

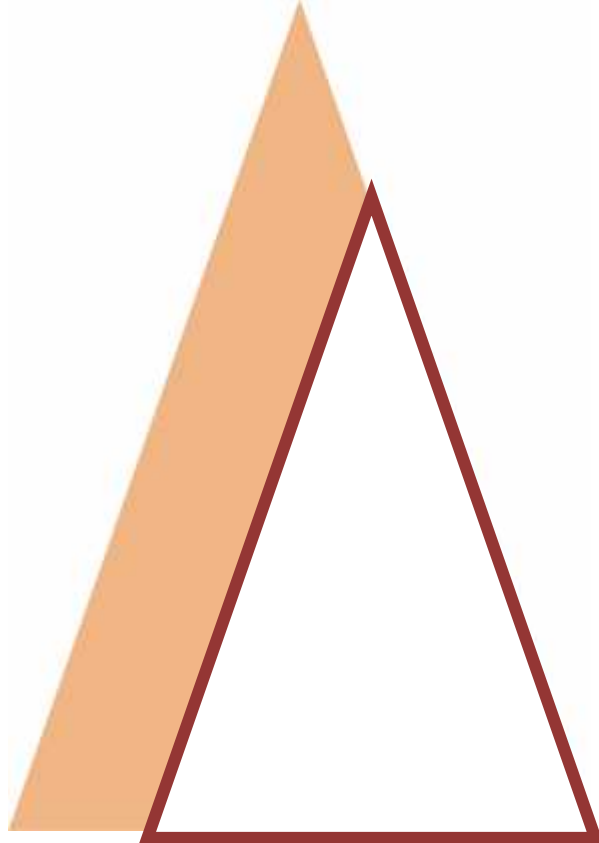
ISSN: 2442-9163

PINIIS

PIJAR NUSANTARA



JURNAL PENELITIAN INOVASI PEMBELAJARAN



Diterbitkan oleh: UNP Kediri, PD PGRI Kab. & Kota Kediri, ISPI PD Kediri
Alamat Redaksi: Lembaga Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
UNP Kediri, Kampus I - Jl. KH. Ach. Dahlan No. 76 Kediri 64113.
Website: <http://ojs.unpkediri.ac.id>. Email: jurnal.pijarnusantara@gmail.com

PINUS PIJAR NUSANTARA	Volume 3	Nomor 1	Halaman 1 - 72	Oktober 2017	ISSN 2442-9163
------------------------------------	-----------------	----------------	--------------------------	------------------------	--------------------------

Volume 3. No. 1. Halaman 1-72 Oktober 2017

Terbit dua kali setahun, berisi tulisan hasil penelitian inovatif dibidang pembelajaran.

Ketua Penyunting

Dr. Suryanto, M.Si. (UNP Kediri)

Wakil Ketua Penyunting

Dr. Mokhamat Muhsin, M.Pd. (PGRI)

Penyunting Pelaksana

Dr. Sulistiono, M.Si. (ISPI)

Dr. Zainal Afandi, M.Pd. (ISPI)

Dr. Atrup, M.Pd., MM. (PGRI)

Dr. Suryo Widodo, M.Pd. (UNP Kediri)

Dr. Hj. Diani Nurhajati, M.Pd. (UNP Kediri)

Dr. H. Imam Baehaqi, M.Pd. (Uniska Kediri)

Drs. Mulyono, M.Pd. (PGRI)

Pelaksana Tata Usaha

Erwin Putera Permana, M.Pd

Syaifur Rohman, S.Kom.

Diterbitkan oleh: UNP Kediri, PD PGRI Kab. & Kota Kediri, ISPI PD Kediri

Alamat Redaksi: Lembaga Penelitian UNP Kediri, Kampus I,

Jl. KH. Ach. Dahlan No. 76 Kediri 64113.

Website: <http://ojs.unpkediri.ac.id>. Email: lemlit@unpkediri.ac.id

Volume 1. Nomor. 1. Halaman 1-72 Tahun 2017

Daftar Isi

PENGARUH METODE LATIHAN DAN INDEKS MASSA TUBUH TERHADAP DAYA TAHAN AEROB PEMAIN BULUTANGKIS PUTRA PB PG MRICAN KEDIRI Deddy Setyawan Priambodo (Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta)	1
APLIKASI PEMBELAJARAN BERMAIN MENGGUNAKAN MODEL AKTIVITAS SIRKUIT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TOLAK PELURU PADA SISWA KELAS X-I SMA N I PULOKULON Eko Susilo Kristiantono (SMA Negeri 1 Pukokulon)	9
SOSIALISASI CARA MENINGKATKAN MINAT MEMBACA BUKU CERITA ANAK-ANAK PADA USIA 2-3 TAHUN DI DUSUN NGINJEN KECAMATAN DEKET KABUPATEN LAMONGAN Emalia Nova Sustyorini (Universitas Islam Lamongan)	17
MANAJEMEN SUMBER DAYA OLAHRAGA TENIS LAPANGAN Isnaini Dina Rahmawati (UNS Surakarta)	25
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA KULIAH PEMBELAJARAN TERPADU Kharisma Putri, Sutrisno Sahari (Universitas Nusantara PGRI Kediri)	32
Analisis Hasil Belajar Mahasiswa Menggunakan Media Cetak dengan Media Elektronik Pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi di Universitas PGRI Palembang Merlyn Widialismana, Neta Dian Lestari (Universitas Negeri Palembang)	41
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF AKADEMIS EMOSIONAL UNTUK PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR (PTK pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 86 Kota Bengkulu) Nani Yuliantini (Universitas Bengkulu)	49
UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR GERAK DASAR LARI MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA KELAS V SD NEGERI I KUWU KECAMATAN KRADENAN TAHUN PELAJARAN 2017/2018 Totok Warsito (SDN 1 Kuwu)	55
PENGARUH EKSTRAKURIKULER KARAWITAN TERHADAP SIKAP KEBERSAMAAN SISWA DI SDN JOMBATAN 3 JOMBANG Wahyudi, Kuku Andri Aka, Dhani Darmawan (Universitas Nusantara PGRI Kediri)	60
PENERAPAN TUTOR SEBAYA DALAM PEMBELAJARAN KIMIA SISWA KELAS XI IPA SMA NEGERI 1 KAUMAN PADA KOMPETENSI DASAR LARUTAN ASAM BASA Yulis Setyaningsih (SMA N 1 Kauman Tulungagung)	69

PENGARUH METODE LATIHAN DAN INDEKS MASSA TUBUH TERHADAP DAYA TAHAN AEROB PEMAIN BULUTANGKIS PUTRA PB PG MRICAN KEDIRI

Deddy Setyawan Priambodo
Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta
E-mail: deddy_setyawan_priambodo@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Apakah metode *Circuit Training* lebih efektif daripada metode *fartlek training* dalam meningkatkan daya tahan *aerob*? dan 2) Apakah Indeks Massa Tubuh (IMT) rendah lebih baik/bagus daripada Indeks Massa Tubuh (IMT) tinggi dalam peningkatan daya tahan *aerob*? Penelitian ini merupakan penelitian dengan desain faktorial 2x2. Hasil dari penelitian ini adalah peningkatan daya tahan *aerob* pada kelompok anak yang dilatih dengan metode *circuit training* dan memiliki Indeks Massa Tubuh (IMT) tinggi (A_1B_1) sebesar 44.5913. Peningkatan daya tahan *aerob* pada kelompok anak yang dilatih dengan metode *fartlek training* dan memiliki Indeks Massa Tubuh (IMT) rendah (A_2B_2) sebesar 45.1475. Peningkatan daya tahan *aerob* pada kelompok anak yang dilatih dengan metode *fartlek training* dan memiliki Indeks Massa Tubuh (IMT) tinggi (A_2B_1) sebesar 47.7250. Peningkatan daya tahan *aerob* pada kelompok anak yang dilatih dengan *circuit training* dan memiliki Indeks Massa Tubuh (IMT) rendah (A_1B_2) sebesar 55.1000.

Kata kunci: Metode latihan, indeks massa tubuh, daya tahan aerob, bulutangkis.

PENDAHULUAN

Olahraga sebagai karya cipta manusia merupakan suatu bentuk aktivitas fisik yang memiliki dimensi kompleks. Adapun bentuknya berkaitan erat dengan perilaku manusia, yang tinjauannya pun akan menjadi lebih luas dan dalam. Hal ini disebabkan manusia memiliki lingkungan. Perkembangan olahraga merupakan sesuatu hal yang selalu dipermasalahkan dan dibicarakan sepanjang masa, bahkan sepanjang olahraga itu dikenal sebagai kebutuhan hidup manusia. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini mempercepat terjadinya perubahan dalam kehidupan masyarakat pada umumnya dan khususnya di bidang keolahragaan.

Di negara Indonesia banyak cabang olahraga yang dikenal dan sangat berkembang di masyarakat, baik itu olahraga beregu maupun perorangan. Salah satu olahraga yang paling digemari baik tua maupun muda, laki atau perempuan, di kota dan di pedesaan adalah permainan bulutangkis. Kemampuan seseorang dalam mengintegrasikan bermacam-macam gerakan ke dalam satu pola gerak yang efektif patut dimiliki oleh pemain bulutangkis. Karena seorang pemain bulutangkis yang hanya menguasai satu pola gerak saja, niscaya akan kesulitan dalam mengembangkan teknik dan taktik, baik secara individu maupun tim. Untuk itu diperlukan upaya dalam mengantisipasi hal tersebut melalui pola pembinaan yang tepat dan berkesinambungan serta dengan metode latihan yang tepat dan terarah sehingga dapat menghasilkan kemampuan teknik bermain bulutangkis yang baik.

Pada masa sekarang untuk pertandingan bulutangkis diperlukan persiapan-persiapan yang matang. Seorang pemain bulutangkis selain harus matang dalam penguasaan teknik, taktik, dan strategi, harus mampu mengetahui seberapa besar kesegaran jasmani, serta mengetahui

komposisi tubuh yang dimiliki. Salah satu komponen terpenting dari empat komponen kebugaran jasmani yang berhubungan dengan kesehatan adalah daya tahan kardiorespirasi. Seseorang yang memiliki daya tahan paru jantung yang baik, tidak akan cepat kelelahan setelah melakukan serangkaian kerja. Dalam permainan bulutangkis kemampuan *daya tahan aerob* yang baik atau *daya tahan aerob* yang tinggi sangat diprioritaskan, karena permainan bulutangkis memerlukan tenaga dan daya tahan tubuh yang kuat dalam bermain.

Pembinaan prestasi dalam bulutangkis tidak lepas dari pelatihan-pelatihan dasar. Pembibitan dan pemasalan olahraga bulutangkis cukup berjalan dengan baik. Dalam rangka mencapai tujuan prestasi maka dalam system-sistem pelatihan yang baik juga harus diterapkan. Dengan kata lain metode latihan dalam setiap perkumpulan harus sesuai dengan kaidah-kaidah pelatihan. Namun dalam kenyataannya dalam pelatihan didaerah-daerah system pelatihan cenderung monoton dan klasikal. Belum sepenuhnya memperhatikan prinsip-prinsip latihan yang ada. Hal ini dikarenakan pelatih-pelatih belum mengenal metode-metode latihan yang tepat dan dosis masih belum diperhatikan dan disesuaikan dengan usia, jenis kelamin dan berat badan.

Dalam penelitian ini peneliti mencoba untuk berbagi pengalaman dalam masalah metode latihan. Dan sekaligus meneliti tentang perbedaan metode latihan *fartlek* dengan *circuit*. Kedua metode latihan ini sering digunakan dalam pelatihan dasar dan sudah berkembang di perkumpulan bulutangkis di daerah. Hanya saja dalam pelaksanaannya di daerah belum memperhatikan betul tentang dosis yang tepat pada metode ini. Peneliti juga memberikan bulti latihan mana yang paling efektif untuk meningkatkan daya tahan aeorbik pada pemain bulutangkis.

Pada dasarnya latihan *fartlek* sudah banyak digunakan pada pelatihan di perkumpulan bulutangkis. Hanya saja nama *fartlek* belum familiar pada pelatih-pelatih di perkumpulan bulutangkis. Pelatih biasa melatih dengan lari keliling lapangan sebanyak-banyaknya dan tanpa memperhatikan tujuan utama dan kondisi atlet. Prinsip dari latihan *fartlek* sendiri adalah latihan lari yang berkontinyu dan progresif dengan durasi waktu yang cukup lama. Namun pada latihan *fartlek* sering kurang berhasil karena factor atlet itu sendiri. Hal ini dikarenakan latihan *fartlek* cenderung monoton dan kurang bervariasi.

Maka peneliti membandingkan dengan latihan *circuit*. Dalam penelitian ini peneliti ingin membuktikan latihan yang efektif pada kedua metode latihan ini. Latihan *circuit* sendiri memiliki dasar latihan yang berpos, atau beberapa stasiun. Artinya latihan memiliki bermacam-macam item dalam pelaksanaannya. Maka pada latihan *circuit* tidak hanya berlatih pada satu item, melainkan latihan bervariasi. Contohnya pos 1 lari *sprint* 20 meter, pos 2 *jogging* 20 meter, pos 3 lari mundur 20 meter dan selanjutnya. Sehingga kebosanan atlet cenderung sedikit, karena atlet melakukan latihan bermacam-macam. Pada dasarnya latihan *circuit* dilakukan dengan

berbagai macam item, namun harus diketahui latihan ini memiliki prinsip-prinsip dasar dalam melakukannya sesuai dengan tujuan. Sering kali pelatih-pelatih pada perkumpulan bulutangkis tidak memperhatikan intensitas latihan. Melatih daya tahan *aerob* dan *anaerob* disamakan intensitasnya. Sebenarnya intensitas dalam latihan ini berbeda antara latihan daya tahan *aerob* dengan *anaerob*.

Kedua metode latihan tersebut memiliki keunggulan masing-masing dan kekurangan masing-masing juga. Pada latihan *circuit* kelebihan yang terlihat langsung adalah dari segi kebosanan atlet. Atlet cenderung tidak bosan dalam melaksanakan program latihan *circuit* karena latihan bervariasi. Sedangkan pada latihan *fartlek* atlet akan bosan, karena latihan cenderung lari. Akan tetapi pada latihan *circuit* diperlukan ketelitian dalam menentukan intensitas latihannya. Namun disamping dari kekurangan dan kelebihan ini kedua metode latihan ini adalah latihan yang tepat untuk melatih daya tahan *aerob*. Dengan kata lain kedua metode latihan ini memberikan perubahan atau pengaruh pada meningkatnya daya tahan *aerob*.

Permainan bulutangkis sarat dengan berbagai kemampuan dan keterampilan gerak yang kompleks. Di mana pemain dituntut harus bergerak selama permainan berlangsung. Oleh karena itu. Pemain bulutangkis harus memiliki komposisi tubuh yang ideal. Kelebihan berat badan (*overweight*) merupakan keadaan ketidak seimbangan antara massa tubuh dengan keadan lemak tubuh, kelebihan asupan makanan yang dikonsumsi secara akumulatif akan ditimbun atau disimpan sebagai cadangan energi berupa lemak tubuh. Ketidak seimbangan antara energi yang dikeluarkan atau digunakan oleh tubuh inilah yang mengakibatkan berat badan semakin bertambah, sehingga terjadi kelebihan pada berat badan. Untuk mengetahui komposisi tubuh pemain maka diperlukan sebuah pengukuran dengan cara mengukur Indeks Massa Tubuh (IMT) yang dapat meningkatkan keterampilan bermain bulutangkis yang baik. Supaya dapat mengetahui latihan fisik yang diperlukan, maka perlu diketahui perbedaan metode latihan *circuit* dan *fartlek* ditinjau dari indeks massa tubuh terhadap peningkatan daya tahan *aerob* pemain bulutangkis PB Mrican Kota Kediri.

Menurut dari latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Daya Tahan *aerob* dan Indeks Massa Tubuh atlet berbeda-beda, (2) Daya tahan dan Indeks Massa Tubuh atlet kurang diperhatikan dalam latihan, (3) Belum diketahui pengaruh latihan terhadap kondisi mental seseorang, (4) Keefektifan yang diperoleh dalam proses latihan dengan metode *Circuit Training* belum diketahui, (5) Keefektifan yang diperoleh dalam proses latihan dengan metode *Fartlek Training* belum diketahui, (6) Program latihan yang ada di PB Mrican belum sepenuhnya berhasil dan optimal sehingga masih terbilang *stagnan* dalam menerapkan metode latihan, (7) Belum diketahui perbedaan metode latihan *Circuit* dan latihan *Fartlek* terhadap peningkatan kemampuan daya tahan *aerob* seseorang, (8) Belum diketahui

interaksi antara Indeks Massa Tubuh (IMT) terhadap kedua metode tersebut (metode *Circuit Training* dan *Fartlek Training*).

Bulutangkis, Metode Latihan Sirkuit, Metode Latihan Fartlek, Indeks Massa Tubuh

Olahraga bulutangkis atau badminton merupakan salah satu cabang olahraga yang sudah dikenal masyarakat secara luas, baik di dalam negeri maupun di luar negeri. PBSI (2001, p9) menjelaskan bahwa “permainan bulutangkis adalah upaya untuk memasukkan kok ke bidang permainan lawan, tanpa kok itu tidak bisa dikembalikan”. Bulutangkis adalah permainan yang menggunakan alat untuk pelaksanaannya. Menurut Herman Subarjah (2000, p13) “tujuan permainan bulutangkis adalah berusaha untuk menjatuhkan kok di daerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul kok dan menjatuhkannya ke daerah permainan sendiri”.

Scheunemann (2012, p15) berpendapat bahwa daya tahan (*endurance*) adalah kemampuan tubuh untuk melakukan aktifitas fisik dengan intensitas tertentu dan dalam kurun waktu tertentu. Sedang Djoko Pekik (2002, p72) berpendapat bahwa daya tahan (*endurance*) adalah kemampuan melakukan kerja dalam jangka waktu lama. Santoso Giriwijoyo dan Dikdik Zafar Sidik (2012, p42) menuliskan, “manusia adalah makhluk aerobik, artinya kehidupan manusia sangat tergantung pada oksigen (O_2)”. Kebutuhan oksigen manusia ditentukan oleh intensitas gerak (kerja) manusia yang dilakukan. Pada keadaan istirahat dan olahraga ringan, kebutuhan oksigen selalu terpenuhi pasokannya.

Menurut Sukadiyanto (2010, p65), “fondasi aerobik adalah kemampuan peralatan organ tubuh olahragawan dalam menghirup, mengangkut dan menggunakan oksigen yang diperlukan selama aktivitas”. Jadi dengan *aerob*, kita akan mendapat suatu pengaruh yang menuju pada kinerja yang maksimal. Sedang Sumintarsih (2006, p155) kapasitas *aerob* atau VO_2 Max merupakan indikator pemakaian oksigen oleh jantung, paru-paru dan otot untuk metabolisme.

Menurut Bompa (1994) ada beberapa faktor yang mempengaruhi, di antaranya: (1) sistem pusat syaraf, (2) kemauan olahragawan, (3) kapasitas *aerob*, (4) kapasitas *anaerob*, dan (5) kecepatan cadangan. Sedangkan Bowers dan Fox (1992) menambahkan faktor yang mempengaruhi latihan ketahanan adalah intensitas, frekuensi, durasi latihan, faktor keturunan, usia, dan jenis kelamin (Sukadiyanto, 2010, p102).

Sukadiyanto (2010, p175) berpendapat bahwa pada metode sirkuit biasanya terdiri dari beberapa item (macam) latihan yang harus dilakukan dalam waktu tertentu. *Fartlek training* Disebut juga *speed play*, yaitu suatu sistem latihan *endurance* yang maksudnya adalah untuk membangun, mengembalikan, atau memelihara kondisi tubuh seseorang yang bertujuan meningkatkan kapasitas *aerob* pada atlet yang memerlukan daya tahan. *Fartlek training* menggabungkan tuntutan *aerob* dengan gerakan kontinyu dengan kecepatan interval, metode

Fartlek training merupakan latihan yang sangat menyenangkan dan bertujuan untuk meningkatkan kekuatan dan kapasitas *aerob* atlet (Birch, dkk. 2005, p135-136).

Indeks massa tubuh (IMT) merupakan nilai yang diambil dari perhitungan hasil bagi antara berat badan (BB) dalam kilogram dengan kuadrat dari tinggi badan (TB) dalam meter. IMT adalah nilai konversi dari hasil pengukuran *anthropometrik* tinggi badan dan berat badan.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan desain faktorial 2x2. Dalam desain ini ada dua perlakuan variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas dibagi menjadi dua kelompok yaitu metode *Circuit Training* (A₁), metode *Fartlek Training* (A₂) sebagai variabel bebas Indeks Massa Tubuh (IMT) tinggi (B₁) dan Indeks Massa Tubuh (IMT) rendah (B₂). Sedangkan variabel terikat (*dependent*) yaitu peningkat daya tahan aerobik. Rancangan analisis faktorial 2x2 yang digunakan dalam penelitian ini. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pemain PB PG Mrican usia 16-17 tahun yang merupakan pemain bulutangkis aktif yang berjumlah 60 orang. Sedangkan sampel dalam penelitian ini berjumlah 24 atlet dengan pembagian 8 atlet per kelompok.

Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen tes yang digunakan untuk pengukuran awal (*pretest*) maupun pengukuran akhir (*posttest*) menggunakan tes pengukuran VO₂ Max dengan menggunakan *Multistage*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mengacu pada Indeks Massa Tubuh (IMT).

Teknik Analisis Data

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan Analisis Variansi (ANOVA) yaitu dengan menggunakan program SPSS komputer dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Uji ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan rerata nilai dari variabel antara *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan mengetahui perbedaan pengaruh antar variabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Hipotesis Penghitungan Metode *Circuit Training* Dan Metode *Fartlek Training* Terhadap Peningkatan Daya Tahan *Aerob*

Dari hasil analisis diperoleh rerata penghitungan metode *circuit training* dan metode *fartlek training* terhadap peningkatan daya tahan *aerob* pada pemain bulutangkis adalah sebesar 92.991. Nilai signifikansi pada metode *circuit training* dan metode *fartlek training* terhadap peningkatan daya tahan *aerob* pada pemain bulutangkis adalah sebesar $0.20 > 0.05$, maka dapat disimpulkan secara statistik tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara metode *circuit training* dan metode *fartlek training* terhadap peningkatan daya tahan *aerob* pada pemain bulutangkis

Analisis Hipotesis Penghitungan Indeks Massa Tubuh (IMT) Rendah Dan Indeks Massa Tubuh (IMT) Tinggi Terhadap Peningkatan Daya Tahan *Aerob*

Dari hasil analisis diperoleh rerata penghitungan Indeks massa tubuh (IMT) rendah dan Indeks massa tubuh (IMT) tinggi terhadap peningkatan daya tahan *aerob* pemain bulutangkis adalah sebesar 125.809. Nilai signifikansi pada Indeks massa tubuh (IMT) rendah dan Indeks massa tubuh (IMT) tinggi terhadap peningkatan Daya tahan *aerob* pemain bulutangkis adalah sebesar $0.08 > 0.05$, maka dapat disimpulkan secara statistik tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara Indeks massa tubuh (IMT) rendah dan Indeks massa tubuh (IMT) tinggi terhadap peningkatan Daya tahan *aerob* pemain bulutangkis.

Adapun hasil: (1) A_1B_1 sebesar $N = 8$, hasil nilai minimum = 37.45, hasil nilai maksimum = 49.30, nilai rata-rata sebesar = 44.5913, standar deviasi = 4.12703; (2) A_2B_1 sebesar $N = 8$, hasil nilai minimum = 43.00, hasil nilai maksimum = 52.50, nilai rata-rata sebesar = 47.7250, standar deviasi = 3.65884; (3) A_1B_2 sebesar $N = 8$, hasil nilai minimum = 51.40, hasil nilai maksimum = 59.80, nilai rata-rata sebesar = 55.1000, standar deviasi = 5.46664; (4) A_2B_2 sebesar $N = 8$, hasil nilai minimum = 40.50, hasil nilai maksimum = 54.80, nilai rata-rata sebesar = 48.8875, standar deviasi = 5.46664.

Hasil penelitian sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dinyatakan bahwa hipotesis penelitian tentang metode *circuit training* lebih efektif daripada metode *fartlek training* dalam meningkatkan Daya tahan *aerob* pada pemain bulutangkis, ditolak. Artinya bahwa metode *circuit training* dan metode *fartlek training* tidak mempunyai perbedaan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan Daya tahan *aerob* pada pemain bulutangkis.
2. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dinyatakan bahwa Indeks Massa Tubuh (IMT) rendah lebih baik/bagus daripada Indeks Massa Tubuh (IMT) tinggi terhadap peningkatan Daya tahan *aerob* pemain bulutangkis ditolak. Artinya bahwa Indeks Massa Tubuh (IMT) rendah dan Indeks Massa Tubuh (IMT) tinggi tidak mempunyai mempunyai perbedaan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan Daya tahan *aerob* pada pemain bulutangkis.

PEMBAHASAN

Berdasarkan kajian teori dijelaskan bahwa *circuit training* adalah suatu bentuk latihan yang terdiri atas rangkaian latihan yang berurutan, dirancang untuk mengembangkan kebugaran fisik dan keterampilan yang berhubungan dengan olahraga tertentu. *circuit training* merupakan sistem latihan yang dapat memperkembangkan secara serempak fitness keseluruhan dari tubuh, yaitu komponen kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelentukan, dan komponen-komponen fisik lainnya. Pelaksanaan *circuit training* didasarkan pada asumsi bahwa seorang atlet akan dapat memperkembangkan kekuatannya, daya tahannya, kelincahannya, total fitnessnya dengan jalan:

(1) melakukan sebanyak mungkin pekerjaan dalam jangka waktu tertentu, dan (2) melakukan suatu jumlah pekerjaan atau latihan dalam waktu yang singkat.

Sedangkan *fartlek training* merupakan salah satu bentuk latihan yang sangat baik untuk mengembangkan daya tahan hampir pada semua cabang olahraga, terutama cabang olahraga yang memerlukan daya tahan. *Fartlek training* menggabungkan tuntutan aerobik dengan gerakan kontinyu dengan kecepatan interval, metode *fartlek training* merupakan latihan yang sangat menyenangkan dan bertujuan untuk meningkatkan kekuatan dan kapasitas aerobik atlet.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua metode *circuit training* dan *fartlek training* adalah bentuk metode latihan untuk mengembangkan daya tahan paru jantung (daya tahan *aerob*). Metode *circuit training* dan *fartlek training* mempunyai pengaruh yang tidak berbeda dalam meningkatkan daya tahan *aerob*. Indeks massa tubuh (IMT) merupakan nilai yang diambil dari perhitungan hasil bagi antara berat badan (BB) dalam kilogram dengan kuadrat dari tinggi badan (TB) dalam meter. IMT adalah nilai konversi dari hasil pengukuran *anthropometrik* tinggi badan dan berat badan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Indeks massa tubuh (IMT) tidak berpengaruh secara langsung terhadap daya tahan *aerob*, dan yang berpengaruh terhadap daya tahan *aerob* adalah tingkat keterlatihan pemain bulutangkis.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan metode *circuit training* dan metode *fartlek training* terhadap peningkatan daya tahan *aerob* pemain bulutangkis PB Mrican Kota Kediri.
2. Tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan Indeks Massa Tubuh (IMT) rendah dan Indeks Massa Tubuh (IMT) tinggi terhadap peningkatan daya tahan *aerob* pemain bulutangkis PB Mrican Kota Kediri.

Saran

Berikut disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Di dalam meningkatkan daya tahan *aerob* pemain bulutangkis hendaknya pelatih perlu menentukan indeks massa tubuh pemain dalam menentukan metode latihan agar latihan lebih efektif.
2. Sebagai seorang pelatih hendaknya selalu mengembangkan wawasan agar ilmu yang dimiliki selalu berkembang serta memiliki program latihan dan data pemain yang jelas agar latihan dapat tercapai dengan baik.

3. Pada penelitian selanjutnya agar dapat menggunakan sampel yang lebih banyak yang dapat menggeneralisasikan pada semua tingkatan atlet.

REFERENSI

- Bompa. Tudor. O. 1999. *Theory and methodology of training*. 3th edition. Toronto: Kendal/hunt publishing Company.
- Bompa. Tudor. O. 1994. *Theory and methodology of training*. 4th edition. Toronto: Kendal/hunt publishing Company.
- Djoko Pekik Irianto. 2004. *Pedoman Praktis Berolahraga*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Djoko Pekik Irianto. 2002. *Dasar Kepeleatihan*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan. Diktat. UNY.
- Djoko Pekik Irianto. 2000. *Panduan latihan kebugaran (yang efektif dan aman)*. Yogyakarta: Lukman Offset.
- Departemen kesehatan. 2005. *Petunjuk Teknis Pengukuran Kebugaran Jasmani*. Jakarta: Direktorat Jenderal Bina kesehatan Masyarakat.
- Sukadiyanto. 2005. *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sukadiyanto. 2010. *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sumintarsih. 2006. *Kebugaran Jasmani untuk Lanjut Usia*. Vol 12. Agustus. Majalah Ilmiah Olahraga.

APLIKASI PEMBELAJARAN BERMAIN MENGGUNAKAN MODEL AKTIVITAS SIRKUIT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TOLAK PELURU PADA SISWA KELAS X-I SMA N I PULOKULON

EKO SUSILO KRISTANTONO

SMA Negeri 1 Pulokulon

Kecamatan Pulokulon Kabupaten Grobogan

Email : 3kokristiantono@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar tolak peluru melalui pembelajaran bermain menggunakan model aktivitas sirkuit pada siswa kelas X-1 SMA N I Pulokulon Kab. Grobogan

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-1 SMA N 1 Pulokulon tahun Pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 42 siswa yang terdiri dari 23 siswa putra dan 19 siswa putri. Sumber data penelitian ini diperoleh melalui pengamatan oleh peneliti dan kolaborator selama proses pembelajaran berlangsung. Data tersebut merupakan Kemampuan gerak dasar siswa yang diperoleh melalui lembar observasi yang meliputi afektif, kognitif dan psikomotor. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui pembelajaran Bermain menggunakan model aktivitas sirkuit dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar tolak peluru pada siswa Kelas X-1 SMAN 1 Pulokulon . Dimana kemampuan gerak dasar pada kondisi awal 21,42% atau 9 siswa, pada akhir siklus I menjadi 59,52% atau 25 siswa dan pada akhir siklus II menjadi 88,09% atau 37 siswa.

Simpulan penelitian ini adalah pembelajaran bermain menggunakan model aktivitas sirkuit meningkatkan hasil belajar tolak peluru siswa kelas X-1 SMA N 1 Tahun Pelajaran 2014/2015

Kata kunci : kemampuan gerak dasar, tolak peluru, pembelajaran bermain model aktivitas sirkuit.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Atletik merupakan cabang olahraga yang yang paling tua usianya di dunia dibandingkan dengan cabang olahraga lainnya. Ditinjau dari aspek gerakannya, gerakan yang terdapat dalam cabang olahraga atletik merupakan gerak dasar yang dilakukan manusia seperti berjalan, berlari, melompat dan melempar. Seiring dengan bertambahnya kemajuan dan perubahan kebudayaan manusia, gerakan-gerakan tersebut berubah menjadi suatu kegiatan atau aktivitas yang dilombakan atau digunakan untuk meningkatkan kesegaran jasmani.

Atletik merupakan wahana pendidikan yang tidak hanya mengembangkan keterampilan, tetapi juga mengembangkan nilai-nilai humaniora. Kemampuan gerak anak dapat ditingkatkan melalui pembelajaran atletik. Dalam pembelajaran atletik di sekolah, diajarkan berbagai macam nomor cabang olahraga atletik. Adapun nomor-nomor atletik yang

diajarkan meliputi jalan, lari, lompat dan lempar. Nomor lempar meliputi lempar cakram, lempar lembing, tolak peluru dan lontar martil.

Dari hasil observasi, diketahui pelaksanaan pembelajaran penjasorkes secara keseluruhan telah berjalan. Namun dalam pembelajaran atletik khususnya materi tolak peluru, masih banyak siswa yang belum maksimal dalam hasil belajarnya seperti siswa hanya mampu menolak tanpa memperhatikan cara menolak yang benar. Dari jumlah 42 siswa, hanya 9 siswa atau 21,4% mampu melakukan rangkaian gerakan ketrampilan gerak dasar tolak peluru. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya siswa tidak tertarik terhadap mata pelajaran atletik khususnya tolak peluru, faktor perencanaan, pengemasan dan penyajian pembelajaran yang kurang menarik, disamping minimnya pengetahuan guru tentang perkembangan model pembelajaran khususnya yang terkait dengan pembelajaran penjasorkes. Tentu hal tersebut akan berdampak terhadap hasil belajar baik yang berhubungan dengan gerak dasar maupun hasil belajar.

Terdapat berbagai model pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai mediasinya, seperti : (1) Model Pengembangan Penalaran melalui Permainan (MP3) (2) Model Keterpaduan Kebugaran Jasmani dan Keterampilan (MK3) (3) Model Aktivitas Sirkuit (MAS). Model Aktivitas Sirkuit (MAS), sistem latihan sirkuit ini juga diperkenalkan oleh Morgan dan Adamson pada tahun 1953 di university of leeds di Inggris. Bentuk-bentuk latihan dalam sirkuit adalah kombinasi dari semua unsur fisik. Model pendekatan pembelajaran yang dipakai untuk pembelajaran tolak peluru salah satunya adalah model MAS karena meningkatkan peran aktivitas siswa untuk menerima pelajaran dan sekaligus mengapresiasi pembelajaran yang dilakukan. MAS juga bisa digunakan untuk cabang olahraga lainnya, karena menuntut kreativitas guru dalam menyusun pembelajaran tersebut.

Memberikan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik adalah sangat penting, karena peserta didik harus diajarkan gerak yang dasar dari sebuah pembelajaran sehingga nanti ke depannya mempunyai unsure gerak yang benar. Model pembelajaran permainan merupakan startegi pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan dan pertumbuhan peserta didik. Namun dari model pembelajaran permainan yang diberikan belum tentu peserta didik memahami keterkaitannya dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu kemampuan tolak peluru. Untuk mengetahui sejauhmana aktivitas siswa terhadap model pembelajaran permainan tolak peluru, maka perlu dikaji dan diteliti melalui penelitian.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian yang mendalam untuk mengetahui keefektifan penerapan pembelajaran MAS sebagai salah satu alternatif dalam permasalahan pembelajaran tolak peluru. Maka diperlukan upaya pengoptimalan hasil belajar siswa melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Aplikasi Pembelajaran Bermain Menggunakan ModelAktivitas Sirkuit Untuk Meningkatkan Hasil BelajarTolak Peluru Pada Siswa Kelas X-1 SMA N 1 Pulokulon Tahun Pelajaran 2014/2015”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Apakah aplikasi pembelajaran bermain dengan MAS dapat meningkatkan hasil belajar tolak peluru pada siswa kelas X-1 SMA N 1 Pulokulon?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui:

Peningkatan hasil belajar tolak peluru pada siswa kelas X-1 SMA N 1 Pulokulon melalui penerapan pembelajaran bermain dengan menggunakan MAS.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Dapat meningkatkan kemampuan tolak peluru bagi siswa yang dijadikan obyek penelitian.
2. Dapat dijadikan sebagai masukan dan pedoman bagi guru penjaskes di SMA N 1 Pulokulon akan pentingnya pendekatan pembelajaran yang tepat, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.
3. Bagi sekolahan penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan referensi di SMA N 1 Pulokulon.
4. Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan tentang karya ilmiah untuk dikembangkan lebih lanjut.

KAJIAN PUSTAKA

A.Landasan Teori

1. Tolak Peluru

a. Pengertian Tolak Peluru

Tolak peluru adalah salah satu nomor lempar yang terdapat dalam cabang olahraga atletik. Meskipun termasuk dalam nomor lempar, namun penyebutannya bukan lempar peluru, tapi tolak peluru. Hal ini karena, peluru tidak dilemparkan, tetapi ditolak atau didorong dari bahu. Syarifuddin (1992) menyatakan, "Tolak peluru adalah suatu bentuk gerakan menolak atau mendorong suatu alat yang bundar dengan berat tertentu yang terbuat dari logam (peluru) yang dilakukan dari bahu dengan satu tangan untuk mencapai jarak sejauh-jauhnya" (hlm.144).

Menurut Munasifah (2008), "Tolak peluru adalah olahraga yang menggunakan alat berupa bola besi dengan cara mendorong atau ditolak sejauh-jauhnya" (hlm. 45). Sedangkan Purnomo dan Dapan (2011) mengemukakan bahwa "Tolak peluru merupakan nomor lempar yang mempunyai karakteristik sendiri yaitu peluru tidak dilempar tetapi ditolak atau didorong dari bahu dengan satu tangan" (hlm. 133).

b. Teknik Tolak Peluru

Teknik merupakan pelaksanaan suatu kegiatan secara efektif dan rasional yang memungkinkan tercapainya hasil yang baik dalam suatu pertandingan maupun latihan. Peningkatan prestasi dalam olahraga menuntut adanya perbaikan dan pengembangan unsur teknik untuk mencapai tujuan. Peningkatan prestasi tolak peluru selalu menuntut perubahan teknik dari gaya depan, samping, dan belakang. Hal ini berarti setiap saat teknik selalu berkembang sesuai dengan tuntutan peningkatan prestasi olahraga atau terjadi sebaliknya dengan dikemukakannya teknik-teknik baru, maka prestasi olahraga menjadi meningkat.

Menolak peluru sejauh-jauhnya merupakan tujuan utama dari tolak peluru. Untuk dapat menolak peluru sejauh-jauhnya harus menguasai teknik tolak peluru yang baik dan benar. Menurut Syarifudin (1992) teknik tolak peluru yang harus dikuasai meliputi, "(1) Cara memegang peluru, (2) Sikap badan pada waktu akan menolakkan peluru, (3) Cara menolakkan peluru, (4) Sikap badan setelah menolakkan peluru, (5) Cara mengambil awalan"(hlm. 145). Untuk lebih jelasnya teknik pelaksanaan tolak peluru diuraikan secara singkat sebagai berikut:

1) Cara Memegang Peluru

Peluru diletakkan pada telapak tangan bagian atas atau pada ujung telapak tangan bagian atas, yang dekat dengan jari-jari tangan. Jari-jari tangan diregangkan atau dibuka, jari manis, jari tengah, dan jari telunjuk, dipergunakan untuk menahan dan memegang peluru bagian belakang. Sedangkan jari kelingking dan ibu jari digunakan

untuk memegang/menahan peluru bagian samping, yaitu agar peluru tidak tergelincir ke dalam atau ke luar. Ke dalam ditahan oleh ibu jari dan ke luar ditahan oleh jari kelingking.

2) Sikap Badan Pada Waktu Akan Menolak

Berdiri tegak menyamping ke arah tolakan, kedua kaki dibuka lebar (kangkang), kaki kiri lurus ke depan, kaki kanan dengan lutut dibengkokkan ke depan sedikit agak serong ke samping kanan. Berat badan berada pada kaki kanan, badan agak condong ke samping kanan. Tangan kanan memegang peluru pada bahu (pundak), tangan kiri dengan sikut dibengkokkan berada di depan sedikit agak serong ke atas lemas. Tangan kiri berfungsi untuk membantu dan menjaga keseimbangan, pandangan diarahkan ke arah tolakan. **Cara Menolakkan Peluru**

Bersamaan dengan memutar badan ke arah tolakan, siku ditarik serong ke atas ke belakang (ke samping kiri), pinggul dan pinggang serta perut di dorong agak ke depan ke atas hingga dada menghadap ke depan serong ke atas ke arah tolakan. Daggu diangkat atau agak ditengadahkan, pandangan ke arah tolakan. Pada saat seluruh badan (dada) menghadap ke arah tolakan, secepatnya peluru itu ditolakkan sekuat-kuatnya ke atas ke depan ke arah tolakan (parabola) bersamaan dengan bantuan menolakkan kaki kanan dan melonjatkan seluruh badan ke atas serong ke depan (kalau menolak dengan tangan kanan, sedangkan dengan tangan kiri dengan sebaliknya). Perhatikan gambar berikut.

3) Sikap Badan Setelah Menolakkan Peluru

Sikap akhir menolak peluru merupakan salah satu faktor yang menentukan sah tidaknya tolakan yang dilakukan. Menurut Syarifudin (1992) cara melakukan gerakan dan sikap akhir setelah menolak **Cara Mengambil Awalan**

Di dalam perlombaan tolak peluru, tolakan selalu menggunakan awalan guna mendapatkan kekuatan tolakan secara maksimal. Awalan dalam tolak peluru sangat penting yaitu untuk memadukan antara gerak awal dalam mengambil sikap menolak serta dilanjutkan dengan sikap menolak. Menurut Syarifudin (1992) cara mengambil awalan dalam tolak peluru adalah sebagai berikut :

Pada waktu akan melakukan tolakan, kaki yang depan (kaki kiri) digerakkan ke depan ke belakang, atau diputar guna mendapatkan keseimbangan yang sempurna. Bersamaan dengan menolakkan kaki kanan ke depan ke arah tolakan, kaki kiri digerakkan ke depan agak kesamping kiri lurus hingga menyentuh balok penahan. Usahakan badan agak rendah dengan lutut kaki kanan agak dibengkokkan. Pada saat kaki kiri menyentuh balok penahan, secepat mungkin badan diputar ke arah tolakan, bersama dengan pinggul, pinggang dan perut didorong ke depan hingga badan menghadap arah tolakan. Secepat mungkin peluru ditolakkan sekuat-kuatnya ke depan atas dengan bantuan menggerakkan seluruh tenaga badan (hlm. 151)

2. Hakekat Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun di dalam suatu kelompok tertentu. Dipahami ataupun tidak dipahami, sesungguhnya sebagian besar aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar. Dengan demikian dapat kita katakan, tidak ada ruang dan waktu di mana manusia dapat melepaskan dirinya dari kegiatan belajar, dan itu berarti pula bahwa belajar tidak pernah dibatasi usia, tempat maupun waktu, karena perubahan yang menuntut terjadinya aktivitas belajar itu juga tidak pernah berhenti. Istilah pembelajaran sama dengan *instruction* atau

pengajaran. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009), “belajar adalah sebuah perilaku. Pada saat orang belajar, maka responya menjadi lebih baik” (hlm. 9).

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Interaksi adalah saling mempengaruhi yang bermula adanya saling hubungan antar komponen yang satu dengan yang lainnya. Interaksi dalam pembelajaran adalah kegiatan timbal balik dan saling mempengaruhi antara guru dengan peserta didik.

b. Tujuan Pembelajaran

Kegiatan mengajar selalu terkait langsung dengan tujuan yang jelas. Ini berarti, proses mengajar itu tidak begitu bermakna jika tujuannya tidak jelas. Jika tujuan tidak jelas maka isi pengajaran berikut metode mengajar juga tidak mengandung apa-apa. Oleh karena itu, seorang guru harus menyadari benar-benar keterkaitan antara tujuan, pengalaman belajar, metode, dan bahkan cara mengukur perubahan atau kemajuan yang dicapai. Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam proses belajar mengajar, maka seorang guru harus mampu menerapkan cara mengajar yang cocok untuk mencapai tujuan yang dimaksud.

Untuk keperluan analisis tugas guru sebagai pengajar, maka kemampuan guru atau kompetensi guru yang banyak hubungannya dengan usaha meningkatkan proses dan hasil belajar dapat diguguskan kedalam empat kemampuan yakni:

- 1) Merencanakan program belajar mengajar.
- 2) Melaksanakan dan memimpin/mengelola proses belajar mengajar.
- 3) Menilai kemajuan proses belajar mengajar.
- 4) Menguasai bahan pelajaran dalam pengertian menguasai bidang studi atau mata pelajaran yang dipegangnya (hlm. 19).

A. Kerangka Berpikir

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu melibatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar yakni menggunakan kegiatan siswa sendiri secara efektif di dalam pembelajaran. Siswa diarahkan untuk melakukan latihan yang sesuai dengan konsep pembelajaran yang sedang dipelajari. Dalam hal ini peran guru hanya sebagai motivator dan fasilitator. Siswa diberi kesempatan seluas-luasnya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dengan melakukan latihan yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Kurangnya kreatifitas guru yang dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Kurang kreatifnya guru Pendidikan jasmani di sekolah dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran sederhana, guru kurang akan model-model pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang monoton, guru hanya menggunakan metode ceramah dan metode tugas, karena mereka hanya mengejar bagaimana materi pelajaran tersebut dapat selesai tepat waktunya, tanpa memikirkan bagaimana pembelajaran itu bermakna dan dapat diaplikasikan oleh siswa dalam kesehariannya

Subjek yang diteliti dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas X-1 SMA N 1 Pulokulon Tahun Pelajaran 2014 / 2015, yang berjumlah 42 siswa.

A. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah sebagai berikut :

1. Siswa, untuk mendapatkan data tentang tolak peluru dengan penerapan pembelajaran pada siswa kelas X-1 SMA N 1 Pulokulon. tahun pelajaran 2014/2015.
2. Guru, sebagai kolaborator untuk melihat tingkat keberhasilan penerapan pembelajaran tolak peluru di SMA N 1 Pulokulon. tahun pelajaran 2014/2015.

3. Dokumentasi atau arsip yang antara lain berupa kurikulum, scenario pembelajaran, silabus, buku penelitian dan buku referensi mengajar.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini terdiri dari tes dan observasi.

1. Tes dipergunakan untuk mendapatkan data tentang hasil tolak peluru yang dilakukan siswa.
2. Observasi dipergunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan guru selama kegiatan belajar mengajar

E. Uji Validitas Data

Merupakan cara untuk mengembangkan validitas data penelitian. Teknik pengujian validitas data dilakukan dengan triangulasi. Triangulasi data merupakan cara yang paling umum digunakan bagi peningkatan validitas data dalam penelitian. Triangulasi data yang digunakan yaitu :

1. Triangulasi data : data yang sama akan lebih mantap kebenarannya bila digali dari beberapa sumber yang berbeda.
2. Triangulasi sumber : mengkroscek data yang diperoleh dengan narasumber yang lain baik dari siswa atau pihak lain (kepala sekolah, rekan guru).
3. Triangulasi metode : mengumpulkan data dengan metode yang berbeda agar hasilnya lebih valid (metode, observasi, tes) sehingga didapat hasil yang akurat mengenai subyek.

F. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus PTK dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik prosentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

1. Hasil keterampilan tolak peluru dengan menganalisis nilai rata-rata nilai tes tolak peluru. Kemudian dikategorikan dalam klasifikasi skor yang telah ditentukan.
2. Kemampuan melakukan rangkaian gerakan keterampilan tolak peluru dengan menganalisis rangkaian gerakan tolak peluru. Kemudian dikategorikan dalam klasifikasi skor yang telah ditentukan.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah – langkah yang harus dilalui oleh peneliti dalam menerapkan metode yang akan digunakan dalam penelitian. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan tindakan yang berlangsung secara terus menerus kepada subjek penelitian.

Langkah – langkah PTK secara prosedurnya dilaksanakan secara partisipatif atau kolaboratif antara (guru dengan tim lainnya) bekerjasama, mulai dari tahap orientasi hingga penyusunan rencana tindakan dalam siklus pertama, diskusi yang bersifat analitik, kemudian dilanjutkan dengan refleksi – evaluasi atas kegiatan yang dilakukan pada siklus pertama, untuk kemudian mempersiapkan rencana modifikasi, koreksi, atau pembetulan, dan penyempurnaan pada siklus berikutnya.

Untuk memperoleh hasil penelitian tindakan seperti yang diharapkan, prosedur penelitian secara keseluruhan meliputi tahap-tahap sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan Survey Awal
2. Tahap Seleksi Informan, Penyiapan Instrumen, dan Alat
3. Tahap Pengumpulan Data dan Tindakan Kelas
4. Tahap Analisa Data
5. Tahap Penyusunan Laporan

1. Rancangan Siklus I

- a. Tahap Perencanaan
- b. Tahap Pelaksanaan

c. Tahap Pengamatan (Observasi)

2. Rancangan Siklus II

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum penelitian tindakan ini diterapkan, terlebih dahulu dilaksanakan kegiatan observasi awal untuk mengetahui kondisi sebenarnya serta mencari informasi tentang kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran tolak peluru di SMA N 1 Pulokulon. Kegiatan observasi awal dilakukan untuk mengetahui Kondisi awal penelitian yang diukur dari observasi dan tes unjuk kerja keterampilan dasar tolak peluru dan untuk mengetahui seberapa besar aktivitas dan hasil belajar tolak peluru siswa sebelum diberi tindakan yaitu berupa pembelajaran tolak peluru dengan model aktivitas sirkuit. Setelah peneliti melakukan diskusi dan mengamati keadaan siswa melalui observasi pembelajaran, peneliti menemukan bahwa pembelajaran tolak peluru masih dirasa belum maksimal untuk pembelajarannya. Hal ini menyebabkan aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi kurang sehingga nilai pelajaran penjasorkes kurang maksimal dan masih banyak siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran tolak peluru.

Berdasarkan nilai tes dari tolak peluru sebelum tindakan penelitian, dapat diketahui bahwa prosentase ketuntasan hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data terhadap data psikomotor, koqnitif dan afektif, diperoleh hasil sebagai berikut :

Untuk unjuk kerja (Psikomotor) nilai proses tolak peluru, kondisi awal yang semula 9 siswa atau 21,42% pada akhir siklus I menjadi 25 siswa atau 59,51% dan pada siklus II menjadi 37 siswa atau 88,09%, sedangkan hasil tolak peluru pada kondisi awal yang semula 9 siswa atau 21,42% pada akhir siklus I menjadi 25 siswa atau 59,51% dan pada akhir siklus II meningkat menjadi 37 siswa atau 88,09%.

Untuk pemahaman konsep (Koqnitif) siswa terhadap materi tolak peluru pada kondisi awal yang semula 14 siswa atau 33,33% meningkat pada akhir siklus I menjadi 29 siswa atau 69,04% dan pada akhir siklus II meningkat menjadi 38 siswa atau 90,48%.

Dan untuk aktivitas siswa (Afektif) dalam pembelajaran pada kondisi awal yang semula 16 siswa atau 27,78% meningkat pada akhir siklus I menjadi 28 siswa atau 66,67% dan pada akhir siklus II meningkat menjadi 38 siswa atau 90,47%. Dengan meningkatnya ranah psikomotor, ranah koqnitif dan ranah afektif, maka hasil belajarnya juga meningkat, pada kondisi awal yang semula 9 siswa atau 21,42 % yang tuntas meningkat pada akhir siklus I menjadi 25 siswa atau 59,51% dan pada akhir siklus II meningkat menjadi 37 siswa atau 88,09%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran bermain menggunakan model aktivitas sirkuit dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar tolak peluru pada siswa kelas X-1 Pada Siklus II Kota Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran bermain menggunakan model aktivitas sirkuit dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar tolak peluru siswa kelas X-1 Pada Siklus II Tahun Ajaran 2014/2015.

Dengan demikian penerapan pembelajaran bermain menggunakan model aktivitas sirkuit dapat digunakan guru penjas sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran penjas khususnya untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar tolak peluru. Karena penerapan

pembelajaran bermain menggunakan aktivitas sirkuit merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang didalamnya memperlihatkan bentuk-bentuk permainan yang sederhana, mudah dipelajari, sehingga dapat menarik perhatian siswa menjadi lebih aktif dan pada akhirnya dapat merangsang ranah afektif, ranah kognitif dan terutama ranah psikomotor siswa sehingga pembelajaran penjas khususnya atletik menjadi lebih efektif.

C. Saran

Sehubungan dengan simpulan yang telah diambil dan implikasi yang ditimbulkan, disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Bagi guru penjas SMA, untuk kemampuan gerak dasar tolak peluru gunakanlah penerapan pembelajaran bermain menggunakan model aktivitas sirkuit.
2. Bagi kepala sekolah hendaknya memberikan sarana dan prasarana yang lengkap pada mata pelajaran penjas, untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran.
3. Bagi siswa, untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar tolak peluru harus mengikuti pembelajaran dengan penerapan pembelajaran bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aries, E.F. (2011). *Asesmen dan Evaluasi*. Malang: Aditya Media.
- Aunurrahman. (2010). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Depdikbud. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayatullah, M.F. 2008. *Mendidik Anak dengan Bermain*. Surakarta: Program Studi D-2 Pendidikan Jasmani. JPOK FKIP UNS.
- Husdarta & Saputra, Y.M. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Depdiknas. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- IAAF. (2006/2007). *Competition Rules 2006/2007*. Senayan Jakarta: PB PASI.
- Lutan, R. & Suherman, A. (2000). *Perencanaan Pembelajaran Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Mahendra, A. (2004). *Azas dan Falsafah Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan. Bagian Proyek Pengendalian dan Peningkatan Mutu Guru Penjas Dikdasmen.
- Muhajir. (2007). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP Kelas VII*. Bandung: Ghalia Indonesia Printing.
- Munasifah. (2008). *Atletik Cabang Lempar*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Purnomo, E. & Dapan (2011). *Dasar-Dasar Gerak Atletik*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Saputra, Y.M. (2001). *Dasar-dasar Ketrampilan Atletik, Pendekatan Bermain Untuk SLTP*. Jakarta : Depdiknas, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah, Bekerja Sama Dengan Direktorat Jenderal Olahraga.
- Satyawan, B. (2010). *Pendidikan rekreasi*. Tidak Diterbitkan.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syarifuddin, A. (1992). *Atletik*. Jakarta: Depdikbud. Dirjendikti. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Wardani, D. (2009). *Bermain Sambil Belajar*. Bandung: Edukasia.

**SOSIALISASI CARA MENINGKATKAN MINAT MEMBACA BUKU CERITA ANAK-
ANAK PADA USIA 2-3 TAHUN DI DUSUN NGINJEN KECAMATAN DEKET
KABUPATEN LAMONGAN**

Emalia Nova Sustyorini

Fakultas ekonomi
Universitas Islam Lamongan

ABSTRACT

This study aims at describing ways and parents' role in developing students' reading interest in reading story book age 2-3 year in Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan. This study employs descriptive qualitative in nature. This research concerns on how to promote children's story book age 2-3 ini Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan. This research takes place in Lamongan. Meanwhile, the techniques of data collecting are observation, recording, and transcribing. The results showed some ways to develop students' reading interest are as follows: visiting library, purchasing story books, getting the students used to read books before going to bed, and providing facilities for the children to read including cozy and comfortable place to read. Finally. A recommendation is given to parents to promote students reading habit by doing activities such as reading book habit, purchasing various story books and running a program what so called *1821* the program run by Pemda Lamongan.

Keywords: reading interest, children, story book

PENDAHULUAN

Membaca merupakan suatu keterampilan dalam berbahasa. Membaca merupakan kegiatan yang harus diterapkan sejak dini kepada anak-anak. Membaca sangat penting diterapkan pada anak-anak khususnya anak-anak usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan. Bahan bacaan yang diberikan anak-anak diawali dengan membaca sebuah buku cerita atau dongeng. Peran orang tua sangatlah penting untuk mendukung minat membaca pada anak-anak usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan. Orang tua harus aktif dan selektif dalam memberikan pengajaran dan buku bacaan pada anak-anak khususnya anak usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan.

Usaha meningkatkan minat membaca, perlu sekali kita menyediakan waktu untuk membaca, dan memilih bahan bacaan yang baik, ditinjau dari norma-norma kekritisian yang mencakup norma-norma estetik, sastra, dan moral (Tarigan, 1979:106). Sebagai orang tua harus pandai mengatur waktu jadwal anak-anak, biasakan memberikan waktu membaca di saat anak-anak sebelum meminta untuk bermain. Kebiasaan yang seperti ini akan sedikit demi sedikit bisa meningkatkan minat membaca anak-anak secara perlahan-lahan.

Pada hakikatnya, segala sesuatu terlebih-lebih sesuatu yang kongkret itu terdiri atas bentuk dan isi atau *form and meaning* atas jasmani dan rohani. Begitu pula dengan bacaan, yang terdiri atas isi dan bahasa. Isi dianggap sebagai yang bersifat rohani sedangkan bahasa dianggap sebagai yang bersifat jasmani. Jasmani dan rohani merupakan dwi tunggal yang utuh. Keserasian antara isi dan bahasa sesuatu bahan bacaan mencerminkan keindahan serta kemanunggalanya (Tarigan, 1979:123). Buku cerita lebih banyak dipilih anak-anak khususnya anak-anak usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan karena isi dan bahasanya masih sesuai dengan anak-anak.

Sosialisasi cara meningkatkan minat membaca buku cerita anak-anak pada usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan dipilih sebagai objek penelitian

karena masih berkurangnya minat membaca buku cerita pada anak-anak usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan. Sosialisasi cara meningkatkan minat membaca buku cerita anak-anak pada usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan belum pernah diteliti sehingga perlu dilakukan penelitian. Kurangnya peran orang tua menjadikan minat membaca buku cerita anak-anak pada usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan tidak ada sama sekali yang berminat untuk membaca buku khususnya diawali dengan buku cerita. Sesuai observasi yang dilakukan peneliti ke sebagian orang tua yang mempunyai anak usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan mereka selalu mengelak kalau anak tidak suka membaca itu karena orang tuanya jarang membelikan buku kepada anaknya. Para orang tua selalu mengatakan dan menyalahkan kekurangan pada buku bacaan yang tidak bagus dan menarik untuk di baca anak-anak. Kenyataannya di lapangan anak-anak lebih memilih memegang mainan daripada memegang buku karena orang tua lebih suka membelikan anaknya mainan daripada buku cerita. sehingga penelitian ini perlu didokumentasikan agar orang tua lebih meningkatkan perannya dalam minat membaca buku cerita anak-anak pada usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan.

Alasan peneliti memilih lokasi penelitian sosialisasi cara meningkatkan minat membaca buku cerita anak-anak pada usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kabupaten Lamongan karena di Dusun Nginjen masih banyak dijumpai minimnya peran orang tua dalam meningkatkan minat membaca khususnya buku cerita pada usia 2-3 tahun. Peneliti memilih mensosialisasikan cara meningkatkan minat membaca buku cerita anak-anak pada usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan karena agar masa tumbuh kembang anak-anak tidak dihabiskan hanya untuk bermain saja dan alangkah baiknya sejak dini kita membiasakan atau memberikan pengajaran melalui buku cerita agar anak terbiasa untuk membaca.

Penelitian ini difokuskan pada sosialisasi cara meningkatkan minat membaca buku cerita anak-anak pada usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kabupaten Lamongan. Berdasarkan latar belakang di atas penelitian ini perlu diteliti satu diantara bentuk sosialisasi yang bagus untuk anak-anak dengan cara meningkatkan minat membaca khususnya melalui media buku dan bukan media elektronik seperti laptop dan barang elektronik lainnya yang dikhususkan melalui buku cerita anak-anak pada usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan.

PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka permasalahan yang ditemui adalah cara dan peran orang tua meningkatkan minat membaca buku cerita anak-anak pada usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan.

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian tentang keterampilan membaca yang sejenis telah banyak dilakukan oleh berbagai kalangan. Penelitian membaca yang dilakukan oleh Sunarni, (2014) "*Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Animasi Pada Anak Kelompok B1 TK KKLKMD Sedyo Rukun Bambanglipuro Bantul*". Hasil penelitian ini adalah tentang Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Animasi Pada Anak Kelompok B1 TK KKLKMD Sedyo Rukun Bambanglipuro Bantul masih rendah, selama satu meter pertama ini belum nampak adanya perubahan yang signifikan terkait keterampilan membaca permulaan Anak Kelompok B1 TK KKLKMD Sedyo Rukun Bambanglipuro Bantul dibandingkan kemampuan aspek bahasa yang lainnya seperti berbicara, dan penggunaan media cetak seperti buku cerita bergambar, kartu kata, dan juga media elektronik lainnya seperti televisi tidak lagi menarik minat anak untuk belajar membaca.

Penelitian oleh Asri Rodiyah, (2009) “*Penggunaan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 3-4 Tahun Pada Playgroup Tunas Bangsa Soko Mojokerto*” Hasil penelitian tersebut mendeskripsikan penggunaan metode bercerita dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak dan kemampuan kosakata anak dapat meningkat melalui metode bercerita.

Berdasarkan data tersebut, dapat dikemukakan bahwa penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya karena sumber data dalam penelitian ini adalah sosialisasi cara meningkatkan minat membaca buku cerita anak-anak pada usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan. Fokus penelitian ini mendeskripsikan cara dan peran orang tua dalam meningkatkan minat membaca buku cerita anak-anak pada usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan.

2.2 Membaca

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata atau bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas dan makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui. Kalau hal ini tidak terpenuhi, pesan yang tersurat dan yang tersirat tidak akan tertangkap atau dipahami, dan proses membaca itu tidak terlaksana dengan baik Hodgson (dalam Tarigan, 1979:7).

Dari segi linguistik, membaca adalah suatu proses penyandian kembali dan pembacaan sandi (*a recording and decoding proses*), berlainan dengan berbicara dan menulis yang justru melibatkan penyandian (*encoding*). Sebuah aspek pembacaan sandi (*decoding*) adalah menghubungkan kata-kata tulis (*written word*) dengan makna bahasa lisan (*oral language meaning*) yang mencakup pengubahan tulisan atau cetakan menjadi bunyi yang bermakna Anderson (dalam Tarigan, 1979:7).

Membaca dapat pula diartikan sebagai suatu metode yang kita pergunakan untuk berkomunikasi dengan diri kita sendiri dan kadang-kadang dengan orang lain yaitu mengomunikasikan makna yang terkandung atau tersirat pada lambang-lambang tertulis. Bahkan, ada pula beberapa penulis yang seolah-olah beranggapan bahwa membaca adalah suatu kemampuan untuk melihat lambang-lambang tertulis serta mengubah lambang-lambang tertulis tersebut melalui *fonik* (*phonic* = suatu metode pengajaran membaca, ucapan, ejaan berdasarkan interpretasi fonetik terhadap ejaan biasa) menjadi menuju membaca lisan (*oral reading*). Membaca dapat pula dianggap sebagai suatu proses untuk memahami yang tersirat dalam yang tersurat, melihat pikiran yang terkandung di dalam kata-kata yang tertulis Anderson (dalam Tarigan, 1979:9).

Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, dan memahami makna bacaan (Tarigan, 1979:8).

2.2.1 Tahap-tahap perkembangan membaca

Kemampuan membaca pada anak berkembang dalam beberapa tahap menurut Cochrane Efal (dalam Bewer, 1992:260) perkembangan membaca anak berlangsung dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

- 1) Tahap fantasi (*magical stage*) pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku, melihat, dan membalik lembaran buku, ataupun membawa buku kesukaannya.
- 2) Tahap pembentukan konsep diri (*self concept stage*) pada tahap ini anak mulai memandang dirinya sebagai pembaca dimana terlihat keterlibatan anak dalam kegiatan membaca, berpura-pura membaca buku, memaknai gambar berdasarkan pengalaman yang diperoleh sebelumnya, dan menggunakan bahasa buku yang tidak sesuai dengan tulisannya.
- 3) Tahap membaca gambar (*bridging reading stage*) pada tahapan ini pada diri anak mulai tumbuh kesadaran akan tulisan dalam buku dan menemukan kata yang pernah

ditemui sebelumnya, dapat mengungkapkan kata-kata yang bermakna dan berhubungan dengan dirinya, sudah mengenal tulisan kata-kata puisi, lagu dan sudah mengenal abjad.

- 4) Tahap pengenalan bahasa (*take of reader stage*) anak mulai tertarik pada bacaan, dapat mengingat tulisan dalam konteks tertentu, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan, serta membaca berbagai macam tanda seperti pada papan iklan, kotak, susu, pasta gigi, dan lainnya.
- 5) Tahap membaca lancar (*independent reader stage*) pada tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku.

2.2.1 Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan membaca bagi anak usia dini, antara lain:

- 1) Faktor fisiologis
Faktor ini mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar, khususnya belajar membaca.
- 2) Faktor intelektual
Faktor ini merupakan kemampuan untuk berfikir.
- 3) Faktor lingkungan
Faktor lingkungan juga mempengaruhi kemajuan kemampuan membaca anak. Faktor ini mencakup latar belakang dan pengalaman di rumah serta sosial ekonomi keluarga.
- 4) Faktor psikologi
Faktor ini mencakup motivasi dan minat serta kematangan sosial, emosional, dan penyesuaian diri.
- 5) Bahan bacaan
Minat baca serta kemampuan membaca seseorang juga dipengaruhi oleh bahan bacaan. Bahan bacaan yang terlalu sulit untuk seseorang dapat mematikan seseorang untuk membaca. Sehubungan dengan bahan bacaan ini adalah beberapa faktor yang perlu diperhatikan yaitu topik dan isi bacaan. Menurut Bromley (1990) menyatakan bahwa bacaan anak-anak adalah bahan kritis dan media dalam mengajar komunikasi secara efektif. Bahan bacaan biasanya mengembangkan semua aspek pelajaran bahasa literature. Memberikan anak-anak kesenangan dalam pembelajaran untuk anak usia dini penyajian bahan bacaan harus disertai dengan gambar-gambar yang menarik (Farida, 2005:17).

HIPOTESIS

Berdasarkan latar belakang penelitian dan kerangka pemikiran, dapat dirumuskan hipotesis bahwa ada cara dan peran orang tua dalam meningkatkan minat membaca buku cerita anak-anak pada usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian tentang sosialisasi cara meningkatkan minat membaca buku cerita anak-anak pada usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan menggunakan rancangan penelitian kualitatif. Rancangan penelitian kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data-data deskriptif yang berupa kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian kualitatif masih bersifat sementara, tentatif, dan akan berkembang atau berganti setelah peneliti berada di lapangan. Penelitian kualitatif akan terjadi tiga kemungkinan terhadap masalah yang dibawa peneliti dalam penelitian. Pertama, masalah yang dibawa oleh peneliti tetap, sehingga sejak awal sampai akhir penelitian sama. Kedua, masalah yang di bawa peneliti setelah memasuki penelitian berkembang yaitu memperluas atau

memperdalam masalah yang telah disiapkan. Ketiga, masalah yang dibawa peneliti setelah memasuki lapangan berubah total (Sugiyono, 2011:205).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah cara kerja dalam penelitian yang semata-mata mendeskripsikan keadaan objek berdasarkan fakta yang ada atau fenomena secara nyata nampak apa adanya. Mengacu pada definisi tersebut, dalam penelitian ini akan dijelaskan sosialisasi cara meningkatkan minat membaca buku cerita anak-anak pada usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan.

Peran Peneliti

Peran peneliti adalah sebagai alat pengumpul data dan instrumen kunci. Peneliti sebagai perencana, pelaksana pengumpul data, analisis data, dan pada akhirnya menjadi pelapor dari hasil penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini, peneliti merupakan alat pengumpul data utama. Peneliti sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data, sebab sifatnya yang responsif dan menganalisis karya sastra yang akan diteliti.

Objek dan Lokasi Penelitian

Objek Penelitian

Objek penelitian adalah variable penelitian yaitu sesuatu yang merupakan inti dari problematika penelitian (Arikunto, 2001:29). Objek utama penelitian ini adalah sosialisasi cara dan peran orang tua meningkatkan minat membaca buku cerita anak-anak pada usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan. Alasan memilih objek penelitian ini adalah karena anak-anak pada usia 2-3 tahun masih belum tertarik untuk membaca. Buku cerita dipilih sebagai media belajar membaca karena di dalam buku cerita terdapat gambar-gambar yang lucu sehingga akan menimbulkan ketertarikan untuk melihatnya dan akhirnya belajar membaca sedikit demi sedikit.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan. Lokasi tersebut dipilih karena di Dusun Nginjen anak usia 2-3 tahun masih belum mempunyai minat untuk membaca dan dimulai dengan membaca buku cerita.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi (participant observation), perekaman, dan pencatatan. Hal ini sesuai pendapat Sudikan (2001:173), teknik pengumpulan data pada sastra lisan dapat menggunakan (1) observasi, (2) perekaman, dan (3) pencatatan. Dengan teknik-teknik tersebut diharapkan dapat memperoleh data yang lebih akurat sesuai fokus penelitian. Teknik-teknik tersebut juga dapat dilakukan peneliti secara bersamaan dengan menyesuaikan kondisi di lapangan.

Teknik observasi digunakan untuk memperkuat data, terutama peninggalan-peninggalan yang masih tersimpan dan masih ada hubungannya dengan unsur budaya Lamongan. Melalui observasi alamiah data yang terkumpul akan semakin lengkap. Data yang diperoleh dari pengamatan secara alamiah akan lebih bermakna.

Teknik perekaman melalui camera digital (camdig) dan hp, teknik perekaman ini dilakukan untuk merekam dan mengamati kegiatan ritual ruwatan ontang anting. Data direkam dengan menggunakan camera digital dan hp. Teknik perekaman menurut Hutomo (dalam Firdaus, 2003:30) ada dua macam yaitu perekaman dalam bentuk asli (natural atau alamiah) dan perekaman tidak asli. Pada perekaman alamiah, cara ini disebut sebagai pendekatan etnografi yaitu perekaman dilakukan pada saat pertunjukan berlangsung. Sedangkan perekaman tidak asli adalah perekaman yang sengaja dilakukan. Pada penelitian ini perekaman dilakukan secara alamiah.

Teknik pengumpulan data selanjutnya yaitu pencatatan. Pencatatan digunakan untuk mencatat hal-hal yang berkaitan dengan rekaman, informasi, dan bahan (Hutomo, 1991:78). Dalam hubungannya dengan rekaman, catatan-catatan yang dibuat adalah menyangkut: tanggal rekaman, tempat rekaman, kegiatan, informan, dan penjelasan kata-kata atau istilah yang tidak dimengerti.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif adalah teknik analisis data yang mendeskripsikan data apa adanya sehingga menimbulkan kejelasan dan kemudahan bagi pembaca Supratno (dalam Firdaus, 2003:37). Penelitian ini berusaha mendeskripsikan kenyataan-kenyataan yang ditemukan di lapangan, utamanya yang berhubungan dengan sosialisasi cara meningkatkan minat membaca buku cerita anak-anak pada usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan.

Berikut ini adalah prosedur analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- (1) Melakukan observasi di lapangan keadaan anak-anak usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan.
- (2) Melakukan sosialisasi kepada para orang tua anak-anak usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan.
- (3) Melakukan rekaman untuk melihat proses sosialisasi kepada para orang tua anak-anak usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan.
- (4) Setelah data didapatkan dari hasil rekaman kemudian data diidentifikasi dan diklasifikasikan sesuai dengan fokus penelitian. Data yang telah diklasifikasikan dan siap di pakai selanjutnya diambil untuk disajikan dalam laporan analisis data.
- (5) Data yang telah diklasifikasikan dan siap dipakai, selanjutnya dianalisis. Penganalisisan data dilakukan sesuai dengan fokus penelitian. Klasifikasi data dilakukan dengan menganalisis berdasarkan hasil observasi, perekaman, dan pencatatan. Peneliti juga mengkonsultasikan hasil penelitian kepada orang-orang yang memiliki otoritas dalam bidangnya.

PEMBAHASAN

Cara meningkatkan minat membaca buku cerita anak-anak pada usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan.

1. Mengajak anak-anak mengunjungi perpustakaan

Para orang tua di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan membuat agenda setiap bulan untuk mengunjungi perpustakaan yang ada di Kabupaten Lamongan. Mengajak anak-anak untuk pergi ke perpustakaan diharapkan dapat menumbuhkan kecintaan anak-anak pada sebuah buku. Perpustakaan merupakan sarana edukasi yang tepat untuk diperkenalkan pada anak-anak usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan.

2. Membeli buku cerita

Para orang tua di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan selalu menyisihkan uang untuk membelikan buku cerita pada anak-anaknya. Seringnya membeli buku cerita di harapkan anak-anak mempunyai minat untuk membacanya. Meskipun biasanya hanya diawali dengan membuka dan melihat gambar-gambarnya saja tapi lambat laun nanti anak-anak pasti akan membacanya.

3. Membiasakan sebelum tidur untuk membacakan buku cerita pada anak-anaknya

Para orang tua di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan selalu membiasakan diri untuk membacakan buku cerita pada anak-anaknya sebelum tidur. Kebiasaan yang dilakukan orang tuanya tersebut biasanya akan ditiru oleh anak-anaknya. Dengan kata lain diharapkan dengan pembiasaan membaca buku cerita sebelum tidur dapat meningkatkan minat membaca buku cerita pada anak-anak usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan.

4. Memberikan fasilitas nyaman dalam membaca

Para orang tua di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan menyediakan fasilitas yang memadai di dalam rumah agar anak-anak memiliki kenyamanan dalam membaca sebuah buku cerita. Usia anak-anak 2-3 tahun ini merupakan usia dini sehingga anak-anak tidak dapat sembarangan membaca buku cerita. Fasilitas yang harus disiapkan diantaranya:

- a. Ruang Baca

Ruangan yang dimaksud adalah ruang baca yang tidak terlalu luas dan tidak terlalu sempit. Ruang yang diperlukan yaitu ruang yang cukup dan sesuai kebutuhan anak-anak usia 2-3 tahun. Anak-anak biasanya lebih suka dengan ruang baca yang menarik, unik, dan tersedia bermacam-macam buku khususnya buku cerita.

b. Penerangan yang cukup

Anak-anak di dalam rumah disediakan lampu khusus untuk belajar. Pilihan lampu harus tepat tidak terlalu terang dan tidak terlalu gelap sehingga tidak mengganggu dan menyilaukan mata pada anak-anak.

c. Meja belajar

Para orang tua harus menyediakan meja belajar untuk anak-anaknya membaca buku. Meja belajar untuk anak usia 2-3 tahun cukup diawali dengan memperkenalkan fungsi meja belajar dan membiasakan mengajak anak-anaknya membaca buku cerita di meja belajar.

Peran orang tua dalam meningkatkan minat membaca buku cerita anak-anak pada usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan.

Orang tua memiliki peran yang penting dalam meningkatkan minat membaca buku cerita pada anak-anak karena orang tua adalah teladan yang baik dan patut di contoh oleh anak-anaknya. Peran orang tua dalam meningkatkan minat membaca buku cerita anak-anak usia 2-3 tahun diantaranya:

1. Memberi contoh setiap hari untuk membaca

Para orang tua harus meluangkan waktu 10-15 menit untuk membiasakan membaca buku cerita pada anak-anaknya. Ketika orang tua meminta anak-anaknya belajar membaca buku cerita alangkah baiknya para orang tua terlebih dahulu yang memberikan contoh membacakan buku cerita pada anak-anaknya sehingga diharapkan dengan pembiasaan seperti itu bisa meningkatkan minat membaca buku cerita pada anak-anak usia 2-3 tahun.

2. Membelikan bermacam-macam buku cerita

Membelikan bermacam-macam buku cerita pada anak-anak bisa jadi alternatif mengurangi kejenuhan anak-anak pada buku cerita. Para orang tua harus lebih kreatif memilih bermacam-macam buku cerita khususnya anak-anak. Di Dusun nginjen anak-anak usia 2-3 tahun lebih menyukai buku cerita tentang binatang.

3. Menjalankan dan mentaati program Kabupaten Lamongan dengan istilah 18:21

Pemerintah Kabupaten Lamongan meluncurkan program terbaru yaitu 18:21 yang artinya di mulai dari pukul 18.00 sampai dengan 21.00 di biasakan anak-anak melakukan 3B, yakni bermain, belajar, dan berbicara. Program 18:21 ini orang tua harus menjauhkan anak-anak dari gadget dan televisi agar anak-anak bisa fokus dan tenang dalam belajar. Di Dusun Nginjen sudah mulai diterapkan sejak dini oleh para orang tua anak-anak usia 2-3 tahun dengan tidak menggunakan gadget dan menonton televisi dengan membiasakan membacakan buku cerita di pukul 18.00 atau menjelang tidur di pukul 21.00.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa cara dan peran orang tua dalam meningkatkan minat membaca buku cerita anak-anak pada usia 2-3 tahun diantaranya adalah mengajak anak-anak mengunjungi perpustakaan, membeli buku cerita, membiasakan sebelum tidur untuk membacakan buku cerita pada anak-anaknya, memberikan fasilitas nyaman dalam membaca, memberi contoh setiap hari untuk membaca, membelikan bermacam-macam buku cerita, dan menjalankan dan mentaati program pemerintah Kabupaten Lamongan dengan istilah 18:21.

Saran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran para orang tua dalam meningkatkan minat membaca buku cerita pada anak-anak usia 2-3 tahun. Dalam bidang penelitian, penelitian ini diharapkan dapat diteliti lebih lanjut dalam ruang lingkup yang lebih luas. Penelitian ini diharapkan dapat memanfaatkan hasil penelitian untuk kepentingan bandingan atau acuan. Penelitian cara dan peran orang tua dalam meningkatkan minat membaca buku cerita anak-anak usia 2-3 tahun di Dusun Nginjen Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan ini dimaksudkan agar peneliti lain dapat mengambil celah yang belum terungkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 1993. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
-2001. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Cetakan ke-13*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Esterberg, Kristin G. 2002. *Qualitative Methods In Social Research*. New York: Mc Grow Hill.
- Farida, Rahim. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hutomo, S. S. 1991. *Mutiara yang Terlupakan Pengantar Studi Sastra Lisan (Indonesia Lama)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- 1991. *Mutiara Yang Terlupakan: Pengantar Studi Lisan*. Jatim: Hiski.
- Sudikan, Setya Yuana. 2001. *Metode Penelitian Sastra Lisan*. Surabaya: Citra Wacana.
- 2014. *Metode Penelitian Sastra Lisan*. Lamongan: CV Pustaka Ilalang Group.
- Sugiyono. 2010. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarni. 2014. "Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Animasi Pada Anak Kelompok BI TK KKLKMD Sedyo Rukun Bambanglipuro Bantu.. Skripsi tidak di publikasikan. Prodi Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rodiyah, Asri. 2009. *Penggunaan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kosa Kata Anak Usia 3-4 Tahun Pada Playgroup Tunas Bangsa Sooko Mojokerto. Skripsi tidak dipublikasikan. Prodi Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Negeri Surabaya.*
- Tarigan, Henry, Guntur. 1979. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Internet:
- BangsaOnline.com. 2016. Program 1821 dan Gerakan Lamongan Membaca Resmi Dilaunching. (Online). (<https://www.bangsaonline.com/berita/28361/program-1821-dan-gerakan-lamongan-membaca-resmi-dilaunching>) Diakses 7 September 2017.

MANAJEMEN SUMBER DAYA OLAHRAGA TENIS LAPANGAN

Isnaini Dina Rahmawati
Program Pascasarjana UNS Surakarta
dina.rahmawati90@gmail.com

Abstrak

Dewasa ini olahraga memegang peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan manusia baik dari segi kesehatan, pendidikan, pembentukan karakter manusia, hingga pembawa martabat bangsa di dunia internasional. Oleh karena itu sangat perlu untuk menumbuhkan kegemaran dalam berolahraga, tidak hanya olahraga sebagai ajang rekreasi untuk memberikan kesehatan fisik serta kebahagiaan secara rohani tapi juga mampu mengarahkan manusia untuk mengembangkan dan memaksimalkan kemampuan yang dimiliki hingga mampu mencapai puncak prestasi.

Berdasarkan analisis hasil penelitian, maka kesimpulan yang dapat diperoleh penelitian meliputi:

1. *Profil atlet*: Secara antropometrik dan fisik, atlet yang telah menjadi binaan PELTI sebagian besar tidak memiliki kesesuaian potensi bakat.
2. *Sumber daya pelatih*: Secara kualitas pelatih dan pengelola telah memiliki kesesuaian dan standard kualifikasi, namun mengingat peranan penting PELTI di masa mendatang, kualifikasi sumber daya pelatih dan pengelola yang ada sekarang baru berada pada tahap “asal ada, asal jalan”.
3. *Alat dan fasilitas*: Kendala yang paling menonjol justru terletak pada tersedianya alat dan fasilitas yang layak.
4. *Metode pelatihan*: Ditinjau dari rencana dan pelaksanaannya, metode pelatihan yang selama ini diterapkan PELTI telah cukup memadai.
5. *Manajemen pengelolaan*: Pengcab PELTI membutuhkan pola pengelolaan yang berbasis pada pencapaian prestasi berlanjut. Perhatian yang belum optimal selama ini support dari pihak PEMDA menjadikan pengcab PELTI tersebut sekedar jalan tanpa ada inovasi-inovasi.

Kata kunci : Peran Olahraga, Atlet, Pelatih, Fasilitas, Metode Latihan, Manajemen

PENDAHULUAN

Dewasa ini olahraga memegang peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan manusia baik dari segi kesehatan, pendidikan, pembentukan karakter manusia, hingga pembawa martabat bangsa di dunia internasional. Oleh karena itu sangat perlu untuk menumbuhkan kegemaran dalam berolahraga, tidak hanya olahraga sebagai ajang rekreasi untuk memberikan kesehatan fisik serta kebahagiaan secara rohani tapi juga mampu mengarahkan manusia untuk mengembangkan dan memaksimalkan kemampuan yang dimiliki hingga mampu mencapai puncak prestasi.

Manajemen olahraga yang didukung serta dikelola oleh pemerintah maupun swasta dengan baik merupakan salah satu kata kunci untuk pencapaian prestasi dalam suatu cabang olahraga. Manajemen olahraga meliputi perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pengarahan (*directing*), pengawasan (*controlling*), penganggaran (*budgeting*), kepemimpinan (*leading*), dan penilaian (*evaluating*) terhadap cabang olahraga.

Banyak cabang olahraga yang mampu membawa nama baik Bangsa Indonesia di dunia internasional salah satunya yaitu cabang olahraga tenis lapangan, meskipun saat ini para atlet Indonesia belum mampu memberikan prestasi terbaiknya di dunia internasional namun setidaknya para atlet Indonesia sudah mampu berkiperah didalam olahraga tenis internasional. Tenis adalah olahraga yang biasanya dimainkan antara dua pemain atau antara dua pasangan masing-masing dua pemain. Setiap pemain menggunakan raket untuk memukul bola karet. Tujuan permainan adalah memainkan bola dengan cara tertentu sehingga pemain lawan tidak dapat mengembalikan bola tersebut.

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana peran PELTI Kota Kediri terhadap pencapaian prestasi atlet tenis Kota Kediri?
2. Bagaimana proses seleksi yang diterapkan untuk menjaring atlet tenis yang nantinya akan dibina secara berkelanjutan oleh PELTI Kota Kediri?
3. Bagaimana metode latihan yang diterapkan dan evaluasi latihan untuk membina atlet tenis Kota Kediri?
4. Bagaimana proses manajemen yang diterapkan PELTI Kota Kediri dalam pencapaian prestasi atlet tenis Kota Kediri?
5. Bagaimana sarana dan prasana yang dimiliki oleh Kota Kediri demi menunjang tercapainya prestasi atlet Kota Kediri?
6. Bagaimana sumberdana dan pengelolaan keuangan PELTI Kota Kediri?

TUJUAN

1. Peran PELTI Kota Kediri terhadap pencapaian prestasi atlet tenis Kota Kediri
2. Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh Kota Kediri demi menunjang tercapainya prestasi atlet Kota Kediri
3. Proses seleksi yang diterapkan untuk menjaring atlet tenis yang nantinya akan dibina secara berkelanjutan oleh PELTI Kota Kediri
4. Metode latihan yang diterapkan dan evaluasi latihan untuk membina atlet tenis Kota Kediri
5. Proses manajemen yang diterapkan PELTI Kota Kediri dalam pencapaian prestasi atlet tenis Kota Kediri

MANFAAT

Menambah khasanah ilmu pengetahuan dan memberikan informasi mengenai bagaimana pembinaan cabang olahraga tenis di Kota Kediri. Memberikan informasi mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan untuk mengetahui sistem pembinaan yang baik dan benar dalam hal pengelolaan manajemen atlet tenis yang ada di Kota Kediri. Hasil penelitian ini akan memberikan gambaran tentang manajemen sumberdaya yang diterapkan di Kota Kediri, yang nantinya bisa dijadikan acuan mengembangkan dan meningkatkan manajemen pembinaan atlet untuk menjadi lebih baik dimasa yang akan datang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, metode penelitian menggunakan metode deskriptif yaitu suatu pendekatan yang bertujuan untuk mengungkapkan dan mendeskripsikan fakta-fakta aktual berkenaan dengan kinerja PELTI Kota Kediri pada tahun 2016 khususnya mengenai aspek manajemen berkaitan dengan pola rekrutmen, penerapan program latihan dan evaluasi serta berbagai cara khas yang diterapkan pengelola dalam menjalankan kepengurusan PELTI Kota Kediri. Subjek penelitian berupa seluruh komponen inti yang inklusif pada Pengcab PELTI Kota Kediri yang berkenaan dengan berbagai aspek manajemen serta cara-cara pengelolaan khas yang diterapkan di Pengcab PELTI Kota Kediri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peran PELTI terhadap prestasi atlet Tenis Lapangan di Kota Kediri

Maksud organisasi PELTI ini dibentuk selain untuk mewadahi klub-klub yang ada di wilayah Kota Kediri juga sebagai wadah pembinaan dan pembibitan para atlet tenis Kota Kediri agar dapat berprestasi seperti yang diharapkan.

Tujuan organisasi adalah mengemban amanah yang sejalan dan searah dengan Visi – Misi Pengurus Cabang PELTI Kota Kediri antara lain:

- a. Memberi motivasi kepada seluruh atlet tenis dalam mengembangkan bakat dan minat terhadap olahraga yang ditekuni.
- b. Meningkatkan kuantitas atlet yang berkualitas dan berprestasi di Kota Kediri.

- c. Membentuk kepribadian dan siap mental generasi muda kearah yang positif sesuai Visi – Misi Pengcab PELTI Kota Kediri.
- d. Mempersiapkan atlet menghadapi Pekan Olahraga Provinsi Jawa Timur.
- e. Tercapainya pola komunikasi dan hubungan kelembagaan yang harmonis antar pengurus disemua jajaran organisasi-organisasi olahraga untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
- f. Menyiapkan dan mengusahakan sarana dan prasarana atlet tenis termasuk lapangan / gedung berlatih untuk menghasilkan atlet yang berprestasi dan berkualitas.

Dengan adanya kinerja PELTI yang sesuai job deskripsi membuktikan bahwa terdapat peningkatan dan perkembangan prestasi atlet Kota Kediri. Hal ini sudah terbukti dalam kejuaraan-kejuaraan yang diikuti oleh atlet PELTI Kota Kediri. Yang mana dalam kejuaraan-kejuaraan tersebut atlet PELTI Kota Kediri sering mendapatkan medali emas, salah satu contoh adalah kemampuan atlet tenis Kota Kediri dalam merebut emas pada pertandingan Wijoyo Suyono tingkat Nasional yang baru-baru ini di selenggarakan di Surabaya.

Berdasarkan paparan diatas dengan banyaknya atlet PELTI yang mampu memperoleh medali emas disetiap kejuaraan, tidak lepas dari visi dan misi PELTI yaitu menjadi organisasi yang profesional untuk membangun karakter generasi muda dan mengangkat prestasi olahraga tenis di Kota Kediri, sedangkan misinya yaitu memberikan dukungan kepada para atlet untuk mencapai tujuan puncak prestasi dan menanamkan nilai-nilai moral.

Manajemen PELTI sendiri menyiapkan *reward* bagi altet dan pelatih yang berprestasi. Banyaknya atlet-atlet PELTI Kota Kediri yang berprestasi dan yang masih dalam tahap pembinaan usia dini (pemula) harapan PELTI terhadap KONI yaitu membangun sarana lapangan yang memadai karena PELTI hanya memiliki satu lapangan (paparan dr. Jufri Nasution selaku Ketua PELTI Kota Kediri)

2. Pola rekrutmen atlet

- a. Cara memilih atlet dengan jalan memberikan informasi tentang diselenggarakannya seleksi kejuaraan tenis di wilayah Kota Kediri, dan informasi itu diberikan keseluruh sekolah-sekolah, klub tenis, intansi guna menjaring peserta (calon atlet tenis di Kota Kediri). Biasaya seleksi ini dilakukan pada bulan Agustus, sekaligus untuk memperinganti HUT Kemerdekaan.
- b. Instrument yang dipakai dalam memilih calon atlet dengan menggunakan tes (pertandingan langsung dilapangan sesuai kelompok usia yang ditentukan oleh PELTI).
- c. Kelompok umur yang dipertandingkan :
 1. Kelompok umur 10-12 tahun
 2. Kelompok umur 14-16 tahun
 3. Kelompok umur 18 tahun
 4. Kelompok umur senior (19-45 tahun)
 5. Kelompok umur veteran.
- d. Asal calon atlet

Atlet yang berdomisili di wilyah Kota Kediri. Atlet yang bekerja di wilayah Kota Kediri, walaupun ada peserta yang ikut dari luar kota diperbolehkan asalkan jika dia menjadi juara bersedia mewakili kota Kediri.
- e. Hak atlet
 1. Mendapatkan kesempatan latihan dilapangan yang disediakan PELTI.
 2. Mendapatkan tambahan uang saku/transport sesuai kompetisi yang diikuti dan disesuaikan dengan kemampuan keuangan PELTI .
- f. Kewajiban Atlet
 1. Mengikuti jadwal latihan yang dijadwalkan oleh PELTI.
 2. Melaksanakan kegiatan pertandingan sesuai yang telah dijadwalkan PELTI.
 3. Mentaati tata tertip yang dibuat PELTI.

3. Fasilitas atau sarana dan prasarana PELTI Kota Kediri

Didalam berolahraga sarana dan prasarana yang memadai dan sesuai standar juga sangat menunjang atlet agar mampu meraih prestasi yang maksimal. Dengan sarana dan prasarana yang baik akan memberikan kemudahan bagi pelatih dalam memberikan program latihan. Begitu pula bagi atlet akan bergairah dan bersemangat dalam melakukan latihan. Sedangkan sarana dan prasarana yang diperlukan harus sesuai standar untuk dapat dipergunakan oleh para pengurus, pelatih dan atlet.

Sarana dan prasarana yang dimiliki PELTI Kota Kediri hanya satu lapangan padahal jumlah yang mengikuti pembinaan cukup banyak hal ini menunjukkan bahwa sarana dan prasarana PELTI kota Kediri sangatlah kurang sekali. Sedangkan mengenai sarana prasarana PELTI kota Kediri mengharapkan bantuan dari pemerintah untuk bisa membangun tambahan lapangan tenis yang sudah sejak dulu diprogramkan sehingga bisa menampung semua atlet yang menjadi binaan PELTI, yang selama ini dalam pelaksanaan latihan PELTI masih menyewa beberapa lapangan dan bekerja sama dengan wali murid (orangtua atlet). Berikut ini Sarana dan prasarana di PELTI Kota Kediri. Lapangan yang dipakai latihan ada 4 tempat:

1. Lapangan PELTI (1 lapangan)
2. Lapangan POLRES (1 lapangan sewa)
3. Lapangan Bank Indonesia (2 lapangan sewa)
4. Lapangan KODIM (2 lapangan sewa)

Kelancaran kegiatan di PELTI Kota Kediri tidak terlepas dari sarana dan prasarana yang memadai. Dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai, maka kegiatan pembinaan dapat berjalan dengan baik. Namun sebaliknya, sarana dan prasarana yang tidak memadai, maka kegiatan pembinaan tidak dapat berjalan lancar (wawancara Imam Safi'i M.Si selaku sekretaris I PELTI)

4. Kapasitas pelatih yang ada di PELTI Kota Kediri

Dalam pelaksanaan pembinaan prestasi di PELTI Kota Kediri peran pelatih sangat dirasakan bagi para pemain. Selama ini apa yang disampaikan pelatih bagi para atlet dianggap sudah sesuai dengan kemampuan mereka. Dan dalam pembinaan peran pelatih selalu berupaya agar pemainnya mampu bermain dengan baik, karena dengan penampilan bermain yang baik maka akan menghasilkan prestasi tersendiri. Pelatih dan pemain adalah unsur yang utama dalam pembinaan olahraga. Dalam pembinaan olahraga prestasi, maka perlu dibuat inventarisasi pelatih maupun pemain. Seorang pelatih diharapkan dapat berperan dalam berbagai kedisiplinan seperti petugas bimbingan dan penyuluhan, psikologi, pemimpin, guru, ahli strategi, bahkan pelatih diharapkan mampu berperan sebagai ayah atau teman akrab sebagai pelindung terhadap atlet. Pelatih PELTI Kota Kediri yang sekarang ini merupakan mantan pemain PELTI Kota Kediri pada zaman dulunya. Menurut pelatih PELTI Kota Kediri, Imam Safi'i "...hubungan antara pelatih dan pemain saat dilapangan anggap saya sebagai pelatih kalau di luar anggap saya teman, untuk *sharing* atau apapun supaya lebih dekat". (wawancara, 26 November 2014).

5. Metode dan program latihan

Dalam menentukan program latihan harus mengacu pada beberapa faktor yang mendukung keberhasilan latihan. Untuk menghasilkan program latihan yang baik, harus mempunyai tahapan-tahapan program latihan yang terbagi atas : 1) program latihan jangka panjang, 2) program latihan jangka menengah, 3) program latihan jangka pendek. Peranan seorang pelatih juga mempunyai arti yang penting dalam menentukan program latihan. Tujuan pokok dari program latihan adalah untuk menentukan kemampuan atlet dan mencapai prestasi yang maksimal.

Kegiatan latihan dilaksanakan pada siang hari sesudah pulang sekolah pada jam 13.00-19.00 WIB kecuali pada saat persiapan pertandingan Nasional maupun internasional atlet diberi dispensasi khusus yang dibuat oleh pelti dan berkerja sama dengan Dikbudparpora kota Kediri.

Dalam pelaksanaan program latihan dibagi menjadi 2 kelompok :

1. Program latihan untuk anak usia dini yaitu kelompok umur 8-12 tahun.
2. Program latihan untuk kelompok umur 14 sampai 18 tahun (puslakot).

Kegiatan latihan dilakukan 1 minggu 5x latihan mulai jam 13.00-16.00 WIB untuk usia dini 8 sampai 12 tahun. Pukul 15.00-19.00 WIB untuk usia 14-18 tahun. Pada hari minggu semua kelompok umur datang untuk latihan bersama di PELTI dan POLRES.

Pelaksanaan latihan tiap kelompok dibedakan menjadi 4 tingkat:

- a. Tingkat A untuk prestasi 12 anak.
- b. Tingkat B atlet yang sudah terampil 10 anak.
- c. Tingkat C atlet yang sudah bisa maen sederhana 8 anak.
- d. Tingkat D pemula 10 anak.

Dalam mengevaluasi program pembinaan adalah dengan menambah jam terbang atau sesering mungkin mengikuti pertandingan, baik daerah maupun nasional dengan membandingkan hasil setiap pertandingan yang diikuti para atlet.

Setiap mengikuti kompetisi khususnya kompetisi wajib PELTI Kota Kediri selalu menggunakan periodisasi latihan yang bertujuan untuk mendapatkan penampilan terbaik pada saat berlangsung kompetisi.

6. Manajemen Pengelolaan

Pengelolaan aspek teknik, hampir sebagian besar diprakarsai oleh Pengda dalam hal ini adalah Pengcab PELTI. Prakarsa yang diberikan bersifat upaya meningkatkan kualitas teknik pembinaan. Pengelolaan secara manajerial, PELTI amat bergantung pada perhatian KONI yang sampai saat ini belum secara optimal memberikan support dana dan *good will* kepada PELTI.

Kekurang optimalan tersebut tampak pada tidak terselesaikannya penanganan kendala-kendala klasik pada PELTI. Kendala yang dihadapi PELTI adalah sangat kompleks, yaitu dari segi sarpras berupa tidak selesainya pembangunan lapangan tenis sehingga sangat mempengaruhi hasil prestasi atlet. Dalam setiap mengikuti pertandingan juga masih ada hambatan dengan dana pemberangkatan yang masih minim sehingga pengurus berusaha mendapatkan sponsor sendiri.

1. Peran PELTI

Peran PELTI sudah ada peningkatan yang cukup baik dibandingkan dengan tahun sebelumnya, hal ini terbukti dengan prestasi yang dicapai oleh para atlet tenis Kota Kediri. Pada tahun-tahun sebelumnya dalam setiap kompetisi di tingkat JATIM / Propinsi, atlet Kota Kediri selalu gagal dalam babak awal / penyisihan, tapi berkat semangat dan manajemen yang baik, pelatih dan seluruh pengurus PELTI pada turnamen di PORPROV, POPDA, PORSENI, ANTAR CUB SENIOR dan even yang lain (Wijoyo Suyono) atlet Kediri selalu menyumbang / berhasil untuk menjadi juara. Dan puncak prestasi yang diraih atlet Kota Kediri adalah 3 orang pemain K.U 14 dan 16 tahun berhasil lolos seleknas di Senayan Jakarta dan sampai sekarang masih mengikuti PELATNAS di Senayan.

Tabel 4.4 Perolehan medali atlet tenis Kota Kediri

Tahun	Emas	Perak	Perunggu	Tingkat
2013	9	6	7	Nasional
2014	23	13	21	Nasional
	1	0	3	Internasional
2015	31	21	25	Nasional
2016	41	22	27	Nasional

Sumber : PELTI Kota Kediri, 2016

2. Pola Rekrutmen Atlet

Sistem pemilihan calon atlet harus dilakukan dengan pendekatan ilmiah, karena dengan pendekatan ilmiah telah teruji tingkat keefektifannya. Bompa (1990: 334) mengemukakan

bahwa ada dua metode dalam mengidentifikasi bakat calon atlet, yaitu (1) seleksi alam; dan (2) ilmiah.

Seleksi alam merupakan pendekatan yang normal dan merupakan cara pengembangan alam dalam olahraga tertentu. Seleksi ini menganggap bahwa atlet mengikuti olahraga tertentu sebagai hasil dari pengaruh setempat, misalnya tradisi sekolah, harapan orang tua, atau teman sebaya. Dengan demikian evolusi prestasi atlet ditentukan oleh seleksi alam yang tergantung pada beberapa faktor. Oleh karena itu pendekatan dengan seleksi alam seringkali berjalan lambat.

Seleksi ilmiah adalah metode yang digunakan untuk memilih calon atlet yang memiliki potensi untuk dibina. Seleksi ini lebih sedikit memerlukan waktu untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan metode seleksi alam. Melalui pendekatan seleksi ilmiah, kualitas-kualitas tertentu akan dapat dideteksi. Dengan pengujian ilmiah, maka calon atlet yang berbakat secara ilmiah diseleksi atau diarahkan pada cabang olahraga tertentu.

3. Fasilitas atau Sarana Prasarana

Kendala yang dihadapi PELTI terutama menyangkut pada : pengadaan tambahan lapangan tenis, untuk tempat latihan juga sebagai sarana dalam penyelenggaraan kompetisi tingkat regional maupun nasional.

Perencanaan penganggaran perlu dilakukan secara bersama-sama antara PELTI dengan PEMDA setempat, KONI dan anggota Dewan dalam sebuah rencana tahunan agar bisa menyetujui rencana bangunan gedung olahraga yang di dalamnya ada lapangan tenis.

4. Kapasitas Pelatih

Pelatih PELTI Kota Kediri, sudah melaksanakan tugasnya dengan cukup baik, hanya sayangnya pelatih tenis di Kota Kediri bahkan di kota lain juga masih sangat terbatas, hal ini disebabkan karena materi dalam kepelatihan tenis (*Level One ITF/ Pelatih Tingkat Dasar*) masih belum bisa dikuasai oleh para instruktur tenis karena banyak istilah bahasa latin / Inggris.

5. Metode dan Program Latihan

Pemilihan metode dan program latihan harus disesuaikan dengan kebutuhan atlet. Sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya bahwa atlet hanya memiliki waktu latihan 2,5 jam pada sore hari. Hal ini disebabkan karena disamping berlatih, para atlet juga melakukan aktivitas sekolah sebagaimana layaknya siswa lain. Oleh karena itu, dalam menyusun program latihan harus disesuaikan dengan kondisi atlet (*training program for student*), bukan program latihan yang diajukan untuk atlet yang hanya khusus berlatih tanpa melakukan aktivitas sekolah atau kerja.

Karena atlet tenis meliputi siswa-siswi SD, SMP dan SMA, maka program latihan hendaknya lebih ditekankan pada pembinaan dan pengembangan teknik yang benar. Pemrograman latihan yang menekankan pada aspek teknik akan sangat mendasari pada pembinaan selanjutnya. Jika pembinaan teknik telah dilakukan diharapkan mampu memberikan landasan yang kuat bagi pembinaan selanjutnya.

6. Manajemen Pengelolaan

Dalam melakukan kegiatan, satu-satunya dana Operasional Pengcab Kota Kediri masih mengandalkan support dana dari KONI Kota Kediri. Yang mana iuran atau uang pangkal dari anggota klub sebagaimana yang disebutkan dalam AD/ART PELTI saat ini belum memungkinkan untuk dilakukan mengingat kehidupan anggota klub tenis yang bernaung di PELTI Kota Kediri masih kurang. Usaha-usaha lain yang sah termasuk dari donatur, sponsor saat ini masih sulit untuk mendapatkannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka kami dapat memberikan kesimpulan dan saran sebagai berikut. Secara antropometrik dan fisik, atlet yang telah menjadi binaan PELTI sebagian besar tidak memiliki kesesuaian potensi bakat. Secara kualitas pelatih dan pengelola telah memiliki kesesuaian dan standard kualifikasi, namun mengingat peranan penting PELTI di

masa mendatang, kualifikasi sumber daya pelatih dan pengelola yang ada sekarang baru berada pada tahap “asal ada, asal jalan”. Kendala yang paling menonjol justru terletak pada tersedianya alat dan fasilitas yang layak. Prinsip “tak ada rotan, akarpun jadi” perlu ditinjau lagi agar prestasi tenis di Kediri tersebut tidak mengalami stagnasi. Ditinjau dari rencana dan pelaksanaannya, metode pelatihan yang selama ini diterapkan PELTI telah cukup memadai. Pengcab PELTI membutuhkan pola pengelolaan yang berbasis pada pencapaian prestasi berlanjut. Perhatian yang belum optimal selama ini support dari pihak PEMDA menjadikan pengcab PELTI tersebut sekedar jalan tanpa ada inovasi-inovasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Braden, Vic and Bruns, Bill. 1977. *Vic Braden's Tennis for the future*. Boston: Little Brown.
- Dirham, 1986. *Kepemimpinan Organisasi dan Administrasi Olahraga*. Semarang: IKIP Semarang
- Djati, Julitriarsa, dan John, Suprihanto, 1988. *Manajemen Umum Sebuah Pengantar. Edisi Pertama*, Yogyakarta : BPFE.
- Douglas, Paul. 1982. *The Handbook of Tennis*. New York: Alfred-A. Knopf.
- Hadari Nawawi dan Martin Hadari, 1991. *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta : UGM Press.
- Hani Handoko, T, 1984. *Manajemen Personalia dan Sumberdaya Manusia*. Yogyakarta : BPEE
- Harsono, 1998. *Coaching & Aspek-Aspek Coaching*, Jakarta : Depdikbud
- Kamiso Albertus, 1998. *Pola Dasar Pembinaan Pemain Sepakbola*, Surakarta: CV Bina Ilmu
- KONI, 1998. *Proyek Garuda Emas. Rencana Induk Pengembangan Olahraga Prestasi di Indonesia*. Jakarta
- Leary, Don J. 1979. *The Teaching Tennis Pro*. Los Angeles: Pinnacle
- M Sajoto, 1998. *Pembinaan Dan Peningkatan Kondisi Fisik Olahraga*, Semarang: Dahara Prize
- Malahayu Hasibuan, 1996, *Manajemen Sumberdaya Manusia (cetakan I)*, Jakarta: Bumi Aksara
- Mansoer Hamdan, 1989. *Pengantar Manajemen*. Jakarta: Depdikbud.
- M. Manullang, 1983. *Dasar-dasar Manajemen*, Yogyakarta : UGM Press.
- _____, 2002, *Manajemen Personalia*, Yogyakarta : UGM Press.
- Moeleong, Lexy J. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pandjaitan, A.P. 1992. *Dasar Teori Olahraga dan Organisasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Pangewa Mahanudin, 1990, *Fungsi Fungsi Organisasi*, Jakarta: Balai Pustaka
- RR.Pate, PF. Bodary dan Durstine, JL. (Terjemahan Oleh Kasijo, DW), 1993, *Dasar dasar ilmiah kepelatihan*, IKIP Semarang Press
- Scharff, Robert. 1979. *Bimbingan Main Tennis*. Jakarta: Mutiara.
- Shee han, Larry. 1978. *Mastering your Tannis Strokes*. Tennes see: Carney.
- Suharsimi Arikunto, 1997. *Produser Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Edisi Revisi V*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____, 2002. *Produser Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Edisi Revisi* Jakarta : Rineka Cipta.
- Sutrisno Hadi, 2001. *Metodologi research jilid I*. Yogyakarta: Andi Yogya.
- Sutrisno Hadi, 2004. *Metodologi research jilid I*. Yogyakarta: Andi Yogya.
- Soepartono, 1999. *Standarisasi Sarana dan Prasarana Olahraga*, Surakarta, Universitas Sebelas Maret
- Soewarno Handyaningrat, 1992, *Fungsi Fungsi Manajemen Umum*, Yogyakarta: UGM Press
- Winarno Surachmad, 1975. *Dasar dan Teknik Research Pengantar Metodologi Ilmiah*. Bandung: CV. Transito.
- www.google.co.id/seach?iq = *Organisasi dan pengorganisasian*, diunduh tanggal 06 juli 2012

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA KULIAH PEMBELAJARAN TERPADU

Kharisma Eka Putri, Sutrisno Sahari

kharismaputri@unpkediri.ac.id, sutrisno@unpkediri.ac.id

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak:

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android pada matakuliah pembelajaran terpadu ditujukan untuk mengetahui: (1) kelayakan perangkat yang dikembangkan, (2) hasil belajar mahasiswa, dan (3) respon mahasiswa. Untuk mencapai tujuan tersebut telah dilakukan penelitian yang diawali dengan penyusunan media pembelajaran dan tes hasil belajar yang selanjutnya dilakukan uji coba media tersebut dalam perkuliahan.

Penelitian dilaksanakan pada mahasiswa tingkat 1 semester genap kelas A UN PGRI Kediri sebanyak 12 siswa pada tahun pelajaran 2016-2017.

Model pengembangan media yang digunakan adalah model 4D. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan metode angket, metode validasi, dan metode tes. Data penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan sesuai dengan validasi media oleh pakar. Hasil yang diperoleh dari validasi media sebesar 3,51 dengan kriteria sangat baik. Persentase ketuntasan klasikal diperoleh 83,33%.

Hasil analisis respon mahasiswa menunjukkan bahwa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis android pada matakuliah pembelajaran terpadu memberikan respon yang positif terhadap pembelajaran tersebut.

Kata Kunci: android, dan pembelajaran terpadu

Abstract: Research of the learning media development based android on integrated learning courses was proposed to determine: (1) the feasibility of teaching material developed, (2) students learning outcomes, and (3) students responses. To attain these objectives, it had been research that started by preparation of learning media, and achievement test, followed by try out of the learning media in the integrated learning courses. The research was conducted on a level 1 student class of UN PGRI Kediri many as 12 students at lesson year 2016-2017. The learning media development model used was 4D. Data collect method in this experiment is questionnaire, validation, and test method. The data of research showed that the learning media developed was feasible to use suitable with expert validation. The result obtained from validation 3,51 (very good). The percentage which obtained by classical completeness is 83,33%. The results of student questionnaire analysis responses showed in the learning media development based android on integrated learning courses responded positively to that learning.

Keywords: Android, Integrated Learning

PENDAHULUAN

Perkembangan Android dalam beberapa dekade terakhir berjalan sangat cepat sejalan dengan perkembangan teknologi telekomunikasi, termasuk jaringan komputer. Berbagai teknologi dan aplikasi pendukung juga telah dikembangkan sebagai upaya untuk mendukung dan

mempermudah aktivitas kehidupan manusia dan organisasi, termasuk kegiatan belajar mengajar dalam dunia pendidikan.

Dalam menyikapi perkembangan dan kemajuan Android tersebut, para dosen dituntut untuk menguasai teknologi Android agar dapat mengembangkan materi-materi pembelajaran berbasis Android dan memanfaatkan Android sebagai media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memberikan kemudahan dan kesempatan yang lebih luas kepada mahasiswa dalam belajar.

Dalam beberapa tahun terakhir, pemanfaatan Android dalam dunia pendidikan sudah mulai memasyarakat, mulai dari jenjang pendidikan dasar, menengah, sampai ke perpengajaran tinggi, meskipun variasi dan fokus pemanfaatannya berbeda-beda pada masing-masing institusi. Perkembangan Android dalam beberapa dekade terakhir berjalan sangat cepat sejalan dengan perkembangan teknologi telekomunikasi, termasuk jaringan internet.

Kehadiran dan kemajuan Android di era komunikasi global dewasa ini telah memberikan peluang dan perluasan interaksi antara dosen atau pengajar atau pakar dan mahasiswa, antar mahasiswa, antara mahasiswa dan sumber-sumber belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Selain itu, dengan bantuan Android proses penyampaian dan penyajian materi pembelajaran maupun gagasan dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Di sisi lain, kehadiran Android sebagai teknologi baru memberikan tantangan kepada para dosen untuk mampu menguasainya sehingga dapat memilih dan memanfaatkan teknologi secara efektif dan efisien di dalam proses belajar mengajar yang dikelolanya.

Dalam hal ini, profesionalisme dosen tidak hanya mencakup kemampuan membelajarkan mahasiswa, tetapi juga kemampuan mengelola informasi dan lingkungan (yang meliputi tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana) untuk memfasilitasi kegiatan belajar mahasiswa sehingga menjadi lebih mudah (Ibrahim, et.al., 2001 dikutip oleh I Wayan Santyasa, 2007). Oleh karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya ICT, telah memperkaya sumber dan media pembelajaran dalam berbagai bentuk seperti buku teks, modul, transparansi OHP, slide Power Point, gambar atau foto, animasi, film atau video, siaran televisi, siaran radio, hiperteks, halaman Web, program pembelajaran berbantuan komputer, dan software aplikasi pendukung pembelajaran, maka dosen yang profesional harus mampu memilih, mengembangkan dan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggihan Android tersebut.

Kemajuan Android juga telah memungkinkan pemanfaatan berbagai jenis dan macam media secara bersamaan dalam bentuk multimedia pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif yang memuat komponen audio-visual (suara dan tampilan) untuk penyampaian materi

pembelajaran dapat menarik perhatian mahasiswa untuk belajar. Multimedia interaktif juga dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan eksperimen semu dan eksplorasi sehingga memberikan pengalaman belajar daripada hanya sekedar mendengar uraian atau penjelasan dosen.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini dapat digolongkan dalam penelitian pengembangan, karena dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran berbasis android pada mata kuliah pembelajaran terpadu dengan pengembangan *Research and development* (R & D) metode *four D Models* (4-D). Selanjutnya akan di uji cobakan dalam pembelajaran di kelas dan datanya dianalisis secara deskriptif.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap. Uji kelas sebenarnya dilakukan pada semester genap tahun 2017 mahasiswa tingkat 1 kelas A dengan tiga kali pertemuan. Subjek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis android pada mata kuliah pembelajaran terpadu. Subjek uji coba adalah mahasiswa tingkat 1 kelas AUN PGRI Kediri dengan tiga kali pertemuan yang dipilih berdasarkan nilai ulangan harian (*non randomized*) sebanyak 12 siswa.

Proses pengembangan media pembelajaran meliputi 4 tahap yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Model ini dipilih karena langkah-langkah kegiatan pada model ini tersusun sistematis sehingga dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis android.

Tahap pendefinisian kegiatan terfokus pada analisis terhadap situasi yang dihadapi pengajar, karakteristik mahasiswa, konsep-konsep yang akan diajarkan, dan diakhiri dengan tujuan pembelajaran. Tahap ini terdiri dari lima langkah yaitu analisis kurikulum, analisis mahasiswa, analisis konsep, dan menetapkan tujuan pembelajaran.

Tujuan tahap perancangan adalah untuk menyiapkan media pembelajaran. Tahap ini terdiri dari 3 langkah, yaitu (1) penyusunan tes acuan patokan, tes disusun berdasarkan hasil perumusan tujuan pembelajaran pembelajaran khusus. Tes ini merupakan suatu alat pengukur terjadinya perubahan tingkah laku pada diri mahasiswa setelah kegiatan belajar mengajar; (2) pemilihan media yang sesuai tujuan, untuk menyampaikan materi pelajaran; (3) pemilihan format.

Tujuan tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang telah direvisi oleh pakar, sehingga layak digunakan dalam uji coba. Tahap ini meliputi: validasi media pembelajaran diikuti dengan revisi dan uji coba pada mahasiswa. Kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata kuliah pembelajaran terpadu, didasarkan pada:

1. Validitas adalah ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Validitas media pembelajaran merupakan hasil validasi dari 2 ahli terhadap pembelajaran berbasis android pada mata kuliah pembelajaran terpadu yang dinilai dari kelayakan isi dan penyajian. Validasi media pembelajaran ini menggunakan instrument validasi media pembelajaran berbasis android pada mata kuliah pembelajaran terpadu untuk memberikan penilaian dan saran media tersebut. Media pembelajaran dikatakan baik dan layak untuk diuji cobakan, apabila rata-rata hasil validasi $\geq 2,51$.
2. Keefektivanmedia pembelajaran berbasis android pada mata kuliah pembelajaran terpadu, didasarkan pada:
 - a. Hasil belajar mahasiswa adalah kemampuan mahasiswa dalam mencapai indikator pada aspek kognitif diperoleh dengan menggunakan lembar tes. Mahasiswa dikatakan berhasil apabila mendapatkan ketuntasan klasikal $\geq 75\%$.
 - b. Respon mahasiswa adalah tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran dengan media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis android pada mata kuliah pembelajaran terpadu. Data ini diperoleh dengan menggunakan lembar angket respon mahasiswa dan mendapat respon positif apabila presentase respon $\geq 61\%$.

Tahap *disseminate* (penyebaran) merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tahapdiseminasi dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterimapengguna, baik individu, suatu kelompok, atau sistem. Prosesdiseminasi ini penting untuk dilakukan sehingga produk yang telah dikembangkan dapat dipergunakan lebih lanjut. Pada penelitian ini, tahap diseminasi dilakukan dalam tingkat terbatas, yakni hanya dalam lingkup Universitas yang diteliti.

Desain uji coba media pembelajaran dilakukan melalui 4 tahap yakni uji ahli, uji cobaperorangan, uji coba kelompok kecil dan revisi.(1) Tahap Uji Ahli; subjek uji coba ahli terbagi menjadi 2, yaitu ahli materi dan ahli media. (2) Uji coba perorangan dengan mengambil sampel 6 orang mahasiswa yang sudah menempuh matakuliah pembelajaran terpadu. Tujuan uji coba perorangan ini adalah untuk melihat keterbacaan media pembelajaran dan untuk mendapatkan tanggapan dan saran dari mahasiswa yang sudah ditunjuk dalam kegiatan uji coba produk. Hasil uji coba perorangan sebagai acuan untuk mengidentifikasi dan mengetahui kesalahan-kesalahan yang terdapat dalam buku pengayaan perkuliahan. Hasil evaluasi dari uji perorangan selanjutnya digunakan untuk memperbaiki draf buku pengayaan yang telah dikembangkan.(3) Uji coba kelompok kecil dengan mengambil 12 orang mahasiswa selain mahasiswa yang mengikuti uji perorangan. Mahasiswa-mahasiswa tersebut sudah menempuh matakuliah pembelajaran terpadu yang dipilih secara acak. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mendapatkan tanggapan tentang rancangan produk media pembelajaran berbasis

android dan untuk mendapatkan tanggapan dan saran dari mahasiswa yang sudah ditunjuk dalam kegiatan uji coba. (4) Revisi Merupakan suatu proses penyempurnaan media pembelajaran android setelah memperoleh masukan yang didapat dari kegiatan validasi dan uji coba. Revisi perlu dilakukan berdasarkan hasil validasi. Beberapa kekurangan yang dihasilkan dari kegiatan validasi dan uji coba tersebut, selanjutnya dijadikan masukan dalam memperbaiki media pembelajaran.

Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam ataupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2008: 102). Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Lembar validasi ini digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Lembar validasi ini diberikan kepada ahli yang berkompeten dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata kuliah pembelajaran terpadu. Lembar validasi ini berisi penilaian dengan rentang 1-4 dan kolom saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. (2) Lembar tes hasil belajar adalah tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan mahasiswa. Tes hasil belajar yang dikembangkan disesuaikan dengan jenjang kemampuan kognitif. mengukur tes hasil belajar maka akan digunakan alat evaluasi instrumen tes. (3) Lembar angket respon mahasiswa ini digunakan untuk merekam respon mahasiswa terhadap komponen kegiatan pembelajaran. Bentuk instrument berupa tabel yang membutuhkan jawaban ya atau tidak. Instrument ini digunakan untuk mengukur pendapat dan tanggapan mahasiswa terhadap kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan yang berkaitan dengan pemahaman materi pembelajaran berbasis android pada mata kuliah pembelajaran terpadu yang telah dilaksanakan. Angket ini diberikan pada mahasiswa pada akhir pembelajaran.

Analisis validasi pakar menggunakan angket dengan model *check list* (✓) yang digunakan untuk menilai media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti apakah telah layak dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh mahasiswa. Analisis angket validasi pakar menggunakan rumus:

$$kelayakanperangkatpembelajaran = \frac{\sum skortotal}{jumlahitem \times jumlahrespon}$$

Berdasarkan hasil analisis angket akan diperoleh empat kriteria rata-rata yaitu seperti pada Tabel berikut

Tabel Kriteria Skor Rata-Rata Validasi

Skor Rata-rata	Kriteria Skor
1,00-1,75	Tidak baik
1,76-2,50	Kurang baik
2,51-3,25	Baik
3,26-4,00	Sangat baik

(Sumber: Bungin, 2009:333)

Analisis keefektivan meliputi analisis tes hasil belajar dan analisis respon siswa. Analisis tes hasil belajar mahasiswa dibagi menjadi 2, yaitu: (1) ketuntasan individual dan (2) ketuntasan klasikal; Pencapaian ketuntasan mahasiswa dapat dihitung dengan rumus:

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

Keterangan: KB = Ketuntasan hasil belajar

T = \sum skoryangdiperolehmcaasiswa

Tt = \sum skortotal

(Trianto, 2010:241)

Mahasiswa dinyatakan tuntas dalam pembelajaran jika mencapai nilai ketuntasan $\geq 75\%$, sedang ketuntasan klasikal dapat dihitung dengan cara:

$$\text{Ketuntasan klasikal}(\%) = \frac{\text{Jumlah mahasiswa tuntas}}{\text{Jumlah mahasiswa yang mengikuti}} \times 100\%$$

(Suprpto, 2013:94)

Satu kelas dinyatakan tuntas belajarnya jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 75\%$ mahasiswa yang telah tuntas belajarnya.

Menganalisis respon mahasiswa terhadap proses pembelajaran berbasis android pada mata kuliah pembelajaran terpadu dengan cara menghitung presentase jawaban tiap pertanyaan. Angket ini kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui respons mahasiswa. Data anket mahasiswa dianalisis dengan menggunakan presentase rumus sebagai berikut

$$\text{Presentase respon siswa} = \frac{\sum \text{jawabanya}}{\text{skormaks} \times \sum \text{item pertanyaan} \times \sum \text{responden}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil respons mahasiswa akan diperoleh lima kriteria rata-rata yaitu seperti pada Tabel berikut

Tabel Kriteria Skor Rata-Rata Respon Mahasiswa

Skor Rata-rata	Kriteria Skor
0 – 20	Sangat Lemah
21 – 40	Lemah
41 – 60	Cukup
61 – 80	Kuat
81 – 100	Sangat Kuat

(Sumber Riduwan, 2010:15)

Respons mahasiswa akan mendapatkan hasil positif jika presentase yang didapatkan $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi Media

Hasil validasi ini dilakukan validasi oleh 2 pakar, yaitu : ahli materi dan ahli media. Berikut ini merupakan hasil validasi yang telah dikembangkan. Hasil validasi merupakan pertimbangan para ahli mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Teknik validasi yang digunakan dengan meminta para ahli untuk memberi koreksi dari semua media pembelajaran.

Tabel Hasil Validasi

No	Validasi	Nilai	Keterangan
1.	AhliMateri	3,47	Sangat Baik
2.	Ahli Media	3,55	Sangat Baik
Rata-rata		3,51	Sangat Baik
Kesimpulan: Media pembelajaran yang dikembangkan sangat baik, sehingga dapat digunakan dalam pembeajaran.			

Secara menyeluruh hasil validasi yang didapatkan sebesar 3,51. Menurut Bungin (2009:333), skor hasil validasi berada dalam rentang 3,26-4,00 dapat dikategorikan sangat baik. Kelengkapan, keluasan, kemenarikan, dan kedalaman materi secara keseluruhan mendapatkan penilaian sangat baik.

Hasil Belajar

Hasil belajar mahasiswa adalah tingkat ketuntasan yang diperoleh mahasiswa terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Analisis perhitungan tes hasil belajar, diperoleh hasil ketuntasan belajar mahasiswa secara mandiri dan klasikal. Proporsi ketuntasan klasikal pada *pre-test* sebesar 16,66 %, sedangkan pada *post-test* sebesar 83,33 %. Hal ini menyatakan bahwa secara klasikal mahasiswa telah tuntas belajarnya, karena persentase mahasiswa yang tuntas berada di atas standar ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu 75%. Hasil belajar mahasiswa rata-rata tiap sub tema ditunjukkan pada Tabel berikut

Tabel Hasil Belajar Siswa

No	Inisial Siswa	<i>Pre-Test</i>		<i>Post-Test</i>	
		Nilai	Ketuntasan	Nilai	Ketuntasan
1	LHS	70	Tidak Tuntas	90	Tuntas
2	NYF	45	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
3	PP	60	Tidak Tuntas	75	Tuntas
4	SA	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
5	YSA	70	Tidak Tuntas	80	Tuntas
6	AM	74	Tidak Tuntas	80	Tuntas
7	MRDA	55	Tidak Tuntas	80	Tuntas
8	YPM	55	Tidak Tuntas	75	Tuntas

9	RKD	85	Tuntas	95	Tuntas
10	GAP	50	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
11	YEI	80	Tuntas	90	Tuntas
12	YWP	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
Rata-rata		63,67		81,25	
Ketuntasan Klasikal (%)		16,66		83,33	

Respon Siswa

Berdasarkan data menunjukkan bahwa penilaian mahasiswa terhadap kegiatan perkuliahan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android pada mata kuliah pembelajaran terpadu mayoritas mahasiswa memberikan respon positif dengan persentase rata-rata sebesar 91,67% dengan kriteria sangat kuat. Data lengkap dapat ditunjukkan pada tabel berikut

Tabel Hasil Respons Mahasiswa

No	Pernyataan	Persentase
1	Proses belajar mengajar pada pembelajaran tematik dengan menggunakan media android berlangsung menarik dan menyenangkan.	100 %
2	Media pembelajaran android pada mata kuliah pembelajaran tematik merupakan hal yang baru bagisaya.	91.67 %
3	Pembelajaran sistematis dan jelas.	91.67 %
4	Materi yang diajarkan jelas.	83.33 %
5	Petunjuk yang diberikan sesuai selama pembelajaran tematik dengan menggunakan media android berlangsung menarik dan menyenangkan.	100 %
6	Setelah mengikuti pembelajaran tematik dengan menggunakan media android, saya dapat mengerjakan soal-soal yang berhubungan dengan materi yang diberikan.	83.33 %
7	Tes yang diberikan sesuai dengan yang disampaikan saat pembelajaran.	100 %
8	Saya termotivasi mengikuti pembelajaran tematik dengan menggunakan media android.	83.33 %
9	Saya berminat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar berikutnya dengan menerapkan pembelajaran tematik dengan menggunakan media android.	83.33 %
10	Saya senang jika pembelajaran tematik dengan menggunakan media android diterapkan.	100 %

$$\begin{aligned} \sum \text{Skorkriteria} &= \text{skormaksimum} \times \text{jumlah item pertanyaan} \times \text{jumlah responden} \\ &= 1 \times 10 \times 12 = 120 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase responsiswa} &= \frac{\sum \text{jawabanya}}{\sum \text{skorkriteria}} \times 100\% \\ &= \frac{110}{120} \times 100\% = 91,67\% \end{aligned}$$

Data rekapitulasi respons mahasiswa yang ditunjukkan di atas menyatakan bahwa proses perkuliahan dengan media pembelajaran berbasis android pada mata kuliah pembelajaran

terpadu berlangsung menarik dan menyenangkan. Persentase responden yang menyatakan hal ini sebesar 100 %. Hal ini dikarenakan pada perkuliahan memiliki kelebihan, yaitu; (1) mengajak siswa aktif dalam pembelajaran; (2) inisiatif pembelajaran mencari dan menggali informasi; (3) adanya rangsangan informasi yang relevan; (4) melatih siswa untuk cakap dan terampil dalam pencarian informasi; (5) memperkaya pengalaman siswa. (Fogarty, 1991:56).

SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis android pada mata kuliah pembelajaran terpadu yang telah dikembangkan layak untuk digunakan. Kelayakan ini didasarkan pada hasil validasi pakar yang memperoleh kriteria sangat kuat, hasil belajar mahasiswa secara klasikal telah tuntas belajarnya, karena persentase mahasiswa yang tuntas berada di atas standar ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu 75%. dan respons siswa terhadap perkuliahan yang menggunakan media pembelajaran berbasis android pada mata kuliah pembelajaran terpadu memberikan hasil yang positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, B. 2009. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Fogarty, R. 1991. *How to Integrate the Curricula*. Palatine: IRI/Skylight Publishing, Inc.
- I Wayan Santyasa. (2007). *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan pada tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung.
- Ridwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Suprpto. 2013. *Metode Penelitian Ilmu Pendidikan dan Ilmu-ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Trianto, 2010:241) Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.

Analisis Hasil Belajar Mahasiswa Menggunakan Media Cetak dengan Media Elektronik Pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi di Universitas PGRI Palembang

Merlyn Widalismana¹⁾Neta Dian Lestari²⁾

Universitas PGRI Palembang

Email:merlynwidalismana12@gmail.com¹⁾neta_obyta@yahoo.com²⁾

ABSTRAK

Media elektronik dan media cetak merupakan salah satu Media yang mulai digunakan dalam proses belajar mengajar di Universitas. Variabel dalam penelitian ini Media elektronik sebagai variabel bebas 1 atau X_1 dan Media cetak sebagai variabel bebas 2 atau X_2 . Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas 3A dan kelas 3B dari jumlah populasi 2 kelas. Metode yang digunakan eksperimen dan deskriptif komparatif. Teknik analisis data menggunakan persamaan uji t dengan taraf kepercayaan 95% (α 0.05). Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa keaktifan Mahasiswa yang belajar menggunakan Media elektronik rata-rata 78,20 sedangkan yang belajar menggunakan Media cetak 71,54. Dan berdasarkan tes yang dilakukan diketahui bahwa hasil belajar Mahasiswa kelas Media elektronik rata-rata 83,72, sedangkan yang belajar menggunakan media cetak 77,42. Pembuktian hipotesis memperlihatkan $t_{hitung} 4,235 > t_{tabel} 2,070$ berarti terima H_a yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar Mahasiswa pada mata kuliah Matematika Ekonomi menggunakan Media cetak dengan Media elektronik di Universitas PGRI Palembang Tahun Pelajaran 2016/2017. Dari hasil ini disarankan kepada dosen pada mata kuliah Matematika Ekonomi agar Media cetak dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran, terutama untuk meningkatkan keaktifan Mahasiswa dalam belajar dosen menunjang peningkatan hasil belajar Mahasiswa.

Kata Kunci: Media Cetak, Media Elektronik, Matematika Ekonomi

ABSTRACT

Analysis of Student Learning Results Using Print Media with Electronic Media on Economic Mathematics Course at PGRI University Palembang

Electronic media and print media is one of the media that began to be used in teaching and learning at the University. Variable in this research Electronic media as independent variable 1 or X_1 and Print media as independent variable 2 or X_2 . Samples that is class 3A and class 3B from population of 2 class. The methods used are comparative expri- sive and descriptive. Data analysis technique use t test equation with 95% confidence level (α 0.05). Based on the results of the discussion can be concluded that the liveliness of students who learn to use electronic media average 78.20 while those who learn using print media 71,54. And based on the tests conducted it is known that the average student's learning grade electronic media 83,72 while those who learn to use print media 77,42. Proof of hypothesis shows $t_{hitung} 4,235 > t_{tabel} 2,070$ means accept H_a , which means there are differences in student learning outcomes in the subjects of Economic Mathematics using print media with electronic media at the University of PGRI Palembang Lesson Year 2016/2017. From this result suggested to lecturer in Economic Mathematics subject to Print media can be used as an alternative learning method, especially to improve student activeness in learning lecturer to support the improvement of student learning result.

Keywords: Print Media, Electronic Media, Economic Mathematics

Pendahuluan

Pengajaran di era Globalisasi menuntut mahasiswa, harus banyak memiliki reperensi tentang ilmu pengetahuan, baik itu dari media cetak, maupun media elektronik, untuk

meningkatkan hasil belajar mahasiswa, terutama mahasiswa program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas PGRI Palembang. Menurut Djamarh dan Zain (2014:120) “Media adalah media belajar yang luas dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan”.

Kebutuhan akan belajar secara terus menerus semakin mendesak Mahasiswa untuk belajar lebih giat, karena perubahan dan tantangan dalam proses belajar mengajar berkembang sangat cepat dipicu oleh kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang sulit diprediksi. Dalam memberikan keterampilan belajar, lembaga pendidikan perlu menyediakan, mengembangkan serta memanfaatkan beragam Media mulai dari yang paling sederhana sampai yang berbasis teknologi maju serta memberikan kesempatan kepada setiap Mahasiswa yaitu Mahasiswa belajar sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar, agar diharapkan proses belajar dan membelajarkan menjadi lebih efektif, efisien, kreatif, inovatif, dan menyenangkan tidak hanya sebagai Mahasiswa sebagai pembelajar tetapi juga bagi pendidik sebagai pembelajar. Pengenalan dan pemanfaatan Media dapat dimulai sedini mungkin kepada Mahasiswa, mulai dari tempat penitipan anak, sampai perdosenaan tinggi.

Perkembangan Media memberikan kesempatan yang lebih luas kepada setiap orang untuk belajar serta meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Media mencakup segala sesuatu, baik yang dibuat secara khusus untuk keperluan belajar maupun yang dibuat untuk keperluan lain tetapi mengandung informasi yang dapat dipergunakan untuk keperluan belajar. Media memberikan pengalaman belajar kepada setiap orang.

Media cetak merupakan bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi, seperti buku teks atau buku pelajaran, modul, majalah, dan surat kabar. Meskipun isi dan informasi Media cetak harus diperbarui dan direvisi sesuai dengan perkembangan dan temuan-temuan baru dalam bidang ilmu itu, materi tersebut dapat direproduksi dengan ekonomis dan didistribusi dengan mudah.

Menurut Hamdani (2011:262) “Media cetak merupakan media surat kabar, majalah, dan terutama buku. Pemanfaatannya tentu saja menuntut kemampuan dan minat baca serta kemampuan berbahasa yang tinggi”. Sedangkan media elektronik adalah video, buku, kaset audio, program video pembelajaran dan program pembelajaran berbasis komputer, atau paket belajar yang menggabungkan berbagai media (multimedia)” Dorel dalam Sipetu (2014:19). Jadi media elektronik juga dapat diartikan sebagai termasuk video, buku, kaset audio, program video pembelajaran dan program pembelajaran berbasis komputer, atau paket belajar yang menggabungkan berbagai media (multimedia).

Salah satu Media yang saat ini banyak digunakan ialah Media elektronik, karena penggunaan Media ini Mahasiswa selaku Mahasiswa diharapkan tidak hanya mendengar, mencatat, serta menghafal materi pembelajaran, melainkan ikut serta berfikir aktif, berkomunikasi, mencari, mengolah data serta melakukan penyimpulan untuk dibuat solusi terhadap masalah yang terjadi.

Secara umum, Media cetak dan elektronik mempunyai tujuan yang sama, yaitu meningkatkan kualitas belajar Mahasiswa dan berimplikasi terhadap optimalnya hasil belajar yang diperoleh Mahasiswa selaku Mahasiswa. Akan tetapi kedua Media tersebut memiliki perbedaan karena Media cetak tidak dapat mengakomodir. Mahasiswa yang belajar dengan cara audio, karena tidak didukung oleh perangkat sedangkan Media elektronik, dapat mengakomodir semua tipe Mahasiswa yaitu tipe belajar visual, audio, audiovisual. Kedua Media tersebut, memang sudah pernah dilakukan di beberapa lembaga pendidikan terutama Media cetak karena sudah menjadi media pembelajaran pokok dalam proses pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari disekolah pada jenjang menengah atas adalah Ekonomi. Ekonomi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Berdasarkan observasi dari dosen mata kuliah Matematika Ekonomi di lokasi penelitian tepatnya di Universitas PGRI Palembang, Media yang digunakan dalam proses pembelajaran Matematika ekonomi belum terlalu variatif atau dengan kata lain masih banyak menggunakan Media cetak, yang belum mendapatkan hasil yang maksimal, hal ini dapat dilihat

dari observasi peneliti selama melakukan proses belajar mengajar semester lalu. Penyebab rendahnya hasil belajar Mahasiswa dikarenakan banyaknya faktor-faktor yang mempengaruhi kurangnya pemahaman Mahasiswa terhadap penggunaan alat atau Media elektronik dan tata cara pemakaian Media elektronik yang berbasis komputer. sehingga Mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam mencari informasi pembelajaran melalui Media elektronik.

Oleh karenanya, peneliti tertarik untuk melakukan *analisis* dan melihat perbedaan hasil belajar Mahasiswa yang diberikan pembelajaran menggunakan Media cetak dan pembelajaran yang menggunakan Media elektronik. Karena mata kuliah Matematika Ekonomi ialah pelajaran yang sebenarnya telah biasa dilakukan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga akan lebih menarik jika Mahasiswa terlibat aktif dalam pemberian solusi terhadap masalah yang terjadi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Analisis Hasil Belajar Mahasiswa Menggunakan Media Cetak dengan Media Elektronik pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi di Universitas PGRI Palembang Tahun Akademik 2016/2017**”.

Landasan Teori

Pengertian Media Elektronik

Menurut Arsyad (2011: 3) Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dimana hal ini mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa/mahasiswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar menurut Sadiman (2010: 6). Sedangkan elektronik adalah alat yang dibuat berdasarkan prinsip elektronika. Jadi media elektronik adalah seluruh alat media yang memakai energi elektromeknis bagi pemakai untuk mengakses kontennya. Pengertian yang lebih sederhana dari media elektronik adalah semua informasi atau data yang diciptakan, didistribusikan, serta diakses memakai bentuk elektronik.

Pengertian Media Cetak

Banyak macam pendapat tentang komunikasi massa. Dari sekian banyak definisi itu ada salah satu sama lain. Dimana komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa (media cetak dan elektronik). Komunikasi massa berasal dari pengembangan kata *media of mass communication* (media komunikasi massa). Banyak versi tentang bentuk media massa dalam komunikasi massa. Sekian banyak definisi bisa dikatakan media massa bentuknya antara lain elektronik (televisi, radio), media cetak (surat kabar, majalah, tabloid), buku, dan film menurut (Nurudin, 2007: 4-5).

Menurut Ardianto *et al* (2007: 103) media massa pada dasarnya dapat dibagi menjadi dua kategori, yakni media massa cetak dan media elektronik. Media cetak yang dapat memenuhi kriteria sebagai media massa adalah surat kabar dan majalah. Sedangkan media elektronik yang memenuhi kriteria media massa adalah radio siaran, televisi, film, media on-line (internet). Dan menurut Junaedhie (2010: 13) memaparkan bahwa semua produk media cetak yang bisa disebut majalah adalah:

- a. Media cetak yang terbit secara berkala, tapi bukan yang terbit setiap hari
- b. Media cetak itu bersampul, setidaknya-tidaknya punya wajah, dan dirancang secara khusus.
- c. Media cetak itu dijilid atau sekurang-kurangnya memiliki sejumlah halaman tertentu
- d. Media cetak itu, harus berformat tabloid, atau saku, atau format konvensional sebagaimana format majalah yang kita kenal selama ini.

Definisi Matematika Ekonomi, pada konsep dasar ekonomi hanya diekspresikan dalam bentuk matematika sederhana, seperti bilangan bulat atau pecahan diikuti dengan operasi sederhana seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Namun dengan berkembangnya kehidupan manusia, maka aktivitas ekonomi yang dilakukan semakin kompleks dan makin saling terkait dengan aktivitas lainnya, sehingga membutuhkan pemecahan yang kompleks juga. Secara umum, semakin kompleks suatu masalah, akan semakin kompleks pula alat analisis yang digunakan untuk pemecahannya.

Salah satu alat yang selama ini dianggap mampu mengekspresikan kekompleksan permasalahan tersebut adalah model matematika. Mentransformasi model ekonomi kedalam model-model matematika, memungkinkan terjadinya peralihan tingkat kesulitan pemecahan masalah ekonomi ke dalam pemecahan masalah matematika. Untuk itu diperlukan pemahaman tentang beberapa konsep matematika sebagai syarat pemecahan masalah matematika, sehingga perlu dipelajari oleh ekonomi dan pelaku bisnis.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Mahasiswa pada mata kuliah Matematika Ekonomi menggunakan Media cetak dengan Media elektronik pada Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas PGRI Palembang. Menurut Nasir (2014: 240) “ Sampel penelitian yaitu sebanyak 49, dimana terdiri dari kelas 3A berjumlah mahasisiwa 24 orang dan sebagai kelas yang menggunakan Media cetak dan kelas 3B berjumlah mahasiswa 25 orang dan sebagai kelas yang menggunakan Media elektronik. Menurut Sugiyono (2011:224) “Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data”. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, observasi dan tes (soal tes di ambil dari buku jadi tidak menggunakan uji validitas tes). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data observasi, teknik analisis data tes dan pengujian hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa perbedaan hasil belajar Mahasiswa pada mata kuliah Matematika Ekonomi menggunakan Media cetak dengan Media elektronik pada Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas PGRI Palembang mempunyai perbedaan dimana Media elektronik lebih aktif dibandingkan dengan Media cetak. Dengan rincian setiap analisisnya sebagai berikut :

Analisis Data Observasi

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti didapatkan hasil dari tabel dibawah ini:

**TABEL I.
OBSERVASI KEAKTIVAN MAHASISWA
PADA MATA KULIAH MATEMATIKA EKONOMI**

No	Nilai	Nilai Media Cetak		Nilai Media Elektronik		Kriteria
		<i>F</i>	%	<i>F</i>	%	
1	80-100	6	25	10	40	Sangat Aktif
2	60-79	14	58,33	10	40	Aktif
3	20-59	4	16,67	5	20	Cukup Aktif
4	0-19					Tidak Aktif
Jumlah		24	100	25	100	
Rata-rata		71,54 (Aktif)		78,20 (Aktif)		

Persentase keaktifan Mahasiswa pada kelas 3A yang belajar menggunakan Media cetak dan kelas 3B yang belajar menggunakan Media elektronik maka dapat diketahui hasilnya antara lain: Media cetak bahwa 25% Mahasiswa dikelas 3A kategori sangat aktif yakni 6 Mahasiswa, dan yang kategori dalam ruang lingkup aktif diketahui sebanyak 14 Mahasiswa atau sama

dengan 58,33%, dan Mahasiswa yang kategori cukup aktif diketahui sebanyak 4 Mahasiswa atau sama dengan 16,67%, dari jumlah Mahasiswa kelas 3A yang di observasi. Sedangkan pada kelas 3B yang belajar menggunakan Media elektronik diketahui persentase Mahasiswa yang sangat aktif 10 orang atau sebesar 40%, dari jumlah Mahasiswa yang mengikuti pembelajaran, dan yang termasuk dalam katagori aktif 10 orang atau sebesar 40% dan yang termasuk Mahasiswa yang kategori dalam katagori cukup aktif 2 orang atau sebesar 20%, dari jumlah Mahasiswa yang mengikuti pembelajaran di kelas 3B. Jadi dapat disimpulkan bahwa tingkat keaktifan Mahasiswa yang menggunakan Media cetak dengan Media elektronik terdapat perbedaan, yakni persentase Mahasiswa yang sangat aktif sangat banyak pada kelas 3B yang menggunakan Media elektronik dengan hasil rata-rata 78,20% dari pada Mahasiswa yang menggunakan Media cetak pada kelas 3A dengan hasil rata-rata 71,54%.

Analisis Data Tes

Berdasarkan hasil belajar mahasiswa yang dilakukan oleh peneliti didapatkan hasil dari tabel dibawah ini:

TABEL II
HASIL BELAJAR MAHASISWA
PADA MATA KULIAH MATEMATIKA EKONOMI

No	Nilai	Nilai Media Cetak		Nilai Media Elektronik		Kriteria
		<i>F</i>	%	<i>F</i>	%	
1	8,5-100	8	33,33	12	48	Sangat Baik
2	7,0-8,4	9	37,5	6	24	Baik
3	5,5-6,9	6	25	5	20	Cukup
4	4,5-5,4	1	4,17	2	8	Tidak Baik
5	0-4,4					Sangat Tidak Baik
Jumlah		24	100	25	100	
Rata-rata		77,42% (Baik)		83,72% (Baik)		

Persentase hasil belajar Mahasiswa yang menggunakan Media cetak dan Media elektronik, maka dapat diketahui bahwa pada kelas 3A jumlah Mahasiswa yang memperoleh nilai antara 8,6-100 sebanyak 8 orang dengan persentase 33,337%, dan termasuk dalam kategori sangat baik. Mahasiswa yang memperoleh nilai 7,0-8,4 berjumlah 9 orang dengan persentase 37,5% dan termasuk dalam kategori baik. Serta Mahasiswa yang memperoleh nilai 5,5-6,9 berjumlah 6 orang dengan pesentase 25%, dan termasuk kategori cukup. Dan untuk mahasiswa yang memperoleh nilai 4,5-5,2 berjumlah 4,17%, dan termasuk dalam kategori tidak baik. Pada kelas 3B yang belajar menggunakan Media elektronik diketahui bahwa jumlah Mahasiswa yang memperoleh nilai 8,5-100 berjumlah 12 orang dengan persentase 48%, dan termasuk kategori sangat baik. Mahasiswa yang memperoleh nilai antara 7,0-8,4 berjumlah 6 orang dengan persentase 24%, dan masuk kategori baik. Mahasiswa yang meperoleh nilai 5,5-6,9 sebanyak 5 orang dengan persentase 20%, dan termasuk dalam kategori cukup. Mahasiswa yang meperoleh nilai 4,5-5,2 sebanyak 2 orang dengan persentase 8%, dan termasuk dalam kategori tidak baik. Jadi dari perbandingan yang telah dilakukan antara hasil belajar Mahasiswa yang menggunakan Media cetak dengan hasil belajar elektronik disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Mahasiswa serta penggunaan Media elektronik lebih baik pada materi lembaga keuangan perbankan yaitu rata-rata sebesar 83,72 % dari pada penggunaan Media cetak dengan rata-rata sebesar 77,42%.

Pengujian Hipotesis

Setelah diperoleh nilai t hitung dalam proses penelitian, kemudian membandingkan antara t hitung dengan t tabel. Adapun perbandingan yang terlihat adalah t hitung 4,235 dan t tabel 2,070. Dan diketahui bahwa t tabel lebih kecil dari pada t hitung berdasarkan kriteria pengujian yang telah ditetapkan maka kriteria yang telah dibuktikan adalah tolak H_0 dan terima H_a , yang berarti ada perbedaan hasil belajar Mahasiswa pada mata kuliah Matematika Ekonomi menggunakan Media cetak dengan Media elektronik di Universitas PGRI Palembang Tahun Pelajaran 2015/2016.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang di atas, maka dapat dijelaskan hasil penelitian yaitu mengenai data hasil observasi dan data hasil belajar ekonomi Mahasiswa dengan materi linier dan non linier yang menggunakan pembelajaran dengan Media cetak dan Media elektronik. Lembar observasi digunakan untuk melihat keaktifan Mahasiswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan Media cetak dan Media elektronik. Dan yang terlampir diambil melalui lembar observasi dianalisa dengan empat langkah, yaitu : langkah pertama dengan pemberian tanda (✓) untuk deskriptor yang tampak dan bila tidak tampak tidak diberi tanda check pada tiap deskriptor dilembar observasi, langkah kedua dengan pemberian skor, langkah ketiga mengkonversikan skor yang telah diperoleh menjadi nilai keaktifan, dan langkah keempat mengkonversikan nilai keaktifan Mahasiswa ke dalam kategori sangat aktif, aktif, cukup aktif, kurang aktif dan sangat kurang aktif.

Persentase keaktifan pada kelas 3A yang belajar menggunakan Media cetak mempunyai persentase sebesar 25% dengan jumlah Mahasiswa yang sangat aktif sebanyak 6 orang, dan yang kategori dalam ruang lingkup aktif diketahui sebanyak 14 orang atau sama dengan 58,33% dari jumlah Mahasiswa kelas 3A yang diobservasi. Sedangkan pada kelas 3B yang belajar menggunakan Media elektronik diketahui persentase Mahasiswa yang sangat aktif 10 orang atau sebesar 40% dari jumlah Mahasiswa yang mengikuti pembelajaran, dan yang termasuk dalam kategori aktif yakni berjumlah 10 orang atau dengan persentase 40% dari jumlah Mahasiswa yang mengikuti pembelajaran di kelas 3B, jadi dari perbandingan yang terlihat dari persentase keaktifan Mahasiswa, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat keaktifan Mahasiswa antara penggunaan Media cetak dengan Media elektronik terdapat perbedaan, yakni persentase Mahasiswa yang sangat aktif lebih banyak pada kelas 3B yang menggunakan Media elektronik dari pada kelas 3A yang menggunakan Media cetak.

Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar Mahasiswa pada sampel yakni kelas 3A menggunakan Media elektronik dalam proses pembelajaran dengan jumlah Mahasiswa 24 orang serta 3B menggunakan Media elektronik dalam proses pembelajaran dengan jumlah Mahasiswa 25 orang. Berdasarkan hasil tes diketahui bahwa jumlah Mahasiswa pada kelas 3A yang mendapatkan nilai 8,5-100 berjumlah 8 orang atau 33,33% dan termasuk dalam kategori sangat baik, Mahasiswa yang mendapatkan 7,0-8,4 sebanyak 9 orang atau 37,57% dan termasuk dalam kategori baik, dan frekuensi Mahasiswa yang memperoleh nilai 5,5-6,9 sebanyak 6 orang atau 25% termasuk dalam kategori cukup. Sedangkan pada kelas 3B yang belajar menggunakan Media elektronik frekuensi Mahasiswa yang mendapatkan nilai 8,5-100 berjumlah 12 orang atau 48% termasuk dalam kategori sangat baik, dan jumlah Mahasiswa yang memperoleh nilai 7,0-8,4 sebanyak 16 orang atau 24% termasuk dalam kategori baik, Mahasiswa yang memperoleh nilai 5,5-6,9 berjumlah 5 orang atau 20% termasuk dalam kategori cukup. Jadi dari persentase nilai yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Mahasiswa yang menggunakan Media cetak untuk kelas 3A dan yang menggunakan Media elektronik untuk kelas 3B.

Berdasarkan data observasi maka diketahui nilai rata-rata keaktifan Mahasiswa pada kelas 3B yang belajar menggunakan media belajar elektronik ialah 78,20%. Sedangkan pada kelas 3A yang belajar menggunakan Media cetak ialah 71,54%. Hal ini menunjukkan bahwa dalam keaktifan mahasiswa dalam menggunakan media elektronik lebih aktif, dari pada mahasiswa yang menggunakan media cetak. Dilihat dari data hasil tes belajar Mahasiswa maka

diketahui nilai rata-rata tes Mahasiswa pada kelas 3B yang belajar menggunakan Media elektronik ialah 83,72%. Sedangkan pada kelas 3A yang belajar menggunakan Media cetak yang ialah 77,42%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media elektronik hasil belajarnya lebih efektif dari hasil belajar mahasiswa yang menggunakan media cetak.

Berdasarkan perbandingan Media cetak dengan Media elektronik diketahui perbandingan yang terlihat adalah t_{hitung} 4,235 dan t_{tabel} 2,070, berdasarkan kriteria pengujian yang telah ditetapkan maka kriteria pengujian yang telah dibuktikan adalah tolak H_0 dan terima H_a , yaitu berarti ada perbedaan hasil belajar Mahasiswa pada mata kuliah Matematika Ekonomi yang menggunakan Media cetak dengan Media elektronik di Universitas PRGI Palembang Tahun Pelajaran 2016/2017.

Dalam pelajaran khususnya pelajaran ekonomi dengan materi lembaga keuangan perbankan sebaiknya dosen menggunakan Media elektronik dalam proses pembelajaran, karena berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan Media elektronik memberikan tingkat keaktifan belajar lebih baik dari pada pembelajaran menggunakan Media cetak yaitu rata-rata, serta hasil belajar Mahasiswa yang menggunakan Media elektronik lebih baik daripada Mahasiswa yang menggunakan Media cetak.

Sampel yang diteliti dalam penelitian ini hanya terdiri dari 1 (satu) kelas yang menggunakan Media cetak dan 1 (satu) kelas yang menggunakan Media elektronik, sehingga hasil yang diperoleh seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Berdasarkan prediksi peneliti, hasil yang diperoleh mungkin akan lebih baik dan mewakili populasi jika sampel yang diteliti lebih banyak.

Kesimpulan dan Saran

Dari hasil yang telah dilakukan peneliti maka dapat disimpulkan bahwa :

- a. Berdasarkan data observasi maka diketahui nilai rata-rata keaktifan Mahasiswa pada kelas 3B yang belajar menggunakan media belajar elektronik ialah 78,20%. Sedangkan pada kelas 3A yang belajar menggunakan Media cetak ialah 71,54%. Hal ini menunjukkan bahwa dalam keaktifan mahasiswa dalam menggunakan media elektronik kurang aktif, sedangkan dengan menggunakan media cetak mahasiswa lebih aktif.
- b. Dilihat dari data hasil tes belajar Mahasiswa maka diketahui nilai rata-rata tes Mahasiswa pada kelas 3B yang belajar menggunakan Media elektronik ialah 77,42%. Sedangkan pada kelas 3A yang belajar menggunakan Media cetak yang ialah 83,72%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media elektronik hasil belajarnya kurang, sedangkan media cetak lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.
- c. Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti maka diketahui terdapat perbedaan hasil belajar Mahasiswa pada mata kuliah Matematika Ekonomi menggunakan Media cetak dengan yang menggunakan Media elektronik di Universitas PGRI Palembang Tahun Pelajaran 2016/2017. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan uji t yaitu t_{hitung} 4,235 dan t_{tabel} 2,070, maka H_0 ditolak dan terima H_a .
- d. Setelah dianalisis dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa pada mata kuliah Matematika Ekonomi dengan materi linier dan non linier penggunaan belajar menggunakan Media elektronik dengan nilai rata-rata sebesar 83,72% Kategori Baik, lebih baik dari pada penggunaan belajar menggunakan Media cetak dengan nilai rata-rata sebesar 77,42% kategori Baik.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang penulis lakukan di Universitas PGRI Palembang, penulis mengemukakan saran yang dapat digunakan sebagai pertimbangan ataupun masukan yaitu sebagai berikut:

1. Diharapkan pada dosen dengan adanya media pembelajaran dapat membantu dalam menyampaikan materi dan dapat diterapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan.
2. Bagi dosen dalam penyampaian materi pembelajaran dosen harus memastikan keadaan kelas dengan keaktifan mahasiswa. Dalam menggunakan media cetak ataupun dengan media elektronik, bisa juga mengkombinasikan media tersebut (Multimedia) mahasiswa dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran matematika ekonomi.
3. Bagi mahasiswa hendaknya meningkatkan lagi cara belajarnya, dengan memperbanyak latihan, menghafal, menyelesaikan soal, banyak membaca baik melalui media cetak maupun media elektronik untuk menambah referensi ilmu pengetahuan.

Ucapan Terima Kasih

Universitas PGRI Palembang atas dukungan dan bantuannya.

Daftar Pustaka

- AnneAhira. 2016. *Media Elektronik*, <http://www.anneahira.com/media-elektronik>.
- Ardianto, Elvinaro et al. 2007. *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Junaedhie, Kurniawan. 2010. *Ensiklopedi Pers Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nazir, Moh. 2013. *Metode Penelitian*. Cetakan Kedelapan. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Nurudin, Jurnalisme Masa Kini, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2009.
- _____, *Pengantar Komunikasi Massa*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2007.
- Sadiman Arief S. 2010. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), <http://kbbi.web.id/elektronik>. 2017.
- Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru dan Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sitepu. 2014. *Pengembangan Media Belajar*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF AKADEMIS EMOSIONAL
UNTUK PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR
(PTK pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 86 Kota Bengkulu)**

Nani Yuliantini

PGSD FKIP Universitas Bengkulu

email: nani.yuliantini97@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan prestasi belajar melalui penerapan model pembelajaran interaktif akademis emosional pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD. Untuk mencapai tujuan ini digunakan metode penelitian tindakan kelas berkolaborasi dengan model guru sebagai peneliti. Penelitian dilaksanakan di SDN 86 Kota Bengkulu selama tiga siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran interaktif akademis emosional dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Model yang efektif yaitu pembelajaran dengan penekanan kepedulian penuh kasih sayang terhadap murid yang bermasalah dan kelas secara terpadu. Inti model ini peran guru harus lebih kasih sayang, kreatif dan berimprovisasi dalam membantu prestasi belajar murid.

Kata kunci : model interaktif akademis emosional, prestasi belajar, Bahasa Indonesia SD.

PENDAHULUAN

Keluhan guru SDN 86 Kota Bengkulu menunjukkan bahwa hasil UAS pada mata pelajaran Bahasa Indonesia rendah. Padahal mata pelajaran ini bersifat wajib di SD. Mata pelajaran ini menurut hasil studi Supriatna (1999:35) selalu menduduki ranking terakhir dari keseluruhan mata uji UAS.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, guru SDN 86 Kota Bengkulu mengadakan kolaborasi dengan dosen PGSD FKIP UNIB. Tujuannya untuk menemukan bagaimana cara pemecahan permasalahan ini. Kegiatan yang pertama dilakukannya itu mengadakan diagnose guna mengidentifikasi duduk perkara, mengapa SD ini rendah prestasi belajarnya. Hasil refleksi bersama (*team work reflective inquiry*) (Elliot, 1993:46) menunjukkan bahwa factor penyebab prestasi belajar rendah yaitu : (1) kondisi siswa berasal dari latar belakang orang tua yang kurang mendukung terhadap pembelajaran anaknya (masyarakat miskin dan pendidikan rendah), (2) guru menyadari terdapat beberapa kelemahan dalam melaksanakan pembelajaran, khususnya dalam interaksi dengan murid kurang menarik dan (3) memasuki UAS siswa kurang dipersiapkan secara dini dan khusus.

Guru bersama dosen mencari solusi yakni mencari model pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan mutu proses dan hasil belajar Bahasa Indonesia. Dari berbagai literature ditemukan model yang relevan dan dianggap cukup efektif, yaitu model pembelajaran interaktif (*the interactive learning model*) dari Confort (1997:262) dan Joice, Weildan Calhoun (2000:118). Model pembelajaran interaktif (*the interactive learning model*) merupakan suatu cara melaksanakan pembelajaran yang sama sistematis berorientasi kepada pembinaan hubungan guru dan murid secara proaktif melalui penggalan konsep guna mencapai tujuan pembelajaran (Joice, Weil dan Calhoun, 2000 : 215).

Langkah selanjutnya yaitu memodifikasi dan menyesuaikan dengan kebutuhan di SD, hal itu selain karena memiliki kelemahan, juga untuk melakukan inovasi metode pembelajaran yang efektif yang didasarkan dari bawah (*an inquiry of practice from within*). Hasil refleksi bersama (*team work reflective inquiry*) memutuskan bahwa perlu mengadakan inovasi model, yakni yang menekankan kepada; (1) kebutuhan murid yang memerlukan interaksi pembelajaran yang akademis emosional, (2) pemerintah melalui Depdiknas menekankan peningkatan prestasi belajar murid, dan (3) guru Sd dan dosen belajar membiasakan melakukan inovasi melalui modifikasi model pembelajaran dengan PTK.

Hasil diskusi merumuskan permasalahan penelitian yaitu, “*Apakah penerapan model pembelajaran interaktif akademis emosional dapat meningkatkan prestasi belajar murid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 86 Kota Bengkulu*”.

PTK ditujukan untuk meningkatkan prestasi belajar Bahasa Indonesia melalui penerapan model pembelajaran interaktif akademis emosional pada murid kelas V SDN 86 Kota Bengkulu. Diharapkan melalui penelitian tindakan ini prestasi belajar murid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat ditingkatkan, sehingga kepercayaan masyarakat meningkat. Selain itu, diharapkan pula akan bermanfaat bagi Proyek DUE-like dalam mencari Model Kelas, sehingga dapat dijadikan acuan bagi dosen, mahasiswa dan guru SD dalam peningkatan mutu pembelajaran. Pada gilirannya akan dapat meningkatkan ketercapaian tujuan pendidikan nasional.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang berkolaboratif (*collaborative classroom action research*) (Baker, 2001 : 2 dan Donmoyer, 2000 : 3). PTK ini menggunakan model guru sebagai peneliti (*teacher as researcher*) (Johnson, 1993 : 6). Model ini relevan bagi guru dan dosen dan memiliki keunggulan, sebab efektif dapat memperbaiki kualitas pembelajaran yang dilakukannya. Pelaksanaan penelitian ini terdiri atas tiga langkah yaitu : (1) diagnostik (perumusan masalah dan hipotesis tindakan), (2) terapeutic (perbaikan yang terdiri atas beberapa siklus: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan refleksi); dan (3) pasca terapeutic (pemantapan dan pembuatan laporan) (Baker, 2001 : 3).

PTK ini subjeknya yaitu kinerja guru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan murid kelas V SDN 86 Kota Bengkulu. Adapun faktor yang diselidiki terdiri atas dua jenis, yaitu : (1) penerapan model pembelajaran interaktif akademis emosional dan (2) prestasi belajar murid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Data kinerja guru dalam menerapkan model dikumpulkan dengan observasi melalui ceklis (lembar observasi). Sedangkan prestasi belajar Bahasa Indonesia yaitu hasil nilai prestasi belajar yang diukur dengan tes formatif. Data ini dihimpun dengan mengadakan tes formatif, baik sebelum PTK maupun dalam setiap siklus penerapan model. Indikator keberhasilan PTK didasarkan kepada ketercapaian prestasi belajar murid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V yakni rata-rata kelas minimal 70 tujuh puluh).

Data analisis dengan teknik kuantitatif. Teknik ini ditujukan untuk menganalisis prestasi belajar Bahasa Indonesia dengan model interaktif akademis emosional dengan *weightwd mean score* (Wardani, Wihardit, dan Nasoetion, 2002: 5.4-5.6). untuk menganalisis prestasi belajar digunakan statistic deskriptif dan tes untuk membandingkan keunggulan antar siklus dan membandingkan pre dan postes (dianalisis dengan SPSS versi 11.00 Santoso, 1999: 112-193). Hasil analisis selanjutnya diberikan tafsiran sesuai dengan kaidah pengolahan data, sehingga menjadi bermakna.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

PTK ini dilaksanakan dengan tiga siklus. Ketiga siklus yang digunakan itu dikembangkan berdasarkan hasil refleksi pada setiap putaran kegiatan dan merupakan rangkaian yang saling berhubungan. Adapun hasilnya dapat dipaparkan sebagaimana dibawah ini.

a. Hasil siklus pertama

Siklus pertama ini menerapkan model pembelajaran interaktif akademis emosional dengan kepedulian penuh terhadap individu yang bermasalah. Inti kegiatan ini yaitu guru memberikan perhatian yang penuh kasih sayang terhadap anak yang nilainya rendah, kurang aktif terlibat dalam pembelajaran, dan fasilitas pembelajarannya kurang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Setelah diterapkan model kemudian diadakan tes formatif. Hasilnya menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa mencapai 72,3 (kategori baik) penerapan model dengan mempedulikan secara penuh terhadap anak yang bermasalah ini mampu memberikan kontribusi yang signifikan

terhadap hasil belajar siswa., jika dibandingkan dengan model biasanya ($t = 6,09, p < 0,05$). Hasil PTK ini telah sesuai dengan indikator keberhasilan. Dengan demikian penggunaan model ini berhasil.

Setelah dievaluasi selanjutnya diadakan refleksi. Hasil refleksi memberikan makna bahwa model ini memiliki keunggulan, yaitu : (a) siswa yang bermasalah dapat meningkatkan hasil belajarnya, percaya diri, dan lebih aktif terlibat dalam pembelajaran; dan (b) guru lebih kreatif menemukan permasalahan yang dihadapi siswa secara individu. Adapun kelemahannya yaitu : (a) siswa yang tidak bermasalah cenderung ribut dan merasa sombong bahwa dirinya pintar, dan (b) waktu tersisa banyak untuk membimbing anak yang bermasalah, sehingga materi pelajaran berjalan lambat. Temuan ini selanjutnya direkomendasikan untuk memodifikasi model ke dalam siklus kedua.

b. Hasil siklus kedua

Siklus kedua ini menerapkan model pembelajaran interaktif akademik emosional dengan kepedulian terhadap kelas dan individu yang bermasalah. Kegiatan yang dilakukan guru yaitu memberikan perhatian kasih sayang terhadap kelas dan individu yang bermasalah secara terpadu.

Penerapan model ini menghasilkan bahwa prestasi belajar formatif siswa menunjukkan kategori cukup (69,3). Penerapan model ini dibandingkan model yang biasa digunakan guru ternyata cukup mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar siswa ($t = 3,24, p < 0,05$). Namun dari indikator belum dikatakan berhasil. Hasil refleksi menyimpulkan bahwa ini memiliki keunggulan : (a) murid secara keseluruhan merasa diperhatikan, (b) murid merasa terdapat keadilan dalam pembelajaran, (c) tujuan pembelajaran tercapai tepat waktu, (d) kelas menjadi bergairah dan utuh, (e) guru lebih berfungsi sebagai fasilitator, (f) murid yang bermasalah optimal dibantu, dan (g) murid yang bermasalah lebih konstruktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Adapun kelemahannya yaitu kurang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa secara maksimal. Oleh karena itu, siklus kedua dimodifikasi menjadi siklus ketiga.

c. Hasil siklus ketiga

Pada siklus ketiga diterapkan model pembelajaran interaktif akademis emosional dengan kepedulian terhadap individu yang bermasalah dan kelas. Model ini dimodifikasi dengan penyempurnaan dari model pertama dan ketiga. Inti kegiatan model ini lebih menekankan perhatian kasih sayang kepada individu dan perhatian kepada seluruh keseluruhan siswa secara terpadu.

Berdasarkan evaluasi menunjukkan bahwa prestasi belajar formatif siswa mencapai 73,5 (kategori baik). Penerapan model dengan mempedulikan secara penuh terhadap anak yang bermasalah ini mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar siswa ($t = 6,57; p < 0,05$). Hasil ini melebihi indikator keberhasilan. Dengan demikian model ini berhasil.

Penerapan model ketiga ini secara kualitatif dapat meningkatkan kinerja murid dalam partisipasinya pada pembelajaran, seperti anak menjadi percaya diri, lebih berani mengemukakan masalahnya, mampu menemukan jalan pemecahan masalahnya sendiri, dan turut terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas. Model yang terakhir ini dinilai banyak keunggulan/kemanfaatannya. Manfaat itu antara lain: (a) siswa yang bermasalah dapat meningkatkan hasil belajarnya, percaya diri, dan lebih aktif terlibat dalam pembelajaran; (b) guru lebih kreatif menemukan dan membantu permasalahan yang dihadapi murid secara individu; (c) murid secara keseluruhan merasa diperhatikan; (d) murid merasa terdapat keadilan dalam pembelajaran; (e) tujuan pembelajaran tercapai tepat waktu; (f) kelas lebih bergairah dan utuh; (g) guru lebih berfungsi sebagai pendidik; (h) murid yang bermasalah optimal dibantu; (i) murid yang bermasalah lebih konstruktif berpartisipasi dalam pembelajaran; (j) pembelajaran menjadi lebih berhasil, baik untuk kinerja guru maupun prestasi murid. Oleh karena model ini cukup berhasil, maka PTK diakhiri sampai dengan tiga siklus.

2. Pembahasan

PTK ini menghasilkan inovasi model pembelajaran interaktif akademis emosional. Dari ketiga model yang diterapkan dalam PTK ini, maka model yang terakhir merupakan model yang

paling unggul. Model ini mampu meningkatkan kinerja guru dalam membantu prestasi belajar murid dengan rata-rata 73,5 (kategori baik). Jika dibandingkan dengan target indikator keberhasilan, maka peningkatannya cukup signifikan.

model pembelajaran interaktif akademis emosional ini lebih unggul karena merupakan hasil refleksi bersama. Model ini adalah hasil modifikasi dan penyempurnaan dari model sebelumnya yang lebih unggul. Model ini lebih menekankan kepedulian terhadap murid yang bermasalah dan kelas, sehingga pembelajarannya lebih terbimbing dan mengarah kepada pencapaian kompetensi belajar. Menurut Johnson (1993: 3) model yang dimodifikasi dari model sebelumnya merupakan aset yang bernilai tinggi bagi pencapaian kompetensi belajar. Bahkan menurut Mary (1999: 172) inovasi model yang dikembangkan dari model yang sudah ada memungkinkan hasil lebih signifikan.

Hasil studi Elliot (1933:62) menunjukkan bahwa model pembelajarannya hasil PTK yang mampu meningkatkan kinerja guru dan prestasi belajar murid, hendaknya diaplikasikan dalam pembelajaran sehari-hari. Pendapat senada juga dikemukakan Johnson (1993:4) bahwa guru sebagai peneliti dalam PTK, hendaknya merasa lebih memiliki dan bangga dengan hasil temuannya itu untuk diaplikasikan bagi peningkatan mutu pembelajaran berikutnya. Pandangan ini memang cukup beralasan, sebab selain telah teruji dalam PTK juga secara konseptual alur pembelajarannya cukup akrab (familier) dengan kondisi sehari-hari.

Penerapan model pembelajaran interaktif akademis emosional memberikan dampak terhadap perubahan peran dan kinerja guru SD. Hal ini berarti guru harus membantu secara penuh terhadap individu yang bermasalah. Guru perlu memberikan perhatian yang penuh kasih sayang terhadap anak yang dinilainya rendah, kurang aktif terlibat dalam pembelajaran, dan fasilitas pembelajarannya kurang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

PTK ini merupakan tiga model pembelajaran interaktif akademis emosional, yaitu: (1) model kepedulian penuh terhadap individu yang bermasalah (murid yang nilainya rendah, kurang aktif terlibat dalam pembelajaran, dan fasilitas pembelajarannya kurang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia); (2) model kepedulian terhadap kelas dan individu yang bermasalah; (3) model kepedulian terhadap individu yang bermasalah dan kelas secara terpadu. Dari ketiga model ini, inovasi yang ditemukan paling unggul yaitu model pembelajaran yang menekankan kepedulian penuh terhadap murid yang bermasalah dan kelas secara terpadu.

Model ketiga menekankan kepada kepedulian penuh terhadap siswa yang bermasalah dan kelas secara terpadu dapat meningkatkan mutu proses pembelajaran Bahasa Indonesia secara signifikan. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan mutu kearah kategori yang baik pada kinerja guru dalam pembelajaran. Pada ketiga kegiatan ini guru secara pro aktif lebih kreatif dan berimprovisasi menerapkan kasih sayang dalam membantu murid mencapai prestasi belajar.

Prestasi belajar murid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia meningkat secara signifikan. Murid tidak hanya nilai prestasi belajar Bahasa Indonesia yang meningkat, namun juga partisipasi murid yang bermasalah terhadap pelajaran menjadi lebih berarti. Murid menjadi percaya diri, lebih berani mengemukakan masalahnya, mampu menemukan jalan pemecahan masalah sendiri, dan turut terlibat aktif dalam pembelajaran dikelas.

B. Saran

Saran kepada kepala dan guru SD hendaknya lebih menyadari bahwa PTK merupakan suatu kebutuhan dan bukan beban. PTK merupakan bagian integral dari pembelajaran di kelas yang tak terpisahkan dengan profesionalitas guru. Sebab indikator seorang guru yang profesional diantaranya menguasai dan dapat melaksanakan PTK dengan tepat.

Saran kepada guru kelas V SD hendaknya lebih mendalami langkah-langkah PTK. Penerapan PTK memerlukan pemikiran yang inovatif. Guru tanpa mampu berkreasi dan berinovasi takkan dapat memberikan terobosan bagi peningkatan kinerja dan hasil belajar murid. Kondisi ini hanya dimungkinkan jika guru memiliki niat baik untuk mengubah sikapnya kearah yang inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Baker, G.. (2001). "*Action Research In Elementary Education : The Strategic Praticce*".
<http://www.ed.gov/databases/ERICDigest/Ed401047.html>. (6 januari 2003).
- Donmoyer , R (2000). "*The Collaborative Action Research*".
<http://www.harvard.edu/atoz/index.html>. (2 januari 2003)
- Elliot, J. 1993. "*Action Research For Educational Change*". Milton Keynes, Philadelphia: Open University Press.
- Hasan, S.H. (2002). "*Penilaian Ulang Kurikulum IPS SD*" Jurnal Pendidikan Mimbar Pendidikan, I (11), 40-44.
- Johnson, B. (1993). "*Teacher asResearch*".
<http://www.ed.gov/databases/ERICDigest/Ed355205.html>. (7 Januari 2003)
- Joice, B; Weil, M. and Calhoun, E. (2000). "*Models of Teaching*". Boston : Allyn and Bacon.
- Mary, N. (1999). "*Teaching Social Studies and Developing Special Learning Model*". Internasional Journal of Education Development. 8 (3). 167-180.
- Santoso, S. (1999). "*Tantangan dalam Kurikulum IPS SD*". Jurnal Pendidikan Mimbar Pendidikan, 2 (16), 31-37.
- Wardani, IGAK; Wihardit, K; dan Nasution, N. (2002). "*Penelitian Tindakan Kelas*" Jakarta: Universitas Terbuka

**UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR GERAK DASAR LARI
MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES
PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI I KUWU KECAMATAN KRADENAN TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Totok Warsito
SD Negeri 1 Kuwu
UPTD Pendidikan Kecamatan Kradenan, Kabupaten Grobogan
email: totok_penjas@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar gerak dasar lari dalam pembelajaran penjas melalui pendekatan bermain. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan sasaran penelitian siswa kelas V SD Negeri 1 Kuwu Kecamatan Kradenan Kabupaten Grobogan. Penelitian dilakukan selama dua siklus, tiap 1 siklus 1 kali pertemuan, Data motivasi diperoleh dari wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan bermain meningkatkan motivasi belajar gerak dasar lari siswa, sehingga dapat meningkatkan rerata kecepatan lari 50 m dari siklus I sebesar 9,75 (kategori baik) meningkat menjadi 9,46 (kategori baik) pada siklus II. Sedangkan jumlah siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 30 anak (68, 18 %) setelah siklus II yang tuntas menjadi 39 anak (88,63 %) dari 44 jumlah siswa, maka telah melampaui ketuntasan individu dengan kategori baik dan ketuntasan klasikal sebesar 75 %.

Kata kunci: motivasi dan hasil belajar, pendekatan bermain, gerak dasar lari

PENDAHULUAN

Menurut Andang Suherman dkk (2001: 13), lari adalah salah satu keterampilan dasar dalam atletik yang sudah mulai memerlukan keterampilan khusus, hal inilah yang menjadi salah satu masalah agar bagaimana caranya keterampilan khusus teknik dasar lari bisa dikuasai siswa dengan optimal. Nomor lari merupakan cabang pembelajaran atletik yang sebagaimana umumnya pembelajaran olahraga cabang atletik lainnya oleh siswa kurang diminati.

Masalah itulah yang saat ini terjadi pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kuwu. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kuwu terhadap pembelajaran gerak dasar lari tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dengan masih rendahnya aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut pengamatan peneliti rendahnya motivasi siswa terhadap pembelajaran gerak dasar lari dimungkinkan karena tidak ada unsur permainan dalam penyajian materi pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, peneliti mencoba melakukan proses pembelajaran keterampilan gerak dasar lari dengan pendekatan bermain dengan berbagai variasi yang bisa diterima anak. Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi yang berkaitan dengan tiga hal, yakni keikutsertaan dalam kegiatan, aspek afektif, dan orientasi tujuan. (Tadkiroatun Musfiroh, 2008; 2). Dengan pendekatan bermain diharapkan siswa dapat menerima dan menjadi daya tarik tersendiri terhadap materi pembelajaran keterampilan gerak dasar lari, sehingga siswa lebih termotivasi dan siap dalam mengikuti pembelajaran, dengan kata lain tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Menurut Gabbard, LeBlanc, dan Lowy dalam Sukintaka (1992: 49) gerak dasar adalah merupakan dasar untuk macam-macam keterampilan dan merupakan gerak alami yang dapat dilihat, didengar dan dirasakan secara sadar dan akan menunjukkan keterampilan bertahap tiga jenis gerak, yaitu: Lokomotor, merupakan aktivitas perpindahan seseorang dari satu tempat ketempat yang lain. Sebagian besar keterampilan lokomotor berkembang sebagai hasil beberapa tahap kematangan. Namun berlatih dan memperoleh pengalaman merupakan sesuatu yang penting untuk mencapai kematangan, contoh: jalan, lari, lompat, loncat dan guling. Nirlokomotor, disebut juga keterampilan yang

stabil. Contoh : meliuk, melilit dan mengayun. Manipulasi atau kombinasi, melibatkan kontrol obyek utama, dengan tangan dan tungkai. Lari adalah frekuensi langkah yang dipercepat sehingga pada waktu berlari ada kecenderungan badan melayang (Djumidar, 2005: 5.2). Menurut Sriawan (2007: 5) lari adalah nomor atletik yang menjadi dasar dari hampir semua cabang olahraga, paling tidak dalam pemanasan (*warming up*), lari menjadi bagian penting sehingga harus diajarkan kepada semua anak. Guru dalam mengajar pendidikan jasmani dalam materi lari harus memikirkan bentuk lintasan, susunan kelompok, peralatan yang digunakan dan gerakan larinya harus bervariasi. Berbagai gerakan lari yang dapat dilakukan misalnya: lari maju, mundur, pada lintasan lurus dan lintasan berkelok-kelok, cepat dan lambat, estafet dan lain-lain. Menurut Akhmad Sudrajat (2008) Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Dilihat dari pendekatannya pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan yaitu pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered approaches*) dan pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centered approaches*). Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Aktivitas bermain pada anak dilakukan dengan proses pendidikan jasmani akan sangat penting bagi masa pertumbuhan anak. Gerak bagi mereka berarti berlatih yang mungkin sekali tanpa disadari. Dasar gerak akan menjadi lebih baik karena meningkatnya kekuatan otot, kelentukan, daya tahan otot setempat, dan daya tahan *cardiovaskuler* yang makin menjadi baik. Selain itu akan menjadi panjang dan besarnya otot-otot, fungsi organ tubuh menjadi lebih baik, sehingga dapat dikatakan bahwa terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang lebih baik.

Gerakan keterampilan merupakan salah satu kategori yang di dalam melakukannya diperlukan koordinasi dan kontrol tubuh secara keseluruhan atau sebagian. Koordinasi dan kontrol tubuh dalam berlari yang baik akan meningkatkan keterampilan dalam melakukan gerakan dasar. Keterampilan gerak dasar berlari dapat diartikan sebagai kemampuan untuk melaksanakan tugas-tugas gerak lari dengan baik.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, guru dituntut mampu mengajar dengan mempergunakan strategi, metode dan pendekatan pembelajaran yang beraneka ragam yang penggunaannya didasari oleh pengertian yang mendalam di pihak guru sehingga akan memperbesar minat belajar siswa dan mempertinggi hasil belajar pendidikan jasmani. Berdasarkan hal itu, maka dalam pembelajaran pendidikan jasmani penggunaan pendekatan pembelajaran yang tepat dan menyenangkan menjadi penting. Pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan. Hanya saja, porsi dan bentuk pendekatan bermain yang akan diberikan harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Selain itu harus dipertimbangkan juga faktor usia perkembangan fisik, dan jenjang pendidikan yang sedang dijalani.

Sobry Sutikno (2010) mengatakan bahwa motivasi berpangkal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

METODE PENELITIAN

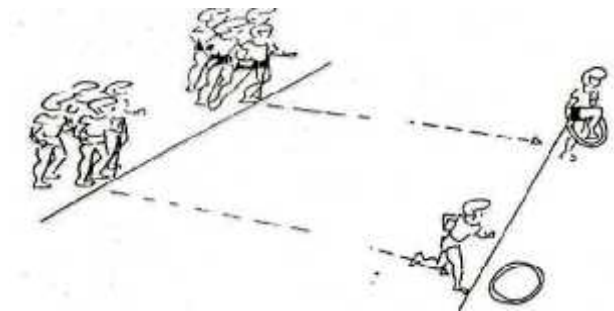
Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan bersifat partisipatif dan kolaboratif yang secara khas dilakukan karena ada kepedulian bersama terhadap keadaan yang perlu ditingkatkan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 16), model penelitian tindakan terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi .

Tahapan ini berupa menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa,

mengapa, kapan, di mana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan (Suharsimi Arikunto, 2006: 75). Perencanaan dalam penelitian ini disusun rencana tindakan dengan menerapkan pendekatan bermain yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar gerak dasar lari bagi siswa kelas V SD Negeri 1 Kuwu. Adapun langkah-langkah dalam rencana tindakan sebagai berikut: Membuat instrument pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk siklus I dan siklus selanjutnya. Membuat instrumen monitoring untuk mengamati poses pembelajaran. Menyiapkan sarana dan prasarana pembelajaran. Menyiapkan 2 orang sebagai kolaborator sekaligus sebagai observer, Guru mempersiapkan bentuk aktivitas bermain yang mengarah pada gerak dasar lari.

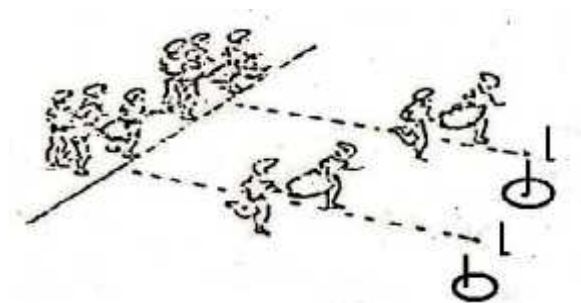
Tindakan pertama, Pendahuluan: Anak dibariskan dalam formasi 4 bersap kemudian berdoa dipimpin guru, presensi, apersepsi dan dilanjutkan pemanasan dengan bentuk permainan.

Kegiatan inti 1 (permainan 1): Pada kegiatan ini guru memberikan materi gerak dasar lari dengan aktivitas bermain sebagai berikut: Lari dan menerobos simpai, Siswa dibariskan 5 berbanjar. Urut dari siswa barisan paling depan lari menuju simpai yang diletakkan dengan jarak 15 m, selanjutnya masuk simpai seperti memakai celana kemudian lari kembali ke barisan. Dilanjutkan siswa dibarisan belakangnya melakukan latihan yang sama. Latihan dilakukan sampai semua siswa mendapat giliran paling sedikit 3 kali.



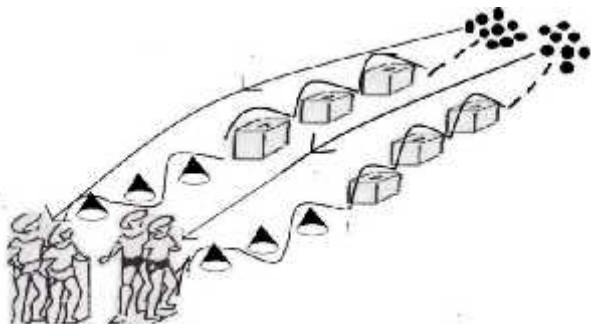
Gambar 1. Lari Menerobos Simpai (Moch. Djumidar, 2004 : 9)

Permainan ke 2: Lari berpasangan memasukkan simpai. Siswa dibagi 2 kelompok. Dua siswa dari masing-masing kelompok secara bersama lari sambil membawa 1 simpai menuju tiang pancang yang berjarak 15 m, kemudian memasukkan simpai ke tiang pancang dan mengambil simpai lain yang ada di tiang pancang sebelahnya dan membawa simpai secara bersama sambil berlari kembali ke barisan. Simpai diberikan kepada pasangan berikutnya dan langsung dibawa lari menuju tiang pancang. Latihan dilakukan sampai semua siswa mendapat giliran sebanyak 3 kali setiap anak.



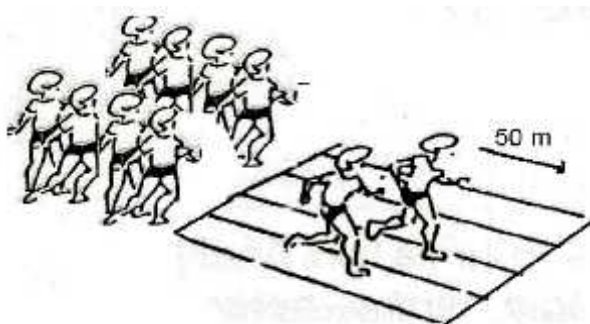
Gambar 2. Memasukkan simpai berpasangan (Moch. Djumidar, 2004: 22)

Permainan ke 3. Kombinasi lari dan lompat (berlomba). Siswa baris 3 berbanjar. Urut dari siswa barisan paling depan lari zig-zag melewati torong, dilanjutkan lari melompati kardus kemudian mengambil bola yang diletakkan di garis batas, kemudian lari cepat kembali ke barisan. Dilanjutkan siswa berikutnya, sampai semua bola habis diambil. Kelompok yang tercepat mengambil semua bola menjadi pemenangnya.



Gambar 3. Kombinasi Lari Lompat (Modifikasi Peneliti)

Permainan ke 4: Lari 50 Meter. Siswa baris 2 berbanjar. Setiap 2 anak urut absen melakukan lari cepat sejauh 50 meter dan diambil kecepatan waktunya. Semua anak melakukan lari 50 meter.



Gambar 4. Lari 50 Meter (Muhajir, 2004: 36)

Kegiatan Penutup: Guru memberikan pendinginan yang pelaksanaannya sebagai berikut: Siswa membentuk lingkaran dan sambil bertepuk tangan menyanyikan lagu” Gilang sipatu gilang”. Setelah selesai lalu berdoa dan siswa dibubarkan. Kemudian kembali ke sekolah dengan tertib.

Observasi/pengamatan, Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran”. (Supardi, 2006: 127). Dalam kegiatan ini guru sebagai peneliti menyiapkan instrumen pengamatan antara lain catatan lapangan dan lembar observasi. Kegiatan ini dilaksanakan untuk memantau apakah pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar gerak dasar lari bagi siswa kelas V SD Negeri 1 Kuwu. Dua orang observer akan melakukan pengamatan yang meliputi: Kegiatan guru selama proses pembelajaran. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Interaksi antara guru dengan siswa maupun interaksi siswa dengan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar siswa yang terdiri dari dua kompetensi yaitu ranah psikomotor dan motivasi.

Penelitian dikatakan berhasil apabila pembelajaran gerak dasar lari dengan aktivitas bermain berlangsung dengan baik dan terjadi peningkatan kualitas pembelajaran dengan pendekatan bermain sehingga terlihat adanya perbaikan. Selain itu peneliti bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran berdasarkan 2 hal, yaitu proses belajar dan kemampuan lari menggunakan

pendekatan bermain. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah :

Proses belajar: Indikator keberhasilan yang dicapai dalam proses pembelajaran ditandai dengan perubahan kearah perbaikan yang terkait dengan kualitas pembelajaran. Hal ini terlihat dari antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran gerak dasar lari dan sudah terpenuhinya semua rencana yang terkait dalam RPP. Kemampuan lari 50 m: Indikator keberhasilan yang dicapai untuk kemampuan lari 50 m apabila ada peningkatan kemampuan lari yang ditunjukkan dengan Pencapaian kriteria ke- tuntas individu dengan kategori baik dan Kriteria ketuntasan klasikal 75 %.

HASIL PENELITIAN

Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Kuwu tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 44 anak dengan 21 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan 2 siklus dengan 2 kali pertemuan. Setiap siklus dalam proses pembelajaran materi gerak dasar lari menggunakan pendekatan bermain. Setiap siklus terdiri dari beberapa kegiatan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Siklus I, Selama pelaksanaan tindakan berlangsung, observer melakukan pengamatan dan pencatatan dengan menggunakan lembar observasi. Hal-hal yang dicatat selama berlangsungnya kegiatan observasi adalah proses pembelajaran materi gerak dasar lari dengan pendekatan bermain, yang meliputi aktivitas pembelajaran dari guru dan aktivitas belajar siswa.

Demikian catatan tentang proses pembelajaran yang terlihat pada pelaksanaan tindakan dalam siklus I. Selain penjelasan proses pembelajaran, perhatian utama difokuskan terhadap hasil kecepatan berlari 50 m. Pada siklus I hasil kecepatan lari siswa yang termasuk kategori kurang sebanyak 7 anak (15,90 %), kategori cukup sebanyak 8 anak (18,18 %), kategori baik sebanyak 15 anak (34,09 %), kategori sangat baik sebanyak 14 anak (31,81%). Rerata skor hasil kecepatan lari 50 m adalah 9,75 masuk kategori baik. Jumlah siswa yang telah mencapai kriteria tuntas sebanyak 29 anak (65,90 %) sehingga siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan belajar klasikal sebesar 75% maka diperlukan tindakan pada siklus berikutnya.

Siklus II, Hasil kecepatan lari siswa yang termasuk kategori kurang sebanyak 2 anak (4,54 %), kategori cukup sebanyak 3 anak (6,81 %), kategori baik sebanyak 20 anak (45,45 %), kategori sangat baik sebanyak 19 anak (43,18%). Rerata skor hasil kecepatan lari 50 m adalah 9,46 masuk dalam kategori baik. Jumlah siswa yang telah mencapai kriteria tuntas sebanyak 39 anak (88,63%) sehingga kecepatan berlari 50 m dalam siklus III sudah melebihi kriteria ketuntasan belajar klasikal sebesar 75 % sehingga siklus dapat dihentikan.

PEMBAHASAN

Pengaruh pembelajaran dengan pendekatan bermain dalam meningkatkan proses pembelajaran. Berdasarkan analisis data yang terkumpul maka hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan bermain dapat meningkatkan mutu pembelajaran, hal ini terlihat dari peningkatan ke arah yang lebih baik setelah diberikan tindakan selama 2 siklus. Siswa lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran gerak dasar lari. Peneliti dan kolaborator sepakat bahwa proses belajar dengan menggunakan pendekatan bermain lebih menarik minat siswa. Pengaruh pembelajaran dengan pendekatan bermain terhadap hasil kecepatan lari 50 m. Pada siklus II masih ada 5 siswa yang belum mencapai ketuntasan, yaitu siswa nomor absen 5, 13, 19, 21 dan 34. Siswa nomor absen 5 dan 13 keadaan tubuhnya gemuk, sedangkan siswa nomor absen 19, 21 dan 34 penampilan kesehariannya kurang lincah dan juga faktor kelelahan fisik siswa. Hal tersebut kemungkinan merupakan faktor yang mempengaruhi belum tercapainya ketuntasan. Meskipun ada siswa yang belum tuntas, tetapi siklus dihentikan karena telah melampaui kriteria minimal ketuntasan belajar individu dengan kategori baik dan kriteria ketuntasan klasikal lebih besar dari 75 %.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran materi gerak dasar lari dengan pendekatan bermain pada siswa Kelas V SD Negeri 1 Kuwu selama 2 siklus dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran gerak dasar lari dimana siswa menjadi aktif dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran gerak dasar lari. Siswa tidak bosan dalam melakukan kegiatan karena disajikan dalam bentuk bermain dan menggunakan alat bantu yang beraneka ragam serta dengan bentuk latihan yang bervariasi sehingga menarik minat siswa untuk bergerak. Siswa tidak merasa bahwa permainan yang mereka lakukan adalah pembelajaran atletik, khususnya gerak dasar lari. Setelah dilakukan evaluasi terhadap tindakan kelas ini dapat diketahui pada dasarnya siswa kelas V sekolah dasar menyenangi materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk bermain. Pembelajaran gerak dasar lari dengan pendekatan bermain pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kuwu meningkatkan hasil kecepatan lari 50 m. Rerata hasil kecepatan lari 50 m siklus I yaitu 9,75 masuk kategori baik menjadi 9,46 masuk kategori baik pada siklus II. Sedangkan jumlah siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 29 anak (65,90 %) setelah siklus II jumlah siswa yang tuntas sebanyak 39 anak (88,63 %) maka telah melampaui ketuntasan klasikal sebesar 75 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Sudrajat. (2008). Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik dan Model Pembelajaran. <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pendekatan-strategi-metode-teknik-dan-model-pembelajaran/>. Didownload pada tanggal 2 September 2012
- Moch. Djumidar, A.W. (2004). Gerak-gerak Dasar Atletik dalam Bermain. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Muhajir. (2004). Pelajaran Pendidikan Jasmani Untuk SD Kelas 6. Jakarta
- Sobry Sutikno. (2010). "Peran Guru Dalam Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa." <http://www.bruderfic.or.id/h-129/Peran-guru-dalam-membangkitkan-motivasibelajar-siswa.html>.
- Sofia Hartati. (2005). Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sriawan. (2007). "Pembelajaran Atletik Sekolah Dasar." Modul. Yogyakarta: FIK UNY.
- Suharsimi Arikunto. (2006). Prosedur Penelitian. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto, Suharjo, dan Supardi. (2006). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukintaka. (1992). Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

PENGARUH EKSTRAKURIKULER KARAWITAN TERHADAP SIKAP KEBERSAMAAN SISWA DI SDN JOMBATAN 3 JOMBANG

Wahyudi, Kukuh Andri Aka, Dhani Darmawan

wahyudisemprong@gmail.com, kukuh.andri@unpkediri.ac.id

Abstrak

Saat ini seni tradisional, termasuk karawitan mulai terpinggirkan eksistensinya oleh perkembangan modern. Seni karawitan mulai redup dan jarang peminatnya. Untuk melestarikan budaya tradisional agar dapat bertahan eksistensinya, seni karawitan harus dilestarikan.

Karawitan dapat memberikan nilai positif bagi siswa. Nilai positif yang terdapat dari seni karawitan adalah dapat mengembangkan kebersamaan. Kebersamaan merupakan modal yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang bermartabat, dewasa dan mempunyai rasa kemanusiaan yang tinggi.

Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh kegiatan ekstrakurikuler karawitan terhadap sikap kebersamaan siswa di SDN Jombatan 3 Jombang. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang menggambarkan, mendeskripsikan kemudian melihat perbandingan siswa yang mengikuti dan tidak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan untuk mengembangkan sikap kebersamaan.

Hasil Dari, perhitungan uji hipotesis penelitian dengan formula independent-sample t test dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya $0,00 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, jadi ada pengaruh yang signifikan terhadap sikap kebersamaan siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan. Didukung data tabel 10 menunjukkan bahwa nilai mean kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, jadi kelas eksperimen atau kelas siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan memberikan pengaruh positif pada nilai sikap kebersamaan siswa.

Kata Kunci: karawitan, sikap kebersamaan

PENDAHULUAN

Bangsa kita, memiliki berbagai kebudayaan nasional. Salah satu contoh kebudayaan tersebut adalah kesenian. Kesenian merupakan sarana yang digunakan untuk mengekspresikan rasa keindahan dari dalam jiwa manusia. Selain mengekspresikan rasa keindahan dari dalam jiwa manusia, kesenian juga mempunyai fungsi lain, misalnya, berfungsi menentukan norma untuk perilaku yang teratur serta meneruskan adat dan nilai-nilai kebudayaan. Fungsi lainnya, kesenian juga dapat mempererat ikatan solidaritas suatu masyarakat (Gede, 2011).

Seni merupakan salah satu dari tujuh unsur kebudayaan yang tumbuh dan berkembang di tengah masyarakat. Salah satu bentuk kesenian adalah seni tradisional, seni tradisional adalah bentuk seni yang berpedoman pada suatu aturan atau kaidah secara turun temurun. Seni tradisional juga merupakan unsur kesenian yang menjadi bagian hidup masyarakat dalam suatu suku bangsa tertentu dan merupakan seni asli daerah yang harus dilestarikan. Salah satu contoh kesenian tradisional yang sekarang ini mulai redup dan jarang peminatnya adalah karawitan.

Karawitan merupakan salah satu bentuk kesenian yang ada di Indonesia. Menurut Soedarsono (1992:14), karawitan secara umum adalah kesenian yang meliputi segala cabang seni yang mengandung unsur keindahan, halus serta rumit atau ngrawit. Dalam karawitan terdapat kaidah pokok seperti laras, pathet, teknik, dan irama. Sistem nilai dan kaidah yang dimiliki karawitan sebagai bentuk perbedaan dengan budaya yang lain, maka karawitan merupakan seni budaya lokal yang memiliki ciri-ciri khusus.

Karawitan merupakan kesenian multidimensional dan multidisipliner. Multidimensional berarti memiliki hubungan yang erat dengan berbagai potensi yang ada dalam diri manusia secara utuh. Multidimensi dalam kesenian ada beberapa hal, yaitu: kecerdasan kinestetik, kepekaan indrawi, kemampuan berfikir, kepekaan rasa, seni dan kreatifitas, kemampuan sosial dan kemampuan estetik. Menurut Wardani (2006:23) menyatakan bila berbagai potensi dapat dikembangkan secara utuh maka akan dapat pula digunakan sebagai bahan untuk memiliki multi kecerdasan yang dimiliki oleh manusia dalam memperoleh kebermaknaan hidup. Multidimensi

dalam kesenian ada beberapa hal, yaitu: kecerdasan kinestetik, kepekaan indrawi, kemampuan berfikir, kepekaan rasa, seni dan kreatifitas, kemampuan sosial dan kemampuan estetik. Ketujuh jenis kecerdasan yang dibangun dalam pendidikan seni ada dalam tubuh dan ruh karawitan.

Selain multidimensi karawitan sebagai multidisipliner yaitu untuk mengembangkan kemampuan mengapresiasi dan atau mengeskpresikan diri dengan berbagai medium seperti rupa, bunyi, gerak, bahasa dan perpaduan(Suanda, 2006:33).

Saat ini seni tradisional, termasuk karawitan mulai terpinggirkan eksistensinya oleh perkembangan modern.Seni karawitan mulai redup dan jarang peminatnya.Untuk melestarikan budaya tradisional agar dapat bertahan eksistensinya, seni karawitan harus dilestarikan.

Beberapa sekolah telah memrogram kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan potensi siswa dalam bidang non akademik secara maksimal.Salah satu program tersebut adalah kegiatan ekstrakurikuler karawitan.Kegiatan ini diupayakan untuk membekali dan mengasah siswa tentang bidang seni.

Karawitan dapat memberikan nilai positif bagi siswa.Nilai positif yang terdapat dari seni karawitan adalah dapat mengembangkan kebersamaan.Kebersamaan merupakan modal yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang bermartabat, dewasa dan mempunyai rasa kemanusiaan yang tinggi.

Manajemen kebersamaan dalam seni karawitan itu terjadi secara otomatis karena adanya pembagian peran sesuai dengan instrumen depan dan belakang seperti yang dijelaskan di atas. Instrumen satu dengan yang lain dilakukan pula harus secara bersamaan, tidak bisa mandiri atau berdiri sendiri, karena membutuhkan instrumen lain. Kecuali jika disengaja adanya ilustrasi tunggal seperti menyuling tetapi konsep musikalitasnya tetap harus bersama-sama supaya dapat menghasilkan suara “stereo” yang indah antara instrumen satu dengan lainnya.Karakteristik para pengrawit sudah memiliki pengendapan rasa, mereka biasanya tidak bisa hidup sendiri (tidak bersikap individual).

Kebersamaan yang dimaksud disini adalah melaksanakan suatu kegiatan secara bersama-sama.Borba (2008:185) mengungkapkan aspek yang mendukung terciptanya kebersamaan adalah rasa hormat (respect), kebaikan hati (kidness), dan rasa keadilan (justice).Dari pendapat di atas diartikan rasa hormat, kebaikan hati, dan rasa keadilan dapat terwujud apabila setiap insan dapat saling menghormati dan saling menghargai,toleransi dan tanggung jawab. Menurut Gerungan (2004:78), situasi kebersamaan merupakan situasi di mana berkumpul sejumlah orang yang sebelumnya saling tidak mengenal, dan interaksi sosial yang lalu terdapat di antara mereka itu tidak seberapa mendalam. Nilai-nilai kebersamaan dalam kegiatan karawitan tercipta melalui kebersamaan siswa dalam memainkan musik karawitan. Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan norma-norma yang ada dalam karawitan maka akan timbul nilai-nilai kebersamaan dengan sendirinya.

Dalam berbagai kegiatan yang bersifat kelompok, pasti memerlukan adanya kebersamaan antar anggotanya.Di daerah Jombang terdapat sekolah yang mengadakan ekstrakurikuler karawitan yaitu di SD Negeri Jombatan 3.Beberapa siswa antusias untuk mengikuti kegiatan ini.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan sebuah penelitian untuk mengetahui signifikansi pengaruh kegiatan karawitan terhadap aspek sikap kebersamaan siswa, pembuktian penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan sekolah-sekolah lain yang belum memanfaatkan alternatif kegiatan karawitan ini sebagai salah satu cara untuk membangun sikap kebersamaan siswa.

Aspek sikap kebersamaan yang diukur pada penelitian ini adalah perilaku pada siswa dalam melakukan kegiatan secara bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama. Adapun indikator sikap ini adalah (a) kemampuan bekerjasama, (b) kemampuan membantu orang lain, (c) toleransi, (d) tanggung jawab.

Adapun hipotesis alternatif (Ha) pada penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan terhadap sikap kebersamaan siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan di SDN Jombatan 3 Jombang.Oleh karena itu, fokus penelitian ini tentang kegiatan ekstrakurikuler karawitan dalam mengembangkan sikap kebersamaan pada siswa, dengan mengambil

judul penelitian “Pengaruh Ekstrakurikuler Karawitan Terhadap Sikap Kebersamaan Siswa Di SDN Jombatan 3 Jombang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh kegiatan ekstrakurikuler karawitan terhadap sikap kebersamaan siswa di SDN Jombatan 3 Jombang. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang menggambarkan, mendeskripsikan kemudian melihat perbandingan siswa yang mengikuti dan tidak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan untuk mengembangkan sikap kebersamaan.

Tempat penelitian adalah di SDN Jombatan 3 Jombang, karena sekolah ini merupakan sekolah yang mengadakan kegiatan ekstrakurikuler karawitan. Jenis populasi ini akan dibedakan antara siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan dan siswa yang tidak mengikuti ekstrakurikuler karawitan. Pengambilan sampel didasarkan dengan cara *purposive sampling*. Sampel akan diambil 40 siswa yaitu 20 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler karawitan dan 20 siswa yang tidak mengikuti ekstrakurikuler karawitan.

Adapun variabel dalam penelitian ini ada dua variabel (bebas dan terikat). Variabel bebas adalah kesertaan siswa yang mengikuti dan tidak mengikuti karawitan serta variabel terikat adalah sikap kebersamaan siswa. Untuk mengukur sikap kebersamaan siswa diukur dengan menggunakan skala likert.

Untuk memperoleh data yang akurat seperti yang diharapkan peneliti guna menjawab rumusan masalah penelitian, maka instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut.

Pedoman wawancara, pedoman wawancara dalam penelitian ini untuk menguatkan data mengenai kondisi sikap kebersamaan siswa yang mengikuti dan tidak mengikuti karawitan yang diukur dengan Angket Skala Sikap. Wawancara penelitian ini dilakukan dengan bertanya kepada pembina karawitan dan beberapa siswa secara *purposive sampling* yang mengikuti dan tidak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan.

Angket Skala Sikap, angket skala ini diberikan kepada siswa untuk mengukur sikap kebersamaan siswa antara yang mengikuti dan tidak mengikuti ekstrakurikuler karawitan. Data yang diperoleh dari skala tersebut adalah berupa data interval dengan menggunakan skala likert. Pengambilan data dilakukan melalui seperangkat instrumen pernyataan yang akan diberikan kepada 40 siswa yang terdiri dari 20 siswa yang mengikuti dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan dan 20 siswa yang tidak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan

Tabel 1 Kisi-Kisi Angket Skala Sikap

Indikator	Nomor Pernyataan		Total Tiap Indikator
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif	
1. Saling Menghargai	4,5,6,10,11	1,2,3,7,8,9	11
2. Toleransi	12,13,14,18,19	15,16,17,20,21	10
3. Tanggung Jawab	22,23,24,28,29	25,26,27,30	9
Total Keseluruhan			30

Jawaban responden di atas memiliki arti skor sebagai berikut : untuk skala sikap Pernyataan positif adalah sangat setuju = 4, setuju = 3, tidak setuju 2, sangat tidak setuju = 1. Untuk skor Pernyataan negatif adalah sangat tidak setuju = 4, tidak setuju = 3, setuju = 2, sangat setuju = 1.

Untuk mengetahui kelayakan instrumen, maka perlu dilakukan uji coba. Uji ini meliputi uji validitas dan reliabilitas. Adapun uraiannya seperti di bawah ini:

Tabel 2 Bentuk dan Jenis Uji Coba Instrumen

No	Bentuk Instrumen	Jenis Uji Coba
1	Pedoman Wawancara	Uji validitas ahli
2	Angket Skala Sikap	Uji validitas ahli, uji validitas butir te, dan uji reliabilitas

Tahap validasi pada penelitian ini diawali uji validitas ahli yang dilakukan dengan memberikan instrumen panduan wawancara dan Angket Skala Sikap pada ahli yang memiliki kompetensi dibidang sikap kebersamaan, kemudian setelah direvisi/diperbaiki, dilakukan uji validitas butir angket khusus untuk instrument Angket Skala Sikap.

Setelah instrumen disusun kemudian dilakukan validasi ahli dan dinyatakan layak, maka setelah itu dilakukan uji validitas butir angket. Perhitungan validitas butir angket dilakukan dengan menggunakan uji spearman's rho dengan bantuan SPSS 21.

Validitas Angket Skala Sikap ini diujicobakan pada SDN Jombatan 2 dengan jumlah responden sejumlah 20 siswa yang dipilih secara acak. Bila skor item berkorelasi secara signifikan dengan total skor pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) atau probabilitas $< 0,05$ dan nilai r hitung $> 0,444$ (r tabel dengan signifikansi 0.05, N=20) maka dapat dikatakan item pertanyaan valid.

Tabel 4 Hasil uji validitas butir pernyataan

No Soal	r tabel	rhitung	Keterangan	No Soal	rtabel	rhitung	Keterangan
1	0.444	0,522	valid	16	0.444	0,629	valid
2	0.444	0,529	valid	17	0.444	-0,045	tidak valid
3	0.444	0,475	valid	18	0.444	0,223	tidak valid
4	0.444	0,612	valid	19	0.444	0,682	valid
5	0.444	0,759	valid	20	0.444	0,398	tidak valid
6	0.444	0,492	valid	21	0.444	0,483	valid
7	0.444	0,482	valid	22	0.444	0,621	valid
8	0.444	0,761	valid	23	0.444	0,573	valid
9	0.444	0,531	valid	24	0.444	0,480	valid
10	0.444	0,708	valid	25	0.444	0,556	valid
11	0.444	0,609	valid	26	0.444	0,228	tidak valid
12	0.444	-0,172	tidak valid	27	0.444	0,813	valid
13	0.444	0,710	valid	28	0.444	0,378	tidak valid
14	0.444	0,757	valid	29	0.444	0,522	valid
15	0.444	-0,236	tidak valid	30	0.444	-0,332	tidak valid

Nilai r tabel dengan N=20 siswa, taraf signifikansi 5% adalah 0,444. Butir pernyataan angket dikatakan valid jika rhitung $>$ rtabel. Jadi dari 30 butir pernyataan di atas dinyatakan terdapat 22 pernyataan yang valid dan 8 pernyataan yang tidak valid. Pernyataan yang tidak valid maka dilakukan reduksi atau penghapusan.

Pada penelitian kali ini, perhitungan reliabilitas dilakukan dengan bantuan SPSS versi 21.0 dengan formula α dari cronbach. Sementara itu, kriteria realibitas Alpha adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Reliabilitas berdasarkan Alpha

Alpha	Tingkat Reliabilitas
0.00 – 0.20	Kurang reliabel
0.20 – 0.40	Agak reliabel
0.40 – 0.60	Cukup reliabel
0.60 – 0.80	Reliabel
0.80 – 1.00	Sangat reliabel

Sumber Azhari dalam Octaviana, 2011

Dari hasil perhitungan SPSS muncul nilai reliabilitasnya adalah 0,918, artinya data tersebut sangat reliabel. Berikut hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS 21.

Tabel 6. Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.918	22

Pengumpulan data merupakan upaya menghimpun data yang diperlukan dalam rangka untuk memenuhi tujuan penelitian. Prosedur yang dapat ditempuh dalam kegiatan pengumpulan data yang sesuai dengan tujuan penelitian maka diperlukan: 1) jenis dan 2) metode pengumpulan data.

Data yang berupa fakta dan angka yang akan dijadikan bahan dalam menyusun informasi. Jenis data dalam penelitian akan menentukan penerapan teknik analisis data yang akan digunakan. Jenis data dalam penelitian ini adalah kuantitatif.

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini sumber data yang digunakan ada dua yaitu *person* dan *paper*. *Person* adalah guru pembimbing ekstra kurikuler karawitan dan siswa yang mengikuti dan tidak mengikuti ekstra kurikuler karawitan serta *paper* dalam penelitian ini adalah hasil Angket Skala Sikap siswa yang mengikuti dan tidak mengikuti ekstra kurikuler karawitan.

Secara umum teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah hasil wawancara dan hasil angket. Hasil wawancara dan hasil angket dibandingkan antar kelompok siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dan tidak untuk melihat signifikansi pengaruhnya.

Prosedur yang ditempuh dalam pengumpulan data dapat dibedakan menjadi tahap-tahap berikut:

- Tahap Persiapan, langkah yang dilakukan adalah peneliti mempersiapkan instrument dan validasinya, mempersiapkan pengurusan serta perizinan dan persiapan pengumpulan data.
- Tahap Pelaksanaan, langkah yang dilakukan adalah peneliti mengambil data yang diperlukan dengan cara melakukan wawancara dan melakukan Angket Skala Sikap
- Tahap Pengolahan dan Analisis Data, langkah yang dilakukan adalah data yang diperoleh melalui angket dicek dan diseleksi untuk kemudian disusun dan diolah sehingga data tersebut siap untuk dianalisis sesuai dengan analisis data yang digunakan.
- Tahap Penulisan Laporan, langkah ini merupakan langkah akhir setelah data dianalisis. Pada tahap ini peneliti dapat mendeskripsikan hasil penelitian yang dilakukan.

Analisis data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian, setelah data terkumpul lengkap, data harus dianalisis. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2010:147). Teknik analisis statistik yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Uji prasyarat hanya dilakukan untuk instrumen berupa Angket Skala Sikap. Adapun uji prasyaratnya yaitu Uji normalitas, yang bertujuan untuk mengetahui data terdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dibantu dengan *SPSS 21.0*. Adapun ketentuan yang digunakan adalah

H_0 : data yang diperoleh normal

H_a : data yang diperoleh tidak normal

Jika signifikansi $\geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Jika signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak

Setelah uji normalitas dilakukan uji homogenitas, Pengujian homogenitas sampel menjadi sangat penting apabila peneliti bermaksud melakukan generalisasi untuk hasil penelitiannya serta penelitian yang data penelitiannya diambil dari kelompok-kelompok terpisah yang berasal dari satu populasi (Arikunto, 2010:364). Data yang diuji homogenitasnya adalah data hasil angket, baik kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengujian homogenitas ini dilakukan dengan

menggunakan uji *Levene Statistic* dibantu dengan *SPSS 21.0*. Adapun ketentuan yang digunakan adalah

Ho : Data yang diperoleh homogen

Ha : Data yang diperoleh tidak homogen

Jika signifikansi $\geq 0,05$ maka Ho diterima dan Ha ditolak

Jika signifikansi $< 0,05$ maka Ha diterima dan Ho ditolak

Untuk menjawab rumusan masalah dan menarik kesimpulan apakah hipotesis penelitian diterima atau tidak digunakan ketentuan sebagai berikut:

- Hipotesis nol (Ho) = Tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap sikap kebersamaan siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan.
- Hipotesis alternatif (Ha) = Ada pengaruh yang signifikan terhadap sikap kebersamaan siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan.

Jika signifikansi $\geq 0,05$ maka Ho diterima dan Ha ditolak

Jika signifikansi $< 0,05$ maka Ha diterima dan Ho ditolak

Pada penelitian kali ini, perhitungan uji hipotesis penelitian dilakukan dengan bantuan *SPSS 21* dengan formula *independent-sample t test*. *Independent-sample t test* digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, data ditabulasikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 7 Data hasil angket kelas kontrol dan eksperimen

Siswa Ke-n	Skor total hasil angket sikap kebersamaan	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
n1	62	69
n2	57	67
n3	55	71
n4	64	77
n5	66	73
n6	67	76
n7	67	71
n8	73	74
n9	59	71
n10	71	71
n11	80	79
n12	72	78
n13	72	73
n14	65	75
n15	79	80
n16	62	67
n17	60	65
n18	59	72
n19	60	75
n20	66	74

Sebelum dilakukan pembahasan mengenai uji hipotesis, di bawah ini ditunjukkan hasil uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan uji *Levene Statistic*.

Tabel 8 Tests of Normality

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
DataHasilAngket	Kontrol	.955	20	.443
	Eksperimen	.978	20	.912

Dari hasil perhitungan uji *Shapiro-Wilk* dibantu dengan SPSS, dapat dilihat pada tabel di atas nilai signifikansi kelas kontrol senilai 0,443 dan kelas eksperimen 0,912. Artinya pada kedua kelas tersebut $\geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh terdistribusi normal.

Tabel 9 Test of Homogeneity of Variances
Data Hasil Angket

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4.701	1	38	.036

Dari hasil perhitungan uji *Lavene Statistic* dibantu dengan SPSS, dapat dilihat pada tabel di atas nilai signifikansi senilai 0,036. Artinya nilai signifikansinya $0,036 \geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh homogen.

Setelah data dikatakan normal dan homogen, maka dilakukan uji hipotesis, perhitungan validitas dilakukan dengan bantuan *SPSS 21* dengan formula *independent-sample t test*, hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 10 Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means						
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Data Hasil Angket	Equal variances assumed	-3.938	38	.000	-7.10000	1.80278	-10.74953	-3.45047
	Equal variances not assumed	-3.938	30.599	.000	-7.10000	1.80278	-10.77874	-3.42126

Tabel 11 Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Data Hasil Angket	Kontrol	20	65.8000	6.96306	1.55699
	Eksperimen	20	72.9000	4.06396	.90873

Dari tabel 9, pada kolom *Sig. (2-tailed)* baris *Equal variances assumed* (sudah disimpulkan pada tabel 8 bahwa varian data homogen/*equal*) dapat diketahui bahwa nilai

signifikansinya $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, jadi ada pengaruh yang signifikan terhadap sikap kebersamaan siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan. Didukung data tabel 10 menunjukkan bahwa nilai *mean* kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, jadi kelas eksperimen atau kelas siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan memberikan pengaruh positif pada nilai sikap kebersamaan siswa.

Hasil di atas, dianggap telah sesuai dengan kajian teoritik sebelumnya, yang menerangkan bahwa, karawitan merupakan kesenian multidimensional, artinya dalam kesenian ada beberapa kecerdasan yang diasah sekaligus, yaitu: kecerdasan kinestetik, kepekaan indrawi, kemampuan berfikir, kepekaan rasa, seni dan kreatifitas, kemampuan sosial dan kemampuan estetika (Wardani, 2006:23). Ketujuh jenis kecerdasan yang dibangun dalam pendidikan seni ada dalam tubuh dan ruh karawitan. Selain multidimensi karawitan sebagai multidisipliner yaitu untuk mengembangkan kemampuan mengapresiasi dan atau mengeskpresikan diri dengan berbagai medium seperti rupa, bunyi, gerak, bahasa dan perpaduan (Suanda, 2006:33).

Menurut hasil wawancara, dapat diperoleh informasi bahwa, karawitan dapat memberikan nilai positif bagi siswa. Nilai positif yang terdapat dari seni karawitan adalah dapat mengembangkan kebersamaan. Kebersamaan merupakan modal yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang bermartabat, dewasa dan mempunyai rasa kemanusiaan yang tinggi. Kebersamaan disini diwujudkan dalam kegiatan bagaimana siswa tersebut dapat bekerjasama, saling menghargai dan kompak memainkan sesuai dengan irama gamelan Jawa. Tanpa adanya kerjasama dan saling menghargai maka musik karawitan tidak akan bisa dilaksanakan dengan baik.

Dalam seni karawitan tercipta kondisi kegotongroyongan, keselarasan, saling menunggu, saling menghargai antara instrumen satu dengan yang lainnya. Seperti contohnya, jika gong yang dipukul agak terlambat dari ketukannya, maka pemain yang memegang instrumen lainnya akan tetap menunggu sehingga pemain memiliki tanggung jawab yang besar untuk tidak melakukan kesalahan supaya tidak membuat pemain yang lain menunggu. Jika salah satu pemain melakukan kesalahan maka yang lain akan mengikutinya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil perhitungan uji Shapiro-Wilk dibantu dengan SPSS, nilai uji normalitas sebesar 0,443 pada kelas kontrol dan 0,912 pada kelas eksperimen. Artinya, nilai uji normalitas $\geq 0,05$ maka, data pada kedua kelas tersebut terdistribusi normal. Dari hasil perhitungan uji Lavene Statistic dibantu dengan SPSS, nilai uji homogenitas sebesar 0,036. Artinya, nilai uji homogenitas $\geq 0,05$ maka, data yang diperoleh homogen.

Dari, perhitungan uji hipotesis penelitian dengan formula *independent-sample t test* dapat diketahui bahwa nilai significansinya $0,00 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, jadi ada pengaruh yang signifikan terhadap sikap kebersamaan siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan. Didukung data tabel 10 menunjukkan bahwa nilai *mean* kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, jadi kelas eksperimen atau kelas siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan memberikan pengaruh positif pada nilai sikap kebersamaan siswa.

Saran

Kegiatan ekstrakurikuler karawitan sebaiknya diprogramkan secara rutin untuk siswa, karena dapat melatih dan membiasakan siswa bersikap untuk saling menghargai, mendukung dan bekerjasama. Kebersamaan disini diwujudkan dalam kegiatan bagaimana siswa tersebut dapat bekerjasama, saling menghargai dan kompak memainkan sesuai dengan irama gamelan Jawa. Tanpa adanya kerjasama dan saling menghargai maka musik karawitan tidak akan bisa dilaksanakan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Borba, Michele.2008. *Membangun Kecerasan Moral:Tujuh Kebijakan Utama Agar Anak Bermoral Tinggi*. Jakarta:PT Gramedia Pustaka Utama

Gede, Yudarta I. 2011. *Seni Dalam Kehidupan Sosial di Kota Mataram*. Bali: ISI Denpasar

Gerungan, Dr.W.A.2004. *Psikologi Sosial*.Bandung : Refika Aditama

Soedarsono.1992. *Pengantar Apresiasi Seni*. Jakarta: Balai Pustaka

Suanda, Semiawan, Conny, 2006. *Pendidikan Seni dalam Pendidikan Nasional*, Bandung: APSI

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

**PENERAPAN TUTOR SEBAYA DALAM PEMBELAJARAN KIMIA
SISWA KELAS XI IPA SMA NEGERI 1 KAUMAN PADA KOMPETENSI
DASAR LARUTAN ASAM BASA**

Yulis Setyaningsih
SMA Negeri 1 Kauman Kab. Tulungagung
yuliskimia@gmail.com

ABSTRAK

Kesulitan belajar dapat diartikan sebagai suatu kondisi atau keadaan dalam proses belajar-mengajar yang ditandai oleh adanya hambatan-hambatan tertentu untuk mencapai hasil belajar yang baik. Kesulitan belajar siswa dalam mempelajari Kimia dapat diidentifikasi paling sedikit dalam tiga kategori, yaitu kesulitan dalam memahami konsep, menerapkan rumus-rumus pada penyelesaiannya serta kesulitan menyelesaikan masalah.

Kendala yang dihadapi sebagian besar siswa merasa malu bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dimengerti. Sehingga hasil belajar siswa cenderung rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan prestasi belajar Kimia kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kauman dengan penerapan tutor sebaya, dan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan ketuntasan belajar siswa dengan penerapan tutor sebaya.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Action Research Classroom*). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 3 siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran dengan tutor sebaya prestasi belajar kimia siswa dinilai meningkat.

Kata kunci: Tutor sebaya, Prestasi belajar dan Ketuntasan belajar.

Pendahuluan

Agar kegiatan pembelajaran mata pelajaran Kimia sesuai yang diharapkan baik siswa maupun guru, keduanya harus memiliki kemampuan dan pengetahuan sebagai prasyarat. Dalam proses pembelajaran guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai subyek pendidikan. Pembelajaran dilakukan berdasarkan pada kompetensi dasar yang harus dicapai. Selain guru, teman sekelas juga bisa menjadi pembimbing untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang mengalami kesulitan belajar. Karena siswa yang berkemampuan rendah mungkin sulit untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru. Siswa tersebut merasa bahasa yang dipakai guru pada saat menerangkan sulit dimengerti, sehingga diharapkan bimbingan teman sekelas dari siswa tersebut lebih leluasa untuk meminta bantuan atau cara dalam penyelesaian suatu soal.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang memiliki kemampuan rendah adalah dengan membentuk sebuah kelompok belajar. Dalam kelompok belajar ini, siswa yang nilainya baik atau pandai ditunjuk sebagai guru atau tutor sebaya. Tutor sebaya adalah siswa yang pandai yang ditunjuk atau ditugaskan membantu temannya yang mengalami kesulitan belajar dan untuk menyelesaikan masalah (Semiawan, 1992:70).

Siswa yang kurang pandai dibimbing oleh siswa sebaya yang pandai sebagai tutornya. Dengan upaya seperti ini diharapkan siswa yang memiliki kemampuan rendah termotivasi untuk belajar lebih giat. Sehingga hasil belajarnya meningkat dan pemahaman tentang konsep Kimia lebih matang. Dengan adanya konsep, rumus, dan hitungan dimungkinkan penggunaan tutor sebaya dalam Kimia pada siswa yang sulit untuk menerima mata pelajaran Kimia khususnya dalam penyelesaian soal-soal Kimia dapat dengan mudah memecahkan masalah tersebut dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Sesuai dengan permasalahan yang ada maka tujuan dari penelitian ini adalah: (a) Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan prestasi belajar Kimia kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kauman dengan penerapan tutor sebaya. (b) Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan ketuntasan belajar siswa dengan penerapan tutor sebaya.

Kajian Teori

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik (Slameto, 2003:1).

Setiap orang mempunyai pandangan yang berbeda-beda tentang belajar. Perbedaan pendapat orang tentang arti belajar itu disebabkan oleh adanya kenyataan bahwa perbuatan belajar sendiri bermacam-macam. Banyak jenis perbuatan yang dapat dikatakan sebagai perbuatan belajar, misalnya mengumpulkan fakta-fakta, memahami rumus-rumus, menghitung dan mengerjakan soal-soal Kimia dan sebagainya.

Slameto (2003: 2) menyatakan definisi belajar sebagai berikut “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Winkel (1995: 53) merumuskan belajar sebagai suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dan interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap.

Dari beberapa definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku melalui pengalaman atau pelatihan.

Ciri utama belajar Kimia adalah induktif eksperimen, yang mana hasil kegiatan manusia berupa ilmu pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisir tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah. Proses tersebut meliputi penyelidikan, penyusunan hipotesa dan pengujian gagasan. Selain itu Kimia merupakan program untuk menanamkan dan mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai ilmiah serta menghargai kekuasaan Tuhan Yang Maha Esa.

Pengertian lain menyebutkan bahwa Kimia adalah ilmu yang mempelajari gejala dan peristiwa alam serta berusaha untuk mengungkap segala rahasia dan hukum alam. Menurut Poerwodarminto (1999:370) kimia adalah “ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang ada di langit dan di bumi termasuk dalam lingkungan yang dianggap sebagai satu kesatuan”.

Giancolli (2001: 1) menyatakan “Kimia adalah ilmu pengetahuan yang paling mendasar, karena berhubungan perilaku dan struktur benda. Untuk mencapai prestasi belajar yang tinggi, diperlukan adanya evaluasi tentang pelaksanaan belajar agar dicapai hasil yang memuaskan tanpa mengabaikan faktor-faktor yang mempengaruhi. Salah satu cara untuk mengukur prestasi belajar siswa adalah dengan ketuntasan belajar.

Pengertian dan ketuntasan yang terdapat dalam kamus bahasa Indonesia (1995:108) adalah prinsip dalam analisis bahasa yang tujuannya ialah merinci sampai habis kontras-kontras dalam suatu perangkat data, pada akhirnya semua kontras dalam bahasa secara keseluruhan. Maka dapat dikatakan ketuntasan dalam belajar adalah telah atau keadaan tuntas dalam suatu pembelajaran, disini yang dimaksud adalah siswa dapat belajar dengan hasil yang baik dan hampir seluruh materi pelajaran yang diajarkan di sekolah.

Salah satu cara pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif permasalahan pembelajar adalah menerapkan cara belajar kelompok kecil dengan sistem tutor sebaya. Dengan kelompok kecil yang beranggotakan antara 4-5 orang dan dilengkapi tutor sebaya yang memiliki kemampuan lebih, kegiatan pembelajaran diharapkan dapat berjalan dengan intensif.

Belajar bersama dapat membantu dalam pembelajaran. Siswa sering lebih paham akan apa yang disampaikan oleh temannya dan pada oleh guru. Bahasa yang digunakan oleh teman sendiri lebih mudah dipahami oleh siswa. Maka memanfaatkan bantuan tutor teman siswa sendiri dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan pelajaran. Kalau dibentuk kelompok dengan didampingi tutor sebaya maka perlu dipupuk suasana kerja sama saling membantu, saling menghargai dan bukan suasana persaingan. Siswa harus tahu bahwa memberi ilmu justru

memperkaya orang yang memberinya. Sambil menjelaskan kepada teman, tutor akan lebih menguasai teman.

Menurut Semiawan (1990:70) dasar pemikiran tentang tutor sebaya adalah siswa yang pandai dapat memberikan bantuan kepada siswa yang kurang pandai. Bantuan tersebut dapat dilakukan kepada teman sekelasnya di sekolah dan atau kepada teman sekelasnya di luar kelas.

Menurut Ahmad dan Widodo (1991:173) tutor sebaya adalah siswa yang sebaya ditunjuk atau ditugaskan membantu temannya yang mengalami kesulitan belajar karena hubungan antar teman umumnya lebih dekat dibandingkan hubungan guru siswa.

Metode Penelitian

Pendekatan dan jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian tindakan. Menurut Waseso (1994: 14) penelitian tindakan merupakan proses daur ulang, mulai tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pemantauan, refleksi yang mungkin diikuti dengan perencanaan ulang.

Tindakan penelitian yang direncanakan dalam penelitian tindakan ini adalah sebagai berikut: (1) Menetapkan indikator desain model tutor sebaya yang digunakan dalam proses belajar mengajar, (2) Menyusun strategi penyampaian dan pengelolaan pengajaran dengan model tutor sebaya yang meliputi, merancang dan menyusun bahan ajar, merancang satuan pelajaran yang digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar, (3) Menyusun metode dan alat perekam data yang terdiri atas catatan lapangan, pedoman observasi, pedoman analisis, dan catatan harian, dan (4) Menyusun perencanaan teknik pengolahan data didasarkan pada model analisis data penelitian kualitatif. Berkaitan dengan tindakan penelitian, maka diperlukan suatu langkah-langkah penelitian, agar dalam pelaksanaan penelitian dapat terprogram dengan baik.

Menurut Spradley (1980) ada tiga tahap pengamatan berperan serta dalam penelitian kualitatif, diantaranya: (a) Dimulai dari pengamatan-pengamatan yang bersifat memeriksa (*descriptive observations*) secara luas, dengan melukiskan situasi social secara umum yang ada di lokasi penelitian, (b) kemudian dilanjutkan dengan pengamatan-pengamatan yang lebih terfokus (*focused observations*) untuk menemukan kategori-kategori utama tentang focus penelitian, dan (c) setelah itu diadakan pengamatan-pengamatan yang bersifat selektif (*selective observations*) untuk menemukan kategori-kategori yang lebih rinci tentang sub-sub focus penelitian.

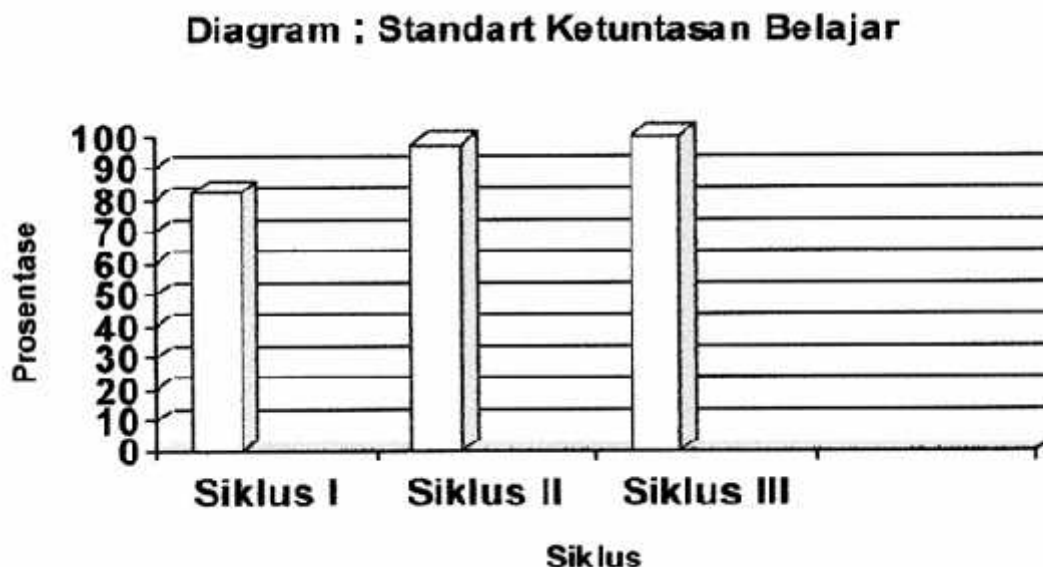
Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada siklus pertama terdapat 9 siswa yang belum tuntas belajar dari 38 siswa pada kelas XI IPA. Pada siklus kedua peneliti menggunakan metode pembelajaran dengan tutor sebaya dari 38 siswa hanya 6 siswa yang belum tuntas belajar. Pada siklus kedua terlihat jelas adanya kenaikan terhadap ketuntasan belajar siswa. Siklus ketiga ketuntasan belajar siswa mencapai 97,7 %. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa lebih termotivasi belajar kimia melalui metode tutor sebaya. Karena suasana kaku menjadi lebih rileks dan fleksibel, perasaan sungkan, dan takut bertanya pada saat guru menerangkan menjadi akan menghilang apabila temannya sendiri yang memberi penjelasan.

Karena sumber belajar di kelas tidak hanya guru dan buku, tapi teman sebayapun dapat juga menjadi sumber belajar. Agar terwujud minat belajar siswa terhadap pelajaran Kimia, maka guru Kimia harus mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok. Kelompok-kelompok ini terdiri dari 4-5 orang siswa yang salah satu atau dua dari siswa dalam kelompok tersebut pandai dan dapat menjadi tutor. Tutor ini bertugas untuk membantu siswa yang mempunyai masalah belajar Kimia khususnya pada penyelesaian soal-soal. Waktu belajar dapat kapan saja dan diharapkan guru dapat mengontrol semua aktifitas kelompok belajar tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran dengan tutor sebaya prestasi belajar kimia siswa dinilai meningkat, ini berarti bahwa metode tutor sebaya berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar kimia dan ketuntasan belajar siswa

tercapai dengan maksimal. Hal ini terlihat dari hasil tes yang telah diberikan kepada siswa pada tiga siklus.



Berdasarkan peningkatan pencapaian ketuntasan belajar pada setiap siklus, maka hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan tutor sebaya dapat meningkatkan prestasi belajar kimia siswa SMA Negeri 1 Kauman.

Penutup

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam 3 siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran dengan tutor sebaya prestasi belajar kimia siswa dinilai meningkat, siklus I siswa sebanyak: 38 orang, siswa yang tuntas belajar: 29 orang, prosentase banyaknya siswa yang telah tuntas belajar: 76,3 %; siklus II siswa seluruhnya: 38 orang, siswa yang tuntas belajar: 32 orang, prosentase banyaknya siswa yang telah tuntas belajar: 84,2 %; siklus III jumlah siswa seluruhnya: 38 orang, siswa yang tuntas belajar: 36 orang, prosentase banyaknya siswa yang telah tuntas belajar: 97,7 %

Dengan demikian hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan tutor sebaya dalam pembelajaran Kompetensi Dasar Larutan asam basa dapat meningkatkan prestasi belajar dan ketuntasan belajar siswa lebih baik.

Daftar Pustaka

- Abu Ahmadi. 1991. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asmawi Zainal. 1993. *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Conny Semiawan. 1992. *Pendekatan Keterampilan Proses*. Jakarta: Grasindo.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kurikulum 2004*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdikbud. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dimiyati. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Giancoli. 2001. *Kimia*. Jakarta: Erlangga.
- Marthen Kanginan. 2002. *Sains*. Jakarta: Erlangga.
- Muhibbin. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grasindo Persada.
- Nana Sudjana. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Petunjuk bagi Penulis

JURNAL PIJAR NUSANTARA “PINUS”

1. Artikel yang ditulis untuk “PINUS” meliputi hasil penelitian di bidang inovasi pembelajaran.
2. Naskah diketik dengan program *Microsoft Word*, huruf *Times New Roman*, ukuran 12 pts, dengan spasi ganda, dicetak pada kertas A4 sepanjang maksimum 15 halaman, dan diserahkan dalam bentuk *print-out* sebanyak 1 eksemplar beserta *soft-copy*-nya. Pengiriman naskah juga dapat dilakukan sebagai *attachment e-mail* ke alamat:: jurnal.pijarnusantara@gmail.com / lemlit@unpkediri.ac.id
3. Artikel ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris. Sistematika artikel adalah: **judul; nama penulis, abstrak disertai kata kunci; pendahuluan, tinjauan pustaka, metode, hasil dan pembahasan, simpulan, serta daftar pustaka.**
4. Judul artikel dalam bahasa Indonesia tidak boleh lebih dari 20 kata, dan judul artikel dalam bahasa Inggris tidak boleh lebih dari 15 kata. Judul dicetak dengan huruf kapital di tengah-tengah, dengan ukuran huruf 14 poin.
5. Nama penulis artikel dicantumkan **tanpa gelar akademik**, disertai nama dan alamat lembaga asal, dan ditempatkan di bawah judul artikel. Jika naskah ditulis oleh tim, penyunting hanya berhubungan dengan penulis utama atau penulis yang namanya tercantum pada urutan pertama. Penulis utama harus mencantumkan alamat korespondensi atau *e-mail*.
6. **Abstrak** dan **kata kunci** ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris. Panjang masing-masing abstrak maksimum 150 kata, sedangkan jumlah kata kunci 3-5 kata atau gabungan kata. Abstrak minimal berisi: tujuan, metode, hasil penelitian dan simpulan.
7. Bagian **Pendahuluan** berisi: latar belakang, konteks penelitian, dan tujuan atau masalah penelitian. Seluruh bagian pendahuluan dipaparkan secara terintegrasi dalam bentuk paragraf-paragraf, dengan panjang 15-20% dari total panjang artikel.
8. Bagian **Kajian Pustaka** berisi deskripsi singkat teori utama yang akan digunakan untuk pembahasan atau temuan hasil penelitian, panjang 10-12%.
9. Bagian **Metode** berisi paparan dalam bentuk paragraf tentang rancangan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data yang secara nyata dilakukan oleh peneliti, dengan panjang 10-15% dari total panjang artikel.
10. Bagian **Hasil penelitian dan pembahasan** berisi paparan hasil analisis yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian. Setiap hasil penelitian harus dibahas. Pembahasan berisi pemaknaan hasil dan perbandingan dengan teori dan/atau hasil penelitian sejenis. Panjang paparan hasil dan pembahasan 40-60% dari total panjang artikel.
11. Bagian **Simpulan** berisi temuan penelitian yang berupa jawaban atas pertanyaan penelitian atau berupa intisari hasil pembahasan. Simpulan disajikan dalam bentuk paragraf.
12. **Daftar pustaka** hanya memuat sumber-sumber yang dirujuk, dan semua sumber yang dirujuk harus tercantum dalam daftar rujukan.
13. **Perujukan dan pengutipan** menggunakan teknik rujukan berkurung (nama akhir, tahun). Pencantuman sumber pada kutipan langsung hendaknya disertai keterangan tentang nomor halaman tempat asal kutipan. Contoh: (Davos, 2003: 47).
14. Daftar Pustaka disusun dengan tata cara seperti contoh berikut ini dan diurutkan secara alfabetis dan kronologis.

Buku:

Anderson, D.W., Vault, V.D., & Dickson, C.E. 1999. *Problems and Prospects for the Decades Ahead: Competency Based Teacher Education*. Berkeley: McCutchan Publishing Co.

Buku kumpulan artikel:

Saukah, A. & Waseso, M.G. (Eds.). 2002. *Menulis Artikel untuk Jurnal Ilmiah* (Edisi ke-4, cetakan ke-1). Malang: UM Press.

Artikel dalam buku kumpulan artikel:

Russel, T. 1998. An Alternative Conception: Representing Representation. Dalam P.J. Black & A. Lucas (Eds.), *Children's Informal Ideas in Science* (hlm. 62-84). London: Routledge.

Artikel dalam jurnal atau majalah:

Kansil, C.L. 2002. Orientasi Baru Penyelenggaraan Pendidikan Program Profesional dalam Memenuhi Kebutuhan Dunia Industri. *Transpor*, XX (4): 57-61.

Artikel dalam koran:

Pitunov, B. 13 Desember, 2002. Sekolah Unggulan atukah Sekolah Pengunggulan? *Majapahit Pos*, hlm. 4 & 11.

Tulisan/berita dalam koran (tanpa nama pengarang):

Jawa Pos. 22 April, 1995. *Wanita Kelas Bawah Lebih Mandiri*, hlm. 3.

Dokumen resmi:

Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1978. *Pedoman Penulisan Laporan Penelitian*. Jakarta: Depdikbud. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 1990. Jakarta: PT Armas Duta Jaya.

Buku terjemahan:

Ary, D., Jacobs, L.C., & Razavieh, A. 1976. *Pengantar Penelitian Pendidikan*. Terjemahan oleh Arief Furchan. 1982. Surabaya: Usaha Nasional.

Skripsi, Tesis, Disertasi, Laporan Penelitian:

Kuncoro, T. 1996. *Pengembangan Model Pembelajaran Isu Kontroversial*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PPS UM MALANG.

Makalah seminar, lokakarya, penataran:

Waseso, M.G. 2001. *Isi dan Format Jurnal Ilmiah*. Makalah disajikan dalam Seminar Lokakarya Penulisan Artikel dan Pengelolaan Jurnal Ilmiah, Universitas Lambungmangkurat, Banjarmasin, 9-11 Agustus.

Internet (karya individual):

Hitchcock, S., Carr, L., & Hall, W. 1996. *A Survey of STM Online Journals, 1990-1995: The Calm before the Storm*, (Online), (<http://journal.ecs.soton.ac.uk/survey/survey.html>), diakses 12 Juni 1996.

Internet (artikel dalam jurnal online):

Kumaidi. 1998. Pengukuran Bekal Awal Belajar dan Pengembangan Tesnya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. (Online), Jilid 5, No. 4, (<http://www.malang.ac.id>), diakses 20 Januari 2000.