

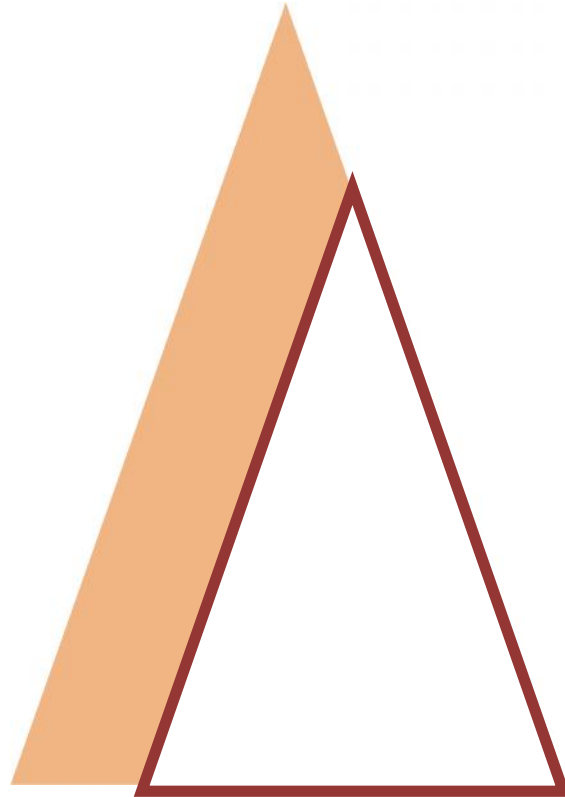
ISSN: 2442-9163

PINUS

PIJAR NUSANTARA



JURNAL PENELITIAN INOVASI PEMBELAJARAN



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

PINUS PIJAR NUSANTARA	Volume 3	Nomor 2	Halaman 73 - 165	Maret 2018	ISSN 2442-9163
------------------------------------	-----------------	----------------	-----------------------------------	-----------------------------	---------------------------------

Volume 3. No. 2. Halaman 73 – 165 Maret 2018

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. DianiNurhajati, 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: UN PGRI Kediri, PD PGRI Kab. & Kota Kediri, ISPI PD Kediri

Alamat Redaksi: Lembaga Penelitian UN PGRI Kediri, Kampus I,

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

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

Volume 3. Nomor. 2. Halaman 73 – 165 Tahun 2018

Daftar Isi

Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengurutkan Bilangan 1-10 Melalui Media Pohon Hitung Anak Kelompok B Di TK Baptis Setia Bakti Kota Kediri Erlina (TK Baktis Setia Bakti)	73
Peningkatan Kemampuan Mendeskripsikan Sifat-sifat Magnet dengan Pendekatan Scientific Siswa Kelas V SDN Balowerti I Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016 Endang Sumariati (SDN Bolowerti I)	79
Media LASERIN dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Penjajahan Belanda Di Indonesia Lilis Khoirulina (SDN Dermo I Kota Kediri)	86
Pengaruh Metode Discovery Learning dan Drill serta Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bola Voli Siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri Miftachul Ulum (SMPN 1 Kediri)	97
Monitoring Pembelajaran Konsep Learning By Playing And Playing For Learning Sebagai Peningkatan Kualitas Pendidikan Di TK Ninik (TK Kristen Petra Kediri)	108
Penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Mm. Novita Dwi Setyowati (TK Negeri Pembina Kota Kediri)	111
Meningkatkan Kemampuan Dasar Kognitif Melalui Permainan "Rainbowling" Pada Anak Kelompok B-1 TK Islam Al Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri Suwarti (Tk Islam Al Falah Kecamatan Pesantren)	118
Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Parenting Senam Masal Ibu dan Anak Pada Anak Usia Dini TK Dharma Wanita Bangsal Kecamatan Pesantren Kota Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018 S. Edy Subroto (TK Dharma Wanita Bangsal)	131
Hipnoterapi Teknik Regression Therapy Untuk Menangani Penderita Glossophobia Siswa Sekolah Menengah Pertama Atrup ¹ , Dwi Fatmawati ² (Universitas Nusantara PGRI Kediri)	138
Penerapan Model Koopertif Tipe Think Pair Share Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Materi Perubahan Sifat Benda Pada Siswa Kelas V SDN Banaran 1 Kediri Tahun Pelajaran 2016 / 2017 Nina Mariyati (SDN Banaran 1)	150

**Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengurutkan Bilangan 1-10
Melalui Media Pohon Hitung Anak Kelompok B
Di TK Baptis Setia Bakti Kota Kediri**

Erlina

TK. Baptis Setia Bakti
Kota Kediri
erlinatkbaptis.kdr@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa kemampuan kognitif khususnya kemampuan berhitung dalam membilang lambang bilangan dan mengurutkan bilangan 1-10 kurang diminati anak karena faktor media yang kurang mendukung, selain itu guru belum menerapkan pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak mudah bosan. Media merupakan sarana untuk membangkitkan motivasi belajar sehingga sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan berhitung secara optimal. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dirumuskan permasalahan yang diteliti yaitu: Apakah penggunaan media pohon hitung dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam membilang dan mengurutkan lambang bilangan 1-10. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif dengan sampel anak didik kelompok B TK Baptis Setia Bakti Kota Kediri sejumlah 20 anak. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, menggunakan penilaian, lembar observasi siswa dan lembar observasi guru. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah: Melalui pembelajaran menggunakan media pohon hitung terbukti berhasil dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif membilang dan mengurutkan lambang bilangan 1-10 anak kelompok B.

Implikasi praktis hasil penelitian ini adalah tujuan pendidikan pada satuan pendidikan PAUD lebih diutamakan pada peningkatan kemampuan dasar. Untuk membentuk kemampuan dasar yang kuat diperlukan beberapa hal diantaranya adalah penggunaan Alat Peraga Edukatif yang menarik minat anak. Media pohon hitung terbukti dapat memenuhi tujuan tersebut, untuk itu dinarapkan guru PAUD dapat menggunakannya dalam pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kemampuan dasar.

Kata kunci: membilang, mengurutkan bilangan, pohon hitung, anak TK.

PENDAHULUAN

Salah satu bentuk pengembangan yang ada dalam pembelajaran di TK adalah pengembangan kemampuan kognitif. Ada beberapa kegiatan yang bisa diberikan dalam pembelajaran TK yang sesuai dengan pengembangan kemampuan kognitif seperti membilang dan mengurutkan angka 1-10, menunjuk lambang bilangan 1-10, meniru

lambang bilangan 1-10 penjumlahan dan pengurangan dengan benda 1-10, mengenal konsep waktu dan masih lagi. Berhitung merupakan bagian dari pengembangan kemampuan kognitif. Pembelajaran berhitung di TK biasanya diberikan secara integrasi pada program pengembangan yang lain.

Berdasarkan pengamatan awal

terhadap kegiatan pengembangan kognitif di TK Baptis Setia Bakti diidentifikasi adanya kurangnya kemampuan anak didik memahami bilangan angka 1-10. Kondisi kurang aktifnya anak didik dalam pembelajaran pengembangan kognitif berpengaruh pada pengembangan dan hasil belajar anak didik. Hal ini disebabkan karena strategi pembelajaran yang digunakan kurang menarik minat anak, karena guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa tulisan di papan tulis, sehingga dalam proses pembelajaran anak merasa bosan. Kurangnya guru dalam memberikan stimulus-stimulus dengan media pembelajaran yang konkret atau kurang nyata tentang bilangan juga menjadi faktor kurang berkembangnya kemampuan kognitif anak terutama dalam mengenal dan memahami bilangan 1-10.

Oleh karena itu, melihat kondisi yang seperti ini peneliti ingin mencoba mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui media pohon hitung agar kemampuan kognitif anak dalam berhitung bilangan 1-10 benar-benar matang dan lebih memahami dan menguasainya. Sesuai dengan permasalahan tersebut diatas, maka judul penelitian ini adalah "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengurutkan Bilangan 1-10 Melalui Media Pohon Hitung Di Kelompok B TK Baptis Setia Bakti Kota Kediri".

KAJIAN PUSTAKA

Kemampuan Kognitif

Menurut Colvia dalam (Sujiono.Y, 2006) kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Sedangkan Supeno, (2006) menyatakan bahwa kognitif adalah suatu proses

berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Piaget dalam Fridani dkk, (1980) menyatakan tahapan perkembangan kognitif anak usia dini dibagi menjadi tiga tahapan sebagai berikut :

1. Tahap Sensorimotor (0-18 bulan)
2. Tahap Pra Operasional (18 bulan-6/7 tahun)
3. Tahap Operasional Konkret (8-12 tahun)

Menurut Depdiknas (2000:8) mengemukakan prinsip-prinsip dalam menerapkan permainan berhitung di Taman Kanak-kanak yaitu, permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkret yang dialami melalui tingkat kesukarannya.

Depdiknas (2000:7) mengemukakan bahwa berhitung di Taman Kanak-Kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan di jatur matematika yaitu : 1. penguasaan konsep 2. Masa transisi 3. Penguasaan lambang

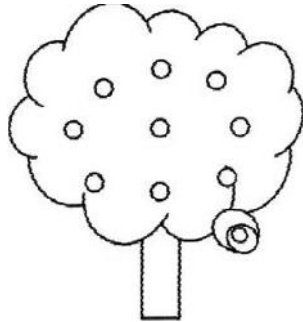
Media Pohon Hitung

Media berasal dari bahasa latin "medium" yang artinya perantara yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Menurut Schramm {1977) dalam Badru Zaman dkk, (2005) media adalah : Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Menurut Heinick, Molenda, dan Russell (1993) dalam Badru Zaman dkk, (2005) media merupakan saluran komunikasi yaitu perantara sumber pesan dengan menerima pesan.

Media pohon hitung merupakan

mainan edukasi untuk melatih berhitung anak-anak melalui media permainan edukatif dan media yang tidak asing lagi di pembelajaran.

Gambar 2.1 Pohon Hitung



Keterangan:

1. Pohon hitung harus bisa berdiri.
2. Diberi alat untuk menggantung benda.
3. Bahan dari kayu, triplek, karton.

Manfaat media pohon hitung yaitu Berlatih berhitung, mengenal angka, pengenalan aneka benda, melatih kreativitas, motorik halus dan emosi.

Kemampuan kognitif merupakan suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Kurangnya guru dalam memberikan stimulus-stimulus dengan media pembelajaran yang konkret atau nyata tentang bilangan juga menjadi faktor kurang berkembangnya kemampuan kognitif anak terutama dalam memahami dan mengurutkan bilangan 1-10. Hal ini dapat dilihat dari hasil pembelajaran anak didik setiap mengerjakan tugas mengurutkan bilangan, suasana kelas ramai, anak jalan-jalan sendiri dan tidak memperhatikan guru.

Melihat kondisi yang semacam ini peneliti mencoba mengembangkan kemampuan kognitif memahami dan

mengurutkan bilangan 1-10 media pohon hitung agar kemampuan kognitif anak selalu memahami bilangan seta sebagai persiapan memasuki sekolah yang lebih lanjut lebih matang.

METODE PENELITIAN

Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Baptis Setia Bakti Kecamatan Pesantren Kota Kediri semester I Tahun Pelajaran 2016-2017 dengan jumlah anak didik sebanyak 20 anak.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan desain model Kemmis dan Taggart yang terdiri (1) Perencanaan (2) Tindakan (3) Pengamatan (4) Refleksi.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah :

No	Subjek Penelitian	Nilai Perkembangan Anak Didik				Keterangan
		*	**	***	****	
1						* = belum mampu
2						** = Mampu dengan Bantuan guru
3						*** = Mampu tanpa Bantuan guru
4						**** = Mampu tanpa Bantuan guru Dan memuaskan
Dst						
	Jumlah					

Metode analisis data pada penelitian ini bersama teman sejawat mengolah data yang terkumpul dan

menentukan kriteria penilaian keberhasilan anak didik dalam meningkatkan kemampuan kognitif dengan menggunakan media pohon hitung.

Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : hasil jawaban dalam %

f : Nilai yang diperoleh

n : Jumlah item pengamatan dengan nilai tertinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelompok B TK Baptis Setia Bakti Kota Kediri Tahun Pelajaran 2016-2017 dengan jumlah anak didik sebanyak 20 anak.

Deskripsi Temuan Penelitian Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus 2016 dengan hasil penelitian sebagai berikut:

Lembar Hasil Observasi Anak Didik dalam pembelajaran Mengurutkan Bilangan 1-10 Melalui Media Pohon Hitung Siklus I

No	Subjek Penelitian	Nilai Perkembangan Anak Didik				Keterangan
		*	**	***	*	
1.	Ad			√		
2.	Am	√				* = belum mampu
3.	Add	√				
4.	Brn			√		** = Mampu dengan Bantuan guru
5.	Crll				√	

6.	Dhe			√		
7.	Ely		√			*** = Mampu tanpa Bantuan guru
8.	Erd				√	
9.	Gnn				√	
10.	Hki			√		**** = Mampu tanpa Bantuan guru Dan memuaskan
11.	Jea		√			
12.	Ivn	√				
13.	Kia		√			
14.	LI				√	
15.	Mss			√		
16.	Mri	√				
17.	Mrg	√				
18.	Mic	√				
19.	Ni	√				
20.	Rg		√			
	Jumlah	1	9	6	4	

Berdasarkan hasil penelitian yaag dilakukan pada siklus I, ketuntasan kemampuan anak didik mencapai 50 % karena 10 anak didik bdum mampu sehingga perlu dilakukan sikius berikutnya.

Pelaksanaan Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 3 September 2016 dengan hasil sebagai berikut:

Lembar Hasil Observasi Anak Didik dalam Pembelajaran Mengurutkan Bilangan 1-10 Melalui Media Pohon Hitung Siklus II

No	Subjek Penelitian	Nilai Perkembangan Anak Didik				Keterangan
		*	**	***	*	
1.	Ad				√	
2.	Am		√			* = belum mampu

3.	Add			√	
4.	Brn			√	** = Mampu dengan
5.	Crll			√	Bantuan guru
6.	Dhe			√	
7.	Ely			√	*** = Mampu tanpa
8.	Erd			√	Bantuan guru
9.	Gnn			√	
10.	Hki			√	**** = Mampu
					tanpa Bantuan guru
11.	Jea			√	Dan memuaskan
12.	Ivn		√		
13.	Kia			√	
14.	LI			√	
15.	Mss			√	
16.	Mri			√	
17.	Mrg			√	
18.	Mic			√	
19.	Ni			√	
20.	Rg			√	
	Jumlah	0	2	9	9

1.	I	1	9	6	4	66,25%
2.	II	0	2	9	9	83,75%

Dari hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media pohon hitung dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada anak didik kelompok B TK Baptis Setia Bakti Kota Kediri, sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian ini, diterima.

Kendala yang dijumpai peneliti selama melaksanakan penilaian adalah respon anak yang masih kurang tidak memperhatikan apa yang disampaikan guru, kemampuan guru dalam menyampaikan materi tidak menggunakan metode yang bervariasi, pengelolaan kelas yang kurang kreatif dan inovatif serta terbatasnya media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus II, kemampuan anak dalam memahami mengurutkan lambang bilangan 1-10 telah meningkat dengan baik sehingga media pohon hitung dapat dijadikan sebuah alternative cara untuk mengembangkan kemampuan anak dalam memahami mengurutkan lambang bilangan 1-10.

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I dan II kemampuan anak dalam mengurutkan lambang bilangan 1-10 telah berkembang sesuai harapan. Hal tersebut tampak dari tabel sebagai berikut:

Rekapitulasi Hasil Observasi Anak dalam Mengurutkan Bilangan 1-10 Dengan Menggunakan Media Pohon Hitung Siklus I-II

No	Siklus	Nilai Perkembangan Anak Didik				Persentase Ketuntas Belajar
		*	*	*	*	
		2	2	3	4	

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pohon hitung terbukti berhasil dan mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak didik dalam mengurutkan bilangan 1-10 sehingga hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima.

Saran

Bagi Guru TK, Hasil prestasi belajar anak didik yang telah dicapai dalam penelitian ini hendaknya tetap diperhatikan bahkan ditingkatkan. Bagi anak, Anak belajar membilang dan mengurutkan lambang bilangan dengan teknik yang beragam dan media yang cukup bervariasi, untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak Bagi Lembaga Pendidikan, Sekolah dapat memfasilitasi pembelajaran, menyelenggarakan pelatihan

dan ketrampilan bagi para pendidik serta mensosialisasikan media pembelajaran yang murah, aman dan tahan lama.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, S., dkk. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Arikunto, Suharmini, (2005), *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta; Bumi Aksara.

Depdiknas Tahun 2005 Kurikulum 2004. *Standart Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan RA*. Jakarta : Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.

Direktorat Pembinaan TK dan SD, 2010, *Pedoman Pembelajaran Bidang*

Pengembangan Kognitif TK Bermain Bilangan. Jakarta : Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Fridani, Lara dkk, 2010. *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta : Universitas Terbuka.

Sujiono, Yuliani, 2006, *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta : Universitas Terbuka.

Wardhani, IGAK dan Wihardi, K 2002, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Universitas Terbuka.

Waseso, Iksan dkk, 2007. *Evaluasi pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Zaman, Badru dkk, 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*, Jakarta : Universitas Terbuka.

Peningkatan Kemampuan Mendeskripsikan Sifat–sifat Magnet dengan Pendekatan Scientific Siswa Kelas V SDN Balowerti I Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015 / 2016

Endang Sumariati
Dinas Pendidikan Kota Kediri
SDN Balowerti I
Kecamatan Kota – Kota Kediri

Abstrak

Hasil belajar siswa pada pembelajaran mendeskripsikan sifat – sifat magnet menunjukkan bahwa 51 % siswa mendapatkan nilai dibawah KKM. Dari hasil itulah penulis mengadakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki KBM dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan scientific. Sasaran perbaikan pembelajaran ini adalah siswa kelas V SDN Balowerti I Kediri yang berjumlah 37 siswa. Data diperoleh melalui observasi selama proses KBM dan tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Selama siklus I dan II telah terjadi peningkatan baik keaktifan siswa maupun hasil belajar siswa. Rata – rata hasil belajar siswa setelah pembelajaran awal adalah 66,47; 51 % belum tuntas; 49 % tuntas. Hasil siklus I nilai rata – rata menjadi 76,35; 24% belum tuntas; 76 % tuntas. Sedangkan hasil siklus II nilai rata – rata meningkat menjadi 82,03; 11% belum tuntas; dan 89% tuntas. Jadi dengan pendekatan scientific dalam pembelajaran mendeskripsikan sifat – sifat magnet dapat membantu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa serta dapat membantu memperbaiki cara mengajar guru selama melaksanakan KBM di SDN Balowerti I Kediri.

Kata Kunci: kemampuan mendeskripsikan, sifat magnet, scientific.

PENDAHULUAN

Pada pembelajaran yang dilakukan guru, pendekatan, metode, dan media sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar siswa dapat memahami apa yang telah disampaikan guru tanpa merasa ”terbebani” sehingga bisa diperoleh hasil belajar siswa yang maksimal.

Pada pembelajaran mendeskripsikan ciri-ciri magnet yang dilakukan hanya dengan metode ceramah dan penugasan saja kurang untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Terbukti hasil belajar anak yang diperoleh

melalui teknik tes pada pembelajaran ini tidak memuaskan. Rata-rata nilai siswa hanya 66; 51 % siswa yang nilainya dibawah KKM (KKM 75); 19 siswa dari 37 siswa yang belum tuntas untuk materi mendeskripsikan sifat – sifat magnet. Oleh karena itu guru merumuskan rencana perbaikan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan scientific. Dengan pendekatan ini diharapkan siswa tertarik pada pembelajaran, siswa aktif menemukan konsepnya sendiri dan pada akhirnya hasil belajar siswa meningkat.

Dari hasil pengamatan dan evaluasi guru pada pembelajaran mendeskripsikan ciri-ciri magnet, dapat diketahui bahwa selama pembelajaran siswa pasif, hanya

menjadi pendengar, pengalaman berikutnya yang didapat siswa dalam pembelajaran adalah mengerjakan tugas-tugas dari guru setelah guru selesai memberi penjelasan. Pengalaman belajar seperti ini menghasilkan nilai rata-rata evaluasi pembelajaran yang rendah, karena guru hanya mentransfer pengetahuan saja. Siswa hanya diberi tahu, tanpa mencari tahu dulu.

Berdasarkan kondisi diatas permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Pembelajaran belum menggunakan pendekatan yang sesuai.
2. Siswa belum terlibat aktif dalam pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa masih banyak yang dibawah KKM dalam pembelajaran I P A yang diukur dengan tes pada akhir pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan meningkatkan prestasi hasil belajar siswa dalam pembelajaran mendeskripsikan sifat-sifat magnet di Kelas V SDN Balowerti I Kediri.

KAJIAN PUSTAKA

Sifat Magnet

1. Magnet hanya dapat menarik benda – benda tertentu dalam jangkauannya, artinya tidak semua benda dapat ditarik. Contoh logam yang dapat ditarik oleh magnet yaitu besi, baja, kobalt, dan nikel.
2. Gaya Magnet dapat menembus benda, semakin kuat gaya magnet maka semakin tebal pula benda yang dapat ditembus oleh gaya tersebut. Benda yang bening dan tipis dapat ditembus oleh gaya tarik magnet, misalnya plastik, kertas, kaca, dan kain.
3. Magnet mempunyai dua kutub, yaitu Kutub Utara dan Kutub Selatan.

4. Apabila Kutub yang sejenis / senama didekatkan satu sama lain maka mereka akan tolak menolak, namun apabila kutub yang berbeda didekatkan satu sama lain maka mereka akan tarik menarik
5. Medan magnet akan membentuk gaya magnet. Semakin dekat benda dengan magnet, medan magnetnya semakin rapat, sehingga gaya magnetnya akan semakin besar. Demikian pula sebaliknya.
6. Sifat Kemagnetan dapat hilang atau melemah karena beberapa penyebab, contohnya apabila terus menerus jatuh, terbakar, dan sebagainya.

Benda Berdasarkan Sifat Kemagnetannya

Berdasarkan kemagnetannya benda dapat digolongkan menjadi 2, yaitu :

- 1) Benda Magnetik (Feromagnetik)
Feromagnetik adalah benda yang dapat ditarik dengan kuat oleh magnet. Contoh benda ini adalah besi, baja, nikel, dan lain-lain.
- 2) Benda Non Magnetik
Benda ini terbagi lagi menjadi dua kelompok, yaitu :
 - a) Paramagnetik, yaitu benda yang dapat ditarik dengan lemah oleh magnet, contohnya aluminium, tembaga, kromium, dan lain-lain.
 - b) Diamagnetik, yaitu benda menolak magnet, artinya benda ini tidak dapat ditarik oleh magnet, contohnya emas, seng, merkuri, kayu, dan lain-lain.

Pendekatan Scientific

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-

tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”. Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu.

Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan. Dalam melaksanakan proses-proses tersebut, bantuan guru diperlukan. Akan tetapi bantuan guru tersebut harus semakin berkurang dengan semakin bertambah dewasanya siswa atau semakin tingginya kelas siswa.

Pembelajaran dengan metode saintifik memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) berpusat pada siswa.
- 2) melibatkan keterampilan proses sains dalam mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip.
- 3) melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya

keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

METODE PENELITIAN

Subjek dan Tempat Penelitian

Sebagai subjek penelitian ini adalah siswa Kelas V tahun pelajaran 2015/2016 dengan jumlah siswa 37 anak, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan di SDN Balowerti I, Kecamatan Kota, Kota Kediri, pada pembelajaran Tema 7 Sub Tema 1 pembelajaran 1.

Teknik Pengumpulan Data

- a. Tes : digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa.
- b. Observasi : digunakan untuk mengumpulkan data tentang partisipasi siswa dan guru dalam pembelajaran mendeskripsikan sifat – sifat magnet dengan menggunakan pendekatan scientific.
- c. Diskusi guru dengan teman sejawat untuk merefeksi hasil perbaikan pembelajaran.

Analisa data

1. Hasil Belajar : dengan menganalisis rata-rata nilai pada evaluasi akhir. Kemudian mengkategorikannya dalam klasifikasi kurang, cukup, baik, dan sangat baik.
2. Aktifitas atau keterlibatan siswa dalam pembelajaran perbaikan : dengan menganalisis tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran perbaikan. Kemudian mengkategorikannya dalam klasifikasi kurang, cukup, baik, dan sangat baik.
3. Penerapan rencana perbaikan pembelajaran mendeskripsikan sifat – sifat magnet dengan menggunakan pendekatan scientific : dengan menganalisis tingkat keberhasilan

perbaikan pembelajaran. Kemudian mengkategorikannya dalam klasifikasi kurang, cukup, baik, dan sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Refleksi Awal

Setelah pembelajaran tentang mendeskripsikan sifat – sifat magnet, diperoleh hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Hal tersebut terjadi karena setelah diadakan diskusi dengan teman sejawat ternyata ditemukan berbagai kekurangan yang terjadi selama pembelajaran berlangsung, seperti :

- a) Penjelasan guru terlalu abstrak;
- b) Guru yang mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga siswa menjadi pasif;
- c) Kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran;
- d) Metode kurang menarik sehingga terkesan monoton.

Atas dasar analisa data tersebut, maka diadakan perbaikan yaitu :

- a) Penjelasan yang terlalu abstrak diubah menjadi yang lebih konkret, yaitu dengan benda aslinya
- b) Siswa dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran
- c) Menggunakan berbagai media pembelajaran
- d) Menggunakan berbagai metode pembelajaran

Siklus I

Perencanaan

- a. Membuat rencana perbaikan pembelajaran berdasarkan refleksi awal pada pembelajaran mendeskripsikan sifat – sifat magnet yang sebelumnya kurang berhasil.
- b. Menentukan media yang akan digunakan pada perbaikan pembelajaran.

c. Menentukan metode yang digunakan dalam pembelajaran.

(Ceramah, tanya jawab, penugasan, dan demonstrasi)

- d. Membuat Lembar Kegiatan Siswa.
- e. Membuat instrumen yang akan digunakan dalam siklus perbaikan pembelajaran.
- f. Menyusun soal evaluasi perbaikan pembelajaran.

Pelaksanaan

- a. Membagi kelas menjadi 4 kelompok.
- b. Memberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan.
- c. Membagi Lembar Kegiatan Siswa (LKS).
- d. Memberi pengarahan dalam melakukan kegiatan pada LKS.
- e. Mengkomunikasikan hasil kerja kelompok.
- f. Membahas hasil kerja kelompok.
- g. Membuat pertanyaan untuk kelompok lain.
- h. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan tanggapan atas jawaban temannya.
- i. Penguatan dan simpulan bersama.

Pada awal siklus pertama pelaksanaan perbaikan pembelajaran sudah sesuai dengan rencana. Tetapi kemudian ditemui beberapa kendala antara lain:

- a. Siswa belum terlibat secara aktif bekerjasama dalam kelompok.
- b. Siswa menjadi kurang aktif saat kegiatan demonstrasi.
- c. Semua siswa ingin menjawab pada saat diadakan tanya jawab untuk soal yang mudah, tetapi tidak ada yang mau menjawab untuk soal yang tingkat kesulitannya cukup tinggi (pertanyaan menalar).

Pada akhir siklus pertama dari hasil pegamatan guru dan kolaborasi dengan teman sejawat dapat disimpulkan :

- a. Siswa mulai terbiasa dengan kondisi belajar kelompok.
- b. Yang dipelajari siswa tidak lagi bersifat abstrak tetapi sudah konkret.

Refleksi

Dari hasil siklus I, sudah ada peningkatan tetapi masih sangat kecil dan belum sesuai dengan target keberhasilan pembelajaran yang direncanakan oleh guru. Oleh karena itu guru merencanakan perbaikan pembelajaran mendeskripsikan sifat – sifat magnet dengan menggunakan pendekatan scientific pada siklus II.

Siklus II

Perencanaan

- a. Membuat rencana perbaikan pembelajaran siklus II berdasarkan refleksi pada perbaikan pembelajaran siklus I.
- b. Menentukan media yang akan digunakan dalam perbaikan pembelajaran siklus II
- c. Menentukan metode yang lebih bervariasi lagi dalam perbaikan pembelajaran siklus II
- d. Mengurangi kuantitas metode ceramah dengan memberi kesempatan yang lebih banyak kepada siswa untuk melakukan setiap kegiatan pembelajaran.
- e. Membuat Lembar Kerja Siswa.
- f. Memberi motivasi kepada kelompok untuk lebih aktif dalam pembelajaran.
- g. Lebih intensif dalam membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam melakukan eksperimen..
- h. Membuat instrumen yang akan digunakan dalam siklus perbaikan pembelajaran.
- i. Menyusun alat evaluasi pembelajaran perbaikan.

- j. Memberikan permainan pada saat pembelajaran.
- k. Memberi penguatan dan penghargaan.

Pelaksanaan

- a. Membagi kelas menjadi 7 kelompok.
- b. Mengumpulkan informasi dari siswa tentang pemahamannya dari pembelajaran pada siklus 1.
- c. Memberi kesempatan siswa untuk mengajukan pertanyaan kepada guru.
- d. Membagi Lembar Kegiatan Siswa (LKS).
- e. Memberi pengarahan dalam melakukan kegiatan sesuai LKS.
- f. Melakukan kegiatan eksperimen.
- g. Penyampaian hasil pekerjaan kelompok.
- h. Memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan atas hasil pekerjaan kelompok tersebut.
- i. Membahas hasil kerja kelompok.
- j. Memberikan permainan berupa tepuk benda magnetis dan non magnetis.
- k. Penguatan dan simpulan bersama.
- l. Merayakan akhir pembelajaran dengan menyanyikan sebuah lagu.

Refleksi

- a. Pelaksanaan pembelajaran berjalan sesuai rencana perbaikan pembelajaran yang dibuat guru. Tugas yang diberikan guru kepada kelompok mampu diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Siswa dalam satu kelompok telah menunjukkan sikap saling bekerja sama untuk dalam melakukan eksperimen.
- b. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran mendeskripsikan sifat-sifat magnet karena guru memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

Perbedaan Siklus I dan Siklus II

Dalam prosesnya ada beberapa perbedaan pada siklus I dan siklus II.

- a) Pada siklus I ada 4 kelompok, tiap kelompok ada 9 siswa.
 Pada siklus II ada 7 kelompok, tiap kelompok ada 5 siswa.
 Jumlah anggota kelompok diperkecil agar siswa menjadi lebih aktif.
- b) Pada siklus II menggunakan media yang lebih banyak.
- c) Pada siklus I metode yang digunakan ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi. Sedangkan pada siklus II metode yang digunakan ceramah, tanya jawab, penugasan, diskusi kelompok, dan eksperimen.
- d) Pada siklus I menggunakan metode demonstrasi (kegiatan diperagakan guru). Sedangkan pada siklus II menggunakan metode eksperimen (tiap kelompok melakukan percobaan sendiri).
- e) Pada siklus II guru memberikan permainan, sehingga siswa merasa senang.

Perbedaan Hasil Siklus I dan Siklus II

Keaktifan Siswa	Siklus I	Siklus II
Sangat baik	4 siswa / 11 %	11 siswa / 30 %
Baik	4 siswa / 11 %	12 siswa / 32 %
Cukup	10 siswa / 27 %	10 siswa / 27 %
Kurang	19 siswa / 51 %	4 siswa / 11 %

Hasil Belajar	Siklus I	Siklus II
Belum tuntas	9 siswa / 24 %	4 siswa / 11 %
Tuntas	28 siswa / 76 %	33 siswa / 89 %

**REKAPITULASI HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V**

No	Nama Siswa	Nilai Awal	Nilai pada siklus I	Nilai pada siklus II
1	Bagus Puji Satrio	30	50	60
2	Adzha Novadila Rahima	20	50	60
3	Afdhollul Zacky	50	70	75
4	Agista Noor Azizah	80	90	100
5	Alfarrell Satriawan	75	85	90
6	Alfina Rendra Fonseca	50	70	75
7	Anindya Larisa Putri	70	80	80
8	Anita Tri Wulandari	60	75	75
9	Aulia Yunia Wati	80	90	100
10	Ceviano Chuswidaramzi	50	70	75
11	Dara Ayu Valen	70	80	80
12	Dwi Mustika Putri	60	75	75
13	Farhan Rizal Purwono	70	80	80
14	Febrita Valensia	75	80	80
15	Halfian Alaudin Rafsanjani	75	85	90
16	Jhofanni Alexander Nillson	70	80	80
17	Jovanca Naisyla Windy	40	70	90
18	Laila Amalia Putri	80	90	90
19	M. Farel Al Syifa	70	80	80
20	M. Davit Prasetyo	80	90	100
21	M. Amar Ma'ruf	80	90	100
22	M. Daiva Nur Adiseno	75	80	90
23	Najwa Berliana Dwiarum	50	50	60
24	Nauzwa Aurura Angelica	75	75	80
25	Nayla Fadia Novariskaputri	50	60	75
26	Raditya Zakarya Priyatama	75	75	80
27	Rafifah Hana Nisrina	75	80	80
28	Rayhan Agung Kurniawan	80	90	100
29	Risanthatia Isti Kumairoh	70	75	80
30	Septia Natasya Sahira	75	80	90
31	Shafania Aulia	80	80	90
32	Shinta Mia Meilana	75	80	80
33	Sukma Amellia	80	85	100
34	Syafa Ardha Qischil	75	75	85
35	Tahta Alfina Zazilatunadia	70	80	80
36	Tania Septa Aurelia	70	75	75
37	Vellyne Dwi Krisnandriani	50	60	80
	Rata – Rata	66,47	76,35	82,03

Nilai Tertinggi	80	90	100
Nilai Terendah	20	50	60

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian perbaikan pembelajaran dari siklus I dan siklus II ini dapat diambil simpulan bahwa penggunaan pendekatan scientific dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran mendeskripsikan sifat – sifat magnet.

Saran

Telah terbukti penggunaan pendekatan scientific dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mendeskripsikan sifat – sifat magnet, maka penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Melakukan Penelitian Tindakan Kelas untuk memperbaiki pembelajaran yang belum berhasil.
2. Guru dapat memilih media dan metode yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswanya.
3. Pada umumnya guru mengalami kesulitan dalam membuat karya tulis ilmiah, termasuk membuat laporan penelitian. Oleh karena itu pihak sekolah khususnya dan Dinas Pendidikan Kota/Kabupaten pada umumnya harus memfasilitasi para guru untuk mengikuti pelatihan – pelatihan tentang penulisan karya ilmiah. Sehingga guru akan semakin terlatih dan terampil dalam membuat KTI.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.

Irene MJA, dkk.2014. *Bupena 5g Tema Sejarah Peradaban Indonesia*. Jakarta : Erlangga

Sudadi, Imam. 2016. *Desain Pembelajaran*. Jakarta : Kemendikbud.

Sunardi, dkk. 2016. *Teori Belajar*. Jakarta : Kemendikbud.

Suparno, Moh. Yunus, 2007. *Ketrampilan Dasar Menulis*. Jakarta : Pusat Penerbitan UT.

Wardani, I GAK. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Pusat Penerbitan UT.

Winataputra, S. Udin. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Pusat Penerbitan UT.

Media LASERIN dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Penjajahan Belanda Di Indonesia

Lilis Khoirulina

SDN Dermo I Kota Kediri

liliszain2008@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran IPS di sekolah dasar memiliki beberapa permasalahan, di antaranya penggunaan media dan metode yang masih bersifat konvensional serta cenderung monoton, menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah, kemudian memberikan tugas. Siswa tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan cenderung hanya duduk, diam, mendengarkan, kurang aktif, kurang memiliki perhatian terhadap materi yang disampaikan guru, enggan untuk bertanya kepada guru meskipun belum memahami materi yang diajarkan dan suasana pembelajaran kurang menyenangkan, sehingga juga berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa rendah karena materi pelajaran tidak dikuasai sepenuhnya oleh siswa. Penggunaan media LASERIN pada materi Sejarah Penjajahan Belanda di Indonesia pada Siswa Kelas V SDN Dermo I Kota Kediri Tahun Pelajaran 2014/ 2015 menerapkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) yang merangsang siswa aktif dan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran dan termotivasi dengan sendirinya untuk belajar karena mereka merasa senang dan menemukan materi dengan cara memahami syair LASERIN dan dapat memahami keruntutan materi pembelajaran sejarah. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media LASERIN meningkat. Penilaian hasil belajar pada pertemuan kedua sebesar 63,83% dan pertemuan keempat meningkat kembali menjadi 89,37 %. Hasil di atas menunjukkan perlunya media/ alat yang membantu peserta didik untuk menangkap pesan atau tujuan dari proses pembelajaran.

Kata kunci: Media LASERIN, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Saidiharjo (dalam Hidayati, 2008:7) merupakan hasil kombinasi atau hasil perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, dan politik. Melalui mata pelajaran IPS siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia

Oleh karena itu dalam membelajarkan mata pelajaran IPS harus dirancang sedemikian rupa sehingga mampu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis pada diri siswa terhadap kondisi sosial

masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Kenyataan di lapangan, pembelajaran IPS dilakukan dengan menggunakan media dan metode yang masih bersifat konvensional dan cenderung monoton. Guru hanya menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah, melakukan tanya jawab, kemudian memberikan tugas. Siswa tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan cenderung hanya duduk, diam, mendengarkan, kurang aktif, kurang memiliki perhatian terhadap materi yang disampaikan guru, enggan untuk bertanya kepada guru meskipun belum memahami

materi yang diajarkan dan suasana pembelajaran kurang menyenangkan, sehingga juga berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa rendah karena materi pelajaran tidak dikuasai sepenuhnya oleh siswa

Hasil analisa peneliti, rendahnya hasil belajar siswa tersebut dikarenakan pembelajaran yang disampaikan guru tidak melibatkan siswa secara aktif dan tidak menggunakan media yang menyenangkan bagi siswa. Apabila pembelajaran yang dilakukan menyenangkan, maka siswa akan tertarik untuk serius mengikuti pembelajaran dan materi pelajaran akan tertanam dengan baik dalam ingatan mereka, sehingga dalam pembelajaran diperlukan suatu media yang mampu menciptakan pembelajaran yang PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Penerapan PAIKEM dilandasi oleh falsafah *konstruktivisme* yang menekankan agar peserta didik mampu mengintegrasikan gagasan baru dengan gagasan atau pengetahuan awal yang telah dimilikinya, sehingga mereka mampu membangun makna bagi fenomena yang berbeda. Falsafah *pragmatisme* yang berorientasi pada tercapainya tujuan secara mudah dan langsung juga menjadi landasan PAIKEM, sehingga dalam pembelajaran peserta didik selalu menjadi subjek aktif sedangkan guru menjadi fasilitator dan pembimbing belajar mereka.

Menerapkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) yang memungkinkan anak mengerjakan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan ketrampilan, sikap dan pemahaman dengan penekanan belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar termasuk pemanfaatan lingkungan supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif.

Guna mengatasi masalah tersebut, penulis merancang pembelajaran dengan menggunakan media LASERIN (Lagu

Sejarah Indonesia). Penggunaan media akan ini akan merangsang ketertarikan siswa untuk belajar karena mereka akan merasa senang belajar sambil bernyanyi. Selain itu, media LASERIN dapat merangsang otak kanan siswa ketika mereka sedang berkonsentrasi pada aktivitas otak kiri. Hal ini tentunya dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan metode ini diharapkan siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa pun meningkat.

Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui apakah media LASERIN dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi sejarah penjajahan Belanda di Indonesia pada siswa kelas V SDN Dermo I Kota Kediri Tahun Pelajaran 2014/ 2015.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Suharsimi Arikunto merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Arikunto 2008:3)

Peneliti bekerjasama dengan teman (guru lain) dalam pelaksanaan penelitian. Peneliti berperan aktif dalam penelitian mulai dari perencanaan penelitian hingga berakhirnya penelitian. Selain itu peneliti sendiri yang menentukan permasalahan penelitian, merancang rencana pelaksanaan pembelajaran, dan membuat instrumen penelitian karena peneliti sendirilah yang merupakan guru kelasnya. Teman guru berperan sebagai observer selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Dermo I yang beralamatkan di jalan Merbabu Gg. V No. 05 Kota Kediri. Waktu /jadwal Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mulai dilaksanakan tanggal 5 Januari s.d 30 Maret 2015.

Subyek penelitian Siswa kelas 5 SDN Dermo I Kota Kediri Tahun pelajaran 2014/2015. Siswa berjumlah 47 orang yang terdiri dari laki-laki 24 dan perempuan 23. Teknik pengukuran data

Data pada penelitian ini diukur dengan menggunakan bantuan instrument penelitian. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan berupa:

a. Soal Tes

Tes adalah salah satu alat ukur pembelajaran dalam aspek kognitif yang digunakan untuk melihat keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Melalui tes dapat diketahui perkembangan peningkatan hasil belajar siswa materi sejarah perjuangan para tokoh pada masa penjajahan Belanda.

Soal tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa tentang materi sejarah perjuangan para tokoh pada masa penjajahan Belanda. Tes diberikan di akhir pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa secara individu dalam bentuk tes obyektif maupun subyektif.

b. Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan observer sebagai pedoman pengamatan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti. Pedoman observasi tersebut yakni pedoman observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media LASERIN.

Analisis data dilakukan secara diskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif yaitu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta yang diperoleh saat pelaksanaan penelitian. Pelaksanaan analisis data dilakukan melalui kolaborasi antara peneliti bersama teman guru.

Analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber selama peneliti

melaksanakan penelitian, yakni dari observasi, tes, dan dokumentasi. Data tersebut dibaca, dipelajari, dan ditelaah.

a. Pengolahan data hasil tes

Data hasil tes diperoleh dari skor hasil tes akhir pembelajaran. Dimana data hasil tes ini digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar secara perorangan maupun klasikal.

Prosentase tingkat keberhasilan belajar siswa secara perorangan dapat dihitung menggunakan rumus:

$$Skor = \sum \frac{(Bxb)}{Si} \times 100\%$$

Keterangan:

B : jumlah soal yang dijawab benar

b : bobot setiap soal

Si : skor ideal (skor yang mungkin dicapai jika semua soal dapat dijawab dengan benar)

Sedangkan tingkat keberhasilan siswa secara klasikal dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{N}{Js} \times 100\%$$

Keterangan

P : persentase tingkat keberhasilan belajar siswa secara keseluruhan

N : jumlah siswa yang mendapat skor nilai diatas 70

Js : jumlah seluruh siswa

Untuk mengetahui perolehan nilai rata-rata seluruh siswa, digunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} : nilai rata-rata

$\sum x$: jumlah skor keseluruhan

- N : jumlah siswa (Sudjana, 2010:109)
- b. Pengolahan Data pada Pedoman observasi

Pengolahan skor hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dapat dihitung berdasarkan rumus:

$$N = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

N : nilai yang diperoleh guru
 Skor perolehan : skor yang diperoleh dari sejumlah indikator yang muncul/ nampak dalam observasi
 Skor maksimal : jumlah skor keseluruhan dari indikator yang ditetapkan.

(Sudjana, 2010: 133)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus 1

Pengamatan dan penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran oleh guru dilakukan dengan mengisi lembar penilaian proses keterlaksanaan pembelajaran oleh guru. Keterlaksanaan pembelajaran oleh guru sebagai berikut.

Tabel Hasil Penilaian Proses

Pembelajaran

No	Nama kelompok	Indikator Penilaian			Nilai
		Lafal	Intonasi	keompokan	
1.	I	2	2	3	78
2.	II	2	2	3	78
3.	III	2	2	3	78
4.	IV	2	1	2	55
5.	V	2	2	3	78
6.	VI	2	1	3	67
7.	VII	2	3	3	89
8.	VIII	2	2	1	55

Rubrik Penilaian

Kriteria	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Lafal	Pengucapan syair lagu tepat oleh semua anggota kelompok	Pengucapan syair lagu ada yang kurang tepat pada beberapa anggota kelompok	Pengucapan syair lagu ada yang tidak tepat pada beberapa anggota kelompok
Intonasi	Lagu dinyanyikan dengan benar sampai selesai oleh semua anggota kelompok	Lagu dinyanyikan dengan benar sebagian anggota kelompok	Lagu banyak yang dinyanyikan dengan salah beberapa anggota kelompok
Kekompakan	lagu dinyanyikan dengan lengkap bersama anggota kelompok semua anggota bekerja sama dalam membuat rangkuman	Lagu dinyanyikan oleh sebagian anggota kelompok Dan hanya sebagian anggota yang ikut bekerja sama dalam membuat rangkuman saja	Banyak anggota kelompok yang tidak menyanyikan lagu dan tidak ikut bekerja sama dalam membuat rangkuman

Catatan :

Skor maksimal= 9

Konversi nilai = $\frac{\text{total nilai}}{\text{skor maksimal}} \times 100$ atau

Penilaian : total nilai x 10

9	Tahap Pelaksanaan	Prosentase Ketuntasan (%)
	Pra Tindakan	48,94%
	Siklus I	63,83%
	Peningkatan	14,89%

Tabel tersebut menunjukkan hasil penilaian pedoman observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media LASERIN yang dilakukan secara kelompok adalah sebesar 38,3% yang berada di bawah kriteria ketuntasan dan terdapat 18 orang yang membentuk 3 kelompok yang masih memperoleh nilai proses dibawah kriteria ketuntasan. Kelompok siswa yang memperoleh ketuntasan sebesar 61,7%

Hasil belajar siswa diukur melalui tes evaluasi yang diberikan setiap akhir pertemuan pembelajaran. Ketuntasan hasil belajar siswa siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Ketuntasan Belajar	Nilai Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Prosentase (%)
Tuntas Belajar	≥70	30	63,83%
Tidak Tuntas Belajar	≤ 69	17	36,17%

Dari data tersebut diketahui bahwa 30 siswa dari 47 atau 63,83% siswa kelas V mencapai ketuntasan belajar dengan nilai ≥ 70. Sedangkan sebanyak 17 siswa atau 36,17% siswa tidak tuntas belajar. Prosentase peningkatan ketuntasan hasil belajar materi sejarah perjuangan para tokoh pada masa penjajahan Belanda siswa diperoleh dari hasil selisih nilai siswa pada tes pra tindakan dan nilai di siklus I.

Tabel Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Tahap Pra Tindakan dan Siklus I

Tabel di atas menunjukkan peningkatan prosentase ketuntasan belajar siswa pada tahap pra tindakan dan siklus I. Prosentase ketuntasan belajar siswa pada tahap pra tindakan adalah 48,94% sedangkan pada siklus I sebesar 63,83%. Sehingga peningkatan ketuntasan belajar sebesar 14,89%.

Siklus 2

Seperti pada siklus I, selama pembelajaran pada siklus II berlangsung, observer menilai keterlaksanaan pembelajaran dengan media LASERIN, dimana ada pemanbahan syair di dalamnya guna perluasan materi.

Tabel Hasil Penilaian Proses Pembelajaran

No	Nama kelompok	Indikator Penilaian			Nilai
		Lafal	Intonasi	kekomparan	
1.	I	3	3	3	100
2.	II	3	3	3	100
3.	III	2	3	3	89
4.	IV	2	3	2	78
5.	V	2	3	3	89
6.	VI	2	2	3	78
7.	VII	3	3	3	100
8.	VIII	2	3	2	78

Rubrik Penilaian

Kriteria	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Lafal	Pengucapan syair lagu tepat	Pengucapan syair lagu ada	Pengucapan syair lagu ada

	oleh semua anggota kelompok	yang kurang tepat pada beberapa anggota kelompok	yang tidak tepat pada beberapa anggota kelompok
Intonasi	Lagu dinyanyikan dengan benar sampai selesai oleh semua anggota kelompok	Lagu dinyanyikan dengan benar sebagian anggota kelompok	Lagu banyak yang dinyanyikan dengan salah beberapa anggota kelompok
Kekompakan	lagu dinyanyikan dengan lengkap bersama anggota kelompok semua anggota bekerja sama dalam membuat rangkuman	Lagu dinyanyikan oleh sebagian anggota kelompok Dan hanya sebagian anggota yang ikut bekerja sama dalam membuat rangkuman saja	Banyak anggota kelompok yang tidak menyanyikan lagu dan tidak ikut bekerja sama dalam membuat rangkuman
<p>Catatan :</p> <p>Skor maksimal= 9 _____</p> <p>Konversi nilai = _____ x 100 atau</p> <p>Penilaian : $\frac{\text{total nilai}}{9} \times 10$</p>			

Tabel di atas menunjukkan hasil

penilaian pedoman observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan media LASERIN yang dilakukan secara kelompok adalah sebesar 0 % yang berada di bawah kriteria ketuntasan dan keseluruhan kelompok memperoleh nilai proses di atas kriteria ketuntasan. Terlihat peningkatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua.

Keterlaksanaan pembelajaran dengan media LASERIN mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut seperti table berikut;

Tabel Peningkatan Penilaian Hasil Penilaian Proses Pembelajaran Siklus I ke Siklus II

Tahap Pelaksanaan	Nilai Pelaksanaan Pembelajaran
Siklus 1	61,7
Siklus 2	100
Peningkatan	39,3

Hasil belajar siswa yang diukur melalui tes evaluasi yang diberikan pada awal siklus I dan akhir siklus II pada pertemuan pembelajaran. Ketuntasan hasil belajar siswa siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Ketuntasan Belajar	Nilai Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Prosentase (%)
Tuntas Belajar	≥ 70	42	89,37%
Tidak Tuntas Belajar	≤ 69	5	10,63%

Prosentase ketuntasan hasil belajar siswa siklus II mencapai 89,37% . Dari data tersebut diketahui bahwa 42 siswa dari 47 siswa kelas V mencapai ketuntasan belajar dengan nilai ≥ 70 . Sedangkan 5 siswa dari 47 siswa sebesar 10,63% belum mencapai

ketuntasan belajar dengan nilai ≤ 69 .

Tabel Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Tahap Pra Tindakan , Siklus I dan siklus II

Tahap Pelaksanaan	Prosentase Ketuntasan (%)
Pra tindakan siklus I	48,94
Siklus I	63,83
Siklus II	89,37

Tabel di atas menunjukkan peningkatan prosentase ketuntasan belajar siswa pada tahap pra tindakan pada siklus I, dan siklus II. Prosentase ketuntasan belajar siswa pada tahap pra tindakan sebesar 48,94%, ketuntasan belajar siswa pada tahap siklus I sebesar 63,83%, dan meningkat kembali menjadi 89,37 % pada siklus II.

1. Pembahasan

Hasil belajar siswa pada materi IPS Sejarah perjuangan para tokoh pada masa penjajahan Belanda mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa mulai kegiatan pra tindakan sampai tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Tahap Pra Tindakan , Siklus I dan siklus II

Tahap Pelaksanaan	Prosentase Ketuntasan (%)
Pra tindakan	48.94
Siklus I	63,83
Siklus II	89,37

Tabel di atas menunjukkan peningkatan prosentase ketuntasan belajar siswa pada tahap pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Prosentase ketuntasan belajar siswa pada pra tindakan adalah 48,94% sedangkan pada siklus I sebesar 63,83%, dan meningkat kembali menjadi 89,37% pada siklus II.

Hasil belajar siswa secara individu

mengalami peningkatan dari tahap pra tindakan, siklus I, dan siklus II (lampiran nilai). Peningkatan tersebut dikarenakan pembelajaran yang menyenangkan dan siswa mampu membuat siswa semangat dalam belajar, sehingga mereka berupaya memahami materi pelajaran dengan baik. Dengan membangun konsep sendiri (menganalisa materi melalui syair LASERIN) maka hasil belajar yang mereka peroleh melekat kuat diingatkannya sehingga dapat menancap tajam di otak mereka.

Sebanyak 89,37% siswa dinyatakan tuntas belajar sedangkan 10,63% siswa belum tuntas belajar. Ketuntasan dan ketidaktuntasan belajar siswa tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor internal atau eksternal siswa. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berada dalam diri anak yang terdiri dari faktor intelektual dan faktor non intelektual. Faktor intelektual terdiri dari cara belajar, intelegensi, dan kemampuan belajar. Faktor nonintelektual terdiri dari motivasi belajar, sikap, perasaan, minat dan kondisi psikis. Faktor eksternal adalah faktor yang berada di luar diri peserta didik yang terdiri dari faktor lingkungan dan faktor instrument. Faktor lingkungan meliputi lingkungan alam dan lingkungan sosial, sedangkan faktor tahap instrument meliputi kurikulum, program, sarana dan prasarana serta guru.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil belajar siswa dengan menggunakan media LASERIN meningkat.

Saran

Bagi guru kelas V SDN Dermo I Kota Kediri, apabila guru menggunakan media LASERIN dalam pembelajaran lain atau materi lain sebaiknya guru dapat tepat menggunakan pemilihan kata agar siswa tidak merasa kesulitan dan guru harus lebih teliti dalam penentuan jenis materi

Bagi peneliti lain, dalam penelitian ini kegiatan wawancara dengan siswa belum muncul, sehingga akan lebih baik

jika penelitian selanjutnya melibatkan siswa untuk mengetahui tanggapan mereka tentang pembelajaran dengan menggunakan media LASERIN.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari penyelesaian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini tidak terlepas dari bantuan dan masukan berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak – pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak.

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kepala Sekolah SDN Dermo I Kota Kediri yang membimbing dalam penyusunan perangkat dan penerapan perangkat di lapangan.
2. Teman-teman Guru SDN Dermo I Kota Kediri yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu per satu.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2008, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara
- Hidayati, dkk.2008, *Pengembangan Pendidikan IPS SD*, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Cet. XV). Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- Metodepembelajaran
khususpai.blogspot.co.id

Lampiran: Teks LASERIN

Lagu Sejarah Indonesia (LASERIN)

Indonesia negeriku tercinta
Pernah dijajah lima negara
Portugis Spanyol Belanda Inggris Jepang
Derita berabad-abad lamanya
Belanda tiba di Banten, Indonesia
Pada tahun 1596
Dipimpin Cornelis de Houtman
tujuan awalnya berdagang

Tetapi serakah kemudian menjajah
Dirikan VOC perkuat kekuasaan
20 Maret 1602 di Ambon
Dipindah ke Batavia pada masa J. P. Coen
Hak istimewanya tertuang di Octroi
Hak punya tentara dan cetak uang
Monopoli dagang perluas
kekuasaan
Melakukan perang perdamaian
mengadakan perjanjian
Dengan raja-raja yang dikuasai
Cara Belanda menjajah Indonesia
Politik adu domba divide et impera
Kerja paksa kerja rodi
Tanam paksa cultuurstelsel
Membuat rakyat sengsara menderita
Tanam paksa mengundang banyak
kecaman
Douwes Dekker dalam buku Max
Havelar
Politik etis edukasi irigasi
transmigrasi
Tetapi untungkan Belanda sendiri
Perlawanan terjadi di banyak daerah
Pattimura Imam Bonjol pemimpinnya
Si Singamangaraja XII I Gusti Ketut
Jelantik
Diponegoro dan tokoh lainnya
Pattimura atau Thomas Matulessi
Lahir di Saparua, Maluku
Gigih melawan Belanda karna
monopoli dagang
Dan adanya pelayaran Hongi
Tuanku Imam Bonjol atau Peto Syarif
Tegakkan syariat Islam di Sumbar
Tentang Kaum Adat nyeweng Padri Adat
lalu bersatu
Karena sadar diadu domba Belanda
Teuku Umar Cut Nyak Dien
Panglima Polim
Tokoh Aceh yang sulitkan Belanda
Belanda kirim Snouch Hurgronje
slidiki kekuatan Aceh
Aceh takluk siasat kekerasan
menyeluruh
Banyak perlawanan dikalahkan Belanda
Karena mengandalkan satu pemimpinnya
Pergerakan tidak kuat jika pemimpin
ditangkap

Tetapi semangatnya tetap diingat
Budi Utomo 20 Mei 1908
Dan munculnya organisasi yang lain
Cara berjuang berubah lewat
organisasi modern
Disebut era pergerakan nasional
Sarekat Dagang Islam Haji Samanhudi di
Solo
Indische Partij Tiga Serangkai di Bandung
RA Kartini Dewi Sartika tokoh emansipasi
wanita
Sebarkan semangat Indonesia merdeka
Berbagai organisasi adakan kongres
pemuda
Sumpah Pemuda lahir di kongres II
28 Oktober 1928 Indonesia Raya
dikumandangkan
Semakin kuat tujuan raih
kemerdekaan

Yes . . .yes . . . yes, yes . . .!

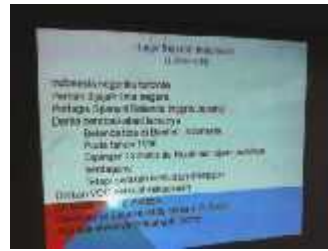
Lampiran :

FOTO-FOTO KEGIATAN

1. Pembuatan Media



2. Media LASERIN



3. Kegiatan Pembelajaran



4. Publikasi Ilmiah



5. Desiminasi dalam INOBEL 2016

a. Workshop INOBEL 2016



b. Finalis INOBEL 2016



Pengaruh Metode Discovery Learning dan Drill serta Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bolavoli siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri

Miftachul Ulum

SMPN 1 Kediri

mulum23@yahoo.com

Abstrak

Berawal dari ketidakpuasan nilai bolavoli yang relative rendah, maka dikembangkan metode pembelajaran Discovery Learning dan drill serta motivasi belajar. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui: adakah pengaruh antara metode discovery learning dengan metode drill terhadap hasil belajar bolavoli; adakah pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar bolavoli; dan adakah interaksi antara metode Discovery Learning dan metode Drill dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar bolavoli pada siswa kelas VIII SMPN 1 Kediri. Metode penelitian ini adalah metode eksperimen. Sampel 134 siswa (4 kelas) dari populasi 342 siswa (10 kelas). Teknik pengumpulan data ini dengan angket motivasi belajar dan tes hasil belajar bolavoli. Teknik analisa data yang digunakan adalah ANAVA. Hasil analisis data untuk hipotesis pertama ditemukan harga F sebesar 0,379 dengan nilai signifikansi sebesar 0,539 dan untuk hipotesis kedua ditemukan harga F sebesar 5,712 dengan nilai signifikansi sebesar 0,018 serta untuk hipotesis ketiga ditemukan harga F sebesar 4,232 dengan nilai signifikansi 0,0421. Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data, dapat diperoleh kesimpulan: Tidak ada pengaruh antara metode Discovery learning dengan metode Drill terhadap hasil belajar Bolavoli; Ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Bolavoli; Ada interaksi antara metode Discovery Learning dan metode Drill dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar Bolavoli.

Kata Kunci: Metode Discovery Learning, Metode Drill, Motivasi, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Permainan bolavoli di Indonesia berkembang sangat pesat di semua lapisan masyarakat, sehingga timbul klub-klub di kota besar di seluruh Indonesia (kemendikbud, 2014:20). Di Kota Kediri, permainan bolavoli juga berkembang pesat, banyak klub-klub yang bermunculan. Masyarakat rata-rata sudah mengenal dan bahkan pernah memainkannya. Sekolah-sekolah hampir setiap tahun mengikuti kompetisi bolavoli dalam rangka seleksi O2SN. Ini berarti pertanda bolavoli sudah dikenal dan memasyarakat pula di kalangan pelajar.

Di SMP Negeri 1 Kediri permainan bola voli sudah dikenal dan bahkan menampung para siswa yang berminat dalam kegiatan ekstra bolavoli. Bahkan

bolavoli menjadi salah satu materi yang diajarkan dalam pelajaran PJOK. Namun demikian, hasil belajar bolavoli tidak sebagus dengan perkembangan bolavoli di masyarakat. Bagi guru hal ini menjadi menarik untuk dikaji dan ditindaklanjuti. Untuk itu sebagai seorang guru disamping menguasai materi, juga diharapkan dapat menetapkan dan melaksanakan penyajian materi yang sesuai kemampuan siswa dan kesiapan siswa, sehingga menghasilkan penguasaan materi yang optimal bagi siswa. Artinya guru harus bisa memilih metode pembelajaran yang tepat dan saat kapan kesiapan siswa untuk menerima materi maka perlu perlu peningkatan motivasi siswa. Dalam masalah ini peneliti ingin membandingkan tingkat keefektifan metode *discovery* dan metode *Drill serta*

pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar bolavoli.

Metode *discovery* adalah metode pembelajaran yang mengkondisikan siswa untuk terbiasa menemukan, mencari, mendiskusikan sesuatu yang berkaitan dengan pengajaran (Siadari, 2001:4). Dalam metode pembelajaran *discovery* siswa lebih aktif dalam memecahkan untuk menemukan sedangkan guru berperan sebagai pembimbing atau memberikan petunjuk cara memecahkan masalah itu.

Sedangkan metode *drill* ialah suatu teknik yang dapat diartikan sebagai suatu cara mengajar di mana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan, agar siswa memiliki ketangkasan atau ketrampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari (Roestiyah, 2012:125). Ini berarti program-program latihan yang sudah disiapkan guru harus dilaksanakan selama dalam pembelajaran untuk meningkatkan ketrampilan yang dimiliki.

Dalam hal belajar siswa akan berhasil kalau dalam dirinya sendiri ada kemauan untuk belajar dan keinginan atau dorongan untuk belajar, karena dengan peningkatan motivasi belajar maka siswa akan tergerak, terarahkan sikap dan perilaku siswa dalam belajar. Guru hendaknya membangkitkan motivasi belajar siswa karena tanpa motivasi belajar, hasil belajar yang dicapai akan minimum sekali (Rochman Natawidjaja dan L.J.Moleong, 1979:11). Oleh karena itu agar hasil yang diajarkannya tercapai secara optimal, maka seorang guru harus mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Biggs dan Tefler motivasi belajar pada siswa dapat menjadi lemah, lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan, sehingga mutu hasil belajar akan menjadi rendah (Dimiyati dan Mudjiono, 1994). Oleh karena itu, motivasi belajar pada diri siswa perlu diperkuat terus menerus. Dengan tujuan agar siswa memiliki motivasi belajar yang kuat,

sehingga hasil belajar yang diraihnyapun dapat optimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan suatu penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar bola voli melalui metode pembelajaran *discovery learning* dan metode *drill* serta motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini peneliti menentukan judul penelitian, “Pengaruh Metode *Discovery Learning* dan *Drill* serta Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bola Voli pada siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri”.

Adapun tujuan penelitian ini adalah: 1) untuk mengetahui adakah pengaruh antara metode *discovery learning* dengan metode *drill* terhadap hasil belajar bola voli pada siswa kelas VIII SMPN 1 Kediri, 2) untuk mengetahui adakah pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar bola voli pada siswa kelas VIII SMPN 1 Kediri, dan 3) untuk mengetahui adakah interaksi antara metode *Discovery Learning* dan *Drill* dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar bola voli pada siswa kelas VIII SMPN 1 dan Kediri.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan empat kelas sampel penelitian dan teknik pengambilan sampel adalah *cluster sampling*. Rancangan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1: Rancangan Penelitian Faktorial 2 x 2

Motivasi Belajar (A)	Metode Pembelajaran (X)	
	Metode <i>Discovery Learning</i> (X1)	Metode <i>Drill</i> (X2)
Motivasi Belajar Tinggi (A1)	Y1(A1.X1)	Y2(A1.X2)
Motivasi Belajar Rendah (A2)	Y1(A2.X1)	Y2(A2.X2)

Keterangan:

A =Motivasi Belajar

A1	=Motivasi Belajar Tinggi
A2	=Motivasi Belajar Rendah
X	=Metode Pembelajaran
X1	=Metode Discovery Learning
X2	=Metode Drill
A1.X1	=Motivasi Belajar Tinggi dengan Metode Discovery Learning.
A1.X2	=Motivasi Belajar Tinggi dengan Metode Drill
A2.X1	= Motivasi Belajar Rendah dengan Metode Discovery Learning
A2.X2	= Motivasi Belajar Rendah dengan Metode Drill
Y1	=Hasil Belajar dengan Metode Discovery Learning
Y2	=Hasil Belajar dengan Metode Drill

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan (Sugiono, 2008:35). Di sini yang menjadi populasi adalah semua siswa kelas VIII SMPN 1 Kediri.

Sampel adalah sebagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Di sini yang menjadi sampel adalah siswa kelas VIII A, VIII D, VIII E dan VIII G SMPN 1 Kediri.

Teknik sampling adalah teknik *cluster sampling* sebab populasi dibagi dulu atas kelompok berdasarkan area atau *cluster*, lalu beberapa *cluster* dipilih sebagai sampel (Siregar, 2014:59). Oleh karena itu dari 20 kelas sebagai popuasi ditarik 4 (empat) kelas sebagai sampel penelitian.

Instrumen Penelitian

adalah terdiri atas angket 20 soal dan tes hasil belajar 5 soal tes tulis dan 5 soal tes unjuk kerja. Semua instrumen dalam penelitian ini diuji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS 21.

Prosedur Penelitian

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah menguji validitas dan reliabilitas terhadap soal tes penilaian (rubrik penilaian) dan soal angket.

Karena penelitian ini penelitian eksperimental yaitu peneliti memberikan dua perlakuan, yaitu: (1) mengajar menggunakan metode discovery learning pada siswa kelas VIII A dan VIII B, dan (2) mengajar menggunakan metode drill pada siswa kelas VIII E dan VIII G SMPN 1 Kediri.

Setelah kedua perlakuan tersebut selesai, dilakukan ulangan terhadap sampel yang diajar dengan menggunakan metode discovery learning dan yang diajar dengan menggunakan metode drill. Dari dua jenis data penilaian yang diperoleh tersebut dimasukkan ke dalam tabel hasil belajar siswa untuk memudahkan uji statistiknya.

Langkah selanjutnya siswa diberi angket motivasi belajar yang hasilnya kemudian dikelompokkan menjadi dua, yaitu siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, selanjutnya hasil ini dimasukkan ke dalam tabel motivasi belajar.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Riduwan, 2009:97). Pengumpulan data ini dilakukan dengan:

1. Angket motivasi belajar

Angket adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban dan informasi yang diperlukan peneliti. Angket ini dilengkapi dengan 5 option jawaban dan masing-masing option diberi skor sebagai berikut: Sangat Setuju (SS) skor 5, Setuju (S) skor 4, Kurang

Setuju (KS) skor 3, Tidak Setuju (TS) skor 2 dan Sangat Tidak Setuju (STS) skor 1.

Untuk menentukan apakah motivasi belajar seorang siswa tinggi atau rendah, maka hasil dari penjumlahan skor yang diperoleh seluruh siswa dirata-rata yang selanjutnya dibandingkan dengan kriteria pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.4: Kriteria skor angket Motivasi Belajar

Kriteria	Nilai Total Angket
Tinggi	$X \geq \text{rata-rata}$
Rendah	$X < \text{rata-rata}$

2. Tes hasil belajar

Tes adalah alat penilaian hasil belajar (Sudjana, 2008:35). Tes ini digunakan untuk menilai dan mengukur pengetahuan dan ketrampilan hasil belajar bola voli sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran.

Jenis tes ini meliputi: (1) tes tulis dalam bentuk lima soal obyektif berupa pilihan ganda di mana telah tersedia alternatif jawaban yang dapat dipilih siswa yang dibuat oleh peneliti. Cara pemberian nilai adalah jika subyek menjawab benar, maka tiap butir soal diberi nilai 10. Bila jawaban benar semua nilai 50. Dan, (2) tes unjuk kerja bola voli yang harus diikuti siswa. Setiap siswa yang tampil praktik, teknik yang ditunjukkan diamati lalu dibandingkan dengan lima kriteria yang benar. Bila baik sekali skor 5, baik skor 4, sedang skor 3, cukup skor 2 dan tidak baik skor 1. Hasil nilai tes unjuk kerja merupakan hasil penjumlahan skor tiap item tes dikalikan 2. Bila unjuk kerja benar semua nilai 50. Sehingga total nilai tes hasil belajar bola voli adalah 100.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis varian dua jalan (ANOVA). Analisis varian dua jalan digunakan untuk menguji hipotesis perbandingan lebih dari dua sampel dan setiap sampel terdiri atas dua jenis atau lebih secara bersama-sama (Riduwan, 2009:170). Teknik analisis data dalam penelitian ini, adalah:

1. Uji persyaratan hipotesis
Sebelum data digunakan untuk pengujian hipotesis, perlu dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas dengan SPSS 21. Pengujian untuk masing-masing hipotesis dilakukan setelah data diketahui berdistribusi normal dan homogen.

a. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sampel berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* yang ada pada SPSS 21 dengan menggunakan taraf signifikan 0,05.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas menggunakan Uji *Levene's* yang ada pada SPSS 21.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan *Tests of Between-Subjects Effects* yang ada pada SPSS 21. Peneliti menggunakan SPSS 21 untuk melakukan perhitungan uji analisis varians dua jalur. Perhitungan tersebut digunakan untuk menguji hipotesis 1, 2 dan 3.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Deskripsi data tentang tingkat motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Kediri yang diberikan pembelajaran dengan metode Discovery Learning dan metode Drill dengan jumlah sampel 134 siswa disajikan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar dari Metode Pembelajaran

Kriteria Motivasi	Metode Discovery Learning		Metode Drill		Total
	Jml h	%	jml	%	
Tinggi	27	40%	35	52%	62
Rendah	40	60%	32	48%	72
Jumlah	67	100%	67	100%	134

Sumber: Hasil Perhitungan Distribusi Frekuensi

Dari tabel 4.1 di atas dapat dikatakan bahwa jumlah siswa yang bermotivasi tinggi pada metode pembelajaran Discovery Learning adalah 27 siswa (40%) dan yang bermotivasi rendah 40 siswa (60%). Sedangkan pada metode pembelajaran Drill jumlah siswa yang bermotivasi tinggi adalah 35 siswa (52%) dan yang bermotivasi rendah 32 siswa (48%).

Deskripsi data tentang hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Kediri yang diberikan pembelajaran dengan metode Discovery Learning dan metode Drill dengan jumlah sampel 134 siswa disajikan pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar dari Metode Pembelajaran

Tingkat Hasil	Metode Pembelajaran Discovery Learning		Metode Pembelajaran Drill	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
61 – 70	5	7%	5	7%
71 – 80	30	45%	30	45%
81 – 90	31	46%	31	46%
91 - 100	1	1%	1	1%
Jumlah	67	100%	67	100%

	Jumlah	Persentase
61 – 70	6	9%
71 – 80	26	39%
81 – 90	34	51%
91 - 100	1	1%
Jumlah	67	100%

Sumber: Hasil Perhitungan Distribusi Frekuensi

Dari tabel 4.2 di atas dapat dikatakan bahwa pada metode pembelajaran Discovery Learning jumlah siswa yang hasil belajar antara 61-70 sebanyak 5 siswa (7%), antara 71-80 sebanyak 30 siswa (45%), antara 81-90 sebanyak 31 siswa (46%), antara 91-100 sebanyak 1 siswa (1%). Sedangkan pada metode pembelajaran Drill jumlah siswa yang hasil belajar antara 61-70 sebanyak 6 siswa (9%), antara 71-80 sebanyak 26 siswa (39%), antara 81-90 sebanyak 34 siswa (51%), antara 91-100 sebanyak 1 siswa (1%).

Untuk data lebih lanjut tentang motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Kediri dapat dilihat pada lampiran.

Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas data hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Kediri yang menggunakan metode Discovery Learning dan metode Drill disajikan pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar dari Metode Pembelajaran

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Discovery Learning	Drill
N		67	67
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	80,42	80,24
	Std. Deviation	6,301	5,641
Most Extreme Differences	Absolute	,103	,145
	Positive	,085	,088
	Negative	-,103	-,145
Kolmogorov-Smirnov Z		,845	1,186
Asymp. Sig. (2-tailed)		,473	,120
a. Test distribution is Normal. b. Calculated from data. Sumber: Hasil Perhitungan Uji Normalitas			

Untuk uji normalitas data hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Kediri dengan metode Discovery Learning pada tabel 4.3 ternyata signifikansinya lebih besar dari 0,05 yaitu 0,473 berarti hasil belajar siswa dengan metode Discovery Learning berdistribusi normal.

Untuk uji normalitas data hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Kediri dengan menggunakan metode pembelajaran Drill pada tabel 4.3 ternyata signifikansinya lebih besar dari 0,05 yaitu 0,120 berarti hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran Drill berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas data hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Kediri yang memiliki motivasi tinggi dan siswa yang memiliki motivasi rendah disajikan pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar dari Motivasi Belajar

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
	Hasil Belajar Siswa yang Bermotivasi Tinggi	Hasil Belajar Siswa yang Bermotivasi Rendah
N	67	67
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	80,42
	Std. Deviation	6,301
Most Extreme Differences	Absolute	,103
	Positive	,085
	Negative	-,103
Kolmogorov-Smirnov Z		,845
Asymp. Sig. (2-tailed)		,473
a. Test distribution is Normal. b. Calculated from data. Sumber: Hasil Perhitungan Uji Normalitas		

N		62	72
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	81,58	79,25
	Std. Deviation	5,693	6,009
Most Extreme Differences	Absolute	,148	,147
	Positive	,081	,059
	Negative	-,148	-,147
Kolmogorov-Smirnov Z		1,169	1,246
Asymp. Sig. (2-tailed)		,130	,089
a. Test distribution is Normal. b. Calculated from data.			

Sumber: Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Untuk uji normalitas data hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Kediri dengan motivasi belajar tinggi pada tabel 4.4 ternyata signifikansinya lebih besar dari 0,05 yaitu 0,130 berarti hasil belajar siswa dengan motivasi belajar tinggi berdistribusi normal.

Untuk uji normalitas data hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Kediri dengan motivasi belajar rendah pada tabel 4.4 ternyata signifikansinya lebih besar dari 0,05 yaitu 0,089 berarti hasil belajar siswa dengan motivasi belajar rendah berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas data hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Kediri yang menggunakan metode pembelajaran Discovery Learning dan metode Drill disajikan pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar dari Metode Pembelajaran

F	df1	df2	Sig.
689	1	132	,408
Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.			
a. Design: Intercept + Metode			

Sumber: Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Untuk uji homogenitas data hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Kediri dengan metode pembelajaran Discovery

Learning dan Metode Drill pada tabel 4.5 ternyata signifikansinya lebih besar dari 0,05 yaitu 0,408 berarti data hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran Discovery Learning dan metode Drill homogen.

Hasil uji homogenitas data hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Kediri dengan motivasi belajar tinggi dan siswa dengan motivasi belajar rendah disajikan pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar dari Motivasi Belajar

F	df1	df2	Sig.
,117	1	132	,732
Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.			
a. Design: Intercept + Motivasi			

Sumber: Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Untuk uji homogenitas data hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Kediri dengan motivasi belajar tinggi dan siswa dengan motivasi belajar rendah pada tabel 4.6 ternyata signifikansinya lebih besar dari 0,05 yaitu 0,732 berarti data hasil belajar siswa dengan motivasi belajar tinggi dan siswa dengan motivasi belajar rendah homogen.

Uji Hipotesis

Pada bagian ini akan dibahas tentang uji hipotesis mengenai perbedaan metode discovery learning dan metode drill terhadap hasil belajar Bola Voli pada siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri. Kemudian akan diuraikan juga tentang uji hipotesis mengenai perbedaan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar Bola Voli pada siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri. Dan yang terakhir mengenai pengujian hipotesis interaksi antara metode discovery learning dan metode drill dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar Bola Voli pada siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri.

Berikut merupakan hasil perhitungan uji analisis varians dua jalur untuk menguji

hipotesis 1, 2 dan 3 yang menggunakan SPSS 21 disajikan pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil Analisis Anova Dua Jalur

Dependent Variable: HASIL BELAJAR					
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	331,011 ^a	3	110,337	3,267	,023
Intercept	851773,696	1	851773,696	25220,255	,000
METODE	12,794	1	12,794	,379	,539
KMOT	192,921	1	192,921	5,712	,018
METODE * KMOT	142,945	1	142,945	4,232	,042
Error	4390,542	130	33,773		
Total	869376,000	134			
Corrected Total	4721,552	133			

a. R Squared = ,070 (Adjusted R Squared = ,049)

Sumber: Hasil Perhitungan Analisis Anova Dua Jalur

Pengujian Hipotesis Pertama

Untuk uji hipotesis pertama berbunyi:

Ho : Tidak ada perbedaan antara metode discovery learning dengan metode drill terhadap hasil belajar Bola Voli pada siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri.

Ha : Ada perbedaan antara metode discovery learning dengan metode drill terhadap hasil belajar Bola Voli pada siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri.

Kriteria uji yang digunakan adalah apabila probabilitas (signifikansi) lebih besar atau sama dengan 0,05, maka Ho diterima, sedangkan jika sebaliknya yaitu jika probabilitas (signifikansi) lebih kecil dari 0,05 maka Ho ditolak (Ha diterima).

Berdasarkan tabel 4.7 diperoleh nilai F hitung sebesar 0,379 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,539. Ini menunjukkan bahwa Ho diterima (Ha ditolak) artinya tidak ada perbedaan antara

metode discovery learning dengan metode drill terhadap hasil belajar Bola Voli pada siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri.

Pengujian Hipotesis Kedua

Untuk uji hipotesis kedua berbunyi:

Ho : Tidak ada perbedaan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar Bola Voli pada siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri.

Ha : Ada perbedaan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar Bola Voli pada siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri.

Kriteria uji yang digunakan adalah apabila probabilitas (signifikansi) lebih besar atau sama dengan 0,05, maka Ho diterima, sedangkan jika sebaliknya yaitu jika probabilitas (signifikansi) lebih kecil dari 0,05 maka Ho ditolak (Ha diterima).

Berdasarkan tabel 4.7 diperoleh F hitung sebesar 5,712 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,018. Ini menunjukkan bahwa Ho ditolak (Ha diterima) artinya ada perbedaan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar Bola Voli pada siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri.

Pengujian Hipotesis Ketiga

Untuk uji hipotesis ketiga berbunyi:

Ho : Tidak ada interaksi antara metode discovery learning dan metode drill dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar Bola Voli pada siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri.

Ha : Ada interaksi antara metode discovery learning dan metode drill dengan motivasi belajar terhadap

hasil belajar Bola Voli pada siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri.

Kriteria uji yang digunakan adalah apabila probabilitas (signifikansi) lebih besar atau sama dengan 0,05, maka Ho diterima, sedangkan jika sebaliknya yaitu jika probabilitas (signifikansi) lebih kecil dari 0,05 maka Ho ditolak (Ha diterima).

Berdasarkan tabel 4.7 diperoleh F hitung sebesar 4,232 dengan nilai signifikansi sebesar 0,042 dimana lebih kecil dari 0,05, maka Ho ditolak artinya ada interaksi antara metode discovery learning dan metode drill dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar Bola Voli pada siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri.

PEMBAHASAN

Pembahasan Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama pada tesis ini berbunyi tidak ada perbedaan antara metode Discovery Learning dengan metode Drill terhadap hasil belajar Bola Voli pada siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri. Dari hasil analisis statistik menggunakan program SPSS for windows 21 diperoleh nilai F hitung sebesar 0,379 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,539 dimana lebih besar dari taraf nyata 0,05 (5%) ini menunjukkan bahwa Ho diterima (Ha ditolak) artinya tidak ada perbedaan antara metode Discovery Learning dengan metode Drill terhadap hasil belajar Bola Voli pada siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri.

Dalam hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut. Pembelajaran metode Discovery Learning (Discovery) maupun pembelajaran metode Drill dari segi efektifitas tidak ada perbedaan pengaruh pada hasil belajar bolavoli, antara keduanya memberikan fektifitas yang sama. Dalam pembelajaran cara penyampaian metode Discovery Learning seperti yang disampaikan Sardiman (2005:145) bahwa guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Dan dipertegas lagi oleg Syah (2004:244) bahwa ada beberapa

prosedur dalam proses pembelajarannya, yaitu: 1) Stimulation, 2) Problem Statemen, 3) Data collection, 4) Data Processing, 5) Verification, dan 6) Generalization. Sedangkan cara metode Drill adalah suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan, agar siswa memiliki ketangkasan atau ketrampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari (www.tuanguru.com). Selanjutnya menurut Sudjana (1991) bahwa ciri yang khas dari metode ini adalah kegiatan berupa pengulangan yang berkali-kali dari suatu hal yang sama. Dengan kedua cara itu masing-masing metode mempunyai kelebihan, kelemahan dan kesamaan. Kesamaan yang tampak adalah keduanya berdasarkan faham konstruktivisme, sama-sama membangun pemahaman konsep dengan cara mengkonstruksi pengalaman demi pengalaman yang didapat (sesuai dengan faham konstruktivisme) selama dalam pembelajaran dan peran guru selalu membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Dan kesamaan berikutnya, keduanya betul-betul melibatkan aktifitas siswa (metode Discovery menuntut siswa aktif dan metode Drill menuntut siswa disiplin). Namun, apabila dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar, metode Discovery Learning lebih unggul daripada metode Drill.

Pembahasan Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua pada tesis ini berbunyi ada perbedaan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar Bola Voli pada siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri. Dari hasil analisis statistik menggunakan program SPSS windows 21 diperoleh nilai F hitung sebesar 5,712 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,018. Ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak (H_a diterima) artinya ada perbedaan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar Bola Voli pada siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri.

Dalam hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut. Menurut Mc. Donald, motivasi belajar adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri seseorang (pribadi) yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Nashar, 2004:39).

Bila kegiatan telah timbul maka akan muncul perasaan-perasaan terhadap apa yang dihadapinya, dan perasaan yang muncul tersebut merupakan jembatan sebagai upaya mencapai tujuan akhir. Suatu tujuan itu dapat dirumuskan dan ditentukan karena adanya kebutuhan.

Menurut Mulyana (2002:25) ada beberapa prinsip yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa, diantaranya: 1) siswa akan belajar lebih giat apabila topik yang dipelajarinya menarik dan berguna bagi diri siswa, 2) tujuan pembelajaran harus disusun dengan jelas dan diinformasikan kepada siswa sehingga mereka mengetahui tujuan belajar, 3) siswa harus selalu diberi tahu tentang hasil belajar yang telah diperolehnya, 4) memberikan pujian dan hadiah lebih baik daripada hukuman, namun sewaktu-waktu hukuman juga perlu diberikan, 5) memanfaatkan sikap-sikap, cita-cita dan rasa ingin tahu siswa, 6) usahakan selalu memperhatikan perbedaan individual siswa, misalnya perbedaan kemampuan, latar belakang dan sikap terhadap sekolah atau subyek tertentu, 7) usahakan untuk memenuhi kebutuhan siswa dengan jalan memperhatikan kondisi fisik siswa, memberikan rasa aman, menunjukkan bahwa guru memperhatikan mereka, mengatur pengalaman belajar sedemikian rupa sehingga setiap siswa pernah memperoleh pengalaman, serta mengarahkan pengalaman belajar kearah keberhasilan, sehingga mencapai hasil belajar yang tinggi dan mempunyai kepercayaan diri.

Dalam proses pembelajaran di kelas tentunya ada perbedaan motivasi belajar yang dimiliki oleh setiap siswa, ada siswa dengan motivasi belajar yang tinggi, ada pula yang siswa dengan motivasi belajar

yang rendah. Perbedaan motivasi belajar siswa ini tentunya berpengaruh pada pencapaian tujuan pembelajaran setiap siswa, sehingga ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Bola Voli pada siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri.

Pembahasan Hipotesis Ketiga

Hipotesis ketiga pada tesis ini berbunyi ada interaksi antara metode Discovery Learning dan metode Drill dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar Bola Voli pada siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri. Dari hasil analisis statistik menggunakan program SPSS for windows 21 diperoleh nilai F hitung sebesar 4,232 dengan nilai signifikansi sebesar 0,042 dimana lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak artinya ada interaksi antara metode Discovery Learning dan metode Drill dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar Bola Voli pada siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri.

Dalam hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut. Adanya interaksi antara metode Discovery Learning dan metode Drill dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar Bola Voli dapat diketahui setelah perlakuan pembelajaran kemudian diberikan instrumen tes hasil belajar Bola Voli serta instrumen angket motivasi belajar.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor dari dalam diri siswa terutama menyangkut kemampuan yang dimiliki siswa. Faktor ini besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang akan dicapai siswa. Clark mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi lingkungan (Sudjana, 1999:50). Berkaitan dengan faktor dari dalam diri siswa, selain faktor kemampuan, ada juga faktor lain yaitu motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi sosial ekonomi, kondisi fisik dan psikis. Salah satu faktor lingkungan yang paling dominan

mempengaruhi hasil belajar adalah kualitas pengajaran. Yang dimaksud kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan instruksional. Pendapat ini sejalan dengan teori belajar di sekolah (Theory of school learning) dari Bloom, bahwa ada tiga variabel utama dalam teori belajar di sekolah, yaitu karakteristik individu, kualitas pengajaran dan hasil belajar siswa.

Penggunaan metode Discovery Learning dengan kelebihan yang sudah diuraikan diyakini dapat memberikan dorongan pada siswa untuk belajar lebih baik, karena pada metode ini dengan pengawasan dan bimbingan guru, siswa secara aktif berusaha sendiri untuk belajar berlatih memainkan bola voli dan hasil belajar ini secara langsung akan diapresiasi dan dievaluasi. Dengan menampilkan hasil belajar inilah siswa termotivasi untuk berusaha bisa latihan dengan baik. Begitu pula penggunaan metode Drill dengan kelebihan yang sudah diuraikan diyakini dapat memberikan dorongan pada siswa untuk belajar lebih baik, karena pada metode ini tahap demi tahap siswa dituntut aktif mengikuti petunjuk setiap pada sajian sub-sub materi. Pada tahap akhir siswa diminta untuk menampilkan dengan memainkan bola voli dan hasil belajarnya secara langsung diapresiasi dan dievaluasi. Dengan cara belajar seperti ini, maka siswa termotivasi belajar lebih baik.

Dari penjelasan tersebut di atas tergambar bahwa ada interaksi antara metode Discovery Learning dan metode Drill dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar Bola Voli pada siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan pada penelitian tentang “Pengaruh Metode Discovery Learning dan Metode Drill serta Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bola Voli Siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tidak ada pengaruh antara metode discovery learning dengan metode drill terhadap hasil belajar Bola Voli pada siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri.
2. Ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Bola Voli pada siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri.
3. Ada interaksi antara metode discovery learning dan metode drill dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar Bola Voli pada siswa Kelas VIII SMPN 1 Kediri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan selesainya karya ilmiah ini, terima kasih, kepada:

1. Ibu Yayuk S. Cahyaningsih, S.Pd., M.M., selaku Kepala SMPN 1 Kediri yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
2. Teman sejawat yang membantu melakukan penelitian.
3. Semua pihak yang telah mendukung dalam penyusunan karya ilmiah ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal atas segala amal kebajikannya. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

Dimiyati dan Mudjiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
<http://www.tuanguru.com/2012/08/penerapan-metode-drill.html>". Diunduh tanggal, 5 mei 2015 Pk. 17.15 WB).
 Kemendikbud. 2014. *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SMP/MTs*

Kelas VII. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
 Mulyana, Dedy. 2002. *Ilmu Komunikasi serta Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
 Natawidjaja, Rochman dan Moloeng, L.J. 1979. *Psikologi Pendidikan untuk SPG*. Jakarta: Mutiara Sinar.
 Nashar. 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
 Riduwan. 2009. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
 Roestiyah. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
 Sardiman, A.M. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
 Siadari. 2001. *Teori Metode Pembelajaran*. (Diakses).
 Eprints.uny.ac.id/7544/1/p%20%2023.pdf.
 Siregar, Syofian. 2014. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumin Aksara.
 Sudjana, Nana. 1991. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
 Sudjana, Nana. 1999. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
 Sudjana, Nana. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
 Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
 Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung PT. Remaja Rosdakarya.

Monitoring Pembelajaran Konsep Learning By Playing And Playing For Learning Sebagai Peningkatan Kualitas Pendidikan Di TK

Ninik

TK Kristen Petra Kediri
ninikpurwani45@gmail.com

Abstrak

Seringkali kita tidak sadar bahwa Usia Taman Kanak-kanak adalah rentang usia bermain, dimana pada usia tersebut mereka cenderung menggunakan motoric kasarnya untuk bergerak melakukan aktivitas yang tentu saja akan menghasilkan sesuatu yang menyenangkan karena tidak lepas dari sifat anak-anak yang cenderung bermain. Di sisi lain dalam dunia pendidikan, bahwa kebutuhan anak dimasa usia dini ini mereka juga harus belajar. Dan kita sebagai orang dewasa harus menyadari bahwa anak-anak adalah anak-anak, yang seharusnya Saat mereka belajar disertai dengan sebuah permainan dan saat mereka bermain tidak sadar kalau mereka sedang belajar. Proses pembelajaran pada hakekatnya adalah interaksi guru dengan murid dalam rangka kegiatan belajar mengajar kepada siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian belajar mengajar harus bernilai normatif yaitu mengandung nilai yang mampu mengubah tingkah laku anak didik. Proses interaktif edukatif melibatkan komunikatif aktif dua arah anak didik dan guru. Dalam hal ini memang anak dituntut untuk lebih aktif daripada gurunya dalam arti sikap, mental dan perbuatannya. Guru hanya berperan sebagai pendamping dan fasilitator saja namun di dalam menyusun program pengajaran supaya relevansi dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia Paud maka guru dapat mengacu pada beberapa pakar pendidikan sekaligus perkembangan anak. Dapat disimpulkan bahwa Teori Learning by Playing & Playing for Learning sangat sesuai diterapkan di lembaga Taman Kanak-kanak. Belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar merupakan teori yang mempunyai pengaruh positif pada perkembangan anak didik karena dunia anak adalah dunia bermain. Dengan demikian pembelajaran yang menyenangkan akan menghasilkan pertumbuhan dan perkembangan yang maksimal dalam dunia pendidikan yang diharapkan baik dari segi fisik motorik, bahasa, social emosional, intelektualnya, serta moral dan watak anak-anak didik kita.

Kata Kunci: Konsep Learning By Playing, Playing For Learning, Kualitas Pendidikan TK

PENDAHULUAN

Di sekolah kuno murid hanya mendengarkan. *It is made for listening*. Menurut John Dewey yang dikutip oleh Muis Sad Iman dalam bukunya “Pendidikan Partisipatif” yang mengatakan bahwa keadaan seperti itu harus diubah. Anak harus bersama-sama menyelidiki dan mengamati sendiri, berfikir dan menarik kesimpulan sendiri, membangun dan menghiasi sendiri sesuai insting dan keinginan mereka. Tampaklah di sini anak belajar sambil bekerja dan bekerja sambil belajar. Inilah makna istilah *learning by Doing* yang dikendaki oleh John Dewey dalam *do school*.

Bagaimanakah dengan konsep pembelajaran anak usia dini di Taman Kanak-kanak? dan sejauh manakah peran aktif guru sekaligus sebagai orang tua berkaitan dengan konsep *learning by playing* dan *playing for learning* di atas?

Menurut kak Seto Mulyadi (2006) psikolog anak menjelaskan bahwa anak adalah anak, anak bukan manusia dewasa mini, karena itu metode pembelajaran terhadap anak harus disesuaikan dengan perkembangannya. Dunia anak adalah dunia bermain. Pada dasarnya anak senang sekali belajar asal dilakukan dengan cara-cara bermain yang menyenangkan.

Proses pembelajaran pada hakekatnya adalah interaksi guru dengan murid dalam rangka kegiatan belajar mengajar kepada siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian belajar mengajar harus bernilai normatif yaitu mengandung nilai yang mampu mengubah tingkah laku anak didik. Proses interaktif edukatif melibatkan komunikatif aktif dua arah anak didik dan guru.

Dalam hal ini memang anak dituntut untuk lebih aktif daripada gurunya dalam arti sikap, mental dan perbuatannya. Guru hanya berperan sebagai pendamping dan fasilitator saja namun di dalam menyusun program

pengajaran supaya relevansi dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia Paud maka guru dapat mengacu pada beberapa pakar pendidikan sekaligus perkembangan anak.

(Khalifah Fil Ardi) “Belajar bagi kehidupan menjadi bagian yang sangat penting, karena manusia diciptakan sebagai pengelola dunia. Secara bertahap mereka akan mengalami fase pembelajaran yang didasarkan pada pengalaman, sebagai ilustrasi terdekat adalah bayi manusia yang dilahirkan, jika tidak mendapat bantuan dari manusia dewasa yang lain, tidak belajar niscaya binasalah ia.

Uraian tersebut merupakan proses internal yang melibatkan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Sedangkan kompleksitas belajar dapat dipandang dari dua subyek yaitu dari siswa dan dari lingkungan sekolah. Guru dalam hal ini sebagai pendamping dan fasilitator dituntut untuk lebih kreatif inovatif buka mata dan buka telinga untuk meningkatkan dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak didik.

Di bawah ini contoh foto anak-anak belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar dengan media permainan buatan guru.



Menurut Maria Montessori Tokoh pendidikan anak usia dini, Montessori, mengatakan bahwa ketika mendidik anak-anak, kita hendaknya ingat bahwa mereka

adalah individu-individu yang unik dan akan berkembang sesuai dengan kemampuan mereka sendiri. Tugas kita sebagai orang dewasa dan pendidik adalah memberikan sarana dorongan belajar dan memfasilitasinya ketika mereka telah siap untuk mempelajari sesuatu. Masa ini juga masa yang paling penting dalam masa perkembangan anak, baik secara fisik, mental maupun spritual. Di dalam keluarga dan pendidikan demokratis orang tua dan pendidik berusaha memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan yang dibutuhkan oleh anak. Oleh karena itu, baik dan tepat bagi setiap orang tua dan pendidik yang terlibat pada proses pembentukan ini, mengetahui, memahami perkembangan anak usia dini.

Sebagian gambaran yang diberikan oleh Montessori tentang peran guru dan pengaruh lingkungan terhadap perkembangan kecerdasan sebagai berikut:

- a. 80 % aktifitas bebas dan 20 % aktifitas yang diarahkan guru
- b. melakukan berbagai tugas yang mendorong anak untuk memikirkan tentang hubungan dengan orang lain
- c. menawarkan kesempatan untuk menjalin hubungan social melalui interaksi yang bebas

Pendapat Mantessori ini mendapat dukungan dari tokoh pendidikan Taman Siswa, Ki hadjar Dewantara, sangat meyakini bahwa suasana pendidikan yang baik dan tepat adalah dalam suasana kekeluargaan dan dengan prinsip asih (mengasahi), asah (memahirkan), asuh (membimbing). Anak bertumbuh kembang dengan baik kalau mendapatkan perlakuan kasih sayang, pengasuhan yang penuh pengertian dan dalam situasi yang damai dan harmoni.

Ki Hadjar Dewantara menganjurkan agar dalam pendidikan, anak memperoleh pendidikan untuk mencerdaskan (mengembangkan) pikiran, pendidikan untuk mencerdaskan hati (kepekaan hati nurani), dan pendidikan yang meningkatkan keterampilan.

Dapat disimpulkan bahwa Teori Learning by Playing & Playing for Learning sangat sesuai diterapkan di lembaga Taman Kanak-kanak. Belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar merupakan teori yang mempunyai pengaruh positif pada perkembangan anak didik karena dunia anak adalah dunia bermain ,menurut pendapat kak Seto Mulyadi.

Dengan demikian pembelajaran yang menyenangkan akan menghasilkan pertumbuhan dan perkembangan yang maksimal dalam dunia pendidikan yang diharapkan baik dari segi fisik motorik, bahasa, social emosional, intelektualnya, serta moral dan watak anak-anak didik kita.

DAFTAR PUSTAKA

Dewey, John. 2004. *Experience and Education*, alih bahasa John de Santo, Pendidikan dan Pengalaman, Penerbit: Kepel Press Yogyakarta

Dewantara, Ki Hajar. 1961. *Bagian Pertama: Pendidikan*. Jogjakarta: Madjelis Luhur Persatuan Taman Siswa

Mulyadi, Seto. -. Psikologi Pendidikan: dengan Pendekatan **Teori-teori** Baru dalam Psikologi.

Montessori, Maria. -. From Childhood To Adolescence (Dari Masa **Kanak-kanak** ke Masa Remaja).

Penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak

Mm. Novita Dwi Setyowati
TK Negeri Pembina Kota Kediri
mmnovita.dwi@gmail.com

Abstrak

Aspek perkembangan kognitif dalam memecahkan masalah adalah aspek utama yang harus dikembangkan dalam masa usia dini, mengingat anak usia dalam mencari pengalaman baru selalu berhubungan dengan kemampuan berpikirnya. Anak belajar melalui kegiatan bermain, melalui penerapan permainan kreatif mencari harta karun dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah pada anak, karena permainan ini merupakan permainan penggabungan dari mencari jejak (maze) dan puzzle. Tujuan penelitian Mendeskripsikan penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Kota Kediri. Metode dalam penelitian ini menggunakan: (1) Rancangan penelitian Tindakan kelas, melalui (a) Tahap perencanaan, (b) Tahap pelaksanaan, (c) Observasi kegiatan, (d) Refleksi; (2) Latar dan subjek penelitian anak kelompok B di TK Negeri Pembina Kota Kediri dengan jumlah murid 20 anak; (3) Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dari proses observasi, dokumentasi, tes; (4) Instrumen penelitian menggunakan rancangan kegiatan harian, skenario, media, dan lembar penilaian; (5) Analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus hitung rerata (mean) yang mengacu pada keaktifan anak dan keberhasilan anak pada penerapan permainan kreatif mencari harta karun. Hasil dari penelitian penerapan permainan kreatif mencari harta karun untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak di TK. Negeri Pembina Kota Kediri dilakukan dengan dua siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kreatif mencari harta karun dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak kelompok B TK Negeri Pembina Kota Kediri.

Kata kunci : Permainan Kreatif, Harta Karun, Memecahkan Masalah.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak pada rentang usia 0-6 tahun, pada usia ini anak memiliki potensi yang besar untuk berkembang sebagai suatu proses perubahan yang berkesinambungan secara progresif dari masa kelahirannya. Pada masa usia dini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan dari segi agama dan moral, motorik (motorik halus dan motorik kasar), kognitif, bahasa, sosial emosional dan juga kepribadiannya ke arah kemandirian dan keingintahuan intelektual yang lebih luas, sehingga anak memiliki keunikan tersendiri sebagai individu dengan pola perkembangannya sendiri. Anak merupakan subyek pembelajar yang aktif, sehingga dalam proses mencari pengalaman secara pribadi mendapat pengalaman fisik dan sosial saat berinteraksi dengan lingkungannya untuk memperoleh hal baru dari apa yang sudah anak kerjakan dalam proses berpikirnya (Ramli, 2005:71).

Anak mencari pengalaman untuk menemukan hal baru, dengan cara menggunakan dan mengembangkan kemampuan berpikir/ kognitif. Kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir, mengingat dan memecahkan masalah. Kemampuan kognitif anak merupakan kemampuan yang mendasar untuk memperoleh pengetahuan dalam mengolah informasi baru melalui proses asimilasi dan mengakomodasi kedalam struktur pengetahuan yang ada yang disebut skema Piaget dalam Ramli (2005 : 91).

Kemampuan berpikir atau kognitif anak sudah mulai terbentuk sejak anak lahir dan berkembang sesuai tingkatan usia, keberhasilan pemahaman anak dalam menerima informasi baru sangat ditentukan dari segi kemampuan berpikirnya. Kemampuan kognitif sangat penting untuk

dikembangkan melalui rangsangan pembelajaran yang menarik dan terbaru untuk meningkatkan kinerja otak anak dalam memperoleh pengetahuan dalam proses pembelajarannya.

Pembelajaran anak usia dini hendaknya mengembangkan kecerdasan anak, sehingga perlu disusun dan disesuaikan dengan kebutuhan anak. Adanya penataan lingkungan belajar yang kondusif juga dapat menciptakan suasana psikologis yang nyaman, bebas bergerak, menyenangkan, dan bukan hanya duduk di tempat yang sama sepanjang hari.

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak, (TK) saat ini dalam penerapannya masih ada sedikit kekurangan dari sistem bermain sambil belajar, pembelajaran banyak dilakukan dengan cara pemberian tugas pada anak, kegiatan pemberian tugas secara terus menerus akan membatasi keaktifan anak dalam belajarnya.

Pembelajaran di TK hendaknya diterapkan dengan sistem bermain sambil belajar, karena dunia anak adalah bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Hurlock,1978:320). Kegiatan bermain menurut para ahli memiliki ciri ciri sebagai berikut : (a) bermain selalu menyenangkan dan menikmati, (b) bermain tidak bertujuan ekstrinsik, (c) bermain bersifat nonliteral pura pura / tidak senyatanya (Garvey, dalam Musfiroh 2005:6).

Bermain merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan agama dan moral. motorik (motorik halus dan motorik kasar), kognitif, bahasa, sosial emosional dan juga kepribadiannya. Melalui aktivitas bermain itu, anak memiliki kesempatan

untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dalam kegiatan bermain sehingga anak merasa bebas dan dapat belajar secara aktif dalam mengeksplorasi hal baru dengan caranya sendiri. Anak memahami benda atau peristiwa baru berdasarkan teori yang telah dimilikinya untuk membangun dan mengolah teori dengan cara mempraktikkan keterampilannya, berdasarkan eksperimen yang dilakukan untuk memperoleh kesimpulan dari pemecahan masalah yang anak hadapi.

Kegiatan mengeksplorasi pengetahuan baru merupakan pemenuhan kebutuhan anak usia dini dalam pembelajaran. Guru perlu melihat tingkat kecerdasan anak dan karakteristiknya, terlebih anak yang belum berkembang kemampuan kognitifnya.

Berdasarkan hasil observasi awal dalam penilaian yang peneliti lakukan terhadap anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Kota Kediri, ditemukan beberapa permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan perkembangan kemampuan kognitif diantaranya kemampuan daya ingat anak, kemampuan konsentrasi anak, kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah.

Identifikasi permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran adalah aspek perkembangan kognitif yang berhubungan dengan kemampuan berpikir dalam memecahkan suatu masalah. Berdasarkan analisis dan daya dukung yang ada maka masalah yang segera mendapat solusi adalah aspek perkembangan kognitif yang berhubungan dengan kemampuan berpikir dalam memecahkan suatu masalah. Mengingat kemampuan kognitif merupakan kemampuan berpikir dalam menganalisis kasus dan membantu anak fokus dalam

mengerjakan atau melakukan sesuatu, hingga pekerjaan ini dikerjakan dalam waktu tertentu.

Faktor-faktor penyebab munculnya permasalahan perkembangan pada anak usia dini antara lain faktor keturunan yaitu karakteristik yang dibawa sejak lahir dan faktor lingkungan yang berasal dari luar diri anak (Ramli, 2005:80). Menurut Gunarsa (1997:37) faktor keturunan yang berpengaruh terhadap timbulnya sesuatu tingkah laku, dan faktor lingkungan yang mempengaruhi. Guru, orangtua dan teman sebaya merupakan faktor kedua dalam perkembangan anak, pentingnya stimulus dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan penjabaran deskripsi masalah dan faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak di atas maka alternatif pemecahan masalah dengan melakukan pendekatan kepada anak dengan cara mencermati aktivitas atau kegiatan yang disukainya, melakukan pendekatan pembelajaran menggunakan kegiatan yang disukai anak, menguatkan perhatian anak secara detail dan terfokus, menguatkan kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah dengan cara melakukan permainan kreatif mencari harta karun.

Permainan ini didesain secara khusus untuk melatih kemampuan memecahkan masalah pada anak yaitu dengan menggabungkan permainan maze (mencari jejak) dan menyusun puzzle, dimana anak harus melalui beberapa lintasan dan mengambil kepingan puzzle yang berisi potongan gambar pada setiap pos yang disediakan dan harus disusun kembali sebagai petunjuk untuk menemukan harta karun.

Berdasarkan beberapa alternatif pemecahan masalah yang telah disebutkan di atas, bisa dipilih satu alternatif pemecahan masalah yaitu; menguatkan kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah dengan cara mengerjakan permainan kreatif mencari harta karun, sehingga perlu diadakan penelitian dalam PTK ini yaitu Penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah pada Anak Kelompok B1 di TK Negeri Pembina Kota Kediri.

Pembelajaran di TK pada dasarnya dilakukan dengan kegiatan bermain sambil belajar, melalui penerapan permainan kreatif mencari harta karun anak akan belajar berpikir dalam memecahkan masalah pada saat melewati lintasan yang berbeda, serta pada saat menyusun puzzle untuk menemukan harta karunnya, selain itu permainan kreatif mencari harta karun termasuk permainan melatih otak khususnya otak kiri. Anak akan memiliki keterampilan perasaan, ketelitian, memiliki keuletan, berpikir logis, imajinasi dalam mencari dan menemukan harta karunnya, sehingga mampu meningkatkan fungsi kerja otak.

Manfaat permainan mencari harta karun adalah; (1) melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran. (2) memperkuat daya ingat. (3) memperkuat konsentrasi. (4) mengenalkan anak pada konsep "hubungan". (5) dengan memilih gambar dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri). (6) melatih menyelesaikan masalah (problem solving). *online*. 26 februari 2017 pk. 20.30 (*Definisi Fungsi Edu Toy - adekaedutoysandcraft.com*).

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk perbaikan pembelajaran.

Secara khusus bertujuan Mendeskripsikan penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak kelompok B I di TK Negeri Pembina Kota Kediri

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas atau memecahkan masalah pembelajaran di kelas atau di latar yang dilakukan secara bersiklus (Akbar, 2009:28)

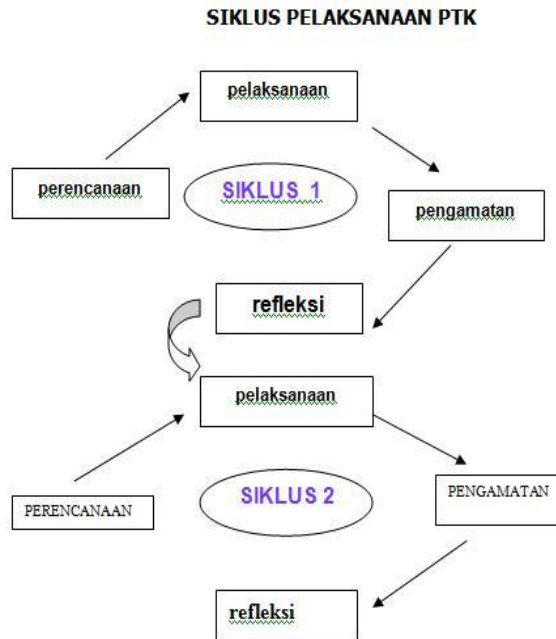
Model pelaksanaan PTK ini menggunakan model PTK guru sebagai peneliti dengan acuan model bersiklus PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart (1990) Sikhis Model Kurt Lewin ini menjadi acuan pokok para ahli generasi berikutnya, karena Lewin yang pertama mengenalkan PTK.

Model penelitian tindakan yang dikemukakan oleh Lewin terdiri atas: (1) perencanaan (planning), (2) tindakan (acting), (3) observasi (observing), (4) dan refleksi (reflecting) yang membentuk satu siklus langkah berurutan. Kemudian dikembangkan oleh model Kemmis & MC. Taggart (1990) menjadi lebih dari satu siklus.

Hal yang belum teratasi dalam siklus pertama dilanjutkan dalam siklus kedua, untuk perbaikan pada siklus pertama, karena pada proses implementasi pada siklus pertama dilakukan pengamatan terhadap dampak akibat tindakan, direfleksikan dan diambil keputusan untuk perbaikan apa saja dari siklus kedua. (Akbar, 2009:34).

Model pelaksanaan PTK ini menggunakan model PTK "guru menjadi

peneliti "dengan acuan model siklus PTK yang dikembangkan oleh model Kemmis & MC. Taggart (1990) dengan digambarkan pada lembar selanjutnya seperti berikut:



Pada setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi refleksi dan perbaikan. Penelitian tindakan kelas akan berakhir jika permasalahan penelitian sudah terpecahkan dan tujuan penelitian sudah tercapai. Peneliti merencanakan penelitian pada siklus satu sebagai berikut :

SIKLUS I

Siklus I terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi:

1. Perencanaan : Tahap perencanaan dimulai pada saat penyusunan proposal, peneliti memulai dengan tahapan sebagai berikut:
 - a. Mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan aspek perkembangan kognitif dalam memecahkan masalah pada anak

melalui wawancara dengan guru dan observasi pada anak.

- b. Menetapkan alasan memilih permasalahan pada aspek perkembangan kognitif dalam memecahkan masalah dan menganalisis faktor-faktor penyebabnya, merumuskan masalah secara jelas, menetapkan alternatif pemecahan masalah yang akan digunakan
 - c. Memilih pemecahan masalah dengan menjabarkan indikator untuk membuat rancangan tindakan yaitu penyusunan rancangan kegiatan harian, metode, media yang akan digunakan.
 - d. Membuat instrumen penelitian yaitu lembar observasi kegiatan pembelajaran dan lembar penilaian dari penjabaran indikator yang sudah dipilih.
2. Tindakan : Penerapan rancangan kegiatan harian dan skenario pembelajaran Penerapan Permainan kreatif Mencari Harta Karun Untuk Mengembangkan Kemampuan memecahkan masalah. Tema Rekreasi, sub tema tempat rekreasi dan perlengkapan rekreasi.
 3. Pengamatan : Peneliti mengadakan pengamatan pada waktu tindakan berjalan, mencatat permasalahan yang terjadi dalam siklus pertama.
 4. Refleksi : Mengkaji menyeluruh hasil dari tindakan yang telah diterapkan, berdasarkan data yang sudah terkumpul. Jika terdapat masalah pada saat refleksi siklus pertama maka dilakukan pengkajian melalui siklus berikutnya atau siklus II. Refleksi dilakukan terus menerus

selama observasi dan selesainya observasi. Dst.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan permainan kreatif mencari harta karun, kemampuan memecahkan masalah pada anak mengalami peningkatan.

Kemampuan memecahkan masalah pada anak meningkat dari siklus I ke siklus II, pada siklus I dengan perolehan persentase nilai 74 %, meningkat pada siklus II menjadi 89 %. Pada siklus II sudah mengalami peningkatan yaitu 15%. Peningkatan nilai pada siklus I dan siklus II ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Peningkatan Nilai Siklus I Dan II Kemampuan Memecahkan Masalah

Persentase Nilai Kemampuan Memecahkan masalah Siklus I	Persentase Nilai Kemampuan Memecahkan masalah Siklus II	Persentase Hasil Peningkatan Nilai Kemampuan Memecahkan masalah
74 %	89 %	15%

Persentase nilai kemampuan memecahkan masalah yang diperoleh anak pada siklus II menjelaskan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar. Indikator keberhasilan yang sudah dicapai dan dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar dalam kemampuan memecahkan masalah meningkat sebesar 15%.

SIMPULAN

Berdasarkan paparan data hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan

maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

Implementasi Penerapan permainan kreatif mencari harta karun untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak kelompok B1 di TK Negeri Pembina Kota Kediri adalah melalui tahap tahap sebagai berikut :

1. Anak dibagi menjadi 3 kelompok, situ kelompok anggotanya 6-7 anak
2. Anak masuk pada pos 1 dengan berjalan melewati garis keseimbangan dan mengambil keping puzzle ke 1
3. Anak masuk pos 2 dengan merangak melewati terowongan dan mengambil keping puzzle ke 2
4. Anak masuk pos 3 dengan engklek mengikuti jejak kaki dan mengambil keping puzzle ke 3
5. Anak masuk pos 4 dengan berlari zigzag melewati rintangan dan mengambil keeping puzzle ke 4
6. Anak menata kepingan puzzle yang diambil dari tiap pos
7. Anak mengambil harta karun dari dalam peti sesuai gambar puzzle yang telah terbentuk.

Pada siklus I hasil pembelajaran anak adalah 74% dikarenakan tidak adanya petunjuk pada setiap kepingan puzzle membuat anak kesulitan dalam menyusun gambar menjadi bentuk utuh dengan benar, lintasan yang dilalui anak dalam mencari harta karun kurang jelas sehingga anak kesulitan melewati lintasan dg benar.

Pada siklus II hasil pembelajaran anak adalah 89% dikarenakan pada siklus II ini peneliti memperbaiki media yg digunakan yaitu menyiapkan kepingan puzzle dengan petunjuk angka dan menyiapkan lintasan yang jelas untuk dilalui anak.

Penerapan permainan kreatif mencari harta karun mampu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak kelompok B1 di Tk Negeri Pembina Kota Kediri dengan peningkatan 15% dan dinyatakan berhasil untuk menyampaikan tujuan.

DAFTAR RUJUKAN

Akbar, Sakdun. 2009. *Prosedur Penyusunan Laporan dan Artikel Hasil Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta : Cipta Media Aksara.

Gunarsa, Singgih. 1981. *Dasar Dan Teori Perkembangan Anak*. Jakarta : PT BPK Gunung Mulia.

Hurlock, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak jilid 1*. Jakarta : PT. Gelora Aksara Pratama..

Musfiroh, tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Depdiknas.

Ramli, Mochamad. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

-. 2017. *Definisi Fungsi Edu Toy – adekaedutoysandcraft.com*) diakses Febuari 2017.

Meningkatkan Kemampuan Dasar Kognitif Melalui Permainan “*Rainbowling*” Pada Anak Kelompok B-1 Tk Islam Al Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri

Suwarti

Tk Islam Al Falah Kecamatan Pesantren

Kota Kediri

drasuwartimpd@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan pengembangan anak kelompok B-1 TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri, ditemukan rendahnya informasi anak tentang cabang olahraga terutama olahraga bowling, serta kurang antusias dan semangat dalam kegiatan belajar mengajar yang kemungkinan disebabkan cara penyampaian pendidik yang kurang menarik dan cenderung pasif untuk anak-anak. Sesuai permasalahan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang menarik, efektif, dan menyenangkan sehingga dapat mengembangkan kemampuan dasar kognitif anak. Melalui Permainan *Rainbowling* diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dasar kognitif anak dengan mudah dan anak tidak merasa bosan. Bentuk tindakan yang akan dilakukan yaitu dengan melalui Permainan “*Rainbowling*” dapat mengembangkan kemampuan dasar kognitif pada anak didik karena melalui permainan ini anak tidak merasa bosan dan memberi kesempatan anak untuk aktif. Berdasarkan latar belakang yang terjadi, penulisan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bahwa melalui Permainan “*Rainbowling*” dapat meningkatkan kemampuan dasar kognitif pada anak kelompok B-1 TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B-1 TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren tahun pelajaran 2015-2016 yang beralamatkan di Jl. Brigjend. Pol. Imam Bachri No.123 Kota Kediri, dengan jumlah anak didik 21 anak terdiri dari 7 anak perempuan dan 14 anak laki-laki. Anak didik ini menjadi sasaran dan sekaligus sebagai sumber data penelitian. Berdasarkan data di atas, ketuntasan kemampuan dasar kognitif anak didik mengalami peningkatan. Hal tersebut nampak dari prosentase ketuntasan kemampuan dasar kognitif anak didik pada pratindakan dan pada siklus I yang hanya mencapai 66,7%. Kemudian kemampuan dasar kognitif anak didik mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 85,7%. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui Permainan *Rainbowling* dapat mengembangkan kemampuan dasar kognitif anak didik kelompok B-1 TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri Tahun Ajaran 2015/2016. Selain itu minat anak untuk memahami konsep berhitung semakin meningkat setelah dilakukan dengan permainan Permainan *Rainbowling*.

Kata Kunci: Kemampuan Kognitif, Permainan *Rainbowling*, Anak Kelompok B

PENDAHULUAN

Kemampuan dasar kognitif (*Logical Mathematical*) merupakan salah satu aspek penting dalam usia taman kanak-kanak. Usia taman kanak-kanak merupakan usia anak mengenal, memahami, dan mengeksplorasi sesuatu yang baru. Dalam mengenal, memahami, dan mengeksplorasi sesuatu anak pasti menggunakan kognitif dalam mengolah informasi dan pengetahuan yang didapat, sehingga anak usia taman kanak-kanak cenderung aktif dalam mengeksplorasi. Dengan kemampuan dasar kognitif dimaksudkan agar anak dapat mengembangkan daya pikirnya, dapat memahami bilangan sederhana, serta mampu memahami konsep dasar matematika sederhana. *Logical Mathematical* berkaitan dengan hal yang sangat luas dalam kehidupan sehari-hari antara lain rasio/logika atau pengembangan daya berhitung, berhitung, ilmu ukur, memahami konsep-konsep dasar matematika sederhana, dan lain-lain.

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan pengembangan anak kelompok B-1 TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri, ditemukan rendahnya informasi anak tentang cabang olahraga terutama olahraga bowling, serta kurang antusias dan semangat dalam kegiatan belajar mengajar yang kemungkinan disebabkan cara penyampaian pendidik yang kurang menarik dan cenderung pasif untuk anak-anak. Sesuai permasalahan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang menarik, efektif, dan menyenangkan sehingga dapat mengembangkan kemampuan dasar kognitif anak. Melalui Permainan *Rainbowling* diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dasar kognitif anak dengan mudah dan anak tidak merasa bosan.

Bentuk tindakan yang akan dilakukan yaitu dengan melalui Permainan “*Rainbowling*” dapat mengembangkan kemampuan dasar kognitif pada anak didik karena melalui permainan ini anak tidak merasa bosan dan memberi kesempatan

anak untuk aktif. Berdasarkan latar belakang yang terjadi, penulisan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bahwa melalui Permainan “*Rainbowling*” dapat meningkatkan kemampuan dasar kognitif pada anak kelompok B-1 TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri.

KAJIAN PUSTAKA

Karakteristik Anak Taman Kanak-kanak pada umumnya adalah anak yang selalu bergerak, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi, senang berbicara.

Menurut Clark, karakteristik anak prasekolah adalah mempunyai pemikiran yang sangat logis, selalu ingin bersenang-senang dan bermain, kreatif, dan mampu menceritakan apa yang sedang mereka lakukan. Yang dimaksud anak prasekolah adalah mereka yang berusia 3-6 tahun (Bichler dan Snowman 1993, dalam Patmonodewo, 2000).

Proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak harus mengacu pada karakteristik anak sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Dengan mengetahui/memahami karakteristik anak akan membantu pendidik menemukan/menciptakan model pembelajaran yang sesuai dengan menarik minat anak. Oleh karena itu model pembelajaran yang sesuai dan diminati anak harus dirancang secara seksama sehingga dalam proses belajar mengajar dapat memberikan kesempatan belajar yang menyenangkan bagi anak.

Menghubungkan kemampuan yang diharapkan dengan pekerjaan atau kehidupan sehari-hari menjadikan anak didik semakin akrab/dekat dengan lingkungannya sehingga mampu menguasai suatu konsep yang abstrak melalui pengalaman belajar yang konkrit. Bermain merupakan satu dari sekian macam karakteristik anak taman kanak-kanak yang

sangat efektif untuk mengembangkan atau mendukung semua aspek perkembangan anak, baik aspek bidang pengembangan pembiasaan yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, dan kemandirian maupun aspek bidang pengembangan kemampuan dasar yang meliputi kemampuan kognitif (*logical mathematical*), berbahasa, seni, maupun fisik motorik. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungannya, mempelajari segala sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapinya.

Sedangkan menurut Hetherington dan Parke (1990, dalam Moeslichtoen, 2005) menegemukakan bahwa fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif (*logical mathematical*), dan sosial anak.

Selain itu motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, karena peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi belajar yang tinggi. Oleh karena itu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran guru harus mampu membangkitkan motivasi belajar anak sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Mulyasa, 2006). Karena itu pendidik harus memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan diri secara kreatif karena hal ini akan menimbulkan gairah untuk belajar. Banyak sekali bentuk model pembelajaran yang berkembang saat ini dan masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda. Pendidik dapat memilih model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik yang berbeda. Pendidik dapat memilih model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakter anak didiknya untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Logical Mathematical

Menurut Piaget seorang ahli dalam bidang biologi dan kemudian tertarik dengan ilmu pengetahuan, proses belajar dan cara berpikir mengemukakan bahwa

logical mathematical merupakan salah satu cara bagaimana anak mengetahui sesuatu. Kategori ini meliputi pengertian tentang angka, klasifikasi, waktu, dan ruang. Tipe pengetahuan ini menunjukkan adanya proses mental yang dikaitkan dengan hadirnya benda secara fisik. Misalnya seorang yang melihat 2 batang pensil sekaligus dan anak dapat mengatakan “dua pensil”. Hal ini dapat terjadi karena anak menggunakan suatu konstruksi mental. Berarti anak dapat memahami pemikirannya terhadap dua buah pensil dengan cara “one to one correspondence” (Patmonodewo, 2000).

Untuk dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan *logical mathematical*, Freeman (1996, dalam Patmonodewo, 2000) mengungkapkan cara merangsang *logical mathematical* anak yaitu bermain dengan air untuk memperoleh ide tentang mengisi gelas, mengapung, tenggelam, dan lain-lain. Ketika mengisi gelas dengan air akan membangkitkan ide-ide anak tentang jumlah (banyaknya benda), bermain dengan adonan tepung, meremas adonan, dan membagi-bagi adonan.

Permainan Rainbowling

Permainan *Rainbowling* merupakan permainan yang terinspirasi dari olah raga/permainan bowling. *Rainbowling* berasal dari kata *rainbow* yang berarti pelangi dan bowling, jadi *rainbowling* merupakan bowling pelangi. Bowling adalah jenis olahraga atau permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola khusus menggunakan satu tangan. Bola bowling akan digelindingkan ke pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas (Wikipedia, 2015).

Permainan *Rainbowling* tercipta dengan bahan sederhana, mudah didapat, dan ramah lingkungan karena memanfaatkan sampah plastik. Permainan bowling yang menggunakan pin sebanyak 10 buah, sama halnya dengan Permainan *Rainbowling* menggunakan pin sebanyak

10 buah yang terbuat dari botol bekas air mineral, sedangkan bola terbuat dari kertas bekas dan tas plastik bekas yang disatukan dibentuk seperti bola. Cara memainkan Permainan *Rainbowling* yaitu dengan menggelindingkan bola (kumpulan kertas dan tas plastik bekas) ke arah pin (botol bekas air mineral yang dibungkus kertas lipat berwarna warni). Permainan *Rainbowling* dapat dimainkan oleh anak berusia 5-6 tahun.

1. Alat dan Bahan Pembuatan Permainan *Rainbowling*
 - a. Botol bekas minuman susu sapi murni
 - b. Kertas lipat ukuran 16x16 cm
 - c. Kertas bertuliskan angka 1-10
 - d. Gunting
 - e. Isolasi
 - f. Tas plastik bekas
 - g. Kertas

2. Mekanisme Penggunaan Permainan *Rainbowling*

Penggunaan Permainan *Rainbowling* sama halnya dengan permainan bowling, botol-botol bekas yang sudah diisi kertas lipat berwarna dan ditempel angka ditata berdiri berpola segitiga bila dilihat dari atas, lalu bola digelindingkan dan ditujukan pada pin/botol-botol bekas. Setiap anak berkesempatan/berpeluang untuk 3 kali menggelindingkan bola jika gelinding pertama dan kedua gagal. Jarak antara anak dengan botol pin terdepan sekitar 3 meter.

Hubungan Permainan *Rainbowling* dengan Perkembangan Kognitif Anak

Penggunaan Permainan *Rainbowling* sama halnya dengan permainan bowling yang sesungguhnya, bola digelindingkan dan ditujukan pada pin/botol-botol bekas. Sambil menata botol, pendidik bisa melakukan tanya jawab dengan anak tentang warna dan jumlah botol. Seperti, “Berapa jumlah botol berwarna merah, warna kuning, dan warna

biru?” setelah anak menjawab pendidik bisa menanyakan “Jika ketiganya dijumlahkan maka berapa jumlahnya?” Dari tanya jawab inilah anak diajak untuk berpikir dan memahami konsep penjumlahan. Setelah anak menggelindingkan bola ke arah pin dan ada beberapa pin yang jatuh oleh bola, pendidik bisa melakukan tanya jawab, “Berapa jumlah botol yang berdiri? Setelah dilempar bola, ada berapa botol yang jatuh? Dan berapa sisa botol yang berdiri sekarang?” dari tanya jawab inilah anak diajak untuk berpikir tentang konsep pengurangan.

Dari permainan ini anak dapat memahami konsep berhitung sederhana dan menunjang perkembangan kepekaan panca indera dengan menyebutkan dan pengenalan tentang warna, selain itu dengan melemparkan bola ke arah botol dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak. Seperti yang dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 2.1
Aspek Perkembangan Anak yang Dapat Dikembangkan melalui Permainan *Rainbowling* berdasarkan “Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar serta Indikator Pencapaian Perkembangan Anak Kelompok B”

No	Aspek Perkembangan	Kompetensi dasar	Indikator
1	Nilai Agama dan Moral	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar.	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar.
2	Sosial Emosional	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan.

3	Kognitif	3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, dan ciri lainnya)	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, pola, fungsi, sifat, dan ciri yang lainnya.
		4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan lima seri atau lebih, bentuk, ukuran, warna, atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda.
4	Bahasa	3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya.
		4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan.
5	Fisik motorik	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan.
		4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu terampil menggunakan tangan kanan

		kasar dan halus	dan kiri dalam berbagai aktifitas.
6	Seni	3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	Menghargai penampilan karya seni anak lain (misal dengan bertepuk tangan dan memuji)
		4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media.	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain.

METODE PENELITIAN

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B-1 TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren tahun pelajaran 2015-2016 yang beralamatkan di Jl. Brigjend.Pol. Imam Bachri No.123 Kota Kediri, dengan jumlah anak didik 21 anak terdiri dari 7 anak perempuan dan 14 anak laki-laki. Anak didik ini menjadi sasaran dan sekaligus sebagai sumber data penelitian.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Penelitian Tindakan Kelas karena menggambarkan bagaimana suatu pembelajaran yang diterapkan guru sekaligus peneliti mendapatkan hasil yang ingin dicapai, dengan model rancangan yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan Taggart (dalam Sulastri 2012) dengan 2 siklus pelaksanaan. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan perefleksian. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu:

1. Penyusunan Rencana Tindakan

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan penelitian, dan membuat rencana tindakan,

termasuk di dalamnya perangkat pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini akan dilaksanakan proses pembelajaran sebagaimana yang telah direncanakan dengan menggunakan media Permainan *Rainbowling* dengan metode tanya jawab, demonstrasi, dan praktik langsung.

3. Pengamatan/Observasi

Observasi dilaksanakan saat pembelajaran berlangsung. Observasi dilaksanakan terhadap aktivitas anak didik pada saat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi anak didik.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan setelah tindakan, untuk mengevaluasi hasil belajar dan hasil observasi serta menganalisa hasil belajar dan hasil observasi. Jika ada kekurangan maka perbaikan akan dilakukan pada siklus berikutnya.

Penelitian yang dilakukan pada anak didik kelompok B-1 TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan langkah-langkah sebagai berikut:

SIKLUS I

a. Penyusunan Rencana Tindakan

Penyusunan rencana tindakan ini dilakukan dengan:

- 1) Mempersiapkan Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 2) Mempersiapkan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)
- 3) Mempersiapkan materi dengan Permainan *Rainbowling*
- 4) Mempersiapkan format penilaian kemampuan dasar kognitif

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada penelitian siklus I peneliti menjelaskan tentang Permainan *Rainbowling*, memberikan contoh cara

bermain Permainan *Rainbowling* dengan metode demonstrasi. Setiap setelah melempar bola dan mengenai sasaran, dilakukan tanya jawab tentang jumlah sasaran yang roboh dan sisa yang masih berdiri agar anak lebih paham tentang konsep dasar berhitung pengurangan, anak menata kembali sasaran (botol) yang roboh sesuai pola pin bowling yaitu berbentuk segitiga.

c. Observasi

Peneliti melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perubahan kemampuan dasar kognitif anak. Hasil observasi tersebut akan mempengaruhi tindakan selanjutnya.

d. Refleksi

Refleksi merupakan tahapan untuk memproses data atau masukan yang diperoleh pada saat observasi. Tujuan dari refleksi adalah memperoleh data yang menunjukkan perubahan kemampuan dasar kognitif dan mengubah perencanaan pada siklus berikutnya untuk peningkatan kemampuan dasar kognitif anak.

SIKLUS II

a. Penyusunan Rencana Tindakan

Penyusunan rencana tindakan ini dilakukan dengan:

- 1) Mempersiapkan Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 2) Mempersiapkan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)
- 3) Mempersiapkan materi dengan Permainan *Rainbowling*
- 4) Mempersiapkan format penilaian kemampuan dasar kognitif

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada penelitian siklus II, peneliti menanyakan kembali tentang Permainan *Rainbowling*, peneliti juga bertanya tentang jumlah sasaran yang roboh pada setiap anak untuk melatih daya ingat anak. Kemudian peneliti

melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan Permainan *Rainbowling* seperti siklus sebelumnya.

c. Observasi

Peneliti melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perubahan kemampuan dasar kognitif anak pada siklus II. Hasil observasi tersebut akan mempengaruhi tindakan selanjutnya.

d. Refleksi

Refleksi pada penelitian siklus II ini terjadi perubahan kemampuan dasar kognitif yang signifikan ke arah yang positif.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini berupa unjuk kerja anak dan observasi pada pendidik.

1. Observasi

Observasi merupakan suatu pengamatan secara sistematis terhadap perilaku yang nampak pada objek. Observasi dilakukan pada pendidik saat kegiatan berlangsung. Data yang diperoleh dari instrumen observasi akan menjadi landasan refleksi pada siklus I dan II. Instrumen observasi dalam penelitian tindakan kelas ini hanya terdiri dari lembar observasi guru/pendidik.

2. Unjuk Kerja

Lembar hasil pengamatan berikutnya adalah lembar hasil unjuk kerja anak didik. Unjuk kerja merupakan penilaian berdasarkan keaktifan anak didik dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan ketentuan ketuntasan perkembangan anak adalah apabila anak didik telah mencapai 75% perkembangan kemampuan dasar kognitif daripada kemampuan sebelumnya.

Teknik analisis data berisi mengenai proses, hasil, dan hambatan yang dijumpai selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu cara yang dipergunakan untuk

mengolah data dan hasil penelitian yang diperoleh, sehingga dapat diambil kesimpulannya. Prosedur analisis data dalam penelitian ini adalah:

1. Menghitung distribusi frekuensi tanda bintang (★) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\bar{F}}{F} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Hasil prosentase anak yang mendapat bintang (★) tertentu

F = Jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

N = Jumlah keseluruhan anak

2. Membandingkan ketuntasan belajar anak didik dalam hal kemampuan dasar kognitifnya, mulai dari pra tindakan, siklus I dan II.

Keseluruhan rencana pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama kurang lebih 2 minggu. Rencana jadwal penelitian ini dibuat agar penelitian tindakan kelas ini dapat terprogram dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model rancangan yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model Kemmis dan Taggart (dalam Sulastris, 2012) dengan 2 siklus pelaksanaan. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Adapun deskripsi setiap siklus adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Tindakan pada Siklus I

a. Perencanaan

Peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM)

- 2) Mempersiapkan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)
- 3) Mempersiapkan materi dengan Permainan *Rainbowling*
- 4) Mempersiapkan format penilaian kemampuan dasar kognitif

b. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan siklus I, 21 anak didik kelompok B-1 TK Islam Al-Falah hadir. Pada tahap ini peneliti menerapkan kegiatan sesuai dengan persiapan yang telah direncanakan sebelumnya yaitu mengacu pada RPPM dan RPPH yang telah disusun. Secara garis besar kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran dalam siklus I ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- 2) Guru menjelaskan bahan yang digunakan untuk membuat Permainan *Rainbowling*
- 3) Guru aktif dalam memberikan contoh bermain Permainan *Rainbowling*
- 4) Guru aktif melakukan tanya jawab seputar hasil yang didapat setelah melempar bola dalam kegiatan Permainan *Rainbowling*
- 5) Guru memotivasi anak dalam melaksanakan kegiatan bermain Permainan *Rainbowling*

c. Observasi

Pada tahap observasi siklus I ini, peneliti melakukan observasi sesuai dengan format

yang telah dibuat. Hal ini bertujuan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran tentang perkembangan proses pembelajaran yang terjadi. Observasi dilakukan pada anak didik kelompok B-1 dan pada peneliti/guru. Adapun hasil observasi tersebut pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.1
Lembar Hasil Observasi pada Guru dalam Kegiatan Mengembangkan Kemampuan Dasar Kognitif Anak Didik melalui Permainan *Rainbowling* pada Siklus I

No	Item observasi	Ya	Tidak
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		✓
2	Guru menjelaskan bahan yang digunakan untuk membuat Permainan <i>Rainbowling</i>		✓
3	Guru aktif dalam memberikan contoh bermain Permainan <i>Rainbowling</i>	✓	
4	Guru aktif melakukan tanya jawab seputar hasil yang didapat setelah melempar bola dalam kegiatan Permainan <i>Rainbowling</i>	✓	
5	Guru memotivasi anak dalam melaksanakan kegiatan bermain Permainan <i>Rainbowling</i>		✓

Tabel 4.2
Lembar Penilaian Perkembangan Kemampuan Dasar Kognitif Anak Didik pada Siklus I

No	Nama Anak	Nilai perkembangan anak didik					Kriteria ketuntasan minimal
		★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	
		★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	

					Tuntas	Belum tuntas	
1	Amel			✓	✓		
2	Aar			✓	✓		
3	Atta		✓			✓	
4	Dhea		✓			✓	
5	Delvin				✓	✓	
6	Dimas			✓		✓	
7	Andika		✓			✓	
8	Vano			✓		✓	
9	Satria			✓		✓	
10	Rafi			✓		✓	
11	Nara			✓		✓	
12	Salsa				✓	✓	
13	Bella			✓		✓	
14	Vino	✓				✓	
15	Zulfi			✓		✓	
16	Teguh		✓			✓	
17	Fahry		✓			✓	
18	Niken				✓	✓	
19	Azka		✓			✓	
20	Shafa			✓		✓	
21	Kanza			✓		✓	
Jumlah		1	6	11	3	14	7
Prosentase		4,9%	28,5%	52,4%	14,2%	66,7%	33,3%

Prosentase hasil perkembangan kemampuan dasar kognitif anak tersebut diperoleh dari:

- 1) Kelompok anak belum berkembang:

$$P = \frac{a}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{1}{21} \times 100\% = 4,9\%$$

- 2) Kelompok anak mulai berkembang:

$$P = \frac{b}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{6}{21} \times 100\% = 28,5\%$$

- 3) Kelompok anak berkembang sesuai harapan:

$$P = \frac{c}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{11}{21} \times 100\% = 52,4\%$$

- 4) Kelompok anak berkembang sangat baik:

$$P = \frac{d}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{3}{21} \times 100\% = 14,2\%$$

- 5) Prosentase ketuntasan anak:

$$P = \frac{a}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{14}{21} \times 100\% = 66,7\%$$

- 6) Prosentase ketidak tuntas anak:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{7}{21} \times 100\% = 33,3\%$$

d. Refleksi

Berdasar hasil unjuk kerja pada siklus I menunjukkan bahwa peneliti/guru telah aktif dalam memberikan contoh bermain Permainan *Rainbowling*, aktif dalam melakukan tanya jawab seputar hasil yang didapat setelah melempar bola dalam kegiatan Permainan *Rainbowling*, namun peneliti/guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran, belum menjelaskan bahan yang digunakan untuk membuat Permainan *Rainbowling*, dan kurang dalam memotivasi anak dalam melaksanakan kegiatan bermain Permainan *Rainbowling*.

Sedangkan perkembangan kemampuan dasar kognitif anak didik kelompok B-1 yang telah diupayakan melalui permainan Permainan *Rainbowling* dapat dilihat berdasarkan prosentase ketuntasan belajar pada siklus I, yaitu 33,3% prosentase ketidaktuntasan sedangkan 66,7% adalah prosentase ketuntasan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan pada siklus I belum dapat meningkatkan kemampuan dasar kognitif anak didik, sehingga perlu perbaikan pada siklus II.

2. Pelaksanaan Tindakan pada Siklus II

a. Perencanaan

Peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 2) Mempersiapkan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)
- 3) Mempersiapkan materi dengan Permainan *Rainbowling*
- 4) Mempersiapkan format penilaian kemampuan dasar kognitif

b. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan siklus I, 21 anak didik kelompok B-1 TK Islam Al-Falah hadir. Pada tahap ini peneliti menerapkan kegiatan sesuai dengan persiapan yang telah direncanakan sebelumnya yaitu mengacu pada RPPM dan RPPH yang telah disusun. Secara garis besar kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran dalam siklus II ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- 2) Guru menjelaskan bahan yang digunakan untuk membuat Permainan *Rainbowling*
- 3) Guru aktif dalam memberikan contoh bermain Permainan *Rainbowling*
- 4) Guru aktif melakukan tanya jawab seputar hasil yang didapat setelah melempar bola dalam kegiatan Permainan *Rainbowling*
- 5) Guru memotivasi anak dalam melaksanakan kegiatan bermain Permainan *Rainbowling*

c. Observasi

Pada tahap observasi siklus II ini, peneliti melakukan observasi sesuai dengan format yang telah dibuat. Hal ini bertujuan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran tentang perkembangan proses pembelajaran yang terjadi setelah pelaksanaan siklus I. Observasi dilakukan pada anak didik kelompok B1 dan pada peneliti/ guru. Adapun hasil observasi tersebut pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.3
Lembar Hasil Observasi pada Guru dalam Kegiatan Mengembangkan Kemampuan Dasar Kognitif Anak Didik melalui Permainan *Rainbowling* pada Siklus II

No	Item observasi	Ya	Tidak
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
2	Guru menjelaskan bahan yang digunakan untuk membuat Permainan <i>Rainbowling</i>	✓	
3	Guru aktif dalam memberikan contoh bermain Permainan <i>Rainbowling</i>	✓	
4	Guru aktif melakukan tanya jawab seputar hasil yang didapat setelah melempar bola dalam kegiatan Permainan <i>Rainbowling</i>	✓	
5	Guru memotivasi anak dalam melaksanakan kegiatan bermain Permainan <i>Rainbowling</i>	✓	

Tabel 4.4
Lembar Penilaian Perkembangan Kemampuan Dasar Kognitif Anak Didik pada Siklus II

No	Nama Anak	Nilai perkembangan anak didik					Kriteria ketuntasan minimal	
		★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	Tuntas	Belum tuntas
		★	★★	★★★	★★★★	★★★★★		

1	Amel				✓	✓	
2	Aar				✓	✓	
3	Atta			✓		✓	
4	Dhea			✓		✓	
5	Delvin				✓	✓	
6	Dimas			✓		✓	
7	Andika	✓					✓
8	Vano			✓		✓	
9	Satria			✓		✓	
10	Rafi		✓				✓
11	Nara			✓		✓	
12	Salsa				✓	✓	
13	Bella			✓		✓	
14	Vino	✓					✓
15	Zulfi				✓	✓	
16	Teguh			✓		✓	
17	Fahry			✓		✓	
18	Niken			✓		✓	
19	Azka			✓		✓	
20	Shafa			✓		✓	
21	Kanza				✓	✓	
Jumlah		1	2	12	6	18	3
Prosentase		4,9%	9,5%	57,1%	28,5%	85,7%	14,3%

Prosentase hasil perkembangan kemampuan dasar kognitif anak tersebut diperoleh dari:

- 1) Kelompok anak belum berkembang:

$$P = \frac{3}{18} \times 100\%$$

$$P = \frac{1}{4} \times 100\% = 4,9\%$$

- 2) Kelompok anak mulai berkembang:

$$P = \frac{12}{18} \times 100\%$$

$$P = \frac{2}{3} \times 100\% = 9,5\%$$

- 3) Kelompok anak berkembang sesuai harapan:

$$P = \frac{6}{18} \times 100\%$$

$$P = \frac{1}{3} \times 100\% = 57,1\%$$

- 4) Kelompok anak berkembang sangat baik:

$$P = \frac{6}{18} \times 100\%$$

$$P = \frac{1}{3} \times 100\% = 28,5\%$$

- 5) Prosentase ketuntasan anak:

$$P = \frac{15}{18} \times 100\%$$

$$P = \frac{15}{18} \times 100\% = 85,7\%$$

- 6) Prosentase ketidak tuntasan anak:

$$P = \frac{3}{18} \times 100\%$$

$$P = \frac{1}{3} \times 100\% = 14,3\%$$

d. Refleksi

Berdasar hasil unjuk kerja pada siklus II menunjukkan bahwa peneliti/guru telah aktif dalam memberikan contoh bermain *Rainbowling Game*, aktif dalam melakukan tanya jawab seputar hasil yang didapat setelah melempar bola dalam kegiatan Permainan *Rainbowling*, peneliti/guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan bahan yang digunakan untuk membuat Permainan *Rainbowling*, dan memotivasi anak dalam melaksanakan kegiatan bermain Permainan *Rainbowling*.

Sedangkan perkembangan kemampuan dasar kognitif anak didik kelompok B1 yang telah diupayakan melalui permainan Permainan *Rainbowling* dapat dilihat berdasarkan prosentase ketuntasan belajar pada siklus II. Anak mengalami perkembangan daripada siklus I.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan yang dilakukan, kemampuan dasar kognitif anak didik yang diupayakan melalui permainan Permainan *Rainbowling* pada anak didik kelompok B-1 TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri mengalami peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya. Peningkatan kemampuan dasar kognitif anak didik dapat dilihat dari tabel perbandingan perolehan hasil belajar anak serta tabel hasil ketuntasan belajar anak didik sebagai berikut:

Tabel 4. 5
 Hasil Penilaian Kemampuan Dasar Kognitif Anak Didik Kelompok B-1 TK Islam Al-Falah Pesantren Sebelum dan Sesudah Tindakan

No	Hasil Penilaian	Pra Tindakan	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II
1	★	4,9%	4,9%	4,9%
2	★★	28,5%	28,5%	9,5%
3	★★★	52,4%	52,4%	57,1%
4	★★★★	14,2%	14,2%	28,5%
Jumlah		100%	100%	100%

Tabel 4.6
 Hasil Ketuntasan Kemampuan Dasar Kognitif Anak Didik Kelompok B-1 TK Islam Al-Falah Pesantren Sebelum dan Sesudah Tindakan

Siklus	Jumlah Anak Didik		Prosentase Ketuntasan
	Belum Tuntas	Tuntas	
I	7	14	66,7%
II	3	18	85,7%

Berdasarkan data di atas, ketuntasan kemampuan dasar kognitif anak didik mengalami peningkatan. Hal tersebut nampak dari prosentase ketuntasan kemampuan dasar kognitif anak didik pada pratindakan dan pada siklus I yang hanya mencapai 66,7%. Kemudian kemampuan dasar kognitif anak didik mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 85,7%.

2. Pengambilan Simpulan

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui Permainan *Rainbowling* dapat mengembangkan kemampuan dasar kognitif anak didik kelompok B-1 TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri Tahun Ajaran 2015-2016, sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian ini diterima.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui Permainan *Rainbowling* dapat mengembangkan kemampuan dasar kognitif anak didik kelompok B-1 TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri Tahun Ajaran 2015/2016.

Selain itu minat anak untuk memahami konsep berhitung semakin meningkat setelah dilakukan dengan permainan Permainan *Rainbowling*.

Saran

1. Bagi Guru

Hasil prestasi belajar anak didik yang telah dicapai dalam penelitian ini hendaknya tetap diperhatikan bahkan ditingkatkan. Peningkatan hasil belajar sebaiknya tidak hanya pada kemampuan kognitif tetapi juga semua aspek perkembangan dengan media dan metode pembelajaran yang lebih menarik.

2. Bagi Anak Didik

Diharapkan dengan media ataupun metode pembelajaran yang menarik dan inovatif anak lebih aktif, kreatif, nyaman, aman, dan mudah dalam menerima materi pembelajaran sehingga kemampuan yang diharapkan dapat tercapai dengan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Moeslichatoen.2005. *Metode Pengajaran Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik
 Mulyasa, E. 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya

Patmonodewo, Soemiarti Utami. 1996.
Cerdas dan Cemerlang. Jakarta:
PT. Gramedia Pustaka Utama

Sulastri.2012. *Mengembangkan Fisik
Motorik Kasar Anak melalui Gerak
Tari pada Siswa Kelompok B di TK
Dharma Wanita Pakunden I Kota*

Kediri.Skripsi tidak diterbitkan.
Kediri: Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan UNP Kediri

Wikipedia. 2015. *Bowling*, (online),
(<http://id.m.wikipedia.org/wiki/Boling>),
diakses tanggal 19 April 2016

Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Parenting Senam Masal Ibu dan Anak Pada Anak Usia Dini TK Dharma Wanita Bangsal Kecamatan Pesantren Kota Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018

S. Edy Subroto

TK Dharma Wanita Bangsal
Kota Kediri

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa Berdasarkan pengamatan yang terjadi, rendahnya kemampuan motorik kasar anak tersebut dikarenakan belum maksimalnya pihak sekolah melaksanakan program pembelajaran yang melibatkan komponen wali murid. Permasalahan penelitian ini adalah Apakah dengan program parenting senam masal ibu dan anak dapat meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini TK Dharma Wanita Bangsal Kecamatan Pesantren Kota Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018. Penelitian Tindakan Kelas ini juga termasuk penelitian diskriptif karena menggambarkan bagaimana suatu pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang ingin dicapai. Penelitian Tindakan Sekolah dengan subyek penelitian ibu dan anak diTKDharma Wanita Bangsal Kecamatan Pesantren Kota Kediri ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Dari hasil pelaksanaan siklus II yang sebesar 85,71% menunjukkan peningkatan motorik kasar anak usia dini sudah mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil penelitian tindakan sekolah yang dilakukan di TK Dharma Wanita Bangsal Kecamatan Pesantren Kota Kediri dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan parenting senam masal ibu dan anak dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini di TK Dharma Wanita Bangsal Kecamatan Pesantren Kota Kediri tahun pelajaran 2017/2018.

Kata kunci: Pendidikan motorik kasar, parenting, senam masal.

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (pasal 3 UU Nomor 20 tahun 2003). Pada hakikatnya belajar harus berlangsung sepanjang hayat. Untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini dalam hal ini melalui Pendidikan Anak Usia

Dini (PAUD), yaitu pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Perkembangan fisik motorik khususnya keseimbangan tubuh anak juga termasuk usaha dalam mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan tubuh anak melalui jenis-jenis aktivitas bermain yang mendukung.

Sementara itu, Husen dkk (2002) menyatakan bahwa “anak usia dini berada pada masa lima tahun pertama yang disebut *The Golden Years*, masa ini merupakan masa emas perkembangan anak”. Anak pada usia tersebut mempunyai potensi demikian besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk perkembangan keterampilan motoriknya. Artinya

perkembangan keterampilan motorik sebagai perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Terdapat hubungan yang saling mempengaruhi antara kebugaran tubuh, keterampilan motorik dan kontrol motorik. Keterampilan motorik anak usia dini tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan kontrol motorik, kontrol motorik tidak akan optimal tanpa kebugaran tubuh, kebugaran tubuh tidak akan tercapai tanpa latihan fisik.

Mengingat anak memiliki usia emas atau *golden age*. Usia emas anak ini harus diberikan stimulasi yang baik agar anak bisa berkembang dan tumbuh dengan segala potensi yang dimilikinya. Banyaknya manfaat pengembangan fisik atau motorik anak tentunya memerlukan arahan yang tepat dari para pendidik di TK selain dari orangtua anak-anak itu sendiri. Selain itu seorang pendidik (guru) di Taman Kanak-Kanak perlu merangsang minat anak untuk mau melakukan berbagai gerak dan ketrampilan olah fisik yang kelak dapat membantu anak-anak tersebut tumbuh menjadi pribadi yang cerdas, mandiri, dan sehat. Hal itu tentunya dapat dilakukan melalui penerapan berbagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan usia perkembangan anak.

Pada umumnya anak mempunyai kecenderungan selalu ingin bergerak sambil bersenang-senang untuk menyalurkan segala potensi yang ada pada dirinya, sehingga dapat diwujudkan melalui berbagai bentuk permainan. Bermain bagi anak-anak TK merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting di dalam kehidupannya, bahkan hampir sebagian dari waktunya dihabiskan untuk bermain. Pada masa ini terjadinya pematangan fungsi fisik dan psikis yang digunakan untuk mengembangkan seluruh potensi anak. Peningkatan ketrampilan motorik anak, berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang merupakan aktivitas utama anak usia dini dengan aktivitas bermain positif, anak dapat menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi penginderaannya, menjelajahi dunia sekitarnya dan mengenali lingkungan tempat tinggalnya,

termasuk mengenali dirinya sendiri. Dengan demikian kemampuan motorik kasar anak akan semakin terlatih.

Perkembangan Anak Usia Dini merupakan salah satu komponen utama dalam memahami, menyusun dan mengembangkan program pembelajaran (bermain) pada satuan pendidikan anak usia dini. Pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai oleh anak pada rentang usia tertentu sangat berpengaruh pada usia selanjutnya. Proses pertumbuhan anak yang mencakup pemantauan kondisi kesehatan, keamanan, perlindungan, dan gizi anak seharusnya mereka dapatkan sejak usia dini. Adapun proses perkembangan anak usia dini pada berbagai dimensi perkembangan dapat ditemu kenali melalui karakteristik tingkat pencapaian perkembangan pada rentang usia tertentu yang mengikuti pola-pola umum dalam perkembangan. Pola karakteristik umum perkembangan ini menjadi ukuran normative yang bersifat generik (umum) yang harus diadaptasi dengan melihat perkembangan aktual pada masing-masing anak. Berdasarkan pengamatan yang terjadi, dapat diketahui layanan pendidikan anak usia dini belum sepenuhnya dapat memberikan layanan yang maksimal, dimana program kesehatan belum ada, program gizi belum maksimal, program perlindungan anak juga belum ada. Rendahnya program holistik integratif tersebut dikarenakan belum maksimalnya pihak sekolah melaksanakan program parenting yang melibatkan komponen wali murid.

Peneliti melakukan pengamatan terhadap permasalahan yang terjadi di TK Dharma Wanita Bangsal Kecamatan Pesantren Kota Kediri menunjukkan bahwa upaya untuk meningkatkan kemampuan ketrampilan motorik kasar anak sudah dilakukan melalui berbagai permainan namun kebanyakan belum kreatif dan permainan kurang menstimulasi ketrampilan anak. Berdasarkan pengamatan peneliti, pengembangan kemampuan motorik kasar pada aspek senam mengikuti gerak musik sepenuhnya belum terwujud pada anak usia dini di TK Dharma Wanita Bangsal Kecamatan

Pesantren Kota Kediri, dari 20 anak didik yang mendapatkan bintang (★★★★) 4 sebanyak 2 anak, bintang 3 (★★★) sebanyak 4 anak, dan bintang (★★) 2 sebanyak 9 anak serta yang mendapatkan bintang (★) 1 sebanyak 5 anak, yang artinya hanya 6 anak atau 30% sudah mampu senam dengan baik, sedangkan yang 14 anak atau 70% belum mampu senam dengan baik. Berdasarkan data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa ketuntasan belajar dalam pengembangan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan senam belum tercapai.

PERUMUSAN MASALAH

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas dan berdasarkan pengamatan di TK Dharma Wanita Bangsal Kecamatan Pesantren Kota Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018 dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Apakah dengan program parenting senam masal ibu dan anak dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini di TK Dharma Wanita Bangsal Kecamatan Pesantren Kota Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018?"

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Motorik Kasar Anak Usia Dini

Kemampuan manusia berkembang sesuai kemampuan apa yang dikembangkannya, bagaimana seseorang tersebut menilai bahwa kemampuan yang akan dikembangkan adalah termasuk potensi dalam dirinya. Dalam kenyataannya, kemampuan apapun sangatlah penting untuk diasah mengingat satu kemampuan dengan kemampuan dalam diri saling berhubungan. Stephen dalam Badeni (2013) telah mengklasifikasikan beberapa jenis kemampuan dalam diri seseorang yaitu:

1) Kemampuan Intelektual

Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang

diperlukan untuk melaksanakan aktivitas-aktivitas mental. Contoh tes IQ (*Intelligent quotient*) digunakan untuk menegaskan seberapa tingkat kemampuan-kemampuan intelektual umum. Ada 7 dimensi kemampuan intelektual, yaitu *number aptitude, verbal comprehension, perceptual speed, inductive reasoning, spatial visualization memory*.

2) Kemampuan Fisik

Kemampuan intelektual lebih besar memainkan peran pada pekerjaan-pekerjaan yang rumit yang menuntut berbagai persyaratan pemrosesan informasi sementara kemampuan fisik lebih banyak diperlukan pada aktivitas atau tugas-tugas yang menuntut stamina, kecekatan, kekuatan dan keterampilan atau bakat-bakat sejenis. Setiap orang memiliki kemampuan fisik dan tingkat stamina yang berbeda-beda.

Motorik kasar ini, berasal dari kata motorik dan kasar. Motorik itu sendiri merupakan sekumpulan kemampuan gerakan tubuh, baik gerakan kasar maupun gerakan halus. Kemampuan motorik selalu memerlukan koordinasi bagian-bagian tubuh sehingga latihan untuk aspek ini perlu diperhatikan (dalam Zainal, 2010).

B. Pengertian Parenting

Parenting adalah upaya pendidikan yang dilaksanakan oleh keluarga dengan memanfaatkan sumber-sumber yang tersedia dalam keluarga dan lingkungan yang berbentuk kegiatan belajar secara mandiri. Parenting sebagai proses interaksi berkelanjutan antara orang tua dan anak-anak mereka yang meliputi aktivitas-aktivitas sebagai berikut: memberi makan (*nourishing*), memberi petunjuk (*guiding*), dan melindungi (*protecting*) anak-anak ketika mereka tumbuh berkembang. Penggunaan kata "parenting" untuk aktivitas-aktivitas

orang tua dan anak di sini karena memang sampai saat ini belum ada padanan kata dalam bahasa Indonesia yang tepat.

Keluarga sebagai unit sosial terkecil di masyarakat yang terbentuk atas dasar komitmen untuk mewujudkan fungsi keluarga khususnya fungsi sosial dan fungsi pendidikan, harus benar-benar dioptimalkan sebagai mitra lembaga PAUD. Oleh karena itu melalui program parenting sebagai wadah komunikasi antar orang tua, disamping untuk memberikan sosialisasi terhadap program-program yang diselenggarakan oleh lembaga PAUD, secara umum tujuan program parenting, adalah mengajak para orang tua untuk bersama-sama memberikan yang terbaik buat anak-anak mereka. Sedangkan secara khusus tujuan pengembangan program parenting adalah:

Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua dalam melaksanakan perawatan, pengasuhan dan pendidikan anak di dalam keluarga sendiri dengan landasan dasar-dasar karakter yang baik.

C. Pengertian Senam

Senam adalah latihan tubuh yang dipilih dan diciptakan dengan berencana, disusun secara sistematis dengan tujuan membentuk dan mengembangkan pribadi secara harmonis (Margono, 2009:19). Senam dapat diartikan sebagai setiap bentuk latihan fisik yang disusun secara sistematis dengan melibatkan gerakan-gerakan yang terpilih dan terencana untuk mencapai tujuan tertentu (Sutrisno dan Khafadi, 2010:60).

Menurut Madijono (2010:1), senam adalah suatu bentuk latihan jasmani yang sistematis, teratur dan terencana dengan melakukan gerakan-gerakan yang spesifik untuk memperoleh manfaat dalam tubuh.

Sedangkan menurut Mahendra (2000:14), senam ialah kegiatan utama yang paling bermanfaat dalam mengembangkan komponen fisik dan kemampuan gerak (motorability).

Manfaat senam yaitu seseorang dapat memiliki bentuk tubuh yang ideal, diantaranya indah, bugar, dan kuat (Sutrisno dan Khafadi, 2010:145). Sedangkan menurut Agus Mahendra (2000:14), menyatakan manfaat senam meliputi manfaat fisik dan mental serta sosial.

Manfaat senam lainnya yaitu terjadi keseimbangan antara osteoblast dan osteoclast. Apabila senam terhenti maka pembentukan osteoblast berkurang sehingga pembentukan tulang berkurang dan dapat berakibat pada pengeroposan tulang. Senam yang diiringi dengan latihan stretching dapat memberi efek otot yang tetap kenyal karena di tengah-tengah serabut otot ada impuls saraf yang dinamakan muscle spindle, bila otot diulur (recking) maka muscle spindle akan bertahan atau mengatur sehingga terjadi tarik-menarik, akibatnya otot menjadi kenyal. Orang yang melakukan stretching akan menambah cairan sinovial sehingga persendian akan licin dan mencegah cedera (Suroto, 2004).

Apabila orang melakukan senam, peredaran darah akan lancar dan meningkatkan jumlah volume darah. Selain itu 20% darah terdapat di otak, sehingga akan terjadi proses indorfin hingga terbentuk hormon norepinefrin yang dapat menimbulkan rasa gembira, rasa sakit hilang, adiksi (kecanduan gerak) dan menghilangkan depresi.

Selain itu, melalui senam akan memberikan sumbangan yang sangat besar dari program senam dalam meningkatkan self-concept (konsep diri). Ini biasa terjadi karena kegiatan senam menyediakan banyak pengalaman dimana akan mampu

mengontrol tubuhnya dengan keyakinan dan tingkat keberhasilan yang tinggi, sehingga memungkinkan membantu membentuk konsep yang positif.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan dalam (*action research*) karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian kualitatif yaitu metode penelitian berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari *generalisasi* (Sugiyono, 2013)

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2002), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus menjadi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan) dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah rancangan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

HASIL

A. Siklus I

Dari data di atas menunjukkan bahwa siklus I kemampuan motorik kasar dalam kegiatan senam masalibu dan anak pada anak usia dini TK Dharma Wanita Bangsal Kecamatan Pesantren Kota Kediri masih rendah, hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata anak yang mendapatkan

bintang 1 sebanyak 4 anak atau 2%, yang mendapatkan bintang 2 sebanyak 8 anak atau 40%, dan yang mendapatkan bintang 3 sebanyak 5 anak atau 25%, serta yang mendapatkan bintang 4 sebanyak 3 anak atau 15%. Sehingga kemampuan motorik kasar anak kegiatan senam masalibu dan anak di TK Dharma Wanita Bangsal Kecamatan Pesantren Kota Kediri pada siklus I sebanyak 8 anak atau 40%, sedangkan 12 anak atau 60% belum mampu melempar dengan baik. Maka hal-hal yang kurang maksimal dalam pembelajaran pada siklus I, akan diperbaiki pada siklus II.

B. Siklus II

Dari data di atas menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar dalam kegiatan senam masalibu dan anak di TK Dharma Wanita Bangsal mulai meningkat, hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata anak yang mendapatkan bintang 1 sebanyak 0 anak atau 0%, yang mendapatkan bintang 2 sebanyak 3 anak atau 15%, yang mendapatkan bintang 3 sebanyak 6 anak atau 30%, dan yang mendapatkan bintang 4 sebanyak 11 anak atau 55%. Sehingga kemampuan motorik kasar anak dengan kegiatan senam masalibu dan anak pada siklus II sebanyak 17 anak atau 85%, sedangkan 3 anak atau 15% belum mampu senam dengan baik.

PEMBAHASAN

Sejak pengamatan Siklus I sampai siklus II terdapat penjelasan tentang perkembangan menuju ke arah positif yaitu perkembangan fisik motorik kasar khususnya pada kegiatan senam masalibu dan anak meningkat. Berbagai manfaat bisa diperoleh melalui kegiatan ini, antara lain mengembangkan kemampuan anak untuk melatih kelenturan otot tangan, dan ketangkasan anak. Pada siklus I anak belum mengalami ketuntasan belajar

Dijelaskan bahwa kegiatan senam masalibu dan anak memiliki bertujuan

meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, sehingga pertumbuhan otot-otot terutama otot tangan akan semakin kuat, anak akan lebih senang dengan kegiatan senam masal ibu dan anak dengan sendirinya dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Perkembangan motorik kasar anak dengan kegiatan senam masal ibu dan anak lebih mudah memasukkan pembelajaran yang berprinsip pada belajar sambil bermain, atau bermain seraya belajar pada anak usia dini. Dari data yang diperoleh dari siklus II sebesar 85% atau 17 anak sudah memenuhi kriteria ketuntasan sedangkan 15% atau 3 anak belum memenuhi kriteria ketuntasan, karena masih mendapat bintang 2. Mereka masih membutuhkan dampingan dari guru jika mengerjakan sesuatu.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah serta hasil penelitian, maka hipotesis yang berbunyi melalui kegiatan senam masal ibu dan anak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak anak usia dini di TK Dharma Wanita Bangsal Kecamatan Pesantren Kota Kediri Diterima.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa terdapat peningkatan prosentase ketuntasan belajar anak mulai dari siklus I sebesar 40%, meningkat 20%, serta mencapai ketuntasan pada siklus II sebesar 85%. Dengan demikian hipotesis dalam penelitian yang berbunyi pembelajaran melalui parenting kegiatan senam masal ibu dan anak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini di TK Dharma Wanita Bangsal Kecamatan Pesantren Kota Kediri, ini membuktikan bahwa hipotesis diterima.

B. Saran

Dengan memperhatikan penelitian tindakan kelas ini bahwa meningkatnya perkembangan motorik kasar anak melalui kegiatan senam masal

ibu dan anak, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian kegiatan senam masal ibu dan anak di TK Dharma Wanita Bangsal Kecamatan Pesantren Kota Kediri dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar untuk itu, penelitian ini dapat dijadikan acuan atau referensi bagi pengembangan penelitian selanjutnya.

2. Para Orangtua

Bagi para orangtua, sebaiknya juga ikut membantu dalam usaha peningkatan kemampuan motorik kasar anak, terutama saat anak berada dirumah. Anak sering dilatih dengan berbagai gerak yang ringan, seperti menyisir rambut sendiri, memakai baju sendiri, dan gerakan motorik kasar lainnya, sehingga kemampuan motorik kasar anak akan lebih berkembang dengan baik dengan tanpa membebankan gerakan yang melebihi usia dan perkembangan anak.

DAFTAR RUJUKAN

- A. Marurti. 2008. *Mengelola PAUD Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Bandung : Reneksa Cipta.
- Aqib, Zainal. 2010. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*. Bandung: CV Nuansa Aulia.

- Badeni. 2013. *Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi*. Bandung: ALFABETA.
- CarolSeefeldt, Barbara A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini. Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: PT Indeks.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa.
- Moesslicahtoen R. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Malang : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Muawanah, Nurul. <http://www.fungsi-perkembangan-motorik-kasar-anak-usia-dini>. diakses pada tanggal 7 Januari 2011.
- Munjin, Nasih, A. dkk. 2009. *Metode dan Tehnik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Reflika Aditama.
- Rachmawati Yeni dan Kurniati, Euis, 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Majalengka: Referens.
- Sujiono, Bambang. dkk. 2007. *Metode Pengembangan Fisik*, Cet. 5, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono. Bambang, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Bambang, dkk. 2010. *Metode pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Subkhi, Akhmad. 2013. *Pengantar Teori dan Organisasi*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Soetjningsih. 2012. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Widarmi, D., Sriratna, G., dan Yulianti, 2008. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Falah Production.
- Yusuf, S.L.N, 2009. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Rosda.

Hipnoterapi Teknik *Regression Therapy* Untuk Menangani Penderita *Glossophobia* Siswa Sekolah Menengah Pertama

Atrup¹, Dwi Fatmawati²

Bimbingan Konseling

Universitas Nusantara PGRI Kediri

atrup@unpkediri.ac.id

Abstrak

Hasil pengamatan di salah satu sekolah menengah pertama di Kota Kediri, menunjukkan hampir di setiap kelas ditemukan siswa yang takut berbicara di depan umum (*glossophobia*). Hal ini tampak pada ketika ditunjuk untuk menjawab soal mereka memilih diam, atau saat guru memberikan kesempatan bertanya mereka memilih diam dan bertanya kepada teman yang lain. Dikawatirkan siswa yang menderita *glossophobia* tidak berkembang secara optimal dan berlanjut hingga dewasa. Permasalahan penelitian ini adalah apakah hipnoterapi teknik *regression therapy* efektif untuk mengatasi *glossophobia* siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kediri?. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, desain SSD (*Single Subject Design*) dengan subjek penelitian 2 siswi yang diidentifikasi penderita *glossophobia*. Penelitian ini dilaksanakan dalam 7 kali pertemuan, 3 kali fase *baseline* dan 4 kali fase intervensi. Setiap pertemuan di fase intervensi diterapkan teknik *regression therapy*. Setelah kegiatan ini selesai, subjek diminta untuk mengisi angket *glossophobia* dengan tujuan untuk mengetahui seberapa efektif pemberian dalam menurunkan penderita *glossophobia*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa hipnoterapi teknik *regression therapy* efektif untuk mengatasi penderita *glossophobia* siswa. Ini dibuktikan dengan *trend* dari grafik kedua subjek menurun dan menunjukkan yang perubahan positif. Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan: (1) guru BK dapat menerapkan hipnoterapi teknik *regression therapy* untuk mengatasi *glossophobia* siswa, dan (2) bagi peneliti lanjutan disarankan untuk meneliti masalah ini dengan jangkauan wilayah penelitian yang lebih luas.

Kata kunci: hipnoterapi, teknik *regression therapy*, *glossophobia*.

PENDAHULUAN

Pendapat Miler (dalam Daryanto, 2011) komunikasi sebagai situasi yang memungkinkan suatu sumber mentransmisikan suatu pesan kepada seorang penerima dengan disadari untuk mempengaruhi perilaku penerima. Dalam lingkup pendidikan formal, siswa dituntut aktif untuk berkomunikasi, baik dengan teman maupun guru, dalam seting resmi seperti persentasi maupun rapat ataupun dalam seting santai seperti berbincang dengan teman. Namun sayangnya, masih banyak ditemui siswa yang enggan untuk

berkomunikasi atau berbicara ketika di depan umum. Dari hasil pengamatan di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 3 Kota Kediri, hampir setiap kelas terdapat siswa yang takut untuk berbicara di depan umum. Seperti, ketika ditunjuk guru untuk maju kedepan menjawab soal yang diberikan, siswa lebih memilih untuk tetap diam dan tidak mau menjawab, kemudian ketika ada seminar atau penyuluhan pada sesi tanya jawab biasanya siswa enggan untuk bertanya. Di sini, siswa yang enggan atau takut untuk berbicara di depan umum biasa disebut dengan *glossophobia*.

Anxiet Disorders Association of Canada dalam Werhadiantiwi (2014) menyatakan bahwa *glossophobia* merupakan salah satu phobia sosial dimana penderita memiliki ketakutan pada situasi sosial yang dapat menyebabkan masalah dalam sekolah atau kehidupan sosial lainnya. *Glossophobia* ini hanya mempengaruhi kemampuan berbicara, bukan yang lain. Penderita *glossophobia* bisa saja menari atau menyanyi di depan umum, hanya saja mereka kesulitan saat harus berbicara di depan umum. Ketakutan berbicara di depan umum atau *glossophobia* terjadi karena pikiran bawah sadar mengambil alih kesadaran dan menganggap situasi sosial sebagai sebuah ancaman sehingga tubuh akan merespon dengan melawan atau lari menghindari. Menurut Wallechinsky dalam Fatma (2012), "Berbicara di depan umum merupakan ketakutan yang tertinggi dari 10 ketakutan yang dialami oleh manusia". Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa *glossophobia* memang dapat diderita oleh siapa saja termasuk siswa, dimana apabila permasalahan tersebut tidak segera dipecahkan akan mengakibatkan hal yang fatal bagi siswa karena ketika siswa merasa kesulitan untuk mengatakan apa yang diinginkan atau pendapat apa yang dimiliki, perkembangan siswa akan terganggu. Untuk mengurangi ketakutan berbicara di depan umum yang dialami siswa, pihak sekolah telah melaksanakan berbagai cara. Mulai dari member pertanyaan dan menunjuk siswa yang selalu diam, memberikan tugas kelompok yang hasilnya harus dipresentasikan di depan kelas hingga memberikan motivasi pada siswa.

Namun berbagai upaya tersebut dirasa belum cukup untuk mengatasi *glossophobia* yang dirasakan siswa. Oleh karena itu, dalam pendidikan formal khususnya Guru Bimbingan dan Konseling (BK) harus berusaha ekstra dalam memberikan motivasi untuk siswa. Dalam menangani, tentunya Guru BK dapat menggunakan berbagai teknik dan

keterampilan yang dimilikinya. Adapun strategi yang digunakan dalam mengurangi ketakutan berbicara di depan umum siswa diantaranya adalah dengan hipnoterapi. Gunawan (2012a) menyatakan hipnoterapi adalah aplikasi hipnosis dalam menyembuhkan masalah mental dan fisik (psikosomatis). Hipnoterapi merupakan proses terapi yang dilakukan ketika klien atau konseli telah memasuki kondisi relaksasi atau santai. Jadi dalam strategi ini, Guru BK membantu konseli untuk berada dalam kondisi rileks dan nyaman untuk membantu mengatasi *glossophobia* siswa. Dalam dunia BK, hipnoterapi telah umum digunakan dalam memecahkan berbagai masalah, seperti penelitian yang dilakukan oleh Atrup (2015; 2014), Atrup, dkk. (2016a; 2016b; 2016c; 2016d) berusaha mengembangkan model konseling dengan mengintegrasikan hipnoterapi untuk pemecahan masalah konseli. Berbagai metode juga banyak digunakan dalam mengatasi masalah *glossophobia* siswa, seperti penelitian Werhadiantiwi (2014) yang berjudul Penerapan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Self Instruction* Untuk Mengurangi Tingkat *Glossophobia* Pada Siswa Kelas XI IPS-1 Di SMA Negeri 1 Gedangan. Ratnasari (2012) meneliti Penggunaan Konseling Kelompok Dengan Kombinasi Strategi *Reframing* dan *Self Modelling* Untuk Menurunkan Tingkat Kecemasan Berbicara Di Depan Umum. Nuryono (2016) meneliti Penerapan Konseling Naratif Untuk Mengurangi Tingkat *Glossophobia* Siswa Kelas X SMAN 13 Surabaya. Oleh karena masalah *glossophobia* perlu mendapatkan perhatian yang lebih, Guru BK harus cermat dalam memilih dan menggunakan teknik dalam konseling guna tercapai tujuan yang ditentukan. Adapun teknik yang dapat diterapkan adalah teknik *regression therapy*, Gunawan (2012b) menyatakan teknik *regression therapy* atau *age regression therapy* adalah teknik yang digunakan untuk membawa klien mundur ke masa lampau guna menemukan akar

masalah dan melakukan terapi. Penderita *glossophobia* diduga berkaitan dengan kehidupan masa lalunya. Itu sebabnya dirasa sesuai dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menguji efektivitas penggunaan teknik *regression therapy* untuk menangani penderita *glossophobia* siswa.

Kata “phobia” berasal dari istilah Yunani “phobos” yang berarti lari (*fight*), takut dan panik (*panic-fear*), takut hebat (*terror*). Gangguan fobia adalah rasa takut yang persisten terhadap objek atau situasi dan rasa takut ini tidak sebanding dengan ancamannya. Nevid (2003) menyatakan gangguan fobia adalah rasa takut yang persisten terhadap objek atau situasi dan rasa takut ini tidak sebanding dengan ancamannya. Pada gangguan fobia, ketakutan yang dialami jauh melebihi penilaian tentang bahaya yang ada. *Webster’s New World Dictionary* (dalam Hunter, 2015), definisi dari fobia adalah rasa takut yang tidak rasional, berlebihan, dan persisten terhadap hal-hal atau situasi tertentu. Kartono (2000) mendefinisikan phobia sebagai ketakutan atau kecemasan yang abnormal, tidak rasional tidak bisa dikontrol terhadap suatu situasi terhadap objek tertentu. Atkinson dkk. (2005) mengatakan istilah “*phobia*” berasal dari kata “*phobi*” yang artinya ketakutan atau kecemasan yang sifatnya tidak rasional, yang dirasakan dan dialami oleh seseorang.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa fobia adalah rasa takut yang berlebihan kepada suatu hal atau fenomena yang membuat hidup seseorang yang menderitanya terhambat. Berikut ini adalah tiga tipe fobia berdasarkan sistem DSM (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*) (dalam Nevid, 2003), yaitu fobia spesifik, fobia sosial, dan *agorafobia*.

Fobia spesifik adalah ketakutan yang berlebihan dan persisten terhadap objek atau situasi spesifik, seperti: *Acrophobia*: takut terhadap ketinggian, bahkan hanya

setinggi 2 meter sudah cukup menakutkan bagi penderita fobia ini. *Claustrophobia*: takut terhadap tempat tertutup atau terkunci sehingga orang dengan fobia jenis ini sering berada di taman atau di lapangan olahraga bersama teman-temannya. Fobia binatang: takut terhadap binatang tertentu seperti tikus, ular, atau binatang-binatang menjijikkan. Fobia dengan benda-benda tertentu: seperti jarum suntik (bukan sakitnya yang mereka takuti, tetapi jarumnya), pisau, benda-benda elektronik, atau benda-benda lain.

Fobia sosial adalah ketakutan yang *intens* terhadap situasi sosial atau ramai sehingga mereka mungkin sama sekali menghindarinya, atau menghadapinya tetapi dengan distres yang amat berkecamuk. Penderita fobia sosial mengalami ketakutan terhadap situasi sosial seperti datang ke pesta, pertemuan-pertemuan sosial, bahkan presentasi untuk ujian. Fobia sosial yang mendasar adalah ketakutan berlebihan terhadap evaluasi negatif dari orang lain, dalam artian mereka takut dinilai jelek oleh orang lain. Mungkin mereka merasa seakan-akan ribuan pasang mata sedang memperhatikan dengan teliti setiap gerak yang mereka lakukan. Contoh umum untuk fobia jenis ini adalah: demam panggung yang berlebihan, kecemasan berbicara di forum yang berlebihan, bahkan dihadapan orang-orang terdekat sekalipun, kecemasan meminta sesuatu, seperti memesan makanan di rumah makan karena takut pelayan atau teman menertawai makanan yang mereka pesan, ketakutan bertemu dengan orang baru, hal ini menyebabkan penderita tidak berkembang dalam hal sosial. Fobia jenis ini menyebabkan penurunan kualitas hidup penderitanya, seperti kualitas untuk mencapai sasaran pendidikan, maju dalam

karier, atau bertahan dalam pekerjaan yang membutuhkan interaksi dengan orang lain secara langsung. Sekali fobia sosial tercipta, maka akan berlanjut secara kronis sepanjang hidup.

Agorafobia secara harfiah diartikan sebagai “takut kepada pasar”, yang sugestif untuk ketakutan berada di tempat-tempat terbuka dan ramai. *Agorafobia* melibatkan ketakutan terhadap tempat-tempat atau situasi-situasi yang memberi kesulitan bagi mereka untuk meminta bantuan ketika ada suatu problem yang menimpa mereka atau orang lain. Orang-orang dengan *agorafobia* takut untuk pergi berbelanja di toko-toko yang penuh sesak, bersempit-sempitan di bus, dan lain-lain yang kira-kira membuat mereka sulit meminta pertolongan.

Glossophobia menurut Hancock (dalam Khan, dkk., 2015) berasal dari bahasa Yunani *glossa* yang berarti lidah dan *phobos* berarti rasa takut atau ketakutan. Pengertian *glossophobia* dalam Wikipedia adalah sebuah rasa takut yang tidak normal ketika berbicara atau mencoba untuk berbicara di hadapan publik. *Counselling Center, University of Wisconsin Stout* dalam Werhadiantiwi (2014) mendefinisikan ketakutan berbicara di depan umum (*glossophobia*) adalah suatu hal yang melibatkan rasa takut untuk dinilai atau dievaluasi oleh orang lain. Ketakutan ini sering disertai dengan berbagai reaksi fisik dan emosional yang signifikan dan dapat mengganggu kemampuan seseorang untuk berhasil memberikan pidato atau presentasi.

Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *glossophobia* adalah ketakutan ketika berbicara di depan umum, yang membuat seseorang bereaksi fisik dan emosional. *Anxiet Disorders Association of Canada* (dalam Werhadiantiwi, 2014)

mengemukakan bahwa ketakutan berbicara di depan umum tergolong dalam jenis fobia sosial. Takut berbicara di depan umum mempengaruhi penderita secara fisiologis, misalnya, mulut terasa kering, tekanan darah meningkat, wajah memerah, keluar keringat dingin, napas tidak teratur, dan emosional, karena mereka merasa takut atau malu terlihat bodoh. Orang yang mengalami ketakutan berbicara ini cenderung terlihat bingung ketika di hadapan orang banyak. Suara mereka menjadi lemah dan tubuh mereka mulai gemetar.

Khusner (dalam Khan, dkk., 2015), takut berbicara di depan umum mempengaruhi pembicara secara fisiologis, misalnya, mulut kering, peningkatan tekanan darah, wajah memerah, berkeringat, napas tidak teratur, dan emosional, karena mereka takut akan dihina dan tampak bodoh. Sedangkan Beatty dkk. (dalam Tse, 2012), ketakutan berbicara di depan umum mungkin berasal dari berbagai sumber, seperti keterampilan sebagai pembicara, kefasihan dalam bahasa, kecenderungan emosional, dan karakteristik situasi berbicara di depan umum itu sendiri.

Ada beberapa alasan seseorang memiliki rasa takut berbicara di depan umum, antara lain: (1) pengalaman masa lalu yang negatif (trauma), Freud (dalam Corey, 2013) mengemukakan terdapat lima fase dalam kehidupan yang mempengaruhi keberlangsungan hidup seseorang di masa depan, kelima fase tersebut disebut dengan perkembangan psikoseksual, yang terdiri dari fase oral, fase anal, fase phalik, fase laten, dan fase genital. Apabila salah satu fase tersebut tidak berkembang secara optimal akan mengakibatkan permasalahan dalam diri seseorang. Seseorang yang menderita *glossophobia* ini memiliki kemungkinan bahwa terdapat permasalahan

pada fase laten dimana pada fase tersebut tidak berkembang secara optimal. Dalam keadaan normal, fase laten terjadi ketika usia 5-12 tahun, dimana proses sosialisasi anak mulai meluas dan membangun hubungan dengan orang lain. Namun, ketika anak tidak mengoptimalkan kemampuan bersosialisasinya mengakibatkan ia lebih senang untuk menyendiri, sehingga menyebabkan ia memiliki keyakinan yang negatif ketika harus berbicara di depan umum. Trauma yang dialami dimasa lampau juga dapat mempengaruhi ketakutan seseorang untuk berbicara di depan umum. Misalnya ketika dulu saat di sekolah dasar ia pernah melakukan persentasi, namun hasil yang didapat tidak sesuai dengan apa yang dibayangkan. Guru terlalu keras memarahi dan menyalahkan pada hasil yang dipersentasikan, hal itulah yang dapat menyebabkan seseorang mengalami ketakutan berbicara di depan umum karena ia takut malu atau dinilai tidak mampu oleh orang lain. (2) kurangnya rasa percaya diri atau harga diri, percaya diri merupakan keyakinan individu terhadap dirinya sendiri untuk bertindak laku, bertanggung jawab atas tindakannya, dan tidak terpengaruh oleh orang lain. Seseorang dengan *glossophobia* memiliki percaya diri yang rendah, karena ia mudah terpengaruh dengan orang lain. Ketika orang lain menilai dirinya tidak mampu, ia akan terpengaruh dan menyebabkan ia untuk takut ketika harus berbicara di depan umum, (3) Lemahnya kesadaran akan diri sendiri, penderita *glossophobia* memiliki tingkat kesadaran yang rendah terhadap dirinya sendiri, maksudnya adalah ia tidak mampu mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan yang ada pada dirinya, sehingga ia berkeyakinan bahwa tidak ada kelebihan

yang ada pada dirinya. Hanya ada perasaan tidak mampu yang ada dalam dirinya, (4) takut membuat kesalahan atau mengatakan hal yang salah, sebelum berbicara di depan umum, penderita sudah merasa takut bahwa nanti ia akan membuat kesalahan atau mengatakan hal yang salah ketika berbicara di depan umum. Pemikiran tersebut membuatnya menjadi semakin tidak yakin dengan apa yang harus diungkapkannya ketika berbicara di depan umum, (5) takut menjadi pusat perhatian, memiliki rasa percaya diri yang rendah, mengakibatkan seseorang takut ketika ia akan dijadikan pusat perhatian, bahkan ketika harus persentasi ia takut akan menjadi pusat perhatian teman satu kelasnya, (7) merasa berada dalam situasi yang asing, meskipun melakukan persentasi di depan kelas, penderita *glossophobia* merasa asing dengan situasi kelasnya karena ketakutan yang dialami membuatnya tidak yakin dengan semua tindakan yang dilakukan, (8) takut ditertawakan, perasaan takut dinilai oleh orang lain sangat besar dirasakan oleh penderita *glossophobia*, hal ini menyebabkan ia berfikir bahwa ketika persentasi ia melakukan kesalahan ia akan ditertawakan oleh orang lain, (9) takut lupa apa yang harus dikatakan, ketika gugup, seseorang wajar tidak sengaja lupa apa yang harus dikatakan, namun penderita *glossophobia* memiliki ketakutan yang besar, bahkan sebelum ia berbicara di depan umum ia merasa takut jika nanti akan lupa pada apa yang harus dikatakan, dan (10) takut dihakimi, kesalahan yang terjadi ketika berbicara di depan umum membuat penderita takut akan disalahkan, dan dihakimi oleh orang lain.

Menurut Monart dan Kase (dalam Haryanthi, 2012), faktor-faktor yang mempengaruhi individu mengalami

kecemasan berbicara di depan publik, adalah sebagai berikut: (1) faktor biologis, rasa takut maupun cemas dialami semua orang ketika berhadapan dengan bahaya. Pada saat menghadapi situasi yang membuatnya merasa tidak nyaman, respon fisiologis yang tampak pertama, sistem saraf simpatis mereproduksi dan melepaskan adrenalin yaitu suatu hormon *fight* (menghadapi) dan *flight* (menghindari) situasi bahaya. Kedua, detak jantung berdebar dengan kuat, tekanan darah naik, wajah bersemu merah. Ketiga, merasakan adanya sensasi dingin dan gemetar pada tangan dan kaki. Keempat, napas memburu dengan cepat, sulit mengatur pernapasan dan mengalami sakit kepala ringan. Kelima, berkeringat pada sekujur tubuh; (2) faktor pemikiran negatif, pikiran akan memicu respon biologis, sebaliknya adakalanya respon biologis yang menampakkan kecemasan dan pikiran negatif akan menyertainya. Pikiran negatif yang utamanya timbul, pertama bahwa berbicara di depan umum menakutkan. Kedua, pikiran yang terlalu berlebihan terhadap konsekuensi negatif dari suatu situasi sosial. Ketiga, adanya perasaan kurang mampu mengatasi beberapa kesulitan pada situasi sosial. Keempat, fokus terhadap aspek negatif dari suatu situasi dan mengabaikan hal-hal yang positif, (3) faktor perilaku menghindar, respon yang alami saat mengalami kecemasan adalah bagaimana agar dapat lepas dari kondisi tersebut dengan strategi menghindar. Seseorang berusaha menghindari situasi yang membuat tegang tersebut secepat mungkin dan tidak ingin kembali pada situasi yang sama. Ada beberapa perilaku yang muncul terkait dengan kondisi tersebut, yaitu: menghindari situasi yang menakutkan, perilaku cemas yaitu perilaku yang sering

tampak dalam situasi berbicara di publik, sering kali dilakukan tanpa disadari bahwa individu sedang merasa cemas seperti tangan di saku, memainkan pulpen, meremas tangan, menyentuh dan memperbaiki tata letak rambut, berbicara cepat, berjalan mondar-mandir, gelisah dan lain-lain, perilaku dengan kompensasi berlebihan, (4) faktor emosional, saat seseorang menunjukkan situasi takut, ia akan mengalami respon fisiologis, kognitif dan perilaku yang menggambarkan situasi tersebut sehingga dirinya sendiri yang mengembangkan rasa takut terhadap situasi tertentu. Individu tersebut cenderung merasakan perasaan cemas, takut, khawatir, merasa tidak mudah menghadapi situasi sosial, tegang, panik, dan gugup menghadapi situasi berbicara di depan umum. Saat individu menghindari situasi berbicara di depan publik tersebut, mereka menyadari implikasinya terhadap karir dan kehidupan sosial. Hal tersebut menyebabkan perasaan depresi, murung, frustrasi, putus asa, dan perasaan takut.

Hipnoterapi: teknik *regression therapy*. Dalam sepuluh tahun terakhir keilmuan hipnosis telah mengalami perkembangan yang pesat, tidak saja dalam bidang terapi akan tetapi telah merambah dalam berbagai bidang seperti pendidikan, konseling, penjualan, komunikasi, politik, kecantikan, membantu proses kelahiran, dan sejenisnya. Gunawan (2012a), menyatakan hipnosis berasal dari kata *hypnosis* atau *hypnotism* yang berarti suatu kondisi yang menyerupai tidur yang dapat secara sengaja dilakukan kepada seseorang atau sekelompok orang. Hipnosis dapat juga diartikan sebagai upaya untuk menembus pikiran bawah sadar melalui RAS (Reticular Activating System), atau suatu

kondisi dimana seseorang mudah untuk diberikan sugesti.

Secara umum, penerapan hipnosis dapat digolongkan ke dalam beberapa hal yakni: (1) hipnosis untuk keperluan hiburan, atau hipnosis panggung sering kali disebut *stage hypnosis*, (2) hipnosis untuk keperluan pemberdayaan dan terapi, yaitu penerapan hipnosis untuk pemberian sugesti positif, motivasi dan penguatan (reinforcement) dan penyelesaian berbagai masalah psikologis yang bersifat psikosomatis dengan menerapkan berbagai teknik terapi salah satunya diterapkan dalam penelitiannya ini, sering kali disebut *hypnotherapy*, (3) penerapan hipnosis untuk manajemen rasa sakit, sering kali disebut *anodyne awareness*, dan (4) *hypnoforensic*, yaitu penerapan hipnosis untuk memperoleh efek hipnosis.

Prinsip dasar penerapan hipnosis teknik *regression therapy* dijelaskan Gunawan (2012b), bahwa teknik ini digunakan dengan membawa konseli mundur ke masa lampau guna menemukan akar masalah dan melakukan terapi. Setelah akar masalahnya ditemukan, baru dilakukan terapi. Terdapat empat tahap dalam teknik *regression therapy*, yaitu tahap persiapan, regresi (mundur ke masa lalu), menangani *abreaction* dan pembelajaran ulang bawah sadari. (1) tahap persiapan bertujuan untuk menyiapkan klien agar memahami apa yang dimaksud dengan *regression therapy*, apa yang akan dilakukan saat terapi, dan apa yang diharapkan dari terapi ini, (2) regresi (mundur ke masa lalu) dilakukan secara hati-hati dan saksama dengan menggunakan teknik yang tepat, sesuai dengan tipe sugestibilitas klien. Terapis perlu memperhatikan tingkat kedalaman *trance* dan mempertahankan klien di kedalaman ini. Klien perlu merasakan kembali

pengalamannya (*revivification*), bukan sekedar melihat atau mengingat masa lalunya, (3) menangani *abreaction*, terapis perlu bersiap diri dan menyiapkan klien untuk menangani *abreaction* yang mungkin timbul karena klien mengalami kembali kejadian atau pengalaman yang traumatic. *Abreaction* adalah *release* atau pelepasan tekanan psikologis akibat pengalaman traumatic, dan (4) pembelajaran ulang atau manajemen pikiran bawah sadar. Setelah melewati fase ketiga, pikiran bawah sadar klien diedukasi ulang dalam kaitannya dengan pengalaman traumatic yang baru saja dialaminya kembali. Apabila reedukasi ini berhasil dilakukan dengan sempurna, klien akan sembuh atau terbebas dari trauma.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif (Sugiyono, 2015), ragam penelitian eksperimen dengan desain penelitian *single subject design* (Sunanto, dkk. 2005; Creswell, 2015). Creswell (2015), *single subject research* disebut juga (*N of 1 research, small-N designs, applied behavioral analysis, within-subjects comparisons, single case experimental design, atau single-subject research design*) melibatkan penelitian terhadap seorang individu tunggal, sebuah *dyad*, atau sebuah kelompok, observasi selama periode basal, dan pengadministrasian suatu intervensi, yang diikuti oleh observasi lain setelah intervensi tersebut untuk menentukan apakah perlakuan itu mempengaruhi hasilnya. Dalam penelitian ini, peneliti dapat mengambil satu, dua atau tiga orang responden sesuai dengan kebutuhannya. Analisis datanya pun tidak dicari dengan rata-rata namun dianalisis secara menyeluruh antar satu subjek. Sunanto, dkk (2005) desain subyek tunggal

memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian.

Penelitian ini menggunakan desain A-B dengan prosedur utama yang ditempuh meliputi pengukuran target behavior pada fase *baseline* dan setelah *trend* dan level datanya stabil kemudian intervensi mulai diberikan. Selama fase intervensi target behavior secara kontinyu dilakukan pengukuran sampai mencapai data yang stabil. Jika terjadi perubahan *target behavior* pada fase intervensi setelah dibandingkan dengan *baseline*, diasumsikan bahwa perubahan tersebut karena adanya pengaruh dari variabel independen atau intervensi.

Pelaksanaan Penelitian melalui tahap-tahap (1) tahap pemilihan subyek penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mengamati satu kelompok subyek yang berjumlah 36 siswa kelas VII-I SMP Negeri 3 Kediri dengan cara menyebarkan angket, kemudian diambil 2 subyek dengan jumlah skor angket paling tinggi yang mengindikasikan subyek mengalami *glossophobia* tinggi. Hasil dari pembagian angket tersebut dikomunikasikan dengan Guru Bimbingan dan Konseling (BK) sekaligus wawancara terhadap teman sekelas subyek, dan hasil wawancara pun menunjukkan bahwa 2 subyek tersebut memang mengalami permasalahan *glossophobia*, (2) tahap pengukuran *Baseline*. Tahap pengukuran *baseline* dilakukan dengan observasi langsung terhadap dua subyek yang telah ditentukan. Fase *baseline* diukur selama 3 sesi, dimana masing-masing sesi dilakukan observasi selama 40 menit. Hasil pengukuran *baseline* menunjukkan *trend* kedua subyek tersebut stabil. Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan kedua subyek tersebut. Selain pertimbangan tersebut, subyek penelitian berfokus pada 2 siswa agar pemberian tindakan penelitian bisa lebih fokus dan hasilnya lebih maksimal dengan pengambilan subyek yang sedikit. Jadi, subyek dalam penelitian ini adalah dua siswi kelas VII-I SMP Negeri 3 Kediri yang

mengalami *glossophobia* paling tinggi, (3) tahap intervensi. Pada tahap intervensi, peneliti melaksanakan hipnoterapi teknik *regression therapy* sebagai upaya untuk mengatasi *glossophobia* siswa. Proses ini dilakukan selama 4 sesi dengan masing-masing waktu 20-30 menit untuk menemukan perubahan penurunan *glossophobia* yang dirasakan. Setiap proses intervensi selesai, subyek diberikan angket *glossophobia* yang pernah diisi sebelum diberikan intervensi. Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana perubahan yang terjadi terhadap penurunan *glossophobia* setelah diberikan intervensi, dan (4) tahap penulisan laporan. Tahap pembuatan laporan penelitian adalah tahap terakhir dari kegiatan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data-data penelitian diperoleh melalui angket, observasi, dan wawancara, selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif sederhana sesuai saran Sunanto, dkk (2005), bahwa teknik analisis data untuk jenis penelitian subyek tunggal dilakukan melalui tiga langkah, yakni: (1) yang dilakukan melalui tiga hal utama yaitu, pembuatan grafik, penggunaan statistik deskriptif, dan menggunakan analisis visual. Analisis yang dilakukan melalui dua langkah yaitu, analisis dalam kondisi, dan analisis antar kondisi. Komponen analisis visual untuk dalam kondisi meliputi enam komponen, yaitu: (1) panjang kondisi, adalah jangka waktu untuk melihat tingkat kestabilan *baseline* atau intervensi, (2) estimasi kecenderungan arah, menjelaskan perubahan setiap data dari sesi ke sesi, (3) kecenderungan stabilitas, tingkat kestabilan perubahan yang terjadi pada fase *baseline* atau intervensi, (4) jejak data, menggambarkan data dari kondisi *baseline* atau intervensi meningkat atau menurun, (5) level stabilitas dan rentang, rentang kestabilan fase *baseline* dan intervensi dan (6) level perubahan, menggambarkan peningkatan atau penurunan fase *baseline* atau intervensi.

Sedangkan analisis visual untuk antar kondisi ada lima komponen, yaitu: (1) jumlah variabel yang diubah, menunjukkan jumlah target behavior yang ingin dirubah, (2) perubahan kecenderungan dan efeknya, melihat perubahan kondisi setelah intervensi, (3) perubahan stabilitas, kestabilan kondisi *baseline* ke kondisi intervensi, (4) perubahan level, menunjukkan perubahan target behavior setelah diberikan intervensi, dan (5) data overlap, perubahan data yang tidak stabil. Melalui langkah-langkah analisis di atas, hasilnya dilaporkan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil observasi dan angket kedua subyek mengalami perubahan tingkat penurunan *glossophobia*. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan analisis data yang dilakukan peneliti yaitu: Analisis visual dalam kondisi subyek DZ. (1) Dilihat dari grafik analisis visual dalam kondisi subyek DZ pada fase *baseline* (A) dan fase intervensi (B), pada fase *baseline* (A) sesi 1 DZ memperoleh skor 78%, sesi 2 73% dan sesi 3 75%. Kemudian pada fase intervensi (B) sesi 1 DZ memperoleh skor 65%, sesi ke 2 memperoleh 67%, sesi ke 3 55% dan sesi ke 4 54%. Hal ini menunjukkan bahwa DZ mengalami penurunan tingkat *glossophobia*, (2) Estimasi kecenderungan arah pada fase *baseline* (A) menurun, pada fase intervensi (B) kecenderungan arahnya menurun atau ada perubahan yang positif, (3) Kecenderungan stabilitas pada fase *baseline* (A) stabil sebab persentasenya mencapai 100%, pada fase intervensi (B) stabilitasnya tidak stabil (variabel) yaitu 50%. Sunanto dkk. (2005) kecenderungan stabilitas ini memakai pedoman jika persentase stabilitas sebesar 85%-90% maka dikatakan stabil. Semakin sedikit persentase stabilitasnya semakin baik. Berdasarkan grafik secara keseluruhan menunjukkan penurunan tingkat *glossophobia*, akan tetapi berdasarkan hitungan kecenderungan stabilitas dikatakan tidak stabil, (4) Jejak data pada fase *baseline* (A) menurun atau dikatakan ada perubahan, pada fase intervensi (B)

kecenderungan arah juga menurun, (5) Level stabilitasnya pada fase *baseline* (A) lebih stabil dibanding fase intervensi (B). Pada fase *baseline* (A) datanya stabil dengan level dan rentang 69,48– 81,18, sedangkan pada fase intervensi (B) dengan rentang 55,22 – 65,28 memiliki level stabilitas yang tidak stabil yang artinya menunjukkan perubahan ke arah yang positif, untuk menentukan level stabilitas dan rentang ini telah dihitung pada kecenderungan stabilitas, dan (6) Level perubahannya positif (+).

Analisis dalam kondisi subyek SS. (1) Dilihat dari grafik analisis visual dalam kondisi subyek SS pada fase *baseline* (A) dan fase intervensi (B), pada fase *baseline* (A) sesi 1 SS memperoleh skor 77%, sesi 2 78% dan sesi 3 78%. Kemudian pada fase intervensi (B) sesi 1 SS memperoleh skor 64%, sesi ke 2 memperoleh 51%, sesi ke 3 45% dan sesi ke 4 44%. Hal ini menunjukkan bahwa SS mengalami penurunan tingkat *glossophobia*, (2) Estimasi kecenderungan arah pada fase *baseline* (A) meningkat, pada fase intervensi (B) kecenderungan arahnya menurun atau ada perubahan yang positif, (3) Kecenderungan stabilitas pada fase *baseline* (A) stabil sebab persentasenya mencapai 100%, pada fase intervensi (B) stabilitasnya tidak stabil (variabel) yaitu 50%. Sunanto dkk. (2005) kecenderungan stabilitas ini memakai pedoman jika persentase stabilitas sebesar 85%-90% maka dikatakan stabil. Semakin sedikit persentase stabilitasnya semakin baik. Berdasarkan grafik secara keseluruhan menunjukkan penurunan tingkat *glossophobia*, akan tetapi berdasarkan hitungan kecenderungan stabilitas dikatakan tidak stabil, (4) Jejak data pada fase *baseline* (A) meningkat, pada fase intervensi (B) kecenderungan arah menurun atau dikatakan ada perubahan, (5) Level stabilitasnya pada fase *baseline* (A) lebih stabil dibanding fase intervensi (B). Pada fase *baseline* (A) datanya stabil dengan level dan rentang 71,82– 83,52, sedangkan

pada fase intervensi (B) dengan rentang 46,2 – 55,8 memiliki level stabilitas yang tidak stabil yang artinya menunjukkan perubahan ke arah yang positif, untuk menentukan level stabilitas dan rentang ini telah dihitung pada kecenderungan stabilitas, dan (6) Level perubahannya positif (+).

Analisis Antar Kondisi. Subyek DZ.

(1) Perubahan kecenderungan arah tingkat *glossophobia* DZ menuju pada perubahan yang positif karena dapat dilihat pada grafik yang arah trendnya menurun. Perubahan DZ dikatakan tidak signifikan karena terdapat data point dalam intervensi yang meningkat. Hal ini dikarenakan DZ kurang terbuka terhadap peneliti. Selain itu DZ memang tergolong anak yang pendiam, (2) Perubahan kecenderungan stabilitas pada fase *baseline* (A) stabil, sedangkan pada fase intervensi (B) tidak stabil. Ini dapat dilihat pada analisis dalam kondisi dimana persentase pada fase *baseline* (A) 100%, sedangkan pada fase intervensi (B) 50%. Kecenderungan stabilitas ini semakin tidak stabil semakin baik, karena semakin data stabil berarti tidak menunjukkan perubahan yang signifikan, (3) Perubahan level pada DZ adalah positif, dan (4) Sedangkan pada persentase overlap juga baik yaitu 0%. Persentase overlap ini dikatakan baik sebab semakin kecil persentase overlap semakin baik pengaruh intervensi.

Analisis antar kondisi subyek SS.

(1) Perubahan kecenderungan arah tingkat *glossophobia* SS menuju pada perubahan yang positif karena dapat dilihat pada grafik yang arah trendnya menurun. Perubahan SS tergolong stabil karena data pointnya selalu menurun, hal ini dikarenakan SS terbuka terhadap peneliti dan mempunyai keinginan penuh untuk merubah kondisinya, (2) Perubahan kecenderungan stabilitas pada fase *baseline* (A) stabil, sedangkan pada fase intervensi (B) tidak stabil. Ini dapat dilihat pada analisis dalam kondisi dimana persentase pada fase *baseline* (A) 100%, sedangkan pada fase intervensi (B) 50%. Kecenderungan stabilitas ini semakin tidak

stabil semakin baik, karena semakin data stabil berarti tidak menunjukkan perubahan yang signifikan, (3) Perubahan level pada SS adalah positif, dan (4) Sedangkan pada persentase overlap juga baik yaitu 0%. Persentase overlap ini dikatakan baik sebab semakin kecil persentase overlap semakin baik pengaruh intervensi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan keseluruhan proses penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan hipnoterapi teknik *regression therapy* efektif untuk mengatasi penderita *glossophobia* siswa. Hal ini dibuktikan dengan *trend* dari grafik kedua subjek menurun yang menunjukkan perubahan positif dimana *glossophobia* subjek juga mengalami penurunan.

Untuk itu, disarankan bagi guru BK dan konselor sekolah dapat menggunakan hipnoterapi teknik *regression therapy* untuk menangani siswa yang menderita *glossophobia*. Bagi peneliti lanjutan, disarankan untuk meneliti dengan jangkauan subyek dan lokasi yang lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian* (cetakan kelima belas). Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Atkinson, Rita L. dkk. 2005. *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Erlangga.
- Atrup, 2014. “Pengembangan Model Konseling Integratif Berbasis Hipnoterapi Sebagai Upaya Peningkatan Peran Konselor di Sekolah”, Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling, Pemberdayaan Bimbingan dan Konseling Sekolah, Surabaya: Prodi BK-Unesa, p. 16-32
- Atrup; Setyawati, S. P; dan Agan, S. 2015. “Model Konseling Integratif Berbasis Hipnoterapi dalam

- Memecahkan Masalah Traumatik”, Laporan Hasil Penelitian Hibah Bersaing Tahun Pertama, Kediri: LPPM UN PGRI Kediri.
- Atrup dan Setyawati, S. P. 2016a. “Model Konseling Integratif Berbasis Hipnoterapi dalam Memecahkan Masalah Traumatik”, Laporan Hasil Penelitian Hibah Bersaing Tahun Kedua, Kediri: LPPM UN PGRI Kediri.
- Atrup dan Setyawati, S. P. 2016b. “Model Konseling Integratif Berbasis Hipnoterapi dalam Memecahkan Masalah Traumatik Bencana”, Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling 2016, Optimalisasi Peran Konselor Melalui Pemanfaatan Berbagai Pendekatan dan Terapi dalam Pelayanan Konseling, Padang: UNP Padang, p. 10-18
- Atrup dan Setyawati, S. P. 2016c. “Model Hipotetik Konseling Integratif Berbasis Hipnoterapi dalam Memecahkan Masalah Traumatik”, Proceeding International Conference and Workshop on School Counseling, The Role of School Counselors in Dealing with Students with Special Needs in Inclusive Schools, Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, p. 144-154.
- Atrup; Setyawati, S. P. dan Putra, A. D. 2016d. “Hypnocounseling: Implementasi Model Konseling Integratif Berbasis Hipnoterapi dalam Memecahkan Masalah Traumatik Konseli”, Buku Panduan, Kediri: LPPM UN PGRI Kediri.
- Corey, G. 2013. *Teori dan Praktek Konseling & Psikoterapi, Edisi Ketujuh*. Terjemahan E. Koswara. Bandung: PT Refika Aditama.
- Creswell, John. 2015. *Riset Pendidikan, Edisi Pertama*. Terjemahan Drs Helly Prajitno Soetjipto, M.A., Dra. Sri Mulyantini Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Daryanto. 2011. Ilmu Komunikasi. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Fatma, Anne dan Sri Ernawati. 2012. Pendekatan Perilaku Kognitif Dalam Pelatihan Keterampilan Mengelola Kecemasan Berbicara Di Depan Umum. *Jurnal Psikologi*, (Online), I (1): 39-65, tersedia: <http://www.scribd.com/doc/247554777/PENDEKATAN-PERILAKU-KOGNITIF-DALAM-PELATIHAN-KETERAMPILAN-MENGELOLA-KECEMASAN-BERBICARA-DI-DEPAN-UMUM-doc#scribd>, diunduh pada 10 Nopember 2016.
- Gunawan, W. Adi. 2012a. *Hypnosis The Art of Subconscious Communication* (cetakan keenam). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Gunawan, W. Adi. 2012b. *Hypnotherapy The Art of Subconscious Restructuring* (cetakan kelima). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Haryanthi, Luh Putu Suta dan Nia Tresniasari. 2012. “Efektivitas Metode Terapi Ego State dalam Mengatasi Kecemasan Berbicara di Depan Publik pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta”. *Jurnal Psikologi*, (Online), 14 (01): 32-40, tersedia: <http://www.google.co.id/url?sa=t&ct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CB4Q>

- [FjAA&url=http%3A%2Fjournal.unesa.ac.id%2FfilerPDF%2Fartikel%2F25204-14-1.pdf&ei=3pJkVfr0D8SVuASsvoPYBQ&usg=AFQjCNECIYZJDTn79T2AyXYBIW9zXHDZw](http://www.fjournal.unesa.ac.id/filerPDF/fartikel/25204-14-1.pdf&ei=3pJkVfr0D8SVuASsvoPYBQ&usg=AFQjCNECIYZJDTn79T2AyXYBIW9zXHDZw), diunduh 7 Desember 2016.
- Hunter, C. Roy. 2015. *Seni Hipnoterapi*. Jakarta: PT Indeks.
- Kartono, Kartini. 2000. *Hygiene Mental*. Bandung: Mandar Maju.
- Khan, Fahad.dkk. 2015. "Glossophobia among Undergraduate Students of Government Medical Colleges in Karachi". *International Journal of Research*, (Online), 2 (1): 109-115, tersedia: <http://internationaljournalofresearch.org/index.php/ijr/articla/view/1297/1226>, diunduh 7 Desember 2016.
- Komalasari, G., Wahyuni, E., & Karsih. 2011. *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: PT. Indeks.
- Nevid. S Jeffrey, Ratus. A Spencer dan Greene Beverly. 2003. *Psikologi Abnormal*Jilid 2, Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.
- Nuryono, Wiryo. 2016. "Penerapan Konseling Naratif untuk Mengurangi Tingkat *Glossophobia* Siswa Kelas X SMAN 13 Surabaya". *Jurnal BK UNESA*, 6 (1). (Online), tersedia: www.ejournal.unesa.ac.id, diunduh 10 Nopember 2016.
- Ratnasari, Devi. 2012. "Penggunaan Konseling Kelompok Dengan Kombinasi Strategi *Reframing* dan *Self Monitoring* untuk Menurunkan Tingkat Kecemasan Berbicara Di Depan Umum". *Jurnal BK UNESA*, 2 (1). (Online), tersedia: www.ejournal.unesa.ac.id, diunduh 10 Nopember 2016.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (cetakan kedua puluh dua). Bandung: Alfabeta.
- Tse, Yau-hau. Andrew. 2012. *Glossophobia of University Students in Malaysia*. *Journal Asian Social Science*, (Online), 2 (11): 2061-2073, tersedia: <http://umpir.ump.edu.my/2926/>, diunduh pada 7 Desember 2016.
- Werhadiantiwi, Pradita Arisgi. 2014. "Penerapan Konseling Kelompok dengan Teknik *Self Instruction* untuk Mengurangi Tingkat *Glossophobia* pada Siswa Kelas XI IPS-1 Di SMA Negeri 1 Gedangan". *Jurnal BK UNESA*, 4 (3). (Online), tersedia: www.ejournal.unesa.ac.id, diunduh 10 Nopember 2011.

Penerapan Model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Materi Perubahan Sifat Benda Pada Siswa Kelas V SDN Banaran 1 Kediri Tahun Pelajaran 2016 / 2017

Nina Mariyati

SDN Banaran 1

Kota Kediri

Abstrak

Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA pada kompetensi dasar menyimpulkan hasil penyelidikan tentang perubahan sifat benda menunjukkan hasil yang kurang optimal. Dari 28 siswa, yang mencapai nilai KKM sebesar 75 baru 11 siswa (39,28%) sedangkan siswa yang belum mencapai nilai KKM berjumlah 17 siswa (60,71%). Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk menjawab permasalahan di atas adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* didukung dengan media gambar dalam pembelajaran IPA. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA melalui penerapan model kooperatif tipe *Think Pair Share* dengan media gambar pada siswa kelas V SDN Banaran 1 Kecamatan Pesantren Kota Kediri Semester I Tahun Pelajaran 2016/2017. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subyek yang diteliti adalah siswa kelas V SDN Banaran 1 Kecamatan Pesantren Kota Kediri. Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar IPA dengan menerapkan model kooperatif tipe *TPS* dengan media gambar. Hal ini terlihat pada; (1) ketuntasan belajar; pra siklus 39,29%, siklus I 60,71 %, siklus II 89,29%. (2) Rata- rata kelas; pra siklus 66,78, siklus I 74,64, dan siklus II 81,74. (3) Skor minimal; pra siklus 40, siklus I 50, dan siklus II 60. (4) skor maksimal; pra siklus 90, siklus I 100, dan siklus II 100. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Think Pair Share* dengan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN Banaran 1 Kecamatan Pesantren Kota Kediri Semester I Tahun Pelajaran 2016/2017. Berdasarkan dari hasil penelitian ini disarankan bahwa model kooperatif tipe *Think Pair Share* perlu disosialisasikan kepada guru dan diterapkan dalam pembelajaran IPA terutama untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian lebih lanjut perlu dilakukan sebagai pengembangan diri sehingga dapat mengembangkan penelitian dalam ruang lingkup yang lebih luas.

Kata Kunci: Hasil Belajar, IPA, *Think Pair Share*, Media Gambar

PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar, "metode memiliki kedudukan yang sangat signifikan untuk mencapai tujuan pembelajaran, bahkan metode sebagai seni dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa dianggap lebih signifikan

dibanding dengan materi itu sendiri (Ismail, 2008: 2). Ini merupakan sebuah realita bahwa cara penyampaian yang komunikatif lebih disenangi siswa, meskipun sebenarnya materi yang disampaikan sesungguhnya tidak terlalu menarik. Sebaliknya materi yang cukup

menarik, karena disampaikan dengan cara yang kurang menarik maka materi itu kurang dapat dicerna oleh siswa.

Mata Pelajaran IPA pada kompetensi dasar perubahan sifat benda bertujuan agar siswa mampu untuk mendeskripsikan sifat benda sesudah mengalami perubahan sebagai hasil suatu proses dan mengidentifikasi faktor yang menyebabkan perubahan pada benda. Selain itu diharapkan setelah kegiatan pembelajaran siswa mampu untuk berpikir, bekerja, dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup (*life skill*).

Berdasarkan observasi awal di SDN Banaran 1 Pesantren Kota Kediri menunjukkan bahwa nilai ketuntasan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA pada kompetensi dasar Menyimpulkan hasil penyelidikan tentang perubahan sifat benda, baik sementara maupun tetap menunjukkan hasil yang kurang optimal. Dari 28 siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM= 75) baru 11 siswa atau sebesar 39,28% sedangkan siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan berjumlah 17 siswa atau sebesar 60,71%.

Setelah peneliti teliti lebih lanjut, belum berhasilnya semua siswa mencapai ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran IPA, karena selama pembelajaran berlangsung siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru ternyata dalam kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan metode pembelajaran yang tradisional. Dalam menerangkan pelajaran guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan mengharap siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal sehingga kegiatan pembelajaran menjadi monoton, kurang menarik, tampak membosankan,

menjenuhkan, dan kurang dapat membuat siswa bersemangat dalam belajar.

Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah (Depdiknas, 2010: 3).

Salah satu model yang dapat mengarahkan kepada siswa untuk memberikan pengalaman belajar secara langsung adalah model pembelajaran kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*). Sebagai salah satu model pembelajaran kooperatif, penerapan *Think Pair Share* ini dapat memberikan siswa waktu lebih banyak untuk berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain serta kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan. Sehingga Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) IPA sebesar 75 dapat tercapai secara individual maupun klasikal lebih dari 85% siswa.

Identifikasi masalahnya adalah: nilai ketuntasan belajar IPA kelas V masih rendah yaitu baru mencapai 39,28%. Hal ini disebabkan pembelajarannya masih berpusat pada guru. Guru Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dalam menerangkan pelajaran banyak menggunakan metode ceramah sehingga kondisi pembelajaran kurang menarik dan membosankan bagi siswa. Kebanyakan siswa masih bersifat pasif dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Kondisi tersebut akan membuat siswa kurang memperhatikan materi pelajaran yang

disampaikan sehingga penguasaan materi pelajaran dan hasil belajar siswa menjadi rendah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam pembelajaran untuk memecahkan masalah tersebut adalah melalui penerapan penerapan model kooperatif tipe *Think Pair Share* didukung dengan media gambar.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis merumuskan suatu permasalahan penelitian, yaitu: "Mengapa penerapan model kooperatif tipe *Think Pair Share* didukung dengan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN Banaran 1 Kecamatan Pesantren Kota Kediri Semester I Tahun Pelajaran 2016/2017?"

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA melalui penerapan model kooperatif tipe *Think Pair Share* didukung dengan media gambar pada siswa kelas V SDN Banaran 1 Kecamatan Pesantren Kota Kediri Semester I Tahun Pelajaran 2016/2017.

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat berguna dan memberikan kontribusi di dalam khasanah literatur dalam kaitannya dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif dan keterkaitannya dengan peningkatan prestasi belajar serta dapat menambah wawasan. Dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas, sehingga permasalahan yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran dapat teratasi, sehingga prestasi belajar siswa akan meningkat. Dapat Meningkatkan kreativitas guru dalam melakukan inovasi pembelajaran khususnya pemilihan metode pembelajaran. Di samping itu, dengan melaksanakan penelitian tindakan, masalah yang dihadapi yang tentunya akan

sangat membantu bagi perbaikan pembelajaran serta profesionalisme guru yang bersangkutan. Meningkatkan minat dan gairah belajar siswa sehingga prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat meningkat. Memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah, terutama dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa sehingga ketuntasan belajar siswa akan meningkat secara optimal.

KAJIAN PUSTAKA

Model Kooperatif Tipe TPS (*Think Pair Share*)

Model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar dikalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih optimal (Isjoni, 2009: 8). Merujuk pada hal ini, perkembangan model pembelajaran terus mengalami perubahan dari model tradisional menuju model yang lebih modern. Model pembelajaran berfungsi untuk memberikan situasi pembelajaran yang tersusun rapi untuk memberikan suatu aktivitas kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu model yang dapat mengarahkan kepada siswa untuk memberikan pengalaman belajar secara langsung adalah model pembelajaran kooperatif. Johnson (dalam Supriadi, 1995: 56) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menekankan adanya kerja sama antar siswa dengan kelompoknya untuk mencapai tujuan belajar bersama. Model pembelajaran kooperatif ini dapat melatih siswa untuk menemukan dan memahami konsep-konsep yang dianggap sulit dengan cara bertukar pikiran atau diskusi dengan teman-temannya melalui kegiatan saling

membantu dan mendorong untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) merupakan pendekatan pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar (Nurhadi, 2004: 60). Usaha kerja sama masing-masing anggota kelompok mengakibatkan manfaat timbal balik sedemikian rupa sehingga semua anggota kelompok memperoleh prestasi, kegagalan maupun keberhasilan ditanggung bersama. Siswa mengetahui bahwa prestasi yang dicapai disebabkan oleh dirinya dan anggota kelompoknya, siswa merasakan kebanggaan atas prestasinya bersama anggota kelompoknya.

Slavin (2008:4) mendefinisikan bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi mengajar di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.

Berdasarkan dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan dengan membentuk kelompok-kelompok kecil, di mana setiap anggota kelompok saling membantu, berbagi pengetahuan dan bekerjasama untuk menyelesaikan lembar kegiatan siswa.

Karakteristik Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS)

Think Pair Share (TPS) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif sederhana yang memiliki prosedur secara eksplisit untuk memberi peserta didik waktu lebih banyak untuk berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain. Model pembelajaran *Think Pair*

Share (TPS) dikembangkan oleh Frank Lyman dkk dari Universitas Maryland pada tahun 1985 (Lie, 2002:57).

Ciri yang dimiliki dari model *Think Pair Share* ini adalah adanya aktivitas siswa berpasangan dengan siswa yang lain untuk mendiskusikan apa yang telah dipikirkannya. Dalam interaksi ini diharapkan siswa dapat berbagi jawaban jika telah diajukan suatu pertanyaan.

Keunggulan yang dimiliki dari model *Think Pair Share* ini adalah dapat menumbuhkan kerja sama, kelas menjadi lebih hidup, dapat mengoptimalkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, dan dapat meningkatkan daya pikir siswa (Isjoni, 2009:112). Adapun sisi kelemahannya dalam penerapan metode *Think Pair Share*, antara lain: alokasi waktu sering sulit dikendalikan, sehingga pokok bahasan tidak tuntas, karena jika penguasaan materi belum cukup akan terjadi perdebatan panjang.

Dengan demikian pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* merupakan salah satu tipe belajar kooperatif dalam kelompok kecil yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara dua siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi belajar yang maksimal.

Langkah-langkah Penerapan Model Kooperatif Think Pair Share dalam Pembelajaran

Langkah-langkah dalam penerapan model kooperatif *Think Pair Share (TPS)* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Peserta didik diminta untuk berfikir tentang materi atau permasalahan yang

disampaikan guru.

3. Peserta didik diminta untuk berpasang-pasangan dengan teman sebelahnya (kelompok 2 orang) dan mengemukakan hasil diskusinya.
4. Guru memimpin pleno kecil dan masing-masing kelompok mengemukakan hasil diskusinya.
5. Berawal dari kegiatan tersebut mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan oleh siswa.
6. Guru memberikan kesimpulan.
7. Penutup (Frank Lyman dalam Depdiknas, 2008).

Pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe ini guru membuat lembar observasi bagi guru dan siswa. Adapun lembar observasinya dapat kita lihat dalam lampiran proposal penelitian ini.

Hakekat dan Pembelajaran IPA di SD

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih

mendalam tentang alam sekitar (Depdiknas, 2011:3).

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di tingkat SD/MI diharapkan ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.

Penerapan Think Pair Share dalam Pembelajaran IPA di SD

Pembelajaran IPA di SD merupakan kegiatan pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran IPA di SD ini diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Dalam pembelajaran IPA tersebut guru dapat menerapkan model kooperatif *Think Pair Share (TPS)*. Adapun kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan guru dalam menerapkan model *Think Pair Share* dalam pembelajaran IPA di SD adalah sebagai berikut:

Tahap 1: *Thinking* (berpikir)

Langkah berpikir ini dilaksanakan oleh guru dengan mengajukan pertanyaan atau isu yang berhubungan dengan pelajaran. Kemudian siswa diminta untuk memikirkan pertanyaan atau isu tersebut secara mandiri untuk beberapa saat.

Tahap 2: *Pairing* (berpasangan)

Pada tahap berpasangan ini guru meminta siswa berpasangan dengan siswa lain di belakangnya untuk mendiskusikan apa yang telah dipikirkannya pada tahap pertama. Dalam tahap ini, setiap anggota pada kelompok membandingkan jawaban atau hasil pemikiran mereka dengan mendefinisikan jawaban yang dianggap paling benar, paling meyakinkan, atau paling unik. Biasanya guru memberi waktu 4-5 menit untuk berpasangan.

Tahap 3: *Sharing* (berbagi)

Pada tahap akhir dalam metode ini adalah berbagi. Dalam kegiatan berbagi ini, guru meminta kepada pasangan untuk berbagi dengan seluruh kelas tentang apa yang telah mereka bicarakan. Keterampilan berbagi dalam seluruh kelas dapat dilakukan dengan menunjuk pasangan yang secara sukarela bersedia melaporkan hasil kerja kelompoknya atau bergiliran pasangan demi pasangan hingga sekitar seperempat pasangan telah mendapat kesempatan untuk melaporkan. (Tim Penyusun Bahan Ajar Sertifikasi Guru, 2016: 378).

Penelitian yang Relevan

Model pembelajaran kooperatif memiliki potensi untuk mengurangi kelas-kelas pasif ke dalam kelas dinamis dan orientasi kelompok. Banyak penelitian yang telah dilaksanakan dalam rangka menguji pembelajaran kooperatif (Isjoni, 2009:125), di antaranya adalah yang dilaksanakan oleh De Vries & Slavin dengan model "games-game tournament", Aranson, Blaney, Slavin (1983) dengan model "jigsaw dan jigsaw II", Lindquist (1995) dengan model "group investigation". Hasil-hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan aktivitas dan kerjasama

siswa di kelas, prestasi yang dipertahankan, dan prestasi aktual.

Kajian penelitian yang berkaitan dengan Model pembelajaran *Think Pair Share* ini pernah dilaksanakan oleh Faindatin Nikmah (2000) Mahasiswa IKIP PGRI Semarang dengan judul *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penarapan Metode Think Pair Share Pada Pokok Bahasan Himpunan Siswa Kelas VIIA Semester II MTs Thowalib Pesagen Gunungwungkal Kota Kediri Tahun Pelajaran 2009/2010*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus. Hasil kajian dalam penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TPS dapat meningkatkan prestasi hasil belajar matematika. Siswa menjadi lebih berani dalam bertanya, berani berpendapat dan berani dalam berargumentasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V semester I tahun pelajaran 2016/2017 di SDN Banaran 1 Kecamatan Pesantren Kota Kediri dengan jumlah siswa 28 siswa, yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Pemilihan kelas dan sekolah tempat penelitian ini sesuai dengan tugas pokok penulis sebagai guru di sekolah dan kelas yang dimaksud. Hal ini memudahkan dalam melaksanakan penelitian karena penulis tidak harus meninggalkan tugas pokoknya selama penelitian dilakukan dan manfaatnya dapat langsung dirasakan oleh siswa dan sekolah yang dimaksud. Selain itu, kondisi lingkungan siswa yang berada di daerah pesisir pantai juga menjadi alasan penulis untuk melakukan penelitian ini.

Waktu penelitian dimulai Minggu II

bulan September 2016 untuk observasi awal. Siklus I penulis laksanakan pada minggu III bulan Oktober 2016. Sedangkan Siklus II dilaksanakan pada minggu I bulan November 2016. Pemilihan waktu penelitian ini disesuaikan dengan jadwal dan program semester yang digunakan di sekolah yang bersangkutan. Dalam program semester I mata pelajaran IPA kelas V materi KD 4.2 Menyimpulkan hasil penyelidikan tentang perubahan sifat benda, baik sementara maupun tetap.

Adapun model penelitian tindakan kelas ini dirancang menurut Kurt Lewin (dalam Zainal Aqib, 2006:21) yang mencakup empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus adalah: (1) menyusun rencana tindakan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) Pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Berikut kegiatan yang peneliti laksanakan untuk masing-masing siklus:

1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini, penulis menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disesuaikan dengan hasil penemuan awal pra siklus, berupa penerapan metode TPS beserta instrumen evaluasi dan pemilihan media gambar. Selain itu, dalam perencanaan ini peneliti menyusun lembar observasi dan Tim Peneliti, yang terdiri dari 2 rekan sejawat.

2. Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan ini, kegiatan yang peneliti lakukan adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP dan langkah metodik yang telah ditentukan.

3. Pengamatan

Pada tahap pengamatan ini, kegiatan yang peneliti lakukan adalah mengumpulkan data melalui hasil

pengamatan dan hasil tes. Pengamatan (observasi) yang peneliti lakukan adalah mengamati aktivitas guru dan perilaku peserta didik yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Kegiatan observasi dilakukan oleh rekan sejawat di sekolah dan waktunya bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dan setelah pelaksanaan tindakan. Sedangkan tes peneliti berikan kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menguasai materi yang peneliti sampaikan.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi peneliti lakukan setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I selesai dilaksanakan. Analisis dan refleksi ini dilakukan untuk mengevaluasi kelemahan atau kelebihan dari tindakan pembelajaran yang telah dilakukan serta hambatan-hambatan yang dihadapi. Hasil analisis dan refleksi ini berguna untuk menentukan tingkat keberhasilan dari tindakan yang telah dilakukan, menentukan siswa yang tuntas dan belum tuntas, dan sebagai dasar pertimbangan untuk menyusun rencana kegiatan pada siklus berikutnya. Tindak lanjut diisi dengan program pengayaan yang diberikan kepada siswa yang telah tuntas, dan program perbaikan yang ditujukan kepada siswa yang belum tuntas.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan terdiri dari 2 macam, yaitu teknik tes dan teknik nontes.

a. Teknik Tes

Teknik tes yang penulis gunakan berupa tes tertulis. Tes ini peneliti gunakan untuk menilai dan mengumpulkan data tentang penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Pelaksanaannya di awal penelitian untuk mengetahui kondisi awal siswa, pada waktu pelaksanaan

pembelajaran dan di akhir kegiatan pembelajaran pada masing-masing siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Sesuai dengan teknik yang dipergunakan, instrumen pengumpulan datanya terdiri dari soal tes bentuk isian.

b. Teknik Non tes

Teknik nontes yang peneliti gunakan adalah angket dan observasi. Teknik ini peneliti gunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas guru dan mengajar dan aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan teknik yang dipergunakan, instrumen pengumpulan datanya terdiri dari data isian (angket) dan lembar observasi.

Analisis Data

Untuk memvalidasi data, penulis menggunakan metode triangulasi sumber data dan triangulasi pengumpulan data. Triangulasi sumber penulis lakukan dengan mengumpulkan data minimal dari 3 sumber data yang berbeda, yaitu dari siswa, dan 2 (dua rekan sejawat yang membantu pelaksanaan observasi. Sedangkan triangulasi metode pengumpulan data terdiri dari metode tes, angket, dan observasi. Data yang penulis validasi utamanya adalah yang berkaitan dengan variabel proses atau variabel bebas (X). Validasi data yang diperoleh adalah validasi teoritis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Tindakan

1. Deskripsi Siklus I

Rencana Tindakan

Peneliti membuat suatu rencana tindakan penelitian untuk siklus I dengan menyusun tiga kegiatan, yaitu Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*) dengan didukung

media gambar untuk pembelajaran IPA tentang perubahan sifat benda. Materi yang digunakan adalah sesuai dengan Kompetensi Dasar 4.2 Menyimpulkan hasil penyelidikan tentang perubahan sifat benda, baik sementara maupun tetap.

Pelaksanaan Tindakan

Berikut hasil observasi proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus I mulai dari awal sampai akhir pertemuan. Setelah tindakan pembelajaran pada siklus I dilakukan, diperoleh hasil tindakan yang meliputi hasil pengamatan dan hasil tes. Kemudian dari hasil penilaian teman sejawat tentang pengamatan kegiatan guru dalam pembelajaran juga menunjukkan hasil serupa. Berdasarkan dari hasil pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran siklus I ini diketahui bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran menunjukkan kategori baik. Hal ini berdasarkan dari nilai hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran sebesar 88,88, yang termasuk dalam kategori baik. Sedangkan hasil pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siklus I ini sebagai berikut:

Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPA pada siklus I ini sebagian besar menunjukkan kurang senang mengerjakan tugas. Dari 28 siswa, 13 siswa atau 46,43% kurang senang mengerjakan tugas. Sedangkan 11 siswa atau 39,29% senang mengerjakan tugas dan 4 siswa atau 14,29% tidak senang mengerjakan tugas yang diberikan guru dalam pembelajaran. Pada siklus I ini, sebagian besar siswa sudah menunjukkan sikap memberikan tanggapan terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru. Dari 28 siswa, siswa yang selalu memberi tanggapan dan memberikan tanggapan masing-masing sejumlah 12 siswa atau 42,86%. Sedangkan siswa yang jarang memberikan tanggapan hanya

berjumlah 3 siswa atau 10,71%. Pada aspek konsentrasi belajar siswa, pada siklus I ini siswa yang kurang memperhatikan pelajaran hanya sejumlah 2 siswa atau 7,14%. Sedangkan siswa yang selalu memperhatikan sejumlah 10 siswa atau 35,71% dan yang memperhatikan materi pelajaran berjumlah 16 siswa atau 57,14%.

Pada aspek kerjasama siswa, pada siklus I ini menunjukkan siswa sudah bekerjasama dengan baik dengan temannya. Dari 28 siswa, 17 siswa atau 60,71% siswa selalu mengerjakan secara kerjasama dengan temannya. Sedangkan 7 siswa atau 25% mengerjakan tugas sendiri dan hanya 4 siswa atau 14,29% diam saja. Hasil wawancara dengan kolaborator juga menunjukkan hasil serupa. Kedua kolaborator memberikan penjelasan yang hampir sama, yaitu bahwa dalam siklus I ini peneliti sudah bisa meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui penerapan model kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*). Tes peneliti gunakan untuk memperoleh hasil belajar siswa pada aspek kognitif maupun hasil belajar siswa aspek keterampilan sosial. Berdasarkan dari hasil belajar siswa aspek kognitif, peneliti mendapatkan data hasil tes yang dilakukan pada akhir siklus. Tes yang diberikan berupa tes tertulis dalam bentuk isian.

Adapun hasil tes yang diperoleh siswa pada siklus I adalah 17 siswa mencapai ketuntasan minimal (KKM) atau 60,71% siswa yang mencapai ketuntasan. Sedangkan 11 siswa atau 39,29% siswa belum mencapai ketuntasan minimal (KKM). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Tes Formatif IPA
Pada Siklus I**

No	Uraian	Jumlah Siswa	Persentase
1	Siswa yang Tuntas	17	60,71%
2	Siswa yang Belum Tuntas	11	39,29%
	Jumlah	28	100%

Berdasarkan dari data-data di atas, terlihat dengan jelas bahwa nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA pada siklus I sudah mengalami peningkatan bila dibandingkan dari kondisi awal (pra siklus). Hal ini ditunjukkan dari nilai ketuntasan belajar siswa yang sudah mencapai 60,71%. Nilai rata-rata IPA juga meningkat menjadi 74,64. Namun demikian, nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA pada siklus I ini belum mencapai indikator kinerja yang peneliti tetapkan.

Dengan memperhatikan data tes hasil belajar pada siklus I, peneliti membuat program perbaikan dan program pengayaan. Program pengayaan diberikan kepada siswa yang telah mencapai nilai ketuntasan sejumlah 17 siswa. Sedangkan program perbaikan diberikan kepada siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan sejumlah 11 siswa. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan guru pada siklus II hendaknya dibuat lebih menarik lagi, sehingga aktivitas siswa lebih meningkat. Untuk itu, aktivitas siswa yang sudah menunjukkan hal yang baik perlu untuk ditingkatkan dan yang masih rendah untuk ditingkatkan pada tindakan pembelajaran siklus II. Sehingga diharapkan adanya program perbaikan dan pengayaan ini, siswa dapat melakukan pendalaman materi sehingga hasil belajarnya akan lebih meningkat.

2. Deskripsi Siklus II

Rencana Tindakan

Berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi pelaksanaan tindakan siklus I, diketahui bahwa hasil belajar siswa masih rendah belum mencapai indikator yang peneliti tetapkan dan pelaksanaan pembelajaran belum sepenuhnya baik khususnya dalam hal pemberian kesempatan siswa untuk berpikir secara berpasangan dengan temannya. Untuk itu peneliti menyusun kembali rencana tindakan siklus II yang tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II sebagaimana terlampir. Skenario pembelajaran siklus II kegiatan intinya sama dengan kegiatan pada siklus I, yaitu penerapan model kooperatif tipe TPS [*Think Pair Share*]. Namun, dalam skenario siklus II ini mengalami beberapa perbaikan/penyempurnaan terutama dalam kegiatan pembelajaran yang menyangkut pemberian kesempatan berpikir pada siswa. Sehingga diharapkan dengan adanya penyempurnaan skenario pembelajaran ini, aktivitas siswa lebih meningkat lagi dan hasil belajar siswa pun menjadi meningkat.

Pelaksanaan Tindakan

Berikut hasil observasi proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus I mulai dari awal sampai akhir pertemuan. Pada kegiatan awal pertemuan guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran IPA. Kemudian guru melaksanakan kegiatan apersepsi yaitu mengaitkan materi sebelumnya yaitu tentang perubahan sifat benda dengan materi yang akan disampaikan yaitu tentang perubahan sifat benda. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa dan siswa menjawabnya melalui metode tanya jawab. Selanjutnya guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai

dari materi yang akan dipelajari. Dilihat dari aktivitas siswa, pada kegiatan awal ini siswa kelihatan siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari semangat yang ditunjukkan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa antusias menjawab pertanyaan pendahuluan yang diberikan guru. Selain itu, siswa juga terlihat memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Pada kegiatan inti ini, guru IPA lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru menggunakan media gambar agar siswa lebih memperhatikan materi yang disampaikan guru. Guru memfasilitasi munculnya gagasan baru dari siswa baik secara lisan maupun tertulis. Siswa diberikan tugas untuk melakukan percobaan tentang perubahan sifat benda melalui kerja kelompok secara berpasangan. Masing-masing pasangan disuruh untuk mempresentasikan hasil kerjanya dan kelompok yang lain menanggapi. Untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan umpan balik yang positif, guru memberikan pertanyaan untuk dijawab siswa. Selanjutnya guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mencapai nilai tertinggi. Pada akhir pertemuan, guru IPA bersama siswa membuat rangkuman mengenai materi yang diajarkan. Selanjutnya melakukan penilaian dan merencanakan tindak lanjut serta menyampaikan materi pembelajaran berikutnya.

Setelah tindakan pembelajaran pada siklus II dilakukan, diperoleh hasil pengamatan tentang aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dan tes tentang hasil belajar siswa. Berikut hasil tindakan pada siklus II ini. Hasil pengamatan dari aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar pada tindakan siklus I ini

meliputi beberapa aspek, yaitu:

Pada siklus II, guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sudah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pendapat. Hal ini ditunjukkan dari 25 siswa atau 89,29% sudah menganggap bahwa guru dalam kegiatan pembelajaran menghargai inisiatif siswa dalam menyampaikan gagasannya.

Tabel 4.5 Hasil Tes Formatif IPA Pada Siklus II

No	Uraian	Jumlah Siswa	Persentase
1	Siswa yang Tuntas	25	89,29%
2	Siswa yang Belum Tuntas	3	10,71%
	Jumlah	28	100%

Berdasarkan dari data-data di atas, terlihat dengan jelas bahwa nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA pada siklus II sudah mengalami peningkatan bila dibandingkan dari siklus I. Siswa yang sudah mencapai nilai ketuntasan belajar sudah mencapai 25 siswa atau 89,29%. Nilai rata-rata IPA juga meningkat menjadi 81,78. Adapun hasil belajar siswa pada aspek keterampilan sosial bahwa dengan diterapkannya model kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*) dalam pembelajaran IPA, siswa yang kurang aktif, kurang konsentrasi, dan kurang bekerjasama serta diam saja dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sudah tidak ada. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa bila dibanding pada pra siklus dan siklus I. Hasil wawancara dengan kolaborator juga menunjukkan hasil serupa. Kedua kolaborator memberikan penjelasan yang hampir sama, yaitu bahwa dalam siklus II ini peneliti sudah bisa meningkatkan aktivitas siswa sepenuhnya

dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui penerapan model kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*).

Berdasarkan dari data-data yang peneliti kumpulkan bersama mitra kolaborasi pada siklus II sebagaimana tercantum di atas, maka selanjutnya tim peneliti melakukan kegiatan refleksi untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran siklus II. Refleksi ini dilakukan dengan cara menganalisis data-data yang terkumpul mengenai kelebihan, kekurangan, maupun hambatan-hambatan yang terjadi selama pembelajaran untuk dicarikan solusinya. Dalam kegiatan refleksi ini peneliti berdiskusi dengan pengamatan/kolaborator dan selanjutnya peneliti jadikan dasar pertimbangan apakah peneliti perlu melaksanakan tindakan pada siklus berikutnya.

Sedangkan dilihat dari hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus II ini menunjukkan peningkatan bila dibanding dengan pra siklus dan siklus I. Hal ini dapat dilihat pada siklus II, guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sudah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pendapat. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih banyak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru menghargai inisiatif siswa dalam menyampaikan gagasan-gagasan yang dimilikinya. Guru sudah bertindak sebagai fasilitator.

Dilihat dari tata ruang kelas, pada siklus II sudah diatur guru dengan tepat dan didesain guru secara variatif. Tempat duduk siswa ditata secara berputar untuk masing-masing kelompok. Sehingga siswa saling berhadapan satu dengan yang lainnya dalam anggota kelompok. Hal ini menjadikan keaktifan siswa dalam bekerjasama dalam kelompoknya.

Kemudian dilihat dari aspek pelibatan siswa dalam kerja kelompok, guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus II, guru lebih banyak menyampaikan materi pelajaran secara kerja kelompok. Sehingga siswa terbiasa untuk melakukan kerja kelompok. Guru sudah melaksanakan pendekatan kelompok. Setelah kerja kelompok selesai, guru juga sudah memberikan kesempatan siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok tersebut. Kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan guru pada kondisi siklus II juga memberikan kesempatan siswa untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan maupun menanggapi masalah yang disampaikan guru. Guru memberikan siswa kesempatan untuk bertanya. Selain itu, guru untuk menumbuhkan sikap ingin tahu siswa adalah dengan memberikan kuis.

Sehingga kondisi kegiatan belajar mengajar pada siklus II sudah menunjukkan kondisi pembelajaran yang sangat menyenangkan. Hal ini dapat dilihat dari semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa merasa senang dan gembira dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa juga menganggap pembelajaran IPA yang dilaksanakan guru di kelas sangat menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar. Adanya peningkatan aktivitas siswa ini akan mampu menjadikan nilai IPA siswa menjadi lebih meningkat dari sebelumnya.

Sedangkan dari data yang peneliti peroleh, aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siklus II sudah mengalami peningkatan. Siswa yang kurang aktif, kurang konsentrasi, dan kurang bekerjasama serta diam saja dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sudah tidak ada. Selain itu, nilai ketuntasan belajar IPA juga sudah mencapai

mencapai 89,28%. Dengan demikian, nilai ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran IPA pada siklus II ini sudah mencapai indikator kinerja yang peneliti lakukan.

Dengan memperhatikan masukan dari kolaborator, peneliti dapat menjelaskan bahwa ada beberapa kelebihan dan kelemahan dalam penerapan model kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*). Adapun kelebihan kegiatan pembelajaran pada siklus II melalui penerapan metode TPS adalah dapat meningkatkan aktivitas guru dalam mengajar dan aktivitas guru dalam belajar. Penerapan model kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*) akan mampu menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, siswa lebih aktif dan bekerjasama dengan temannya. Adanya peningkatan aktivitas siswa tersebut akan dapat menjadikan hasil belajar siswa akan lebih meningkat.

Sedangkan kelemahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran siklus II adalah bahwa pembelajaran melalui penerapan model kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*) akan membawa hasil yang maksimal jika skenario pembelajaran yang telah disusun oleh guru dilaksanakan dengan sepenuhnya oleh siswa dan guru memanfaatkan media pembelajaran, terutama media audio visual.

Dengan memperhatikan indikator kinerja yang telah ditetapkan, peneliti menilai bahwa penelitian tindakan yang telah dilaksanakan sampai siklus II ini sudah berhasil. Indikator kinerja yang telah peneliti tetapkan, yaitu minimal 85% siswa mencapai nilai ketuntasan minimal IPA sebesar 75 sudah tercapai. Melihat data tersebut, maka peneliti sudah tidak melaksanakan tindakan pada siklus

berikutnya

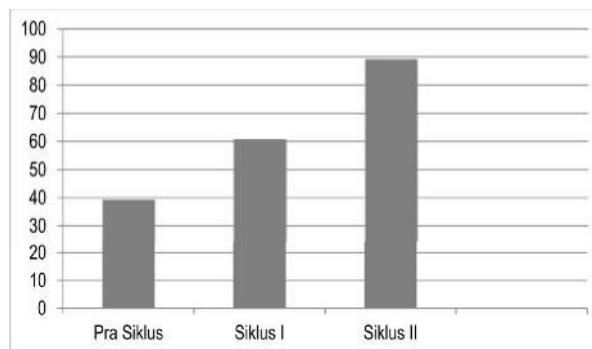
B. Hasil Analisis Data

Setelah peneliti melaksanakan 2 (dua) kali siklus pembelajaran maka terkumpul data-data penelitian. Penilaian terhadap variabel terpengaruh (Y) yaitu tentang hasil belajar IPA siswa dari pra siklus sampai siklus II berakhir juga menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa. Sebelum adanya tindakan (pra siklus) hasil belajar siswa baru 39,28% siswa yang mencapai nilai ketuntasan. Hal ini berarti masih 60,71% siswa yang belum mencapai nilai Ketuntasan Minimal (KKM).

Kemudian pada siklus I, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA meningkat menjadi 60,71% atau mengalami peningkatan sebesar 21,42% dibanding dengan pra siklus. Hal ini berarti ada 39,29% siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal. Pada siklus II, hasil belajar siswa meningkat menjadi 89,29% atau hanya 10,71% siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal. Hal ini berarti bahwa hasil belajar siswa pada siklus II ini sudah mencapai indikator kinerja yang telah peneliti tetapkan yaitu 75%. Untuk lebih jelasnya dapat kita lihat pada tabel 4.6 dan Grafik 4.4 berikut:

Tabel 4.6 Analisis Data Ketuntasan Belajar Siswa

No	Kriteria	Persentase Ketuntasan		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	39,29%	60,71%	89,29%
2	Belum Tuntas	60,71%	39,29%	10,71%
	Jumlah	100%	100%	100%



Grafik 4.4 (Analisis Data Ketuntasan Belajar Siswa)

Selanjutnya nilai rata-rata kelas juga menunjukkan hasil peningkatan mulai dari pra siklus sampai siklus II. Pada pra siklus nilai rata-rata kelas baru mencapai 66,78. Kemudian pada siklus I naik menjadi 74,64 atau mengalami peningkatan sebesar 7,86. Begitu juga pada siklus II juga mengalami peningkatan bila dibandingkan pada siklus I. Pada siklus II ini nilai rata-rata kelas siswa meningkat menjadi 81,78 atau mengalami peningkatan sebesar 7,14 bila dibanding dengan siklus I. Hal ini menunjukkan adanya pencapaian indikator kinerja yang telah peneliti tetapkan.

C. Pembahasan

Berdasarkan dari deskripsi dan analisis data yang peneliti sajikan di atas, dapat dilihat beberapa temuan selama penelitian. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru dari pra siklus sampai siklus II terus mengalami peningkatan dari segi kualitas. Sebelum pra siklus, kegiatan pembelajaran masih dilaksanakan secara monoton dan guru masih dominan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari metode yang digunakannya. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran. Akibatnya siswa lebih banyak menerima pelajaran bukan melaksanakan pengalaman belajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang menyenangkan dan membosankan bagi siswa. Siswa kurang

tertarik dan perhatian terhadap materi yang disampaikan sehingga nilai ketuntasan belajar siswa menjadi rendah.

Setelah dilaksanakan tindakan, kualitas pembelajaran yang dilaksanakan guru terus mengalami peningkatan. Pada siklus I, guru mampu menyajikan pembelajaran lebih baik bila dibanding pra siklus. Siswa sudah merasakan kondisi pembelajaran yang dilaksanakan guru sudah menyenangkan dan siswa sudah terlatih untuk kerjasama. Akibatnya keaktifan, inisiatif, konsentrasi dan kerja sama siswa meningkat. Semua peningkatan aktivitas belajar siswa ini berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif yang ditunjukkan oleh meningkatkan hasil tes secara signifikan.

Kemudian dari hasil angket siswa, dapat dilihat adanya perubahan sikap siswa terhadap mata pelajaran IPA dan proses pembelajaran yang dilakukan guru. Pada kondisi awal (pra siklus) siswa masih menganggap bahwa pembelajaran IPA termasuk mata pelajaran yang sulit. Namun setelah guru menerapkan metode kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*), siswa menganggap mata pelajaran IPA lebih mudah dan proses pembelajaran yang dilakukan guru sudah dirasa lebih menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode yang dapat mengaktifkan dan membangun kerjasama siswa sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran.

Metode yang demikian akan mampu menjadikan kondisi pembelajaran tidak membosankan dan lebih menyenangkan, sehingga siswa akan lebih terkonsentrasi dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Adanya konsentrasi atau perhatian merupakan salah satu indikator adanya minat belajar yang ada pada diri

siswa. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh ahli, siswa yang berminat akan mampu menunjukkan hasil belajar yang lebih baik daripada yang tidak memiliki minat belajar.

Hal ini akan berdampak pada meningkatnya nilai ketuntasan belajar siswa dan nilai rata-rata siswa. Nilai ketuntasan belajar siswa yang semula rendah setelah guru menerapkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran akan mampu meningkatkan nilai ketuntasan belajar dan nilai rata-rata siswa. Sehingga nilai hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka dapat pneliti kemukakan bahwa penerapan metode *Think Pair Share* (TPS) mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, inisiatif, konsentrasi dan kerjasama dengan teman yang lain. Meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran ini telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, metode *Think Pair Share* dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di bab IV dapat disimpulkan bahwa "Penerapan model kooperatif tipe *Think Pair Share* didukung dengan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN Banaran 1 Kecamatan Pesantren Kota Kediri Semester I Tahun Pelajaran 2016/2017". Hal ini dikarenakan penerapan model kooperatif tipe *Think Pair Share* mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Siswa akan menjadi lebih aktif, inisiatif, kosentrasi serta menumbuhkan kerjasama antar

siswa. Meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran ini dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Saiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2010. *Standar Isi IPA*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Isjoni, 2009. *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismail. 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, Semarang: Rasail.
- Pasaribu, I.L. dan S. Simanjutak. 2000. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito.
- Poerwadarminta, W.J.S. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Purwanto, Ngalim. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning; Teori, Riset dan Praktik*, terj. Nurulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 1995. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperatif Learning dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Supriyadi, 2001. *Pembelajaran Kooperatif* Jakarta: Gramedia.
- Suryabrata, Sumadi. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suryosubroto, B. 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Syah, Muhibbin. 2000. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Usman, Moh. Uzer. 2008. *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Saiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2010. *Standar Isi IPA*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Isjoni, 2009. *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismail. 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, Semarang: Rasail.
- Pasaribu, I.L. dan S. Simanjutak. 2000. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito.
- Poerwadarminta, W.J.S. 2007. *Kamus*

- Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta:
Balai Pustaka.
- Purwanto, Ngalim. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning; Teori, Riset dan Praktik*, terj. Nurulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 1995. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperatif Learning dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Supriyadi, 2001. *Pembelajaran Kooperatif* Jakarta: Gramedia.
- Suryabrata, Sumadi. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suryosubroto, B. 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Syah, Muhibbin. 2000. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Usman, Moh. Uzer. 2008. *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.

Petunjuk bagi Penulis

JURNAL PIJAR NUSANTARA “PINUS”

1. Artikel yang ditulis untuk “PINUS” meliputi hasil 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.
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? *Majalah 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.