama dan karakter percaya diri siswa dibandingkan dengan kelas pembelajaran *terlangsung (direct instruction)*.

Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan pengaruh penggunaan *Randai -based confidence* terhadap kemampuan apresiasi drama dan karakter kepercayaan diri siswa SD Inklusi dan (2) Perbedaan kemampuan apresiasi drama antara siswa *Randai -based confidence* dengan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *terlangsung (direct instruction)*.

Manfaat penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan pada akademisi dan/atau praktisi pendidikan dalam menggunakan metode drama untuk meningkatkan kemampuan apresiasi drama dan percaya diri siswa SD Inklusi. Selain secara teoretis, manfaat penelitian ini juga secara praktis menyangkut peningkatan kualitas dan mutu pendidikan terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini memiliki dampak positif, yakni (1) penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu bahan pertimbangan dalam merancang pembelajaran yang mengambil kearifan lokal sebagai model/metode untuk diterapkan dalam pembelajaran di SD sehingga Randai tidak hanya bisa dipentaskan dalam bahasa Minangkabau, bahasa Indonesia, dan bahasa Inggris saja, tetapi juga bisa dalam bahasa daerah lainnya; (2) hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadikan drama *randai-based confidence* menjadi alternatif penggunaan media pembelajaran bahasa dan pembentukan kepercayaan diri terutama bagi siswa berkebutuhan khusus di sekolah inklusi; dan (3) penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu masukan agar randai: teater tradisional Minangkabau dapat dijadikan bagian dari kurikulum seperti di Amerika Serikat yang telah mengadopsinya sebagai bagian dari kurikulum di sana.

Randai secara etimologis berasal dari bahasa Arab yaitu kata *ra'yan* yang berarti penglihatan, pengamatan, dan pemandangan dan *da'i* yang berarti penyeru, juru dakwah. Di masa lalu Randai di Ranah Minang bukan hanya digunakan sebagai sebuah pertunjukan, tetapi juga sebagai permainan anak nagari dalam menyampaikan ajaran agama Islam yang berisi pengajian, baik tauhid (keimanan)

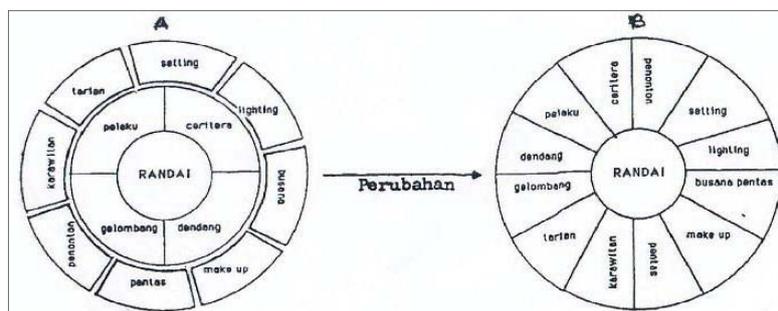
maupun syariat (hukum Islam), Almarbawy dalam (Rustiyanti 2010: 91—92). Menurut ahli randai dari University of Hawai'i Kirstin Pauka (2003: 49) yang menjadikan topik randai sebagai disertasinya, randai merupakan teater asli Minangkabau yang berbasiskan gerakan silat dan kaya akan nilai estetika yang memadukan antara seni bela diri, tarian, akting, dendang, musik instrumen, dan musik perkusi unik yang dimainkan dalam sebuah lingkaran. Fungsi randai, menurut Pauka (2003), merupakan sebuah media hiburan dan pendidikan di *nagari* di Minangkabau.

Ciri-ciri Randai, antara lain (1) para penari bergerak dalam lingkaran besar (12—15 orang); (2) gerak *galombang* yang menjadi asas gerak randai berasal dari gerak bunga silat; (3) penokohan diekspresikan melalui dialog dan lakon; (4) ceritera disampaikan antara satu adegan dengan adegan yang lain; (5) batas adegan diselingi dengan nyanyian (dendang) terkadang disertai tarian perintang (Rustiyanti 2010: 93).

Dalam pementasannya randai setidaknya harus memiliki empat unsur utama, yaitu (1) unsur cerita, (2) unsur gelombang, (3) unsur dendang, dan (4) unsur pelaku. Musik yang terdapat dalam randai dapat digolongkan menjadi dua kategori, yaitu musik dari dalam dan musik dari luar. Musik dari dalam berupa suara yang berasal dari tubuh pemain randai seperti *tapuak* (tangan, paha, dada, celana), jentikan jemari, suara siul, rentak kaki, dan lain-lain. Sementara itu, musik dari luar berupa alat musik tradisional Minangkabau seperti talempong, gendang, seruling khas Minang (saluang), rebab, dan lain-lain (Rustiyanti 2014: 152).

Diagram unsur-unsur randai dan evolusi pertunjukan randai dapat diamati pada diagram lingkaran perubahan randai seperti berikut ini.

Pertunjukan teater tradisional Randai yang digunakan hendaknya berbentuk sederhana yang disesuaikan dengan usia siswa Sekolah Dasar. Pertunjukan drama anak bertujuan membantu siswa memainkan peran dan memahami dasar-dasar bermain drama. Dalam pelaksanaannya guru dan siswa



Gambar 2.1. Diagram Unsur Randai dan Perubahannya menurut Rustiyanti (2010).

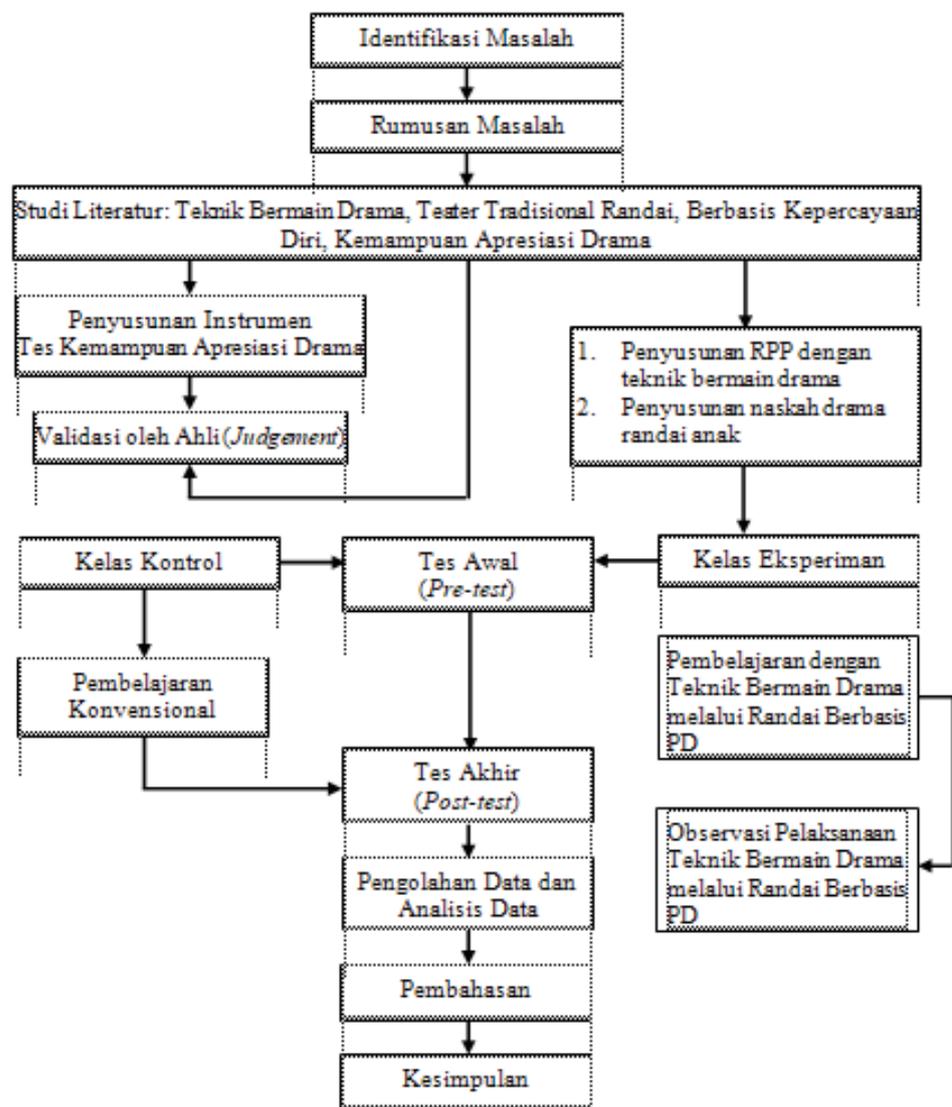
harus memilih naskah yang sesuai dengan materi pembelajaran, kemampuan siswa, ketersediaan sarana prasarana, dan lain-lain. Selain itu, yang harus diperhatikan peneliti dalam menggunakan teknik bermain drama dalam pembelajaran, yaitu jenis drama yang digunakan, naskah drama yang sesuai bahasa dan isinya dengan kemampuan siswa, fasilitator dari intervensi drama yang dilaksanakan, para ahli yang akan melatih fasilitator, dan penjelasan tentang pengukuran (*measures*) yang digunakan Mages (2008: 143).

Penggunaan teknik pembelajaran bermain drama dimulai sejak era 1950-an dan 1960-an oleh Peter Slade melalui bukunya *Child Drama* dan kemudian dilanjutkan oleh Gavin Bolton pada tahun 1979 dengan bukunya yang berjudul *Towards a Theory of Drama in Education* (Kitson dan Spiby 2002: 9—14). Di Finlandia, pembelajaran apresiasi drama merupakan bagian yang takterpisahkan dari kurikulum nasional. Banyak penelitian doktoral yang menggunakan drama sebagai salah satu cara membangun mental dan konsep diri siswa yang mampu memecahkan masalah dan kuat menghadapi stres (Toivanen, 2012: 227).

Apresiasi, menurut Endraswara (2011: 144), merupakan upaya memahami drama dari berbagai sisi. Apresiasi berarti merespons drama itu. Untuk menanggapi, kita harus bisa masuk menghayati drama itu secara suntuik. Tujuan apresiasi drama hendaknya mengacu pada empat konsep pembelajaran, yaitu (1) belajar drama merupakan pembinaan, peningkatan kemampuan mengapresiasi drama, bukan proses pembentukan penguasaan pengetahuan tentang drama; (2) pembelajaran apresiasi drama dilaksanakan memfasilitasi siswa untuk berinteraksi secara langsung dalam menciptakan situasi yang mendorongnya mendapatkan manfaat dari drama; (3) guru hendaknya merangsang terciptanya situasi dimana siswa memperoleh sendiri nikmat dan manfaat dari drama; dan (4) menghindarkan siswa dari proses yang bersifat mekanis, seperti terjebak dalam kegiatan menghafal dialog. Hal yang paling penting bagaimana siswa memperoleh kepuasan batin dalam pentas seni drama dan akhirnya mengenali, memahami, menghayati, menilai, dan menghargai drama sebagai sebuah karya sastra (Syafi’I, 1993: 68—69). Dalam apresiasi drama ada empat tahapan yang harus diperhatikan, yaitu tahap (1) menggemari, (2) menikmati, (3) mereaksi, dan (4) produktif (mencipta). Penilaian ini dilaksanakan pada setiap tahap apresiasi berakhir (Ismawati 2012: 1).

## METODE PENELITIAN

Penelitian *randai-based confidence* ini dilaksanakan dengan metode penelitian kuantitatif. Jenis metode ini dipilih karena penelitian dilaksanakan untuk melihat hubungan sebab-akibat antara penggunaan teknik bermain drama menggunakan *teater tradisional randai-based confidence* dan kemampuan apresiasi drama siswa SD Inklusi. Alur penelitian dapat dilihat pada diagram alir di samping.



## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Kegiatan diawali pada tahap persiapan dengan memilih naskah dan pelatih randai yang cocok dari sasaran randai. Setelah selesai, guru memulai pembelajaran dengan menyajikan foto dan video yang memancing rasa ingin tahu siswa terhadap randai. Siswa mengidentifikasi unsur-unsur randai berdasarkan apa yang dilihatnya. Selanjutnya, siswa bertanya jawab dengan guru tentang sejarah, manfaat, dan teknik memainkan randai. Siswa membaca naskah yang dibagikan guru secara mandiri, untuk kemudian berdiskusi dengan guru tentang isi naskah. Guru kemudian membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk berdiskusi dan menelaah isi naskah untuk kemudian dipresentasikan dan ditanggapi oleh guru. Selanjutnya guru menugaskan siswa untuk membaca kembali naskah di rumah.

Pada tahap pelatihan siswa melatih dialognya dalam kelompok, dilanjutkan dengan latihan gerak randai, latihan memainkan musik tradisional, dan latihan akting (berlakon). Dalam latihan, selain mempelajari gerakan randai (seperti salam, kuda-kuda, dan *lepoh*), berlakon (misalnya memerankan Malin Kundang, ibu, dan istrinya), dan bermain musik (memainkan *talempong* dan gendang), siswa juga diberi intervensi agar lebih percaya dengan kemampuan dirinya dalam setiap kali latihan. Siswa inklusi yang memiliki kelebihan dalam hal motorik sebagian besar memilih menjadi pemain *legaran* (gelombang).

Latihan berlakon menekankan pada kemampuan siswa berdialog dengan lafal dan intonasi yang benar, memeragakan mimik wajah dan ekspresi tubuh yang pas dengan tokoh yang diperankan, serta mengetahui teknik *blocking* panggung khas randai.

Pada saat pementasan, dengan satu kali gladi resik, siswa bisa tampil memukau di hadapan para penonton, meskipun dalam catatan penilai sekaligus observer, masih banyak yang harus diperbaiki agar penampilan siswa lebih sempurna lagi. Kekurangan tersebut terletak pada lafal dan intonasi siswa yang terkadang masih terkesan terburu-buru.

Setelah pementasan, siswa bersama guru dan instruktur melakukan refleksi atas pementasan dramanya. Dalam refleksi guru dan instruktur memberikan ucapan selamat dan koreksi atas kekurangan penampilan siswa.

### Data Hasil Pembelajaran

Berdasarkan tes awal dan pascates pada kelas kontrol menggunakan instrumen tes performa didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 3.1

Kelas	Nilai Rata-rata
Kontrol	62,533
Eksperimen	61,833

Tabel 3.2

Kelas	Nilai Rata-rata
Kontrol	70,267
Eksperimen	84,733

Tabel 3.3

### Frekuensi dan Nilai Rata-rata

Tes	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretes	Kontrol	30	62,5333	9,35408	1,70781
	Eksperimen	30	61,8333	10,85034	1,98099
Postes	Kontrol	30	70,2667	12,14264	2,21693
	Eksperimen	30	84,7333	12,65165	2,30987

**Pengaruh Penggunaan Randai-Based Confidence terhadap Kemampuan Apresiasi Drama**

Hasil analisis data prates kemampuan apresiasi drama siswa di kedua kelas menunjukkan rerata (*mean*) kelas kontrol 62,67, sedangkan pada kelas eksperimen 61,83 dengan standar deviasi sebesar 9,35 dan 10,85. Jika dibandingkan data rerata dan standar deviasi tersebut terlihat bahwa kemampuan apresiasi drama kedua kelas hampir sama. Hasil uji normalitas dan homogenitas juga memperlihatkan bahwa kedua kelas berasal dari populasi yang berdistribusi normal homogen. Setelah diuji dengan uji t (tes perbedaan dua rata-rata) semakin terlihat bahwa kedua kelas memiliki kemampuan apresiasi drama yang tidak terlalu jauh berbeda.

Data pascates di kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai pascates siswa secara keseluruhan naik signifikan pada kelas randai. Hal ini dapat dilihat dari nilai siswa di kelas yang mendapat nilai berkategori sangat tinggi dalam performanya, yang diperoleh 11 orang dari 30 siswa (35%). Hal ini disebabkan oleh tingginya atensi membaca siswa dan intervensi randai berbasis kepercayaan diri yang diberikan guru dan instruktur kepada siswa.

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan teknik bermain drama melalui teater tradisional randai terhadap kemampuan apresiasi drama siswa setelah diberikan perlakuan dilakukan uji t (uji perbedaan dua rata-rata). Perumusan hipotesis pengujiannya adalah sebagai berikut.

$H_0$ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan randai-based confidence terhadap peningkatan kemampuan apresiasi drama siswa.

$H_1$ : Terdapat pengaruh penggunaan randai-based confidence terhadap peningkatan kemampuan apresiasi drama siswa.

Kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut.

- ▶ Jika nilai signifikansi lebih dari atau sama dengan 0,05 maka  $H_0$  diterima.
- ▶ Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak.
- ▶ Dari uji perbedaan rata-rata kedua kelas menggunakan uji t diperoleh hasil sebagai berikut.

**Tabel 3.4. Uji Perbedaan Dua Rata-rata (*t-test*)**

	INDEPENDENT SAMPLE TEST								
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	,069	,794	-4,519	58	,000	-14,46667	3,20160	-20,87537	-8,05796
Pascates Equal variances not assumed			-4,519	57,902	,000	-14,46667	3,20160	-20,87560	-8,05773

Tabel di atas memperlihatkan bahwa nilai signifikansi dari hasil penghitungan uji perbedaan dua rata-rata pascates lebih kecil dari 0,05 (sebesar = 0,000). Karena nilai sig dari hasil penghitungan uji perbedaan rata-rata dari data pascates 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media randai-based confidence terhadap kemampuan apresiasi drama siswa.

### **Perbedaan Kemampuan Apresiasi Drama antara Siswa dengan Media *Randai-Based Confidence* dengan Siswa yang Diajar Menggunakan Pembelajaran Biasa (*Direct Instruction*)**

Perbedaan kemampuan apresiasi drama antara kedua kelas dapat dilihat dari hasil analisis data *N-Gain*. Uji normalitas terhadap skor *N-Gain* menunjukkan data *N-Gain* pada salah satu kelas tidak normal sehingga dilakukan uji parametrik *Mann Whitney Test*. Hasil uji *nonparametric 2 independent sample test* menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) adalah 0,017. Disebabkan nilai probabilitas 0,017 ini lebih kecil dari 0,05 maka *H* (hipotesis awal), yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan antara kedua kelas, ditolak. Artinya, skor *N-Gain* kemampuan apresiasi drama siswa pada kelas yang mengalami pembelajaran dengan media *randai-based confidence* berbeda dengan siswa yang mengalami pembelajaran *direct instructions*.

Hasil analisis data rerata nilai prates kemampuan apresiasi drama pada setiap tahapan apresiasi di kedua kelas menunjukkan bahwa kemampuan apresiasi drama siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen saat prates masih sesuai dengan capaian masing-masing kelas. Setelah itu, pada kelas eksperimen diberikan teknik pembelajaran drama melalui teater tradisional *randai-based confidence* dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran langsung (*direct instruction*). Pada akhir setiap tahap pembelajaran apresiasi drama dilakukan tes (pascates) pada kedua kelas. Hasilnya, pada kedua kelompok terjadi peningkatan, tetapi pada kelompok eksperimen terjadi peningkatan nilai kemampuan apresiasi drama yang lebih tinggi.

Dilihat dari segi proses maupun hasil tes pembelajaran yang telah dilakukan, pembelajaran dengan menggunakan media *randai-based confidence* menunjukkan pengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan apresiasi drama siswa (pada grafik hasil pascates antara kedua kelompok di atas terdapat selisih rerata skor yang cukup jauh). Dari hasil observasi, pembelajaran menggunakan *randai-based confidence* juga mampu menciptakan pembelajaran yang penuh semangat dan percaya diri sehingga layak direkomendasikan sebagai salah satu alternatif teknik pembelajaran drama di sekolah. Hal ini sesuai dengan pendapat Russel-Bowie (2013:71) yang menyatakan bahwa guru perlu memberi siswa pengalaman belajar yang memberi pengaruh perubahan positif terhadap sikap, rasa percaya diri, dan pengetahuan siswa.

Hasil dari penelitian penerapan *randai-based confidence* ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan Bogs, Mickel, dan Holtom, (2007) yang memperlihatkan peningkatan signifikan hasil belajar siswa menggunakan drama interaktif sebagai media pembelajaran siswa di kelas tinggi. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian I. Widia (2007) yang menggunakan drama tradisional wayang beber untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengarang. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian A.W. Putra (2012) yang menemukan peningkatan signifikan kemampuan apresiasi drama menggunakan model bengkel sastra.

### **Pembentukan Karakter Kepercayaan Diri Siswa SD Inklusi dengan Menggunakan *Randai-Based Confidence***

Pembentukan karakter kepercayaan diri merupakan hasil dari sebuah proses yang panjang. Pemberian intervensi *randai-based confidence* dilakukan sejak awal hingga akhir pembelajaran oleh guru dan para pelatih *randai*.

## SIMPULAN

Dari hasil analisis data tentang penggunaan teater tradisional randai sebagai media apresiasi drama yang menumbuhkan karakter kepercayaan diri siswa SD dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan teater tradisional randai sebagai media apresiasi drama menunjukkan pengaruh yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan data rerata (*mean*) statistik. Pada kelas eksperimen yang awalnya 61,93 pada saat prates meningkat secara signifikan menjadi 84,68 saat pascates. Sementara itu, pada kelas kontrol yang awalnya memperoleh nilai 61,93 meningkat menjadi 70,68 saat pascates.
2. Kemampuan apresiasi drama siswa dengan teknik bermain drama melalui teater tradisional randai berbasis kepercayaan diri lebih tinggi daripada kemampuan apresiasi drama siswa dengan metode *direct instructions*. Hal itu terlihat dari perbedaan nilai *N-Gain* yang lebih tinggi pada kelas eksperimen, yaitu sebesar 0,64 dibandingkan pada kelas kontrol yang hanya sebesar 0,23 setelah perlakuan diberikan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan terselesaikannya artikel ini, penulis dengan tulus mengucapkan terima kasih kepada:

1. Para dosen Pascasarjana di Universitas Pendidikan Indonesia yang telah mencurahkan ilmu pengetahuan kepada penulis semasa penulis menuntut ilmu di Bandung;
2. Bapak Muhammad Ibrahim Ilyas, S.Sn. selaku budayawan di Taman Budaya Provinsi Sumatra Barat dan Bapak Musra Dahrizal, Khatib jo Mangkuto yang telah mencurahkan ilmunya tentang budaya Minangkabau, prinsip-prinsip teater randai, dan unsur-unsur pendukungnya;
3. Teman-teman dari Sanggar Randai Kelompok Seni Nan Tumpah yang digawangi antara lain oleh Mahatma Muhammad, Karta Kusumah, Ivan Harley, Emilya Dwi Cahya, dan Rajibus, selaku instruktur muda Randai;
4. Keluarga besar SDN 13 Kapalo Koto yang telah memberi banyak kemudahan dalam penelitian ini; serta
5. Kepada Ibunda dan istri tercinta yang tak putus mengirimkan doa dalam setiap sujudnya, serta anak-anak tersayang: Khairul Azzam Abdillah dan Assyifa Qurratu'aini yang selalu menjadi sumber motivasi dalam menulis.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.A. Navis. 1984. *Alam Berkembang Jadi Guru: Adat dan Kebudayaan Minangkabau*. Jakarta: Grafiti Pers.
- Antonelli, L. dkk. 2014. *Drama Performance Ethnography, and Self-Esteem: Listening to Youngster With Dyslexia and Their Parents*. tersedia (on-line) journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/2158244014534696. SAGE Open, hlm 1--15. Diakses 25 Oktober 2015.
- A.W. Putra. 2012. *Penerapan Model Bengkel Sastra untuk Meningkatkan Kemampuan Apresiasi Drama Mahasiswa*. Bandung: UPI. Tesis tidak diterbitkan.
- Boggs, J. Mickel dan A. Holtom, B. 2007. "Experiential Learning through Interactive Drama: an Alternative to Student Role Plays", dalam *Journal of Management Education*, 31 (6), hlm. 832--858.
- B. Rahmanto. 2005. *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Cawthon, S.W., Kathryn D, dan Shasta I. 2011. "Activating Student Engagement through Drama-based Instruction", dalam *Journal for Learning through the Arts*, 7 (1), eScholarship University of California hlm.1--29.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Teknologi Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kemdikbud.
- Dugdale, S. 2006. *Build Self Confidence in a Child with Speech & Drama*, diakses dari <http://www.write-out-loud.com/build-self-confidencein-a-child.html>, 15 Juni 2016.
- E. Ismawati. 2012. "Pembelajaran Apresiasi Drama Jawa di Sekolah: Problema dan Solusinya". Makalah Proceeding, diakses dari <http://journal.unwidha.ac.id/index.php/proceeding/article/view/233>, 25 Oktober 2015.
- Ida Widia. 2007. *Penerapan Teknik Pagelaran Wayang Beber dalam Pengajaran Sastra untuk Meningkatkan Kemampuan Mengarang Siswa Sekolah Dasar*. UPI: Bandung. Tesis tidak diterbitkan.
- Syafi'i. 1993. *Terampil Berbahasa Indonesia: Petunjuk Guru Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Kitson dan Spiby. 2002. *Drama 7-11: Developing Primary Teaching Skills*. New York: Routledge.
- Mages, W.K. 2008. "Does Creative Drama Promote Language Development in Early Childhood: A Review of the Methods and Measures Employed in the Empirical Literature", dalam *Review of Educational Research*, 78 (1), hlm. 124-152.
- Pauka, K. 2003. "Silat-based Randai Theater of West Sumatra Makes Its U.S. Debut", dalam *Journal of Asian Martial Arts*, 9 (12), Media Pub.Co., hlm. 49-65.
- Russel-Bowie, D. 2013. "A Tale of Five Countries: Background and Confidence in Preservice Primary Teachers in Drama Education across Five Countries" dalam *Australian Journal of Teacher Education*, 38 (7), hlm.58-74.
- S. Endraswara. 2011. *Metode Pembelajaran Drama*. Yogyakarta: CAPS.
- Singh, A. 2004. "Humanising Education: Theatre in Pedagogy", dalam *Journal Contemporary Education Dialogue*, 2 (1), hlm. 53-84.
- S. Rustiyanti. 2010. *Menyinkap Seni Pertunjukan Etnik di Indonesia*. Bandung: Sunan Ambu STSI Press.
- S. Rustiyanti dkk. 2013. "Tari Minang Aesthetic in Randai Arts: Textual-Contextual Analysis", dalam *International Journal of Humanities and Social Sciences*, 2(4), hlm. 31-42.
- S. Rustiyanti. 2014. "Musik Internal dan Eksternal dalam Kesenian Randai", dalam *Jurnal Resital ISI Yogyakarta*, 15 (2), ISSN: 2085-9910, hlm. 152-162.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sumiyadi. 2013. *Sanggar Sastra: Pengalaman Artistik dan Estetik Sastra*. Bandung: Prodi Bahasa SPS UPI.
- Toivanen, T. 2012. "Drama Education in the Finnish School System: Past, Present, and Future". *Miracle of Education*, hlm. 227-236.
- U. Amri dan V.S. Damaianti. 2016. "Pengaruh Penggunaan Teknik Bermain Drama melalui Teater Tradisional Randai Berbasis Kepercayaan Diri terhadap Kemampuan Apresiasi Drama (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa SDN Sungai Lareh Kota Padang)", dalam *Jurnal EduHumaniora*, 8 (2), hlm. 175--185.
- Ulas, A.H. 2008. "Effects of Creative, Educational Drama Activities on Developing Oral Skills in Primary School", dalam *American Journal of Applied Science*, 5 (7), ISSN 1546-9239, hlm. 876-880.

## **MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA MELALUI PEMBUATAN BUKU FIKSI DAN NONFIKSI DI SMP LABSCHOOL JAKARTA**

**Wijaya Kusumah**  
SMP Labschool Jakarta  
(wijyalabs@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa melalui pembuatan buku fiksi dan nonfiksi di SMP Labschool Jakarta. Sebuah inovasi kegiatan pembelajaran yang masih jarang dilakukan di sekolah lainnya. Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Data dikumpulkan pada setiap tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian pada siklus 1 dan 2 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis siswa, baik dalam bentuk buku fiksi maupun nonfiksi. Kegiatan menulis dilakukan secara kolaboratif dan terampil di dalam kelas. Hasil karya tulis siswa dipamerkan dan dijual di sekolah dalam kegiatan pameran karya siswa. Ada 14 buku yang dihasilkan, yaitu: 7 buku cerita fiksi dalam bentuk cerita fantasi dan 7 buku cerita nonfiksi dalam bentuk cerita liburan sekolah. Karya tulis siswa menambah jumlah buku perpustakaan sekolah, sehingga kampanye *Gerakan Literasi Sekolah* (GLS) dapat berjalan sesuai dengan harapan pemerintah. Siswa tidak hanya senang membaca buku, tetapi juga senang menulis. Penelitian menyimpulkan bahwa untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa dapat dilakukan dengan cara mengajak siswa membuat buku cerita fiksi dan nonfiksi secara kolaboratif.

**Kata kunci:** *Keterampilan menulis, buku fiksi, buku nonfiksi.*

## ***IMPROVING STUDENTS' WRITING COMPETENCY ON FICTION AND NONFICTION BOOKS IN LABSCHOOL JUNIOR SECONDARY SCHOOL JAKARTA***

**Wijaya Kusumah**  
State Junior Secondary School Labschool Jakarta  
(wijyalabs@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*The study objectives were to improve the students' writing competency through creating fiction and nonfiction books at THE Junior Secondary Labschool Jakarta. An innovative learning activity that is still rarely done in other schools. A classroom action research was conducted with two cycles. Data were collected in different steps, namely, planning, action, observation and evaluation, reflection. The obtained data were analyzed descriptively and qualitatively. The results show an improvement in the students' writing fiction and nonfiction books. Writing activities were done collaboratively and skillfully. Students' books were exhibited and sold in schools. There are 14 books written, they are, 7 fictional story books on fantasy and 7 nonfiction stories on school holiday. The students' books were added for the School Literacy Movement (GLS) campaign. The study concluded that students' writing skills could be improved by teaching students creating fiction and nonfiction books right collaboratively or together.*

**Keywords:** *Writing competency, fiction books, nonfiction books, GLS*

## PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Telah banyak ahli yang mengemukakan pengertian menulis. Fithrati menuliskan dalam bukunya (2010:59), keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, baik pemilihan kosakata, pembentukan kalimat, maupun pemakaian ejaan.

Selain itu, Dalman juga menuliskan (2016:4), keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan menuangkan ide, pikiran, gagasan, pendapat tentang sesuatu, anggapan terhadap suatu pernyataan keinginan, atau pengungkapan perasaan dengan menggunakan bahasa tulis. Pakar bahasa, Henry Guntur Tarigan, menuliskan (2008:3), keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain sehingga pesannya sampai.

Dalam buku *Panduan Menulis untuk Siswa* (Phyllis dan Mary, 2008:71), Byrne mengatakan bahwa keterampilan menulis karangan atau mengarang adalah menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat yang dirangkai secara utuh dan jelas sehingga dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil. Menurut Gola Gong dalam buku *Jangan Mau Gak Nulis Seumur Hidup* (2007:173), menulis adalah aktivitas mengungkapkan gagasan melalui media bahasa sebagai sarana komunikasi.

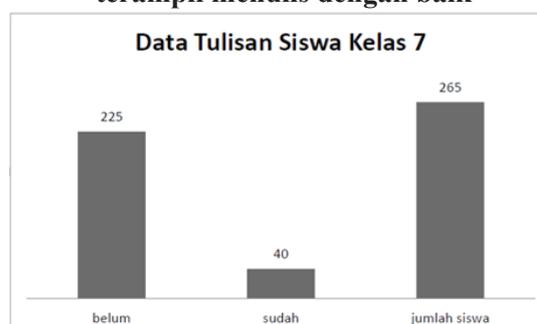
Menulis merupakan kegiatan produktif dan ekspresif sehingga penulis harus memiliki kemampuan dalam menggunakan kosakata, tata tulis, dan struktur bahasa. Atar Semi (1993:47) mengartikan keterampilan menulis sebagai tindakan memindahkan pikiran dan perasaan ke dalam bahasa tulis dengan menggunakan lambang-lambang. Senada dengan pendapat tersebut, menurut Harris (Rofi'uddin dan Zuhdi, 1999:276) keterampilan menulis diartikan sebagai kemampuan menggunakan bahasa untuk menyatakan ide, pikiran, atau perasaan kepada orang lain dengan menggunakan bahasa tulis.

Menulis merupakan aktivitas pengepresian ide, gagasan, pikiran atau perasaan ke dalam lambang-lambang kebahasaan. Suparno dan Yunus (2008:1.3) berpendapat bahwa menulis merupakan kegiatan menyampaikan sebuah pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media atau alatnya. Dalam komunikasi tulis, setidaknya terdapat empat unsur yang terlibat, yaitu (1) penulis sebagai penyampai pesan, (2) isi tulisan atau pesan, (3) saluran atau medianya yang berupa tulisan, dan (4) pembaca sebagai penerima pesan.

Menurut Dalman (2016:5), keterampilan menulis adalah keterampilan dalam pembuatan huruf, angka, nama, dan suatu tanda bahasa apa pun dengan suatu alat tulis pada suatu halaman tertentu, sedangkan mengarang adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang dalam mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami.

Berdasarkan beberapa buku bacaan di atas, dapat dikemukakan bahwa keterampilan menulis adalah keterampilan menuangkan ide, gagasan, dan perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga orang lain yang membaca dapat memahami isi tulisan tersebut dengan baik. SMP Labschool Jakarta adalah salah satu sekolah yang ikut

**Tabel-1. Data siswa yang sudah dan belum terampil menulis dengan baik**



serta dalam mengampanyekan *Gerakan Literasi Sekolah (GLS)* yang merupakan program dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Di SMP Labschool, siswa tidak hanya sekadar membaca buku, tetapi juga sudah mulai menulis dan menerbitkan buku. Sebuah inovasi kegiatan pembelajaran yang masih jarang dilakukan di sekolah lain. Dari hasil pengamatan, semula rata-rata keterampilan menulis siswa masih rendah, khususnya siswa kelas 7, karena mereka belum mengetahui cara menulis cerita fiksi dan nonfiksi. Lebih dari 85% (225 orang) siswa dari 265 orang siswa diketahui belum terlatih menulis sehingga tulisannya kurang baik.

Berdasarkan observasi itu, guru perlu meningkatkan cara siswa belajar dan berlatih menulis. Siswa diajari cara menulis yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Guru matpel Bahasa Indonesia berkolaborasi dengan guru TIK di sekolah untuk menciptakan situasi belajar yang lebih baik. Guru matpel Bahasa Indonesia menyiapkan materi tulisan dan guru TIK membantu mewujudkannya dalam kegiatan praktik komputer dengan tema pengolahan kata dan desain grafis di laboratorium komputer sekolah.

Setelah itu, siswa diajari cara menulis cerita fiksi (fantasi/khayalan) dan cerita nonfiksi (cerita nyata) berupa cerita tentang liburan mereka. Lalu, siswa diminta mengirimkan karyanya ke pos-el (*e-mail*) kelas masing-masing. Kumpulan karya siswa itulah yang kemudian dijadikan buku. Sampul (*cover*), *background*, dan pembatas judul buku juga dikerjakan oleh siswa didampingi oleh guru TIK.

Buku kelas yang diterbitkan itu diharapkan dapat dijual dalam pameran buku yang diadakan di sekolah. Hal itu juga untuk melatih jiwa kewirausahaan siswa sekaligus melatih siswa dalam menerapkan 4C, yaitu: *communicating, collaborating, critical thinking, dan creativity* dalam kurikulum 2013.

Pembuatan buku fiksi dan nonfiksi ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa di sekolah. Siswa semakin senang membaca dan menulis. Kegiatan Literasi di sekolah terus dikembangkan dengan kegiatan literasi digital. Buku digital juga dibuat secara daring (*online*) dan bisa diunduh secara gratis

Selain itu, terjadi kolaborasi guru Bahasa Indonesia dengan guru TIK di sekolah dalam mengajarkan siswa dalam menerapkan pembelajaran tematik yang terintegrasi ke mata pelajaran bahasa Indonesia.

Inovasi pembelajaran tematik yang dilakukan ini mudah diaplikasikan, didiseminasikan, dan direplikasikan guru lainnya di sekolah. Kolaborasi guru sangat diperlukan dalam menulis secara kolaboratif. Masing-masing guru menjadi saling melengkapi dalam kegiatan pembelajaran tematik. Proses pembuatan buku fiksi dan nonfiksi ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Hasil karya siswa dapat dilihat dan dibaca dalam bentuk buku yang dipamerkan dalam pameran hasil karya siswa di sekolah, juga dapat dibaca secara daring (*online*) melalui blog guru dalam bentuk buku digital di <http://wijayalabs.com>.

## METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), setiap siklus dilakukan dari mulai perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Peneliti menggunakan 2 siklus dan setiap siklus dilaksanakan selama 3 bulan. Dalam satu semester diharapkan ada 2 buku yang diselesaikan oleh setiap kelas. Ada 7 kelas yang menerbitkan buku, maka ada 14 buku baru dihasilkan dari siswa kelas 7 SMP Labschool Jakarta. Ada 7 buku berupa buku fiksi dan ada 7 buku berupa buku nonfiksi.

Subjek dan objek penelitian ini adalah siswa kelas 7 SMP Labschool Jakarta dari kelas 7A

sampai kelas 7G dengan jumlah 265 siswa. Setiap kelas diisi rata-rata 38 orang siswa. Buku fiksi dikerjakan siswa dari Oktober-Desember 2016, sedangkan buku cerita nonfiksi dikerjakan siswa dari Februari-April 2017. Pameran buku fiksi dilaksanakan pada bulan Januari 2017 dan pameran buku nonfiksi dilaksanakan Mei 2017.

Di dalam penyusunan instrumen pengumpulan data suatu penelitian, data yang dihasilkan harus mempunyai kebenaran yang dapat diukur serta mempunyai konsistensi kebenaran terhadap suatu objek sehingga ada relevansi antara hipotesa dan kenyataan yang diperoleh melalui pengalaman secara optimal sehingga kesahihan penelitian dapat diterima secara logis oleh akal.

Jenis instrumen pengumpulan data disebut juga alat evaluasi. Menurut Mulyasa (2010:23), instrumen secara garis besar terbagi menjadi dua macam, yaitu : (1) Instrumen Tes dan (2) Instrumen Non Tes.

Lembar instrumen penelitian berupa tes ini bisa berisi soal-soal tes yang terdiri dari butir-butir soal, baik itu yang ada pada angket, observasi, maupun wawancara. Contohnya adalah tes formatif, baik yang bersifat objektif (*multiple choice*) maupun esai. Sementara itu, instrumen nontes merupakan instrumen yang tidak berupa pertanyaan-pertanyaan, tetapi biasanya berupa dokumentasi sebagai portofolio. Basuki Wibawa (2012 : 141) menambahkannya dengan *Focus Group Discussion* (FGD), yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian kualitatif dengan tujuan menemukan makna sebuah tema menurut pemahaman sebuah kelompok.

Penelitian ini menggunakan data pengamatan secara langsung dan hasil wawancara terhadap siswa, baik secara lisan maupun tulisan. Pengambilan data dilakukan secara luring (*offline*) pada siklus satu dan daring (*online*) pada siklus kedua. Hal itu dilakukan untuk mendapatkan data yang utuh dan komprehensif dalam pembuatan laporan penelitian. Wawancara berbentuk tulisan dapat dibaca pada contoh di bawah ini.

Soal wawancara tertulis TIK:

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan teknologi informasi (TI) dan sebutkan contohnya!  
Jawab: Istilah umum untuk teknologi apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi. TI menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video. Contoh dari TI bukan hanya berupa komputer pribadi, melainkan juga telepon, televisi, peralatan rumah tangga elektronik, dan peranti genggam modern (ponsel).
2. Jelaskan apa yang dimaksud dengan teknologi komunikasi dan sebutkan contohnya!  
Jawab: Peralatan perangkat keras (*hardware*) dalam sebuah struktur organisasi yang mengandung nilai-nilai sosial yang memungkinkan setiap individu mengumpulkan, memproses dan saling tukar menukar informasi dengan individu-individu lain, contoh: telepon seluler dan faksimile.
3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan sebutkan contohnya!  
Jawab: TIK adalah sebuah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi yang sering pula dengan sebutan komputer. Teknologi informasi adalah yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi, seperti laptop dan komputer.
4. Apa saja manfaat TIK dalam kehidupan sehari-hari? (minimal 3 jawaban) Jawab:
  - Dengan televisi manusia dapat melihat peristiwa yang terjadi di tempat lain.

- Dengan telepon seluler manusia dapat berkomunikasi dengan orang lain yang jaraknya jauh.
- Dengan komputer manusia dapat menyimpan serta memperoleh data sebagai informasi.
- Dengan internet manusia bisa saling berkomunikasi dan berbagi informasi dari jarak yang sangat berjauhan.

5. Mengapa mata pelajaran TIK penting untuk siswa SMP? Jelaskan!

Jawab: Sebab dalam pelajaran TIK anak-anak akan diajarkan menjadi seorang produsen pengetahuan di bidang TIK. Mereka akan mampu memanfaatkan TIK dalam kehidupan sehari-hari. Akan banyak proggamer muda lahir dan akan banyak anak muda yang mampu menggunakan internet secara sehat. Mereka tidak lagi menjadi konsumen tetapi sudah menjadi produsen.

6. Mengapa keterampilan menulis siswa semakin meningkat setelah membuat buku fantasi dan liburan sekolahku? Jelaskan!.

Jawab: Sebenarnya siswa sudah lama ingin mengembangkan idenya dalam tulisan, tetapi tidak ada waktu untuk menulis. Dengan adanya pembuatan buku itu, siswa jadi berkesempatan menuliskan ide-ide tersebut.

7. Apa dampak dari pembuatan buku fiksi dan nonfiksi dalam kelasmu?

Jawab: Dampak positifnya itu kita dapat bekerja sama, saling melengkapi tulisan, dan belajar untuk disiplin dalam masalah waktu, juga belajar usaha (menjual buku sendiri).

8. Kesulitan kesulitan apa saja yang kamu temui dalam proses pembuatan buku? Dalam mengatur pertemuan, pengeditan artikel, penyelesaian sampul buku, dan pencetakan buku.

9. Mengapa menulis cerita fiksi lebih sulit dari cerita nonfiksi?

Jawab: Karena cerita fiksi itu harus dari imajinasi dan imajinasi itu tidak tahu kapan datangnya, sedangkan nonfiksi itu berdasarkan kehidupan nyata.

10. Apakah TIK membantumu dalam proses pembuatan buku?

Jawab: Ya, karena mempersingkat dan mempermudah proses pembuatan bukun dan dengan TIK sampul buku jadi lebih bagus.

Contoh Wawancara tertulis: *Niswah Nur Sabrina 7C/29*, kemudian peneliti mendapatkan masukan agar membuat angket dalam bentuk daring (*online*) di *google form*.

Teknik analisis data adalah suatu metode atau cara untuk mengolah sebuah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut menjadi mudah untuk dipahami dan juga bermanfaat untuk menemukan solusi permasalahan, terutama masalah tentang sebuah penelitian. Analisis data juga bisa diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk mengubah data hasil dari sebuah penelitian menjadi informasi yang nantinya bisa digunakan untuk mengambil sebuah simpulan.

Tujuan dari analisis data adalah untuk mendeskripsikan sebuah data sehingga bisa dipahami dan bisa dibuat kesimpulan mengenai karakteristik populasi yang berdasarkan data yang diperoleh dari sampel, yang biasanya dibuat dengan dasar pendugaan dan pengujian hipotesis. Dari data penelitian yang didapatkan, diharapkan 100 persen siswa mengerjakan tulisannya dengan baik. Bila terlambat, proses pembuatan buku menjadi terhambat sehingga kelas tersebut menjadi terlambat dalam menerbitkan bukunya.

**Tabel.2**  
**Data Tulisan Siswa Kelas 7A sampai 7G**  
**SMP Labschool Jakarta yang diharapkan**

Kelas	Jumlah Siswa	Tulisan Fiksi	Tulisan Non Fiksi
7A	38	100 %	100 %
7B	38	100 %	100 %
7C	38	100 %	100 %
7D	38	100 %	100 %
7E	38	100 %	100 %
7F	38	100 %	100 %
7G	37	100 %	100 %

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Ide dasar ini dimulai ketika penulis melihat pameran buku di Book Fair Senayan, Jakarta Pusat. Banyak buku dijual dan dipamerkan di sana. Namun, hanya sedikit buku yang dibuat oleh siswa SMP. Dari hasil observasi dan wawancara, kemampuan keterampilan menulis siswa ternyata masih rendah. Perlu diajarkan langsung cara menulis agar keterampilan menulisnya meningkat. Caranya dengan menulis dan membuat buku secara kolaborasi. Setiap siswa diminta untuk menulis cerita fantasi dan liburan.

Sebagai seorang guru TIK, peneliti merasa terpanggil untuk mengajari siswa menulis buku. Dari ide itu, peneliti berkolaborasi dengan guru Bahasa Indonesia. Dalam buku pelajaran Bahasa Indonesia di Kurikulum 2013 untuk kelas 7, ada topik tentang cerita fantasi di Bab 2 halaman 43. Maka, gayungpun bersambut, guru Bahasa Indonesia membantu membuat proyek ini agar terwujud.

Siswa belajar bersama membuat buku cerita fiksi dan nonfiksi. Guru TIK dan guru Bahasa Indonesia saling berkolaborasi. Cerita fiksi dibimbing oleh Ahmad Mulyadi, Guru Bahasa Indonesia SMP Labschool Jakarta, dan cerita nonfiksi dibimbing oleh Wijaya Kusumah, guru TIK SMP Labschool Jakarta.

Dalam buku Bahasa Indonesia yang diterbitkan oleh Kemdikbud untuk siswa kelas 7, dituliskan secara lengkap tentang cerita fantasi sebagai berikut.

Cerita fantasi merupakan salah satu genre cerita yang sangat penting untuk melatih kreativitas. Berfantasi secara aktif bisa mengasah kreativitas. Pembaca bisa menjadi penulis hebat. Harry Potter termasuk penulis cerita fantasi yang sangat terkenal. Di Indonesia kita memiliki penulis hebat yang menulis berbagai cerita fantasi. Di antara penulis hebat cerita fantasi itu adalah Ugi Agustono dan Joko Lelono. Ugi Agustono menulis cerita fantasi berdasarkan pengamatan terhadap komodo dan suasana di pulau Komodo. Joko Lelono juga menulis cerita fantasi dengan nuansa lokal. Pembaca juga dapat belajar menulis fantasi dengan belajar secara tekun dan tidak takut berkreasi. Siswa dapat seperti mereka (halaman 44).

Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP, ada 2 jenis karangan atau cerita yang dikenal, yaitu (1) karangan fiksi dan (2) karangan nonfiksi.

### 1. Karangan Fiksi

Karangan fiksi atau yang dikenal juga dengan nama cerita rekaan adalah karangan yang berisi kisah atau cerita yang dibuat berdasarkan khayalan atau imajinasi pengarang. Fiksi biasanya berbentuk novel dan cerita pendek (cerpen). Fiksi ilmiah atau fiksi ilmu pengetahuan adalah fiksi yang ditulis berdasarkan ilmu pengetahuan, teori, atau spekulasi ilmiah. Karangan fiksi berusaha menghidupkan perasaan atau menggugah emosi pembacanya. Itulah sebabnya, fiksi lebih dipengaruhi oleh subjektivitas pengarangnya. Tulisan fiksi, selain bermakna denotatif, juga bermakna konotatif dan asosiatif, yaitu makna yang bukan sebenarnya. Selain itu, tulisan fiksi juga bermakna ekspresif, yaitu membayangkan suasana pribadi pengarang; sugestif, yaitu bersifat mempengaruhi pembaca; dan plastis, yaitu bersifat indah untuk menggugah perasaan pembaca.

Contoh cerita fiksi:

### Ruang Dimensi Alpha

Karya: Ratna Juwita

"Kau harus membawanya kembali!" Erza berteriak kalang kabut. Aku gugup. Bingung. Tak tau apa yang harus kuperbuat, sedangkan manusia dengan wajah setengah kera itu memandang sekeliling. Manusia purba itu menemukanaku ketika aku memasuki dimensi alpha. Tanpa kusadari ia mengikutiku. Manusia purba itu akan mati jika tidak kembali dalam waktu 12 jam.

"Aku harus membawa dia kembali!" teriakku.

Erza menghempaskan tubuhnya pada meja kontrol laboratorium dengan kesal. Ardi berteriak lantang "Jangan main-main Don!" Ardi menatapku dengan tajam. "Padahal..," Erza tercekat, "Aku tahu Er kita tinggal punya waktu 8 jam". Aku terus berusaha meyakinkan sahabatku.

"Jika kamu mengembalikan manusia purba melebihi 8 jam, berarti tamat riwayatmu."

Kembali Erza dan Ardi menatapku tajam.

Aku mengotak-atik komputer Luminaku dengan cepat. Aku memutuskan untuk tetap mengembalikan manusia purba itu.

"Sistem oke!"

Manusia purba itu harus hidup. Setiap makhluk berhak untuk hidup. Aku yang membawanya, aku juga yang harus mengembalikannya. Orang tuaku tak pernah mengajarkanku untuk melarikan diri sesulit apapun masalah yang kuhadapi.

Ku klik tombol 'run' pada layar monitor Lumina di depanku dan diikuti gelombang biru mirip Aurora memenuhi ruangan. Pagar Asteroid terbuka lebar, memberikan ruang cukup untuk kulewati bersama manusia purba itu. Ruangan penuh asap dengan pohon-pohon yang meranggas. Hampir 8 jam, manusia purba tetap memegang tanganku. Kurang 10 menit aku lepaskan tangan manusia purba. Kujabat erat dan aku lari menuju

lorong dimensi alpha. Kurang 10 menit lagi waktu yang tersisa dan aku masih di lorong dimensi alpha. Aku berpikir ini takdir akhir hidupku. Tiba-tiba kudengar teriakan keras dan guncangan hebat. Aku terlempar kembali ke laboratoriumku.

Alarm berbunyi. Gelombang dimensi alpha semakin mengecil.

Badanku lemas seakan rontok semua sendiku. Aku menengadah dan kulihat sahabat-sahabatku mengelilingiku. Semua alat di laboratorium ini pecah berantakan. Tinggal laptop Luminaku yang masih menyala. "Ardi maafkan aku! Maaf telah merusak labolatorium untuk penelitian ini," kataku mengiba.

"Gak apa-apa asalkan dirimu bisa selamat," Ardi memelukku dengan erat. Kulihat Erza membawa air minum untukku. Tidak menyangka aku bisa berhasil dikembalikan dan hidup lagi secara biasa. Manusia purba itu juga berhasil kembali ke habitatnya pada 500 tahun sebelum masehi. Aku dapat melihatnya dengan jelas di layar laptop. Manusia purba itu tersenyum sambil melambaikan tangan ke arahku.

## 2. Karangan Nonfiksi

Karangan nonfiksi adalah karangan yang dibuat berdasarkan fakta, realita, atau hal-hal yang benar-benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Tulisan nonfiktif biasanya berbentuk tulisan ilmiah atau ilmiah populer, biografi, laporan, artikel, *feature*, skripsi, tesis, desertasi, makalah, dan sebagainya.

Menurut Kusmayadi (2007:47), karangan nonfiktif berusaha mencapai taraf objektivitas yang tinggi dan berusaha menarik serta menggugah nalar (pikiran) pembaca. Bahasa karangan nonfiktif bersifat denotatif dan tidak bermakna ganda. Tulisan nonfiksi sering disebut juga tulisan ilmiah. Keilmiahannya ditandai dengan penggunaan fakta sebagai dasar.

Contoh karangan nonfiksi:

### LIBURAN SEKOLAHKU YANG MENYENANGKAN

Tanggal 20 Desember 2016 adalah hari libur semester 1 SMP Labschool Jakarta. Pada hari pertama libur sekolah, saya pergi ke Kuningan untuk membuat visa ke UK. Di sana saya ditanyakan beberapa informasi tentang diri saya. Setelah membuat visa, saya dan keluarga saya pergi jalan-jalan ke Plaza Senayan. Disana kami berbelanja, makan-makan, dan lain-lain.

Tanggal 22-31 Desember 2016 adalah hari yang cukup membosankan karena saya tidak pergi kemana-mana. Saya hanya pergi jalan-jalan ke mall untuk makan dan berbelanja. Setelah pergi ke mall saya hanya bermain video game di rumah. Pada jam 16.00 WIB sore, saya keluar rumah dan menuju lapangan basket dan bermain basket sampai jam 18:30 WIB.

Tanggal 1-8 Januari 2017 adalah hari libur yang sangat menyenangkan. Saya dan keluarga saya pergi ke Malang. Sesaat kami sampai di Malang kami menaiki taxi ke hotel. Sesampainya di hotel saya dan keluarga saya langsung pergi makan. Pemandangan di Malang sangat bagus sehingga saya banyak sekali mengambil foto. Keesokan harinya saya pergi ke Jawa Timur Park 2. Di sana saya dan keluarga pergi ke Batu Secret Zoo. Di Batu Secret Zoo kami melihat banyak binatang yang langka dan terancam punah. Saya mengambil banyak foto dari kebun binatang tersebut.

Di Jatim Park 2 juga ada banyak wahana permainan yang seru seperti roller coaster, panahan, dan lain-lain. Setelah menyelesaikan Jatim Park 2, keesokan harinya saya pergi ke museum angkut. Di museum itu saya melihat barang-barang antik yang dipajang dan juga ada beberapa tempat untuk berfoto-foto. Di dalam museum angkut ada beberapa bagian yaitu bagian Eropa, Buckingham, Hollywood, Las Vegas, dan lain-lain.

Keesokan harinya saya pergi ke Predator Fun Park. Di sana terdapat beberapa hewan buas, reptil, dll. Salah satunya adalah buaya, ular, piranha, alligator, dll.

Setelah selesai liburan ke Malang saya menaiki lion air untuk menuju Jakarta. Sesampainya di Jakarta saya langsung pulang menaiki taxi dan beristirahat di rumah. Liburan semester 1 ini sangat menyenangkan tetapi sedikit membosankan.

Sampai saat ini belum banyak sekolah yang menulis dan menerbitkan buku sendiri. Dari hasil survey di group WA FPGI/KOGTIK, media sosial *facebook*, dan hasil wawancara dengan guru di sekolah lain, penulis belum menemukan sekolah yang mengajarkan siswanya membuat buku sendiri. Dari materi memahami dan menciptakan cerita fantasi di mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP kelas 7, ide untuk membuat rancangan karya inovasi pembelajaran itu muncul. Materi TIK yaitu menggunakan pengolah kata agar bisa masuk ke dalam tema tersebut sehingga guru dapat menerapkan metode tematik integratif. Juga, materi desain grafis dimanfaatkan untuk pembuatan sampul buku (*cover*) dan *background* buku. Inovasi ini masih merupakan hal baru dalam pembelajaran.

Rancangan karya inovasi pembelajaran ini berbentuk buku fiksi dan nonfiksi. Ada 7 buah buku fiksi dan 7 buah buku nonfiksi dari 7 kelas yang diajarkan. Jumlah seluruh karya tulis adalah 14 buah buku. Semua buku itu diharapkan dapat menambah jumlah buku di perpustakaan

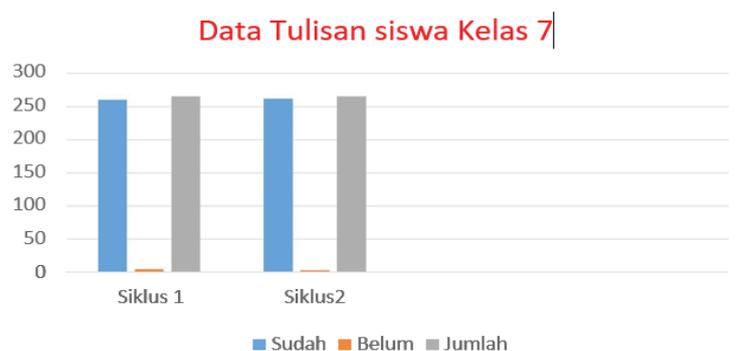
sekolah. Guru merancang proses pembuatan buku fiksi dan nonfiksi. Masing-masing buku dikerjakan dalam waktu sekitar tiga bulan. Kedua buku dirancang dengan sebuah harapan bahwa keterampilan menulis siswa dapat meningkat dan kampanye *Gerakan Literasi Sekolah* (GLS) dapat dikembangkan di sekolah.

Penemuan dan pembaharuan yang didapatkan dari proses pembuatan buku fiksi dan nonfiksi adalah ilmu baru tentang menulis secara kolaborasi. Siswa yang belum bisa menulis menjadi bisa menulis dan menghasilkan karya tulis. Originalitas tulisan siswa lebih terjaga karena siswa lain akan segera mengetahui jika ada siswa yang berusaha menulis dengan meng-*copy paste* dari internet. Peran tutor sebaya menjadi penting. Siswa saling mengedit tulisan dalam kelompoknya masing-masing. Mereka yang tidak mampu menulis dengan baik akan terbantu oleh siswa lainnya. Kolaborasi menulis ini ternyata sangat efektif dan terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil karya siswa dalam bentuk buku fiksi dan nonfiksi. Inovasi pembelajaran seperti ini ternyata belum banyak dilakukan oleh guru-guru di sekolah.

Selain itu, buku fiksi dan nonfiksi ini dapat menjadi model untuk sekolah lainnya. Saat ini belum banyak sekolah yang mengajari siswanya untuk membuat dan menerbitkan buku. Baik dalam bentuk buku cetak maupun dalam bentuk buku digital. Ada 14 buku baru yang dibuat oleh siswa dari kelasnya masing-masing. Instrumen penilaian hasil karya tulis siswa masih harus dikembangkan agar lebih banyak guru dapat melakukan penilaian dengan benar.

Dari hasil penelitian ini, didapatkan bahwa ada peningkatan keterampilan menulis siswa melalui pembuatan buku cerita fiksi dan nonfiksi itu. Walaupun belum 100% siswa dapat menulis artikel dengan baik, kerja sama yang baik antarsiswa dapat membuat tulisan mereka lebih bermakna. Dari tulisan yang diperoleh, masih banyak tulisan yang harus diedit dan direvisi. Setiap siswa akan membaca tulisan temannya dan akan saling terbantu dengan menulis secara kolaborasi. Tulisan siswa kemudian dikumpulkan dengan mengirimkannya ke pos-el (*e-mail*) kelas masing-masing dan disusun untuk menjadi buku dengan judul buku sesuai dengan kesepakatan mereka. Setiap kelas harus memiliki judul buku yang berbeda. Hal ini akan menjadi contoh buat sekolah lain bahwa membuat sampul buku dan isinya akan menjadi mudah bila dilakukan secara berkolaborasi atau bersama-sama. Kerja sama siswa dalam kelompok menjadi kunci utama dalam penenerbitan buku untuk setiap kelas.

**Tabel 3. Data tulisan siswa kelas 7**



**Tabel 4. Data siklus 1 dan 2**

Buku	SIKLUS	Belum	Sudah	Jumlah
Fiksi	Pertama	5	260	265 Siswa
Non Fiksi	Kedua	2	263	265 Siswa

Buku yang sudah selesai dicetak kemudian dipamerkan pada Januari 2017 dalam pameran buku di sekolah dalam rangka mengkampanyekan *Gerakan Literasi Sekolah* (GLS). Hasil penjualan buku dan keuntungannya masuk ke kas kelas masing-masing. Itulah salah satu cara untuk menggerakkan budaya literasi di sekolah dan mengembangkan literasi TIK di kalangan siswa sekaligus juga meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Dari angket secara tertulis yang disebarakan lewat *google form*, siswa sangat senang menjalani proses pembuatan buku ini. Mereka jadi mengetahui cara membuat buku dan prosesnya. Semoga tahun depan buku mereka sudah ber-ISBN dan dijual ke publik di luar sekolah. Ketua Badan Pengelola Sekolah (BPS) Labschool UNJ sudah menyetujuinya. Labschool Jakarta akan menerbitkan bukunya sendiri dan akan menjadi contoh dalam pengembangan literasi dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Program literasi yang telah dicanangkan oleh Kemdikbud akan dapat diaplikasikan dari mulai konsep sampai implikasinya sehingga banyak sekolah yang dapat mengikutinya.

Berikut ini adalah gambaran secara grafik hasil angket siswa di kelas 7G:



Gambar 1. Aplikasi Praktis Pembelajaran

## APLIKASI PRAKTIS DALAM PEMBELAJARAN

Aplikasi praktis dalam pembelajaran ini dibagi ke dalam 2 siklus yaitu:

### Siklus 1: Siswa Membuat Cerita Fantasi

#### 1. Perencanaan

Guru merencanakan pembelajaran inovatif menyusun dan menerbitkan buku fiksi dengan tema cerita fantasi dalam buku bahasa Indonesia kelas 7 versi kurikulum 2013. Guru Bahasa Indonesia mengajari dan membimbing siswa menulis cerita fantasi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Guru TIK membimbing siswa dalam *me-layout* buku dengan program pengolah kata (MS Word) dan desain grafis (Corel Draw) untuk sampul buku di laboratorium komputer SMP Labschool Jakarta.

#### 2. Pelaksanaan

Guru melaksanakan pembelajaran inovatif dalam bentuk tematik integratif dan cerita fantasi menjadi tema dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 7. Guru TIK membimbing siswa dalam tema pengolah kata dan desain grafis di laboratorium komputer dan di kelas. Saat di kelas siswa membawa laptop sendiri dari rumah. Pembelajaran matpel Bahasa



Gambar 2. Skema Aplikasi Pembelajaran

Tabel 5. Siklus 1: Siswa Membuat Cerita Fantasi

Bulan	Oktober 2016	Nopember 2016	Desember 2016
Kegiatan	Penulisan buku Fiksi	Editing buku	Pencetakan Buku
Bulan Januari 2017 Pelaksanaan Pameran Buku Karya Tulis Siswa Kelas 7			

Indonesia diberikan selama 6 jam per minggu, sedangkan pembelajaran TIK diberikan selama 2 jam di kelas 7. Dalam pelaksanaan pembuatan buku fiksi, proses pengeditan cukup lama dilakukan. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok supaya tulisan siswa dapat selesai sesuai dengan target yang diharapkan.

### 3. Pengamatan

Guru melakukan pengamatan dan melihat langsung proses pembuatan buku fiksi yang dibuat oleh siswa. Guru TIK dan guru Bahasa Indonesia saling berkolaborasi. Observasi dilakukan secara langsung dalam bentuk praktik di lab komputer dan di kelas. Kegiatan dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran. Siswa yang belum baik tulisannya diedit oleh temannya dalam kelompok. Peran guru hanya sebagai fasilitator dan motivator saja. Tampak ada beberapa siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia mengalami kesulitan dalam menulis cerita fantasi. Semua hasil pengamatan dicatat dalam data siklus 1.

### 4. Refleksi

Guru melakukan refleksi diri, ternyata tidak mudah membimbing dan melatih siswa menulis cerita fantasi. Mereka tampak mengalami kesulitan dalam membuat buku fiksi. Akhirnya, guru TIK ikut turun tangan membantu mengedit tulisan siswa agar lebih enak dibaca dan mengirimkannya ke percetakan untuk diterbitkan menjadi buku.

## Siklus 2: Siswa Membuat Cerita Fantasi

### 1. Perencanaan

Guru merencanakan pembelajaran inovatif menyusun dan menerbitkan buku nonfiksi dengan tema cerita liburanku dalam buku

**Tabel 6. Siklus 2: Siswa Membuat Cerita Liburan**

Bulan	Februari 2017	Maret 2017	April 2017
Kegiatan	Penulisan buku non fiksi	Editing	Pencetakan Buku
Bulan Mei 2017 Pelaksanaan Pameran Buku Karya Tulis Siswa Kelas 7			

Bahasa Indonesia kelas 7 versi Kurikulum 2013. Guru Bahasa Indonesia mengajari dan membimbing siswa menulis cerita liburan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Guru TIK membimbing siswa dalam *me-layout* buku dengan program pengolah kata (MS Word) dan desain grafis (Corel Draw) di laboratorium komputer SMP Labschool Jakarta. Guru TIK menjadi pembimbing langsung dalam konten cerita liburanku yang menyenangkan. Pengalaman peneliti yang telah sukses menerbitkan buku diajarkan secara langsung kepada siswa, khususnya teknik menulis cerita narasi. Bahan-bahan bacaan didapat siswa dari perpustakaan sekolah. Secara kebetulan, letak laboratorium komputer dan perpustakaan tidak terlalu jauh sehingga siswa dapat langsung menulis dan menceritakan buku yang sudah dibacanya.

### 2. Pelaksanaan

Guru melaksanakan pembelajaran inovatif dalam bentuk tematik integrative dan cerita liburan sekolah menjadi tema dalam pembelajaran TIK dan bahasa Indonesia kelas 7. Guru TIK membimbing siswa dalam tema pengolah kata dan desain grafis di laboratorium komputer dan di ruang kelas. Saat di kelas siswa membawa laptop sendiri dari rumah. Pembelajaran bahasa Indonesia diberikan selama 6 jam perminggu, sedangkan pembelajaran TIK diberikan selama 2 jam di kelas 7 dalam bentuk bimbingan TIK sesuai dengan Kurikulum 2013. Kegiatan ini sekaligus juga menjadi contoh atau model pembelajaran TIK dalam Kurikulum 2013. Mata pelajaran TIK dihapuskan dalam Kurikulum 2013 dan diganti dengan mata pelajaran baru yang bernama prakarya. Peran guru TIK berubah dari guru mata pelajaran menjadi

guru bimbingan seperti guru Bimbingan Konseling. Guru TIK membimbing siswa dalam *layout* pembuatan buku dan ikut memotivasi siswa belajar TIK dan berlatih menulis cerita liburan. Ternyata, hasil desain siswa sangat bagus sekali dan membuat kagum guru TIK.

### 3. Pengamatan

Guru melakukan pengamatan dan melihat langsung proses pembuatan buku nonfiksi yang dibuat oleh siswa. Guru TIK dan Bahasa Indonesia saling berkolaborasi. Observasi dilakukan secara langsung dalam bentuk praktik di laboratorium komputer dan di kelas. Terlihat beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menulis cerita liburan sekolah. Alasannya sudah lupa pergi kemana saja di saat liburan sekolah. Mereka belum mampu menulis secara runut. Bahkan ada 3 siswa yang belum mengumpulkan tulisan narasinya. Sementara itu *deadline* waktunya sudah habis. Narasi adalah suatu cerita berupa peristiwa atau kejadian dalam satu urutan waktu. Kisah nyata atau pengalaman siswa selama liburan sekolah dituliskan untuk disusun menjadi buku non fiksi.

### 4. Refleksi

Guru melakukan refleksi diri, ternyata memang tidak mudah membimbing dan melatih siswa menulis cerita liburan. Kisah nyata mereka dalam mengisi liburan sekolah masih terasa hambar untuk dibaca orang lain. Guru kemudian menyarankan perbaikan tulisan. Ada yang menulis panjang dan ada yang menulis pendek. Setelah direvisi, tulisan mereka ternyata sangat menarik untuk dibukukan. Tampak keterampilan menulis siswa mulai meningkat sedikit demi sedikit. Hampir semua siswa sudah mampu menulis dengan baik. Instrumen penilaian tulisan siswa menjadi alat ukurnya.

Dari data hasil aplikasi praktis inovasi pembelajaran, didapatkan data bahwa siswa sangat menyukai belajar menulis dan menerbitkan buku secara langsung. Selain itu, kemampuan siswa dalam keterampilan komputer atau belajar TIK menjadi lebih terasah, terutama untuk materi pengolahan kata dan desain grafis. Siswa sangat senang karena bisa berimajinasi, bekerja sama dalam kelompok, dan terinspirasi untuk membuat buku lagi secara berkolaborasi.

Selain itu, didapatkan data bahwa masih ada siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis. Dengan menulis secara berkolaborasi hal itu dapat teratasi. Siswa yang lebih terampil dalam menulis ikut mengajari siswa yang belum terampil dalam menulis. Siswa dapat saling membantu dalam kelompoknya masing-masing.

Kesulitan yang dialami siswa adalah memikirkan kata-kata yang cocok atau tepat untuk dituliskan dalam artikel atau cerpen yang mereka buat. Belajar menulis dengan baik dan benar ternyata tidak mudah. Perlu belajar dan berlatih secara terus menerus sampai mereka merasakan tulisannya semakin baik. Perbedaan pendapat dari siswa sulit sekali disatukan, terutama, dalam penentuan sampul buku dan isi buku. Mereka berusaha untuk menampilkan hasil karyanya masing-masing. Peran guru sangat diperlukan dalam hal ini.

Berdasarkan data hasil aplikasi praktis inovasi pembelajaran didapatkan hasil sebagai berikut di tabel 7:



Gambar 3. Hasil Angket siswa Secara Online kelas 7G

Siklus 1	Pembuatan Buku Fiksi	Imajinasi dan kreativitas siswa dalam menulis mulai terlihat. Walaupun masih banyak yang harus direvisi.	Menulis cerita fiksi lebih sulit dari cerita non fiksi. Buku fiksi ditulis berdasarkan imajinasi dan kreativitas siswa.
Siklus 2	Pembuatan Buku Non Fiksi	Daya ingat siswa dalam menuliskan kegiatan yang telah dilakukannya akan terbaca dalam tulisannya.	Menulis cerita non fiksi lebih mudah dari cerita fiksi. Buku non fiksi berdasarkan fakta dan kisah nyata.

Laporan penelitian ini telah diseminasikan dalam kegiatan *workshop e-learning* komunitas guru TIK dan KKPI di SMPN 1 Cileunyi, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat; di LPM Banjarbaru, Provinsi Kalimantan Selatan; dan di LPMP Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Laporan penelitian ini juga sudah disebarakan dalam kalangan terbatas di *facebook*, grup Komunitas Guru TIK dan KKPI (KOGTIK), Komunitas Guru Indonesia (KGI), dan Ikatan Profesi Guru Indonesia (IPGI).

## SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian didapatkan kesimpulan bahwa untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa dapat dilakukan dengan cara mengajari siswa membuat buku cerita fiksi dan nonfiksi secara kolaborasi atau bersama-sama. Dari kegiatan ini, siswa menjadi lebih termotivasi, memiliki imajinasi yang kuat, mempunyai ide yang kreatif, mampu mengorganisasi gagasan secara sistematis, dan menjadi lebih gemar membaca buku karena rasa ingin tahu yang kuat. Hampir 100% siswa sudah mampu menulis dengan baik. Keterampilan menulis siswa menjadi meningkat melalui pembuatan buku fiksi dan nonfiksi.

Hasil karya tulis siswa tersebut dipamerkan dan dijual di sekolah. Ada 14 buku yang dihasilkan, yaitu 7 buku cerita fiksi dalam bentuk cerita fantasi dan 7 buku cerita nonfiksi dalam bentuk cerita liburan sekolah. Karya tulis siswa tersebut menambah jumlah buku perpustakaan sekolah. Oleh karena itu, kampanye *Gerakan Literasi Sekolah* (GLS) dapat berjalan sesuai dengan harapan pemerintah. Siswa tidak hanya sekadar senang membaca buku, tetapi juga menulis buku. Keterampilan menulis siswa dapat terus meningkat dengan menulis buku fiksi dan nonfiksi di kelasnya masing-masing.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis banyak menerima bimbingan, dorongan, saran dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kepala Sekolah SMP Labschool Jakarta, yang memberikan kesempatan bagi penulis untuk mewujudkan penelitian ini di SMP Labschool Jakarta.
2. Rekan-rekan guru di SMP Labschool Jakarta dan guru-guru dari sekolah lain yang ikut membantu penelitian ini.
3. Pihak-pihak lain yang telah begitu banyak memberikan bantuan yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. Chaedar.** 2010. *Pokoknya Menulis*. Bandung: Kiblat. Dalman. 2016. *Keterampilan menulis*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Dewi, Ratna.** 2014. *Cara dan Tip Produktif Menulis Buku*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Elizabeth, E Barkley.** 2012. *Teknik-teknik pembelajaran Kolaboratif*. Bandung: Nusa Media.
- Emzir.** 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Fithrati, Nurul.** 2010. *Menulis Narasi*. Jakarta: Khasanah Pena. Gong, Gola. 2007. *Jangan Mau Gak Nulis Seumur Hidup*. Jakarta: Maximalis.
- Hamruni.** 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Harsiati, dkk.** 2016. *Bahasa Indonesia Kelas 7*. Jakarta: Kemdikbud.
- Jabrohim, dkk.** 2009. *Cara Menulis Kreatif*. Yogyakarta:
- Johnson, David.** 2012. *Collaborative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Kusmayadi, Ismail.** 2007. *Menulis dengan Hati*. Bandung: Pribumi Mekar.
- Mary, Phyllis.** 2008. *Panduan Menulis untuk Mahasiswa dan Pelajar*. Jakarta: Indeks.
- Kusumah, Wijaya.** 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:
- Naim, Ngainun.** 2015. *The Power of Writing*. Yogyakarta: Lentera Kreasindo.
- Prasetyo, Eko.** 2012. *Kekuatan Pena*. Jakarta: Indeks.
- Putra, Nusa.** 2014. *Menulislah Seperti Sholat*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Sitepu, B.P.** 2012. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: Rosda.
- Suparman, M. Atwi.** 2012. *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Tarigan, Henry Guntur.** 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Wibawa, Basuki.** 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

## Gaya Selingkung Penulisan Artikel Jurnal Didaktika

1. Artikel harus asli, dalam arti belum pernah dipublikasikan, tidak sedang dikirim ke penerbit lain, dan harus disertai pernyataan dari yang bersangkutan **bukan hasil plagiasi atau mengandung unsur plagiasi.**
2. Penulisan naskah menggunakan Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris secara benar/baku. Panjang naskah 5.000-6.000 kata, kertas ukuran A4, berat kertas 70/80 gram, diketik 1,5 spasi dalam satu muka kertas (tidak bolak-balik), program Windows Microsoft Word, tipe huruf Times New Roman, font size 12, margin atas dan kiri 4 cm, kanan dan bawah 3 cm.
3. Artikel ditulis dengan sistematika dan ketentuan sebagai berikut.
  - a. **Judul:** ditulis dengan singkat padat, maksimal 15 kata, dan **harus mencerminkan substansi kependidikan** yang diuraikan pada batang tubuh artikel.
  - b. **Nama Penulis:** ditulis tanpa gelar, letaknya di bawah judul; artikel yang berasal dari penelitian kelompok maksimal 3 orang, semua anggota harus dicantumkan dengan urutan yang sama.
  - c. **Instansi dan Alamat Penulis:** ditulis nama instansi tempat penulis berasal dan alamat *e-mail* yang letaknya di bawah nama penulis; jika penulis lebih dari seorang, alamat *e-mail* cukup ketuanya.
  - d. **Abstrak:** ditulis dalam dua bahasa, Indonesia dan Inggris, satu alinea yang panjangnya antara 150-200 kata, spasi satu. Abstrak berisi tujuan, metode, dan hasil.
  - e. **Kata Kunci:** diisi kata atau istilah yang mencerminkan esensi konsep dalam cakupan permasalahan, terdiri atas dua sampai lima kata/istilah yang disebut dalam judul dan abstrak. Kata kunci ditulis di bawah abstrak dengan jarak satu baris dan dicetak miring-tebal.
  - f. **Batang Tubuh Artikel:** Artikel terdiri atas pendahuluan (maksimal 20%), metode (15%), hasil dan pembahasan (60%), serta simpulan dan reference (5%).
    - 1) **Pendahuluan,** berisi latar belakang masalah penelitian dan/atau kajian pustaka mutakhir, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat.
    - 2) **Metode,** berisi desain penelitian, subjek dan objek penelitian, metode/teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, keabsahan data, dan metode/ teknik analisis data.
    - 3) **Pembahasan,** berisi hasil penelitian dan perbandingan antara hasil penelitian dengan hasil penelitian sebelumnya yang relevan untuk menentukan *positioning*. Pembahasan harus dilengkapi dengan rujukan dari referensi/sumber primer dan mutakhir.
    - 4) **Simpulan,** berisi jawaban atas permasalahan penelitian.
  - g. **Ucapan Terima Kasih,** ditujukan kepada berbagai pihak yang membantu penulisan, misalnya sponsor penelitian dan narasumber (bila perlu).
  - h. **Daftar Pustaka,** diusahakan paling banyak dari sumber primer (jurnal) mutakhir (5 tahun terakhir), sumber primer (buku) mutakhir (10 tahun terakhir) dan hanya mencantumkan

sumber yang ditunjuk di dalam batang tubuh artikel. Sebaliknya, nama yang dirujuk dalam batang tubuh harus ada dalam daftar pustaka. **Daftar pustaka tidak boleh memuat karya penulis sendiri.** Berikut adalah beberapa contoh penulisan daftar pustaka dari beberapa jenis sumber.

- 1) **Jurnal:** nama pengarang, tahun, judul artikel (di antara dua tanda petik double), nama jurnal (dicetak miring), volume, nomor, dan halaman. Contoh:

Slamet P.H. 2014. "Politik Pendidikan Indonesia dalam Abad ke-21", dalam Cakrawala Pendidikan, Jurnal Ilmiah Pendidikan, XXXIII (3), hlm.324-337.

- 2) **Buku:** nama pengarang (jika lebih dari satu kata, nama belakang yang dijadikan entri), tahun, judul buku (dicetak miring), kota penerbit: nama penerbit. Contoh:

Creswell, John W. 2014. Educational Research, Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research. Englewood Cliff, New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall.

Buku yang terdiri dari kumpulan artikel dengan banyak pengarang ditulis seperti berikut.

Penafloida, Andrea H. 2014. "Nontraditional Forms of Assessment and Response to Student Writing: a Step Toward Learner Autonomy", dalam Richards, Jack C. dan Willy A. Renandya (eds), Methodology in Language Teaching, an Anthology of Current Practice. Cambridge: Cambridge University Press. Hlm.100 - 115.

- 3) **Internet:** pengarang, tahun, judul artikel, alamat situs, dan tanggal mengunduh. Contoh:

Mueller, John. 2014. Authentic Assessment Toolbox. North Central College, Naperville, <http://jonathan.mueller.faculty.noctrl.edu/toolbox/index.htm>, diunduh 9 September 2014.

4. Cara merujuk pengarang di dalam batang tubuh artikel harus menyebutkan nama belakang pengarang, tahun, dan halaman. Contoh: (Mitchel, 2013:53), atau Mitchel (2013:53). **Rujukan lewat pengarang kedua sedapat mungkin dihindari. Misalnya: Gronlund (lewat Nurgiyantoro, 2014:177).**

