



ibtida'i

P-ISSN : 2407-3571 **Jurnal Kependidikan Dasar**

E-ISSN : 2654-4245 **Volume 7 No. 2 (Juli-Des 2020)**

**Efektivitas Penggunaan Media Buku Matrik (Strimin)
Dalam Test Objektif Keterampilan Menulis Siswa**

Auliya Imama Rusdi, Eko Wahyu Wibowo, Imas Mastoah

**Metode Pemodelan Untuk Meningkatkan
Kemampuan Membaca Naskah Drama
Pada Siswa Kelas Iv Min 41 Pidie**

Nanda Saputra

**Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Kelas 4
Berbasis Pendidikan Karakter Bernuansa Kontekstual**

Ismiatul Kibtiah, Fitri Hilmiyati, Khaeroni

IBTIDA'I	Volume 7	Nomor 2	Halaman 1 - 92	Serang Des 2020	ISSN P : 2407-3571 E : 2654-4245
-----------------	-----------------	----------------	---------------------------	----------------------------	---

Volume 7 No. 02, (Juli-Desember) 2020

P-ISSN : 2407-3571
E-ISSN : 2654-4245

Ibtida'i

Jurnal Kependidikan Dasar

SUSUNAN REDAKSI:

Penanggung Jawab: Apud. **Redaktur:** Fithri Meiliawati. **Penyunting:** Imas Mastoah, Muhammad Rifqi Rijal, Khaeroni. **Desain Grafis:** Eko Wahyu Wibowo, Deden Rifki. **Mitra Bestari:** Aan Subhan Pamungkas (UNITIRTA), Abdul Baist (UMT Tangerang), Subhan (UIN SMH Banten) **Sekretariat:** Sabri, Akrom.

IBTIDA'I, P-ISSN: 2407-3571, E-ISSN : 2654-4245 diterbitkan enam bulan sekali oleh Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

IBTIDA'I merupakan jurnal hasil penelitian mahasiswa dan dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.



Penerbit:

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN, Gedung B,
Jl. Syech Nawawi Al Bantani Andamui, Curug, Kota
Serang-Banten. Email: Ibtidai@uinbanten.ac.id

Ibtida'i

Jurnal Kependidikan Dasar

DAFTAR ISI	hal.
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA BUKU Matrik (STRIMIN) DALAM TEST OBJEKTIF KETERAMPILAN MENULIS SISWA	
Auliya Imama Rusdi, Eko Wahyu Wibowo, Imas Mastoah	1-18
PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 4 BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER BERNUANSA KONTEKSTUAL	
Ismiatul Kibtiah, Fitri Hilmiyati, Khaeroni	19-32
PENERAPAN METODE <i>ROLE PLAYING</i> UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN TEKS CERITA	
Kiki Soraya, Rifqi Rijal, Imas Mastoah	33-50
PENGEMBANGAN MEDIA <i>PUZZLE</i> HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBACA PERMULAAN	
Siti Futihat, Eko Wahyu Wibowo, Imas Mastoah	51-64
PENGARUH PENERAPAN KURIKULUM 2013 TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA DI KELAS V PADA MI Sambilandak Mancah	
Durotun Nasihah, Agus Gunawan, dan Imas Mastoah	65-78

METODE PEMODELAN UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA NASKAH DRAMA
PADA SISWA KELAS IV MIN 41 PIDIE

Nanda Saputra

85-100

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA
BUKU MATRIK (STRIMIN) DALAM TEST OBJEKTIF
KETERAMPILAN MENULIS SISWA**

(Quasi Eksperimen di SDN Manis Jaya)

**THE EFFECTIVENESS OF USING THE MATRIX BOOK
MEDIA IN THE OBJECTIVE TEST OF STUDENTS'S
WRITING SKILLS**

(Quasi Eksperimen in grade SDN Manis Jaya)

Auliya Imama Rusdi¹, Eko Wahyu Wibowo², Imas Mastoah³

¹Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Email:

auliaimama132@gmail.com

²Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Email:

ekowahyuwibowo@gmail.com

³Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Email:

Imas.mastoah@uinbanten.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media buku matrik berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan menulis pada pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini dilakukan di kelas I SDN Manis Jaya di Kecamatan Jatiuwung Kota Tangerang. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah Quasi Eksperimen dengan desain penelitian *non equivalent control group design*. Populasi yang digunakan 52 siswa kelas 1 A dan I B semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 di SDN Manis Jaya. Sampel yang diambil adalah kelas I A dan I B dengan jumlah masing-masing 15 siswa di SDN Manis Jaya. Teknik analisis data yang digunakan adalah menghitung uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menulis yang diajarkan dengan menggunakan media buku matrik memperoleh rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 72,4 dan nilai yang diperoleh pada kelas kontrol adalah 61. Hal ini membuktikan bahwa keterampilan menulis permulaan di kelas I yang diajarkan dengan menggunakan media buku matrik lebih efektif dibanding dengan pembelajaran biasa (konvensional).

Kata kunci: Media Buku Matrik, Test Objektif Keterampilan Menulis Permulaan.

Abstract. The study was aimed at seeing if netbooks' media had bearing on writing skills at Indonesian studies. The study was conducted in class I SDN Manis Jaya in the district of the Tangerang. In this study the method used was an experimental quasi with non equivalent control group design. The population used 52 graders I a and I B with 15 students each. The technical data analysis used was calculating normality tests, homogeneity tests and testing control classes. Research shows that the writing skills taught by using matrik's media to score an average of posttest class of experiments was 72,4 and the value gained in control class was 61. This proves that early writing skills in classroom 1 taught using matrik media are more effective than normal learning.

Keywords: matrix book media, objective test of writing skills.

PENDAHULUAN

Bahasa menunjukkan bangsa, demikian peribahasa yang sering kita dengar atau baca, yang artinya bahasa menunjukkan jati diri seseorang. Bahasa akan menampakkan watak, pola pikir, kebiasaan, atau bahkan kecerdasan seseorang. Dari bahasa yang digunakan, kata-kata yang dipilih, dan tekanan atau intonasi yang diucapkan, kita dapat mengetahui siapa sesungguhnya yang berbicara, apakah dia orang baik, bagaimana akhlaknya, seberapa tingkat kecerdasannya, dan sebagainya. Orang yang hatinya lembut dapat dilihat dari tutur katanya yang juga lembut. Sebaliknya orang yang hatinya kasar kata-katanya juga cenderung kasar. Demikianlah, bahasa mencerminkan hati dan kepribadian seseorang. Identitas kebahasaan suatu bangsa sangat menentukan kualitas bangsa itu. Bahasa merupakan sarana untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dengan yang lain serta untuk meningkatkan pengetahuan intelektual dan salah satu sarana untuk menuju pemahaman. (Uyu, 2015)

Bahasa Indonesia bagi bangsa kita bukanlah sekedar alat komunikasi tanpa jiwa. Bahasa Indonesia sesungguhnya adalah bahasa perjuangan yang mampu memberi semangat untuk pantang menyerah dan terus berjuang meskipun dengan resiko nyawa.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan Bahasa Nasional Negara Indonesia. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia diajarkan bagaimana menggunakan bahasa yang

benar. Tidak hanya itu saja, Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang ada ditingkat Sekolah Dasar SD/MI. Bahasa Indonesia ini perlu dipelajari dari sejak siswa sudah mulai memasuki Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah.

Proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa. Agar siswa dapat berpikir kreatif, maka siswa harus terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Guru berperan penting dalam kegiatan pembelajaran, karena guru memegang tugas untuk menciptakan suasana pembelajaran di kelas menjadi senang, gembira, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Masalah yang meliputi pendidikan dan pembelajaran merupakan masalah yang dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah guru. Guru merupakan komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dan utama karena keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh faktor guru.

Sebagaimana diketahui bahwa dalam metodologi pembelajaran ada dua aspek yang paling penting, yakni metode mengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada gilirannya diharapkan mampu mempertinggi hasil belajar siswa. Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu yang produktif dan ekspresif. (Henry, 2008) Dalam kegiatan menulis penulis harus terampil, menggunakan bahasa yang dapat dipahami, serta menggunakan kosa kata yang baik dan benar. Keterampilan menulis tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Keterampilan menulis merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap siswa untuk memasuki dunia belajar. Keberhasilan menulis permulaan pada umumnya dimiliki siswa kelas I

dan II akan sangat mempengaruhi proses pembelajaran pada tahap-tahap berikutnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan menulis merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa ketika memasuki bangku Sekolah Dasar. Penguasaan kosa kata merupakan faktor keberhasilan menulis, dimana hal tersebut dapat diperoleh siswa dari kegiatan guru ketika mengajar di kelas. Meskipun pada dasarnya mengajar menulis siswa kelas I bukanlah hal yang mudah, sebab siswa kelas I adalah usia anak-anak yang masih suka bermain dan belum memungkinkan untuk menghadapi pembelajaran pada situasi yang serius.

Sulitnya pengajaran menulis permulaan pada anak kelas I dapat dibuktikan pada salah satu Sekolah Dasar yang ada di Kota Tangerang, yang memang masih memiliki kemampuan yang rendah dalam hal menulis. Hal ini berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru kelas I yaitu Ibu Sugiyani S.Pd selaku wali kelas I pada tanggal 15 Oktober 2019 pada pukul 09.30 di Sekolah Dasar Negeri Manis Jaya. (Sugiyani, 2019)

Kompetensi dasar pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I pada keterampilan menulis permulaan masih kurang dan sampai saat ini belum tercapai secara maksimal, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti: metode atau pun media yang digunakan oleh guru kurang menarik dan monoton atau adanya faktor lain diantaranya adalah kemampuan menulis yang pada dasarnya masih kurang dikuasai siswa, kurangnya latihan menulis pada diri siswa, kurangnya bimbingan menulis dari guru.

Menurut hasil ulangan harian masih banyak siswa yang belum lengkap dalam menulis kata atau kalimat, belum menggunakan spasi dengan benar dalam menulis kata, huruf masih kurang, penulisan kata pun kurang tepat atau terbalik serta tulisan pun masih kurang rapih dan belum sesuai dengan kaidah tulisan yang baik dan benar. Dari data

observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa kelas I belum menguasai keterampilan menulis.

Siswa kelas I juga menyatakan bahwa siswa kesulitan dalam melakukan kegiatan menulis karena belum hafal huruf alfabet dan masih kesulitan dalam membedakan bentuk huruf. Bahkan ada siswa yang menyatakan bahwa siswa tidak menyukai pelajaran menulis karena siswa bingung dan belum paham tentang huruf-huruf yang akan siswa pakai menulis. Permasalahan yang sering dihadapi pada pembelajaran menulis permulaan sangatlah beragam. Oleh karena itu, diperlukan suatu solusi untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi siswa dan guru dalam pembelajaran menulis permulaan pada kelas I di SD Negeri Manis Jaya dengan menggunakan suatu teknik pembelajaran menulis yang sesuai dengan karakteristik anak dan sesuai dengan kemampuan guru pengampu.

Apabila hal ini dibiarkan, maka dampaknya siswa akan mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran di kelas selanjutnya. Oleh karena itu, peran aktif seorang guru untuk meningkatkan kemampuan menulis sangat mempengaruhi keberhasilan siswa khususnya di kelas I Sekolah Dasar.

Berdasarkan informasi ini, penulis termotivasi untuk memberikan solusi tentang media yang dianggap sesuai dengan materi menulis permulaan di kelas I yaitu menggunakan media buku matrik, buku matrik adalah buku yang memiliki garis-garis tegak lurus satu sama lainnya sehingga membentuk kotak-kotak. Media ini bertujuan untuk memotivasi siswa untuk menulis dengan baik dan benar.

Dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis permulaan kelas I yang masih dalam tahap operasional konkret diperlukan suatu teknik pembelajaran menulis yang memanfaatkan benda-benda konkret maupun pengalaman anak yang nyata, salah satunya adalah Buku Matrik. Dengan menggunakan media ini diharapkan siswa akan lebih

mudah untuk menulis dengan rapih serta sesuai dengan kaidah tulisan yang baik dan benar.

Efektivitas

Efektivitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat pencapaian hasil program dengan target yang ditetapkan. Secara sederhana efektivitas merupakan perbandingan antara *outcomes* dengan *output*. (Nengah, 2014) Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan. Secara singkat, efektivitas adalah pengukuran dalam arti tercapainya tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Secara singkat, efektivitas adalah pengukuran dalam arti tercapainya tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. (Bachtiar, 2013)

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti tengah, peraturan atau pengantar. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh keterampilan atau sikap. Media merupakan bagian dari salah satu komponen dari proses pembelajaran, untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang luas tentang media pembelajaran. (Sri, 2018)

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa saat proses belajar terjadi. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Sebagai tanda terjadinya proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang guru

sampaikan. Latuheru menyatakan media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat. (Rohmalina, 2015)

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar lebih kearah implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai alat pemahaman kepada guru SD dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia secara benar. Guna menanggapi kemajuan masa kini dan yang akan datang, bangsa Indonesia perlu memposisikan dirinya menjadi bangsa yang berbudaya baca tulis. Untuk itu perlu dilakukan upaya pengembangan, baik melalui jalur pendidikan formal maupun non formal.

Pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama di Sekolah Dasar Madarasah Ibtidaiyah tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang di modali kekayaan kosakata, yaitu aktivitas intelektual, karya otak manusia yang berpendidikan. Kita mengetahui kemampuan manusia berbahasa bukanlah *instinct*, tidak terdapat anak sejak lahir, melainkan manusia dapat belajar berbahasa sampai terampil berbahasa, untuk kebutuhan berkomunikasi itu dengan cara berlatih secara terus menerus.

Test Objektif Keterampilan Menulis Siswa di SD/MI

Pembelajaran Bahasa Indonesia biasanya difokuskan dalam penguasaan empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa tulis yang bersifat produktif, artinya keterampilan menulis ini merupakan keterampilan yang menghasilkan, dalam hal ini menghasilkan tulisan. Dalam test objektif keterampilan menulis siswa disini yaitu tes yang disusun sedemikian rupa oleh guru sehingga hasil pekerjaan siswa tersebut dapat

dikoreksi secara objektif (dinilai oleh siapapun akan menghasilkan skor yang sama). Tes objektif yang dibahas disini mencakup tiga jenis yakni tes objektif melengkapi, tes objektif pilihan, tes objektif menjodohkan.

tetapi yang akan saya pakai pada penelitian ini yaitu tes objektif melengkapi dimana siswa melengkapi kata dan menulis kata, kalimat serta huruf dengan baik dan benar dan dapat dipahami oleh pembaca.

a. Tes Objektif Melengkapi

Tes ragam ini menuntut siswa memberikan jawaban dengan melengkapi tulisan yang belum sempurna. Butir tes ini terdiri dari pertanyaan atau pernyataan yang tidak disempurnakan. Siswa tugasnya mengisi, menjawab atau melengkapi soal itu dengan benar. serta tulisan yang dibutuhkan juga tulisan yang baik, rapih dan benar.

b. Tes Objektif Pilihan

Bentuk pilihan yaitu tes yang dilakukan dengan cara siswa memilih dari sejumlah jawaban yang disediakan. Bentuk pilihan dapat berupa soal benar salah, soal pilihan ganda, dan menjodohkan.

c. Tes Objektif Menjodohkan

Ragam soal jenis ini terdiri dari satu seri pertanyaan dan satu seri jawaban yang disediakan. Tugas siswa dalam ragam soal jenis ini adalah mencari dan menjodohkan masing-masing dengan jawaban yang tersedia dalam soal.

Dalam upaya menghasilkan tulisan itu diperlukan suatu keterampilan menulis yang baik agar tulisan yang dihasilkan dapat memiliki kualitas yang baik pula. (Sukmaniar)

Buku Matrik sebagai Media Keterampilan Menulis Siswa

Buku Matrik adalah buku yang biasa disebut dengan buku kotak-kotak sama seperti buku tulis pada umumnya melainkan buku ini untuk membantu mempermudah anak membentuk tulisan, baik huruf, angka, kata-kata, maupun kalimat. Buku matrik atau buku kotak-kotak biasa

dikenal dengan nama buku berpetak, buku berpetak termasuk jenis media visual berupa media grafis yaitu jenis 46 media yang pesannya dinyatakan dengan simbol kata-kata, gambar dan menggunakan ciri grafis yaitu garis. Buku matrik atau buku berpetak dikatakan sebagai media belajar, karena media ini dapat meningkatkan keinginan dan minat belajar serta dapat menyederhanakan informasi dan memperjelas sajian pelajaran agar mudah diingat dan mudah dipahami. (Yayuk, 2017)

Menurut Durmako buku matrik atau buku berpetak adalah buku yang kertas didalamnya memiliki garis-garis tegak lurus yang membentuk kotak-kotak. Adapun menurut Depdiknas mengemukakan bahwa buku matrik atau biasa disebut juga dengan buku berpetak adalah buku yang kertasnya memiliki garis-garis tegak lurus satu sama dengan yang lainnya, yang membentuk kotak-kotak. (Rika, 2012)

Menurut Muhsetyo buku bertitik dapat bersifat persegi atau bersifat *isomeric*. Media buku bertitik/berpetak dapat digunakan untuk menjelaskan banyak hal yang terkait dengan geometri (bangun datar dan sifat-sifatnya, hubungan antar bangun datar, dan luas bangun datar) serta bisa juga digunakan untuk menulis permulaan. Buku berpetak ini termasuk kedalam bahan manipulatif karena dapat dimanipulasikan dengan tangan, diputar, dipegang, dibalik, dipindah, diatur/ditata atau dipotong-potong. (Eka, 2014)

Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Manis Jaya yang beralamat di Jl. Cikoneng Girang Rt/Rw 03/03 Kel. Manis Jaya Kec. Jatiuwung Kota Tangerang Prov. Banten, Penelitian ini akan dilaksanakan pada tanggal 3 Bulan Agustus 2020. Metode eksperimen dengan *design* quasi eksperimen ini menggunakan dua kelompok kelas yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang menjadi penelitian dan menjadi kelas yang memperoleh perlakuan lebih dalam pembelajaran. kelompok kontrol adalah kelompok

yang menjadi pembandingan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media buku matrik.

Populasi adalah wilayah generasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2014)

Populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti dan yang dianggap dapat menggambarkan populasi. Sampel yang diambil adalah SDN Manis Jaya berjumlah 48 siswa dengan kelas A sebanyak 23 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas B sebanyak 25 siswa sebagai kelas eksperimen. Tetapi dalam penelitian ini setiap siswa diambil hanya 15 per kelas dikarenakan kondisi dan situasi pandemic saat ini. Dengan Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *purposive sampling* karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu (Sugiarto, 2003).

Hipotesis

Rumusan hipotesisnya:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

H_0 : tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_a : terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Analisis Data *pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil analisis yang diperoleh dari uji normalitas *pretets kelas* eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat bahwa hasil perhitungan *posttest* kelas I A nilai minimum 30, nilai maksimum 79, nilai rata-rata 49,83 dan simpangan baku 11,25. Sedangkan hasil perhitungan *pretest* kelas I B nilai minimum 20, nilai maksimum 74, nilai rata-rata 45 dan simpangan baku 13,28.

Tabel 1.

Statistik Data *Pretest* Kelas I A dan I B

Statistik	Kelas I A (Kontrol)	Kelas I B (Eksperimen)
Nilai Minimum	30	20
Nilai Maksimum	79	74
Nilai Rata-rata	49,83	45
Simpangan Baku	11,25	13,28

Dengan membandingkan χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05/5\%$ dan derajat kebebasan (dk) = $k - 1 = 5 - 1 = 4$, maka dicari pada tabel Chi Kuadrat $\chi^2_{tabel} = 9,488$.

Dengan kriteria:

Jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka distribusi data normal

Jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka distribusi data tidak normal.

Berdasarkan perhitungan diketahui bahwa $X^2_{hitung} = 5,323$ dan $X^2_{tabel} = 9,488$, maka data yang berupa skor yang diperoleh dari pada

sampel penelitian berdistribusi normal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Analisis Data *posttest* kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Dapat dilihat bahwa hasil perhitungan *posttest* kelas I A nilai minimum 20, nilai maksimum 94, nilai rata-rata 61 dan simpangan baku 23,49. Sedangkan hasil perhitungan *posttest* kelas I B nilai minimum 41, nilai maksimum 95, nilai rata-rata 72,4 dan simpangan baku 14,88.

Tabel 2.

Statistik Data *Posttest* Kelas I A Dan Kelas I B

Statistik	Kelas I A (Kontrol)	Kelas I B (Eksperimen)
Nilai Minimum	20	41
Nilai Maksimum	94	95
Nilai Rata-rata	61	72,4
Simpangan Baku	23,69	14,88

Dengan membandingkan χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05/5\%$ dan derajat kebebasan $(dk) = k - 1 = 5 - 1 = 4$, maka dicari pada tabel Chi Kuadrat $\chi^2_{tabel} = 9,488$.

Dengan kriteria:

Jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka distribusi data normal

Jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka distribusi data tidak normal.

Berdasarkan perhitungan diketahui bahwa $X^2_{hitung} = 7,304$ dan $X^2_{tabel} = 9,488$, maka data yang berupa skor yang diperoleh dari pada sampel penelitian berdistribusi normal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Dengan membandingkan f_{hitung} dengan f_{tabel}

Dk pembilang = $n_1 - 1 = 14 - 1 = 13$ (Varians Terbesar)

Dk penyebut = $n_2 - 1 = 15 - 1 = 14$ (Varians Terkecil)

Dengan nilai $\alpha = 5\%$ diperoleh $f_{tabel} = 2,43$.

Kriteria :

$f_{hitung} < f_{tabel}$ maka varians homogen

$f_{hitung} > f_{tabel}$ maka varians tidak homogen

Ternyata $f_{hitung} < f_{tabel}$ yaitu $1,39 < 2,43$ maka varians Homogen.

Keputusan :

Data hasil perhitungan di atas dapat di simpulkan bahwa data skor *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah **Homogen**.

Hasil Uji Homogenitas *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Dengan membandingkan f_{hitung} dengan f_{tabel} dapat diketahui:

Dk pembilang = $n_1 - 1 = 14 - 1 = 13$ (Varians Terbesar)

Dk penyebut = $n_2 - 1 = 15 - 1 = 14$ (Varians Terkecil)

Dengan nilai $\alpha = 5\%$ diperoleh $f_{tabel} = 2,43$.

Kriteria :

$f_{hitung} < f_{tabel}$ maka varians homogen

$f_{hitung} > f_{tabel}$ maka varians tidak homogen

Ternyata $f_{hitung} < f_{tabel}$ yaitu $2,32 < 2,43$ maka varians Homogen.

Keputusan :

Data hasil perhitungan di atas dapat di simpulkan bahwa data skor *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah **Homogen**.

Uji Perbedaan Rata-rata *pretest*

Data skor pre-test untuk hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi Normal dan kedua data kelas eksperimen serta kelas kontrol Homogen. Maka dilakukan uji

rata-rata dua pihak untuk melihat perbedaan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol

Pasangan hipotesis nol atau alternatifnya yang akan diuji adalah:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($\mu_1 = \mu_2$)

H_a : Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($\mu_1 \neq \mu_2$)

Rumusan hipotesisnya:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Kriteria pengujian :

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima

Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $14+15-2 = 27$ diperoleh $t_{tabel} = 1,703$ ternyata harga $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $-1,08 < 1,703$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak

Keputusan :

Dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil keterampilan menulis siswa antara kelas eksperimen dan kelas control (keadaan awal yang sama).

Uji Perbedaan Rata-rata *posttest*

Data skor pre-test untuk hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi Normal dan kedua data kelas eksperimen serta kelas kontrol Homogen. Maka dilakukan uji rata-rata dua pihak untuk melihat perbedaan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol

Pasangan hipotesis nol atau alternatifnya yang akan diuji adalah:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($\mu_1 = \mu_2$)

H_a : Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($\mu_1 \neq \mu_2$)

Rumusan hipotesisnya:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$

Kriteria pengujian :

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima

Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $14+15-2 = 27$ diperoleh $t_{tabel} = 1,703$ ternyata harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $1,735 > 1,703$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak

Keputusan :

Dari hasil perhitungan di atas di dapatkan nilai $t_{hitung} 1,735$ dan nilai $t_{tabel} 1,703$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat diketahui bahwa penelitian penggunaan media buku matrik efektif dalam test objektif keterampilan menulis siswa

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media buku matrik berpengaruh dan efektif terhadap keterampilan menulis siswa. Dan terdapat terdapat peningkatan keterampilan menulis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan media buku matrik. Rata-rata keterampilan menulis siswa pada kegiatan *pretest* sebesar 61, kemudian keterampilan menulis siswa pada kegiatan *posttest* sebesar 72,4. Hal ini menunjukkan banyak peningkatan dan adanya perubahan terhadap

keterampilan menulis siswa dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media buku matrik.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa-siswa di Sekolah Dasar agar lebih efektif dan termotivasi mengikuti pembelajaran di kelas.

2. Bagi Guru, Bagi Peneliti Selanjutnya dan Bagi Orangtua

Guru-guru di Sekolah Dasar diharapkan dapat menggunakan media buku matrik ini yang membuat siswa lebih aktif, sehingga siswa tidak merasa bosan serta memudahkan siswa untuk menulis dengan rapi, baik dan benar sehingga dapat berpengaruh baik terhadap pembelajaran berlangsung.

Diharapkan di masa yang akan datang dapat digunakan sebagai salah satu sumber data untuk penelitian yang sesungguhnya dan dilakukan penelitian lebih lanjut berdasarkan faktor-faktor lain, tempat berada dan dapat melakukan penelitian yang lebih optimal agar dapat mencapai kategori tinggi dan orangtua pun hendaknya ikut memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan keterampilan menulis siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, karena akan memperkaya komunikasi baik di sekolah maupun di tengah masyarakat.

Ucapan Terimakasih

Penelitian ini tidak dapat diselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada: 1) Bapak Prof. Dr. H. Fauzul Iman, MA. selaku Rektor UIN Banten Sultan Maulana Hasanuddin Banten. 2) Bapak Dr. H. Subhan, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. 3) Bapak Khaeroni, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. 4) Bapak H. Eko Wahyu Wibowo, S.Si, M.M. selaku pembimbing I dan Ibu Imas

Mastoah, M.Pd. selaku pembimbing II, yang telah sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. 5) Kedua orangtuaku, keluarga besarku yang senantiasa memanjatkan do'a dan memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril dan non-moril. 6) Teman-teman seperjuangan dan semua pihak yang telah membantu penelitian ini. Terimakasih atas saran, masukan, semangat dan bimbingan selama ini. Semoga menjadi lading ibadah dan diterima oleh Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

- Bachtiar, R. (2013). Jurnal Kebijakan dan Mangement Publik. *Jurnal Kebijakan dan Mangement Publik*, vol.1, 132.
- Eka, I. A. (2014). *Meningkatkan Hasil Belajar Luas Bangun Datar Dengan Menggunakan Media Karton Berpetak pada siswa kelas IV*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Henry, T. G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Percetakan Angkasa.
- Nengah, S. (2014, Oktober). Jurnal Administrasi Bisnis (JAB). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, vo.15, vol.15.
- Rika, S. (2012). *Penggunaan Alat Peraga Kertas Berpetak Pada Pembelajaran Matematika Kelas V MIS Al-Mustaqim Sungai Raya*. Pontianak : Universitas Tanjungpura Pontianak .
- Rohmalina, W. (2015). *Psikologi Belajar* . Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sri, A. (2018). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Mitra Sertifikasi Guru Surakarta.
- Sugiarto. (2003). *Teknik Sampling* . Jakarta : Gramedia Pustaka Utama .
- Sugiyani. (2019). *Hasil Wawancara guru kelas I* . Tangerang.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* . Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. 2013: PT. Rineka Cipta.

Sukmaniar, F. (n.d.). Peningkatan Keterampilan Menulis dengan Menggunakan Media Buku Bergaris. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 1, 32.

Uyu, M. (2015). *Diklat Pendidikan dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Serang : Banten.

Yayuk, W. S. (2017). *Media Buku Strimin* . Bangkalan : Universitas Trunojoyo Madura.



PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 4 BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER BERNUANSA KONTEKSTUAL

The Development of 4th Grade Thematic Learning Module Based on Contextual Character Education

Ismiatul Kibtiah¹, Fitri Hilmiyati², Khaeroni³

¹Alumni Univesitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten,
(kibtiahismiatul@gmail.com)

²Jurusan PGMI, Univesitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin
Banten, (fitrihilmiyati@uinbanten.ac.id)

³Jurusan PGMI, Univesitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin
Banten, (khaeroni@uinbanten.ac.id)

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul yang bernuansa kontekstual dan penanaman pendidikan karakter untuk siswa Kelas IV Tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku Sub Tema Indahnnya Keragaman Budaya Di Negeriku. Materi yang digunakan pada modul adalah kebudayaan yang ada di Banten. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) modal ADDIE dari Dick dan Carry yang terdiri atas analisis, desain produk, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, modul termasuk dalam kategori valid dalam perhitungan IRR dengan skor 100% setelah melakukan revisi oleh validator. Dalam pembelajaran, penggunaan modul mendapatkan penilaian positif dari guru dan siswa dan menyatakan bahwa modul layak digunakan.

Kata kunci: Modul, kontekstual, pendidikan, karakter.

Abstract. *This study aims to develop moduls that have contextual nuances and instill character education for Class IV students on the Beautiful Theme of Diversity in My Country The Beautiful Diversity of Cultural Themes in My Country. The material used in the module is cultural in Banten. This study uses a research and development method of ADDIE capital from Dick and Carry consisting of analysis, product design, development, implementation, and evaluation. The results showed that, the module included in the valid category in the calculation of IRR whit a score of 100% after making revisions by validator. in learning, the use of mudoles gets positive assesement from teacher and students and states that the module is appropriate to use.*

Keywords: *Module, contextual, education, character.*

PENDAHULUAN

Dalam kehidupannya, manusia harus senantiasa belajar. Dalam dunia pendidikan formal, kegiatan belajar dilaksanakan di sekolah melalui bimbingan guru. Kegiatan belajar mengajar tidak hanya melibatkan guru, siswa, dan interaksi keduanya, melainkan juga unsur-unsur yang lain, seperti sumber dan media belajar, sarana dan prasarana, dan lain-lain. Unsur-unsur tersebut saling berpengaruh dan mendukung tercapainya pembelajaran yang berkualitas sehingga berdampak pada mutu pendidikan.

Upaya pemerintah dalam melakukan berbagai perubahan dan pembaharuan dalam sistem pendidikan, yaitu dengan menerapkan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru yang mulai diterapkan pada tahun pelajaran 2013/2014. Kurikulum 2013 adalah sebuah kurikulum yang dikembangkan untuk meningkatkan dan menyeimbangkan kemampuan *soft skills* dan *hard skills* yang berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Selain itu, pembelajaran lebih bersifat tematik integratif dalam semua mata pelajaran.

Penerapan kurikulum 2013 di sekolah dasar didampingi dengan buku siswa dan buku guru untuk setiap jenjang dan kelas. Implementasi kurikulum 2013 di sekolah dasar dilakukan dengan mengacu pada daftar tema yang telah ditentukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Republik Indonesia. Kemendikbud menerbitkan buku seri pembelajaran tematik untuk pegangan guru dan siswa. Buku tersebut diterbitkan untuk tiap tema, bukan tiap mata pelajaran. Jumlah tema di setiap jenjang kelas berbeda-beda.

Guru dituntut untuk mengembangkan dirinya dalam mengajar yang tampak masih kurang berkembang dalam pendidik saat ini. Dampak dari kurangnya pengembangan diri itu adalah banyak pendidik yang tidak mampu menyelenggarakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Keadaan ini salah satunya tidak terlepas dari kurang dikembangkannya bahan ajar yang inovatif. Para pendidik pada umumnya hanya menyediakan bahan ajar yang monoton, yang sudah tersedia dan tinggal pakai, serta tidak perlu harus bersusah payah membuatnya. Pada akhirnya yang menjadi korban adalah para peserta didik. Peserta didik akan merasa bosan mengikuti proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien.

Para pendidik kurang mengembangkan kreativitasnya untuk merencanakan, menyiapkan, dan membuat bahan ajar secara matang yang kaya inovasi sehingga

menarik bagi peserta didik. Hal ini tentu menjadi suatu masalah yang tidak sekedar bisa dipecahkan begitu saja, namun harus ada aksi nyata guna mengatasi persoalan tersebut. Salah satunya, para pendidik perlu membangun kreativitas mereka sendiri agar mampu membuat bahan ajar. Hal ini yang dapat menjadi salah satu langkah penting untuk dapat memajukan kualitas pendidikan.

Realitas pendidikan di lapangan menunjukkan, banyak pendidik yang masih menggunakan bahan ajar yang konvensional, yaitu bahan ajar yang tinggal pakai, tinggal beli, instan serta tanpa upaya merencanakan, menyiapkan, dan menyusun sendiri. Risiko sangat dimungkinkan dalam hal ini jika bahan ajar yang mereka pakai tidak kontekstual, tidak menarik, monoton, dan tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Bentuk-bentuk bahan ajar yang konvensional biasanya seperti buku-buku teks pelajaran yang diperjualbelikan di toko-toko, buku sumbangan dari Pemerintah atau LKS yang dibeli melalui para penyalur yang sering datang ke sekolah-sekolah. Dengan adanya perubahan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013, banyak buku pelajaran SD yang akan berubah, dan guru dituntut dapat mengembangkan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan.

Seorang guru harus mampu mengembangkan bahan ajar untuk siswa agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif berdasarkan pengalaman nyata siswa. Seorang guru juga harus mampu mengembangkan pendidikan karakter terhadap siswa hal ini, sangat berkaitan erat dengan kemampuan seorang guru dalam menciptakan bahan ajar secara mandiri. Dengan seperti itu guru dapat menentukan sendiri secara tepat hal apa saja yang perlu dikembangkan dalam bahan ajar yang dibuatnya.

Pendidikan karakter begitu penting bagi pembentukan karakter yang baik. Tidak mungkin dapat dibentuk karakter yang baik, jika dalam proses pembelajaran hanya ditekankan pada kegiatan intelektual saja. Pengintegrasian pendidikan karakter pada setiap mata pelajaran menjadi sangat penting demi kesiapan peserta didik dalam menghadapi setiap permasalahan dalam kehidupannya.

Pendidikan karakter sebaiknya ditanamkan sejak dini terutama pada sekolah dasar yang merupakan tempat pendidikan yang utama bagi anak. Banyak fenomena yang kurang pantas dilihat sebagai anak yang berpendidikan. Misalnya, seringkali kita mendengar slogan-slogan di berbagai tempat terutama di sekolah, yang isinya mengajak kita untuk menjaga kebersihan lingkungan, akan tetapi slogan tadi tidak

kita pedulikan. Slogan tadi fungsinya hanya seperti hiasan belaka tanpa ada isinya, padahal isi dari sebuah slogan sangat penting bagi kita. Selain itu, pembelajaran juga perlu bernuansa kontekstual. Dengan pendekatan kontekstual, materi ajar dikaitkan dengan dunia nyata siswa sebagai pembelajar. Hal ini didukung oleh pendapat Berns & Erickson yang menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual membantu siswa menghubungkan konten yang dipelajarinya dengan konteks kehidupan nyata. Dengan demikian, proses belajar akan menjadi lebih bermakna.

Nurhadi menyatakan bahwa melalui pembelajaran kontekstual, menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Nurhadi, 2003). Komalasari mendefinisikan pembelajaran kontekstual sebagai pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, maupun warga negara (Komalasari, 2014).

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan modul pembelajaran yang layak dipakai pada pembelajaran tematik “Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Sub Tema Indahnya Keragaman Budaya Di Negeriku” agar mampu menciptakan pembelajaran yang efektif berdasarkan pengalaman nyata siswa?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk “Mengembangkan serta menghasilkan Modul pembelajaran tematik yang digunakan sebagai penunjang bahan ajar siswa Kelas IV pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Sub Tema Indahnya Keragaman Budaya Di Negeriku di SD Negeri Saruni 5”.

Kajian Teoritis

Modul merupakan alat sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya (Depdiknas).

Modul biasanya disajikan dalam bentuk pembelajaran mandiri (*self instruction*). Peserta didik dapat mengatur kecepatan dan intensitas belajarnya secara

mandiri. Waktu belajar untuk menyelesaikan satu modul tidak harus sama, berbeda beberapa menit sampai beberapa jam.

Vembriarto mendefinisikan modul sebagai suatu paket pengajaran yang memuat satu unit konsep dari bahan pembelajaran. Pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan modul merupakan usaha penyelenggaraan pengajaran sebelum beralih kepada unit berikutnya. Pendekatan dalam pengajaran modul menggunakan pengalaman belajar peserta didik melalui berbagai macam penginderaan, melalui pengalaman dimana terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran itu. Peserta didik diberi kesempatan belajar menurut irama dan kecepatan masing-masing. Modul juga dapat merangkum adanya perbedaan-perbedaan individual (Vembriarto, 1975).

Modul adalah suatu unit desain pembelajaran yang isinya relatif singkat dan spesifik, yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran. Modul biasanya memiliki suatu rangkaian kegiatan yang terkoordinasi dengan baik berkaitan dengan materi, media dan evaluasi. Modul dapat digunakan secara individual dan dapat pula digunakan dalam kelompok seperti kelas. Modul berisi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui kegiatan belajar, materi yang bahan ajar, media yang digunakan dan langkah pembelajaran serta evaluasi.

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Rusman, 2011).

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*intergrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik.

Pendidikan karakter adalah hal positif apa saja yang dilakukan guru yang berpengaruh pada karakter siswa yang diajarnya. Pendidikan karakter adalah upaya sadar dan sungguh-sungguh dari seorang guru untuk mengajarkan nilai-nilai kepada siswanya.

Pendidikan karakter juga dapat didefinisikan sebagai pendidikan yang mengembangkan karakter yang mulia (*good character*) dari peserta didik dengan mempraktikkan dan mengajarkan nilai-nilai moral dan pengambilan keputusan yang

beradab dalam hubungan dengan sesama manusia maupun dalam hubungannya dengan Tuhannya (Samani Muchlas., 2011).

Pembelajaran kontekstual merupakan suatu proses pembelajara yang holistic dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan yang ke permasalahan lainnya.

Pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar di mana guru menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Aris, 2014).

METODE PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

Pada penelitian ini peneliti akan melakukan penelitian disebuah sekolah negeri yaitu SDN Saruni 5 yang berlokasi di Jln. Gunung Karang Karunten Saruni Pandeglang. Waku penelitian ini dilakukan pada pertengahan Semester Genap di Kelas IV yang bertepatan pada tanggal 19 Mei 2019.

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Reaserch and Development*). Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Punadji, 2010).

Reaserch and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkann produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut, maka diperlukan sebuah penelitian untuk mengembangkan produk tersebut.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengembangkan jenis model pengembangan yang dikembangkan oleh Dick dan Carry yaitu model ADDIE.

Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluations* yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. model penelitian dan pengembangan ADDIE lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D. Model penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar (Mulyatiningsih, 2011).

Penelitian ini akan meneliti dan mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang ditetapkan pada kurikulum 2013, yakni pembelajaran tematik untuk kelas tinggi, yaitu Kelas IV pada Tema “Indahnya Keragaman Di Negeriku”.

Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Adapun tahap pengembangan dalam penelitian dan pengembangan ini, sebagaimana telah dikemukakan pada bagian pendekatan penelitian, yaitu peneliti menggunakan dan mengembangkan model ADDIE. Adapun tahapan pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis yang meliputi; analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa dan analisis isi materi.
2. Desain yang meliputi; perancangan konsep dan perangkat media modul dan perancangan instrumen penilaian modul.
3. Pengembangan yang meliputi; uji coba *one-to-one* (2-4 siswa), uji coba kelompok kecil (10-20 siswa), uji coba lapangan (1 kelas/ 25-30 siswa) dan revisi produk akhir.
4. Implementasi yang meliputi; pembuatan media modul, validasi (ahli media dan ahli materi) dan revisi desain/ revisi 1.
5. Evaluasi yang meliputi; evaluasi penggunaan modul sebagai media.

Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian, dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket, observasi, dan wawancara.

Angket

Angket atau kuesioner merupakan daftar tertulis pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Kadang kala sering kali daftar pertanyaan tersebut telah

disertai pilihan jawaban-jawaban untuk dipilih responden guna menjawab pertanyaan tersebut (Widi, 2010).

Observasi

Observasi ini dilakukan dalam dua tahap, yakni pada tahap studi pendahuluan dan tahap uji coba lapangan. Observasi pada tahap studi pendahuluan bertujuan untuk mendapatkan permasalahan yang ada di dalam kelas. sementara itu observasi saat uji coba media bertujuan sebagai bahan masukan untuk perbaikan media yang dikembangkan.

Wawancara

Wawancara dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada tahap studi pendahuluan dan uji coba. Wawancara pada tahap studi pendahuluan dilakukan dengan guru bertujuan untuk memperoleh permasalahan yang ada di kelas sedangkan wawancara pada saat uji coba media dilakukan dengan guru dan siswa bertujuan sebagai bahan masukan untuk memperbaiki media yang telah dikembangkan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan adalah menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu kualitatif yang penerapan hasil pengembangan produk yang berupa modul berdasarkan pengujian tingkat validasi dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada pembelajaran tematik Kelas IV Tema Indahya Keragaman Di Negeriku Sub Tema Indahya Keragaman Budaya Di Negeriku. Sedangkan, data kuantitatif yaitu diperoleh melalui angket penilaian validator yang dikonversikan ke data kuantitatif. Pengkonveresian data dalam penelitian ini menggunakan pengkonveresian skala lima, yaitu alternatif jawaban diberi skor yaitu, sangat sesuai = 5, sesuai = 4, kurang sesuai = 3, tidak sesuai = 2, sangat tidak sesuai = 1. Analisis data kuantitatif digunakan untuk membuktikan validasi dan mengetimasi reliabilitas modul. Adapun teknik yang digunakan dalam menentukan reliabilitas modul adalah melalui *Inter-rater-reliability* dengan *Percen Agreement*. *Inter-rater-reliability* merupakan tingkat kesepakatan antara para ahli atau juri. Jika semua orang sepakat, maka nilai IRR adalah 1 (atau 100%), dan jika semua orang tidak sepakat maka IRR adalah 0 (atau 0%).

Adapun langkah-langkah dalam menghitungnya adalah sebagai berikut:

1. Menghitung banyaknya nilai yang sama antara penilai pertama, kedua, dan ketiga. Pada nilai yang sama diberi tanda 1 dan 0 apabila tidak sama.
2. Menghitung banyaknya nilai.
3. Membagi angka yang diperoleh pada langkah pertama dengan angka langkah kedua.
4. Mengalikan hasil dengan 100%

Tabel 1

Interpretasi *Inter-rater-reliability*

Nilai IRR	Interpretasi
IRR > 0,90	Reliabilitas sempurna
0,70 < IRR ≤ 0,90	Reliabilitas tinggi
0,50 < IRR ≤ 0,70	Reliabilitas moderat
IRR ≤ 0,50	Reliabilitas rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan modul yang sudah melewati beberapa tahapan pengembangan penelitian produk yang sesuai dengan mengikuti setiap tahapannya. Selain itu juga melewati beberapa kali revisi terhadap tiga validator agar menghasilkan modul yang layak pakai untuk proses pembelajaran pada peserta didik. Dalam pengembangan ini untuk agar sampai pada kategori nilai reliabilitas sempurna peneliti harus melewati tiga kali revisi agar mendapat hasil yang sempurna. Berikut di bawah adalah tabel revisi hasil akhir pada penelitian ini:

Tabel 2

Revisi III Pengembangan Modul Tematik

No.	Dosen	Kepala Sekolah	Guru	Dosen/ Kepala Sekolah	Dosen/ Guru	Kepala Sekolah/ Guru	Agree- Ment
1.	5	5	5	1	1	1	3/3

2.	5	5	5	1	1	1	3/3
3.	5	5	5	1	1	1	3/3
4.	5	5	5	1	1	1	3/3
5.	5	5	5	1	1	1	3/3
6.	5	5	5	1	1	1	3/3
7.	5	5	5	1	1	1	3/3
8.	5	5	5	1	1	1	3/3
9.	5	5	5	1	1	1	3/3
10.	5	5	5	1	1	1	3/3
11.	5	5	5	1	1	1	3/3
12.	5	5	5	1	1	1	3/3
13.	5	5	5	1	1	1	3/3
14.	5	5	5	1	1	1	3/3
15.	5	5	5	1	1	1	3/3
16.	5	5	5	1	1	1	3/3
17.	5	5	5	1	1	1	3/3
18.	5	5	5	1	1	1	3/3
19.	5	5	5	1	1	1	3/3
20.	5	5	5	1	1	1	3/3
21.	5	5	5	1	1	1	3/3
22.	5	5	5	1	1	1	3/3
23.	5	5	5	1	1	1	3/3
24.	5	5	5	1	1	1	3/3
25.	5	5	5	1	1	1	3/3
26.	5	5	5	1	1	1	3/3
27.	5	5	5	1	1	1	3/3
28.	5	5	5	1	1	1	3/3

29.	5	5	5	1	1	1	3/3
30.	5	5	5	1	1	1	3/3
31.	5	5	5	1	1	1	3/3
32.	5	5	5	1	1	1	3/3
33.	5	5	5	1	1	1	3/3
34.	5	5	5	1	1	1	3/3
35.	5	5	5	1	1	1	3/3
36.	5	5	5	1	1	1	3/3
37.	5	5	5	1	1	1	3/3
38.	5	5	5	1	1	1	3/3
39.	5	5	5	1	1	1	3/3

Rata-rata skor: $(3/3 \times 39) / 39 = 1 = 100\%$

Revisi ketiga merupakan revisi terakhir, pada revisi III penilaian yang diberikan validator adalah 100% dengan kategori reliabilitas sempurna. Pada revisi 3 peneliti tidak lagi mendapatkan komentar tentang kesalahan yang perlu diperbaiki. Para validator telah memberi kesepakatan yang sama pada penilaian revisi akhir dengan menyatakan modul sudah bisa digunakan. Hal itu mengartikan bahwa modul sudah layak digunakan untuk uji coba kepada peserta didik.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian dan pengumpulan data yang telah dilakukan di atas dapat dijelaskan bahwa modul merupakan media pembelajaran yang sangat berpengaruh terhadap proses berlangsungnya pembelajaran siswa. Maka modul yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa akan mempengaruhi

proses pembelajaran, modul yang dibuat dengan menyesuaikan kebutuhan dan kemampuan siswa akan memberikan dampak positif bagi siswa. Siswa menjadi lebih mudah memahami materi atau pembelajaran lebih menyenangkan dengan materi yang pernah mereka alami karena materi atau gambar diambil dari kehidupan nyata siswa dan mudah diimajinasikan oleh siswa, siswa seolah-olah seperti orang yang bercerita pengalaman yang pernah mereka alami.

Dalam pengembangannya modul ini menggunakan prosedur pengembangan ADDIE dari Dick dan Carry yang memiliki lima tahap dalam pengembangan. Pengembangan modul dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan agar modul yang dihasilkan dapat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dari mulai tahap analisis yang melewati tiga langkah analisis yaitu, analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa, dan analisis isi materi pembelajaran pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Selain itu juga analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik melalui observasi dan analisis isi materi dilakukan untuk mengidentifikasi, merinci serta menyusun materi-materi yang akan dipelajari oleh peserta didik, sehingga pemilihan kriteria akan dijadikan masukan untuk tahap selanjutnya yaitu mendesain modul yang akan dibuat sehingga dapat disesuaikan dengan analisis yang telah dilakukan.

Setelah itu tahap yang dilakukan mendesain modul yang disesuaikan dengan analisis sebelumnya, pada tahap desain peneliti juga melakukan pembuatan angket yang disesuaikan dengan rancangan modul sebagai penilaian keseluruhan modul kemudian setelah selesai mendesain tahap selanjutnya adalah pengembangan yaitu tahap pembuatan dan penilaian modul. Pembuatan modul dibuat berdasarkan hasil analisis dan rancangan yang dilakukan pada tahap pertama dan kedua, setelah pembuatan modul selesai maka langkah selanjutnya adalah penilaian dari validator. Penilaian dilakukan sebanyak tiga kali revisi untuk sampai pada nilai 100% dengan kategori reliabilitas sempurna barulah modul dinyatakan layak pakai untuk dilakukan uji coba di kelas dengan kesepakatan para validator.

Dalam pengaplikasiannya terlihat peserta didik mengikuti pembelajaran dengan antusias, hampir semua siswa mengangkat tangan ketika ditanyakan apakah pernah melihat atau merasakan budaya yang ada pada modul. Meski sebagian kecil budaya ada yang belum diketahui oleh siswa tapi siswa menjadi ingin tahu budaya yang tidak ada pada daerah tempat tinggalnya. Selain itu, siswa memberikan penilaian yang baik tentang modul ini yaitu kemenarikan mereka terhadap desain dan warna modul yang dipilih.

Guru kelas IV pun memberikan penilaian yang dijadikan sebagai evaluasi untuk peningkatan kualitas modul pada pengembangan yang selanjutnya. Guru memberi respon yang baik terhadap modul pada saat pembelajaran, anak terlihat

antusias mengikuti pembelajaran, anak menjadi lebih tahu serta bertambah wawasannya tentang budaya Banten.

Tidak hanya bernuansa kontekstual peneliti juga menyelipkan pesan moral pada setiap pembelajaran untuk membentuk karakter siswa. Pesan moral tersebut disampaikan kepada siswa sisela-sela mata pelajaran yang diharapkan siswa mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka, dapat peneliti simpulkan bahwa:

1. Pengembangan modul pembelajaran tematik yang menggunakan tahap-tahap ADDIE yang mencakup lima tahap yang harus dilakukan yaitu meliputi: 1) analisis (*analysis*), 2) desain (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*). Akan dapat menghasilkan modul yang layak digunakan untuk proses pembelajaran karena proses yang dilakukan tidaklah asal-asalan atau dibuat berdasarakan kehedendak sendiri. Setelah melalui kelima tahap tersebut barulah modul dapat dipergunakan dengan baik untuk proses pembelajaran.
2. Pada penelitian ini penggunaan modul hanya sampai pada proses pembelajaran siswa yang kemudian setelah siswa melakukan pembelajaran maka, peneliti memberikan angket guna mengetahui respon siswa terhadap modul yang dipakai selain itu, peneliti juga memberi angket kepada guru sebagai bahan evaluasi modul setelah digunakan.
3. Respon guru dan siswa menunjukkan penilaian yang positif terhadap modul. Itu artinya modul sangat layak untuk digunakan setelah melalui beberapa tahap dan revisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aris, S. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Depdiknas. (n.d.). *Pedoman Penelitian Modul*. Jakarta: Direktorat PLP, Ditjen, Diknasdem, Depdiknas.
- Komalasari. (2014). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama,.

- Mulyatiningsih. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurhadi. (2003). *Pendekatan Kontekstual*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Punadji, S. (2010). *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Samani Muchlas., H. (2011). *Pendidikan Karakter* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vembriarto. (1975). *Pengantar Pengajaran Modul*. Yogyakarta: Yayasan Pendidikan Paramita.
- Widi, R. K. (2010). *Asas Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN TEKS CERITA (PTK di kelas IV SDN Kedungsoka 2)

Implementation of *Role Playing* Method to Improve Story Text Comprehension Ability (PTK in grade IV SDN Kedungsoka 2)

Kiki Soraya¹, Rifqi Rijal², Imas Mastoah³

¹Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Email: kikisoraya919@gmail.com

²Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. M.Rifqirijal@uinbanten

³Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Email: Imas.mastoah@uinbanten.ac.id

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui deskripsi metode *role playing* yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman teks cerita pada siswa kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia 2) Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman teks cerita pada siswa kelas IV menggunakan metode *Role Playing*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dengan model Kemmis dan Mc.Teggart yang terdiri dari dua siklus setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi/pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. pada siklus I nilai rata-rata siswa mencapai 58,00 dan siswa yang tuntas sebanyak 5 siswa dengan presentase 33,33% sedangkan pada siklus II nilai rata-rata mencapai 74,00 dan siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa dengan presentase ketuntasan mencapai 86,66%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa bahasa indonesia tentang memahami teks cerita.

Kata kunci : Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Teks Cerita

Abstract: The purpose of this study is 1) To find out the description of role playing methods that can improve the ability to understand story text in grade 4 students eye pelajaran Bahasa Indonesia 2) To find out the improvement of story text comprehension ability in grade 4 students using Role Playing method. The method used in this research is class action research. With kemmis and Mc.Teggart models consisting of two cycles each cycle consists of four stages, namely planning, action, observation / observation and reflection. The results showed that Role Playing method can improve student learning outcomes, this is evidenced by the improvement of student learning outcomes in each cycle. in the first cycle the average score of students reached 58.00 and students completed as many as 5 students with a percentage of 33.33% while in the second cycle the average score reached 74.00 and the completed students as many as 13 students with a percentage of completion reached 86.66%. Thus, it can be concluded that the application of Role Playing method can improve the learning outcomes of Indonesian students about understanding the text of the story.

Keywords : Role Playing Method To Improve Story Text Capability

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar (Uzer, 2008)

Perlu disadari untuk menghadirkan suatu interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dibutuhkan situasi kelas yang aktif, kondusif dan menyenangkan. Dengan demikian, dalam proses belajar aktif guru memiliki kewajiban untuk menyampaikan pengetahuan, pengalaman, dan pandangannya terhadap bahan yang mereka pelajari, maka dibutuhkan inovasi pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran aktif dan menyenangkan. Metode pembelajaran aktif dan menyenangkan sangat perlu diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang menuntut siswa untuk menguasai aspek-aspek yang terdapat dalam mata pelajaran ini yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Oleh sebab itu dalam membelajarkan Bahasa Indonesia guru perlu mengenal dan dapat melaksanakan dengan baik berbagai pedoman tentang strategi, pendekatan, metode, dan media pembelajaran yang mampu menggali kemampuan siswa pada saat pembelajaran sehingga aspek-aspek dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat dikuasai oleh siswa.

Penulis menemukan fakta di lapangan siswa kelas IV SDN Kedungsoka 2 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum tercapainya nilai KKM yang ditetapkan disekolah yaitu 62. Dalam proses sehari-hari, guru sudah menjelaskan maksud teks cerita secara lisan, merangkum dengan tertulis dipapan tulis, bahkan memberi soal latihan, dan pekerjaan rumah untuk menceritakan kembali dalam tulisan mereka. Namun, tetap saja kemampuan memahami teks cerita masih rendah, sedikit sekali diantara mereka yang mengajukan pertanyaan, beberapa siswa dapat menjawab pertanyaan guru yang benar, sebagian besar siswa kesulitan menemukan latar belakang cerita (tokoh, watak, waktu), bahkan banyak diantara siswa yang tidak bisa menceritakan kembali dan merangkum isi cerita tersebut. Siswa belum bisa memahami intisari dari teks

cerita tersebut, mereka hanya tahu cerita yang disampaikan oleh gurunya namun belum bisa memahaminya. Beliau memaparkan juga jumlah keseluruhan siswa kelas IV SDN Kedungsoka 2 ada 15 siswa diantaranya, terdapat 7 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Dari hasil latihan menunjukkan dari jumlah siswa sebanyak 15 hanya ada 5 siswa (33,3 %) yang kemampuan memahami isi cerita dan mencapai nilai yang sudah ditetapkan. Hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar siswa kelas IV SDN Kedungsoka 2 belum dapat memahami dan menguasai materi isi cerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. (Restatillah, Wawancara Guru Kelas, 2019)

Melalui hasil wawancara dengan wali kelas IV dalam mengatasi fenomena pembelajaran di atas diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman teks cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan salah satu metode pembelajaran yaitu metode *Role Playing* agar dapat diketahui apakah dengan metode *Role Playing* berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam materi memahami teks cerita.

Selain itu sangatlah penting bagi seorang guru menggunakan metode pembelajaran yang sesuai untuk mempermudah dalam menyampaikan materi ajar yang hendak disampaikan, sehingga dapat menjadikan suasana pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan serta menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka keefektifan proses pembelajaran sangat penting terhadap kemampuan pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya memahami Teks Cerita. Maka dari itu perlu adanya kreativitas dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan juga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia lebih bervariasi, maka dapat diterapkan berbagai macam metode atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru., misalkan dengan menerapkan metode-metode aktif. Oleh karena itu, Metode *Role Playing* merupakan salah satu alternatif yang digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kemampuan pemahaman anak terhadap teks cerita.

Metode Pembelajaran

Metode pengajaran merupakan pola atau cara yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar mengajar yang telah ditetapkan. Guru harus memilih metode yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar dengan memperhatikan faktor-faktor, tujuan yang hendak dicapai, peserta didik dengan segala karakteristiknya baik secara individu maupun secara kelompok, situasi dan lingkungan belajar mengajar, fasilitas serta sarana dan prasarana yang tersedia serta pribadi dan

kemampuan professional guru sendiri (Restatilah & Syah, 2009)

Role Playing

Menurut Dani Maulana *Role Playing* adalah guru menyiapkan *scenario* pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari *scenario* tersebut, pembentukan kelompok siswa, penyampaian kompetensi, menunjuk siswa untuk melakukan *scenario* yang telah dipelajarinya, kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelaku, presentasi hasil kelompok, bimbingan penyimpulan dan refleksi. (Maulana, 2013)

Menurut Jumanta Hamdayama (2014) metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memeragakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. (Handayama, 2014)

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut penulis menyimpulkan bahwa metode *Role Playing* merupakan suatu aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Metode sosiodrama dan *Role Playing* dapat dikatakan sama artinya, dan dalam pemakaiannya sering disilih gantikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. (Bahri, 2002)

Bermain peran disebut juga bermain simbolik, main pura-pura, *make-believe*, imajinasi. Permainan ini sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi pada anak usia dini 2-5 tahun (Erikson, 1973). Bermain peran, membolehkan anak untuk membayangkan dirinya ke masa depan dan menciptakan kondisi masa lalu. (Madyawati, 2017)

Role Playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa actual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Topik yang dapat diangkat untuk *Role Playing* misalnya kejadian seputar pemberontak G 30 S/PKI, memainkan peran sebagai juru kampanye suatu

partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul pada abad teknologi informasi. (Sanjaya, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, 2006)

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut penulis menyimpulkan bahwa metode *Role Playing* (bermain peran) merupakan suatu cara yang digunakan guru atau pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar yang berusaha mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan memainkan suatu peran yang menuntut peserta didik agar menghayati dan memahami peran yang dimainkan.

Pemahaman

Pemahaman berasal dari kata paham yang mempunyai arti mengerti benar, sedangkan pemahaman merupakan proses perbuatan cara memahami. Menurut Poesprodjo bahwa pemahaman bukan kegiatan berpikir semata, melainkan pemindahan letak dalam berdiri disituasi atau dunia yang lain. Mengalami kembali situasi yang dijumpai pribadi lain di dalam sumber pengetahuan tentang hidup, kegiatan melakukan pengalaman pikiran (*erlebnis*) pengalaman mengekstrapolasi (*Ekstraplotion*), agak lain dari menerjemahkan dan menafsirkan, tetapi lebih tinggi sifatnya. Ia menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi. (Fajri E. , 2008)

Cerita

Cerita merupakan salah satu bentuk sastra yang memiliki keindahan dan kenikmatan tersendiri. Akan menyenangkan bagi anak-anak maupun orang dewasa, jika pengarang, pendongeng, dan penyimaknya sama-sama baik. "Cerita adalah salah satu bentuk sastra yang bisa dibaca atau hanya didengar oleh orang yang tidak bisa membaca" (Aziz, Mendidik Dengan Cerita, 2008). Cerita adalah cerita yang diperuntukkan bagi anak-anak, isinya tentang kehidupan anak-anak, yaitu berkaitan dengan permainan, kesukaan, sifat-sifatnya, dan perkembangannya. (Mukhlisina)

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian Tindakan Kelas berkembang dari penelitian tindakan. Oleh karena itu, untuk memahami pengertian PTK perlu kita telusuri pengertian penelitian tindakan. Menurut Kemmis, Penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka. (Sanjaya, Penelitian Tindakan Kelas, 2009)

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan pemecahan terhadap permasalahan kemampuan pemahaman teks cerita siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN Kedungsoka 2. Kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil pembelajaran yang lebih baik.

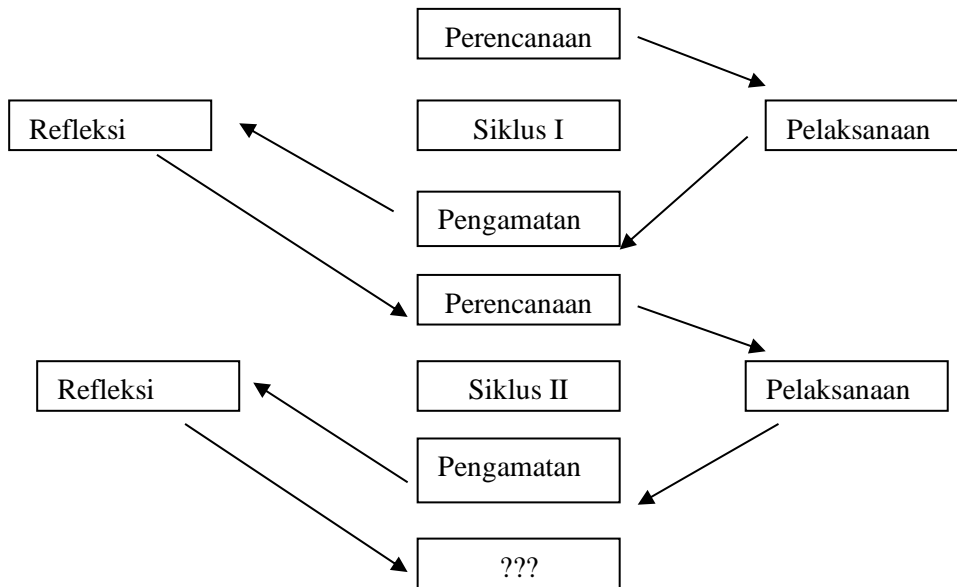
Model penelitian yang digunakan pada peneliti menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Menurut Kemmis Penelitian Tindakan Kelas adalah:

“Bentuk inkuiri reflektif yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi sosial tertentu (termasuk pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari kegiatan praktek sosial atau pendidikan mereka, pemahaman mereka mengenai kegiatan-kegiatan praktek pendidikan ini, dan situasi yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktek ini” (Wiratmadja, 2012)

Artinya PTK adalah suatu jenis penelitian kolaboratif yang dilakukan secara kerjasama dengan guru atau rekan lain, guna mengetahui keberhasilan PTK itu sendiri. Penelitian juga diartikan sebagai suatu study terhadap situasi sosial untuk meningkatkan kualitas tindakan dalam situasi tersebut. Model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart untaian-untaian dengan satu siklus terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (*Planing*), tindakan (*action*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflection*).

PTK yang dilakukan peneliti ini melalui dua siklus untuk melihat peningkatan hasil pemahaman dan aktivitas siswa dalam mengikuti mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks cerita dengan menggunakan metode *Role Playing*. Adapun jika dalam siklus pertama hasil pemahaman siswa dinyatakan meningkat, dengan prestasi ketuntasan 70% secara keseluruhan, maka tidak ada siklus selanjutnya sampai dengan adanya peningkatan dan memenuhi nilai persentase yang telah ditentukan.

Suharsimi Arikunto menggambarkan siklus berulang dalam penelitian tindakan kelas seperti bagan berikut:



Gambar 1.
Model Pelaksanaan Ptk Model Kemmis Mc Taggrt

TEKNIK ANALISIS DATA

Tempat penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Kedungsoka 2 Kabupaten Serang untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks cerita. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama bulan Maret sampai juni tahun 2020.

Sumber Data Siswa, untuk mendapatkan data tentang hasil pemahaman teks cerita dalam proses belajar mengajar pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru, untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Penelitian tindakan kelas yang akan digunakan oleh peneliti adalah model pendekatan yang digunakan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat komponen: Perencanaan (*planning*), Tindakan (*acting*), pengamatan (*observasi*), refleksi (*reflecting*). Model ini banyak dipakai karena sederhana dan mudah dipahami. Model Kemmis dan Mc Taggart ini lebih sederhana dan cocok pada permasalahan yang ada serta lebih mudah dilaksanakan untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis

Dalam menganalisis data hal pertama yang peneliti lakukan adalah mengelompokkan data sesuai dengan klasifikasi permasalahannya. Data yang

diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif, teknik kualitatif digunakan untuk menggambarkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*, yang terdapat pada pedoman observasi pelaksanaan pembelajaran dan hasil wawancara data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif, hal ini berguna untuk rencana perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya, selain itu untuk mengetahui hasil observasi aktivitas guru dan siswa dihitung skor rata-rata tiap aspeknya.

Teknik kualitatif digunakan untuk kualitatif prestasi belajar siswa setelah proses pembelajaran. Prestasi belajar siswa dilihat dari hasil tes yang dilakukan pada tiap siklus. Adapun peningkatan hasil belajar dilihat berdasarkan:

1. Ketuntasan belajar siswa, siswa dikatakan tuntas jika nilai yang diperoleh > 62 dengan nilai maksimal 100.
2. Nilai rata-rata kelas, nilai rata-rata kelas ditentukan dengan rumusan sebagai berikut: (Sudijono, 2004)

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{jumlah Nilai Seluruh Siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswas}} = \frac{\sum X_i}{n}$$

3. Persentase ketuntasan siswa yaitu banyaknya siswa yang mencapai ketuntasan. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$\text{Rumus persentase ketuntasan} = \frac{\text{jumlah Nilai Seluruh Siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswas}} \times 100$$

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 3 tahap yaitu : pra siklus, siklus 1, dan siklus II. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang Kemampuan Pemahaman Teks Cerita.

1. Pra Siklus

Pra siklus dalam penelitian ini melakukan beberapa langkah yaitu:

a. Observasi

Pra siklus dalam penelitian ini situasi yang terjadi sebelum mendapat informasi dari peneliti, atau dengan kata lain belum ada tindakan dari penelitian yang dilakukan hanya melihat kondisi awal dari objek penelitian. Pada proses ini, yang dilakukan peneliti hanya berdiskusi dengan guru kelas atau wali kelas tentang proses pembelajaran yang biasa dilakukan di SDN Kedungsoka 2 Kabupaten Serang Banten. Dari penjelasan pada tahap pra siklus tersebut, pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode

ceramah, dan tanya jawab sehingga pada setiap kegiatan pembelajaran guru lebih dominan dibandingkan dengan siswa, maksudnya siswa tidak begitu berperan dalam pembelajaran, akibatnya siswa merasa jenuh dalam penyampaian materi yang disampaikan oleh gurunya.

Refleksi

Berdasarkan hasil observasi peneliti, dapat disimpulkan bahwa pada proses pembelajaran pra siklus di mana guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dapat ditemukan beberapa masalah yaitu kemampuan siswa kelas IV SDN Kedungsoka 2 Kabupaten Serang Banten masih kurang, suasana pembelajaran di dalam kelas yang membosankan, siswa kurang termotivasi untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan nilai tes siswa masih rendah, hal ini dapat dilihat dari presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 40% dari 15 siswa.

2. Siklus 1

Perencanaan

1. Merancang startegi dan skenario kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan *metode Role Playing*
2. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi Teks Cerita pada pelajaran Bahasa Indonesia. Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus 1 dapat dilihat pada lampiran.
3. Menyusun soal tes evaluasi berupa tes pilihan ganda (*multiple choice*). Hasil tes evaluasi ini digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan nilai rata-rata hasil belajar siswa, dapat dilihat pada lampiran.

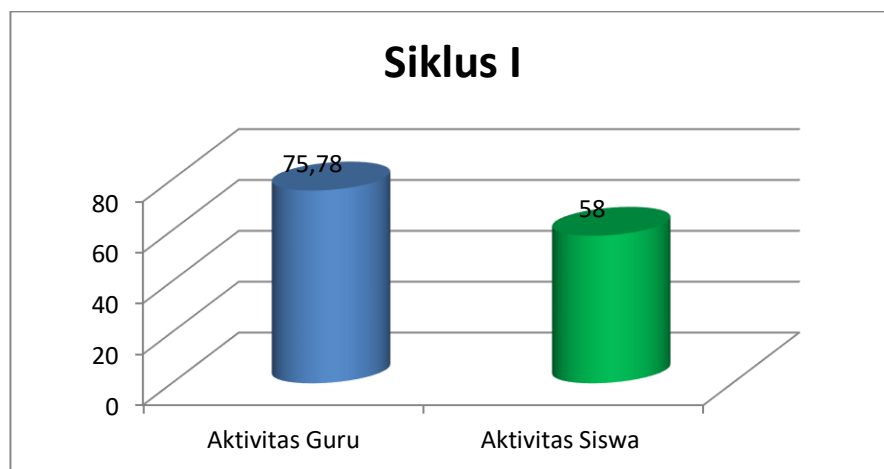
Pelaksanaan

Setelah melakukan tahapan persiapan, kemudian peneliti melakukan tahapan pelaksanaan yaitu peneliti menjelaskan materi teks cerita, yang diawali membacakan teks cerita dan mempraktekkan bermain peran untuk mengetahui pemahaman siswa. Selanjutnya, peneliti menutup dengan melakukan refleksi dan mempersilahkan siswa untuk mengungkapkan pendapat dan perasaannya.

Observasi

Lembar observasi aktivitas pembelajaran guru menggunakan metode *Role Playing*. Observasi dilakukan pada saat tinadakan kelas.dilakukan. Hasil observasi menjadi dasar refleksi bagi penyusunan program selanjutnya dan

hasil pengolahan data observasi kegiatan aktivitas pembelajaran guru pada siklus 1



Gambar 2.

Grafik analisis aktivitas pembelajaran guru dan aktivitas belajar siswa siklus I

Data hasil aktivitas belajar siswa menggunakan metode Role Playing.

Observasi dilakukan pada saat tindakan kelas dilakukan. hasil observasi menjadi dasar refleksi bagi penyusunan program selanjutnya hasil pengolahan data aktivitas belajar individu pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.

Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Abdi Ghufron	50	BT
2	Abil Nugraha	60	BT
3	Aditya Saputra	60	BT
4	Ahmad Aliudin	70	T
5	Alisa Apsarini	50	BT
6	Al-Syahreza	60	BT
7	Arifiansyah Setiawan	70	T
8	Febri Hadatul Aisy	50	BT
9	Maura Aqila	60	BT
10	Najahtu Ramadani	50	BT
11	Nihatul Hayat	60	BT
12	Pipit Awinda	50	BT

13	Rivi Maulana Nababan	70	T
14	Velisa Oktaviani Putri	80	T
15	M. Zidan Al-Kholali	70	T
Jumlah		870	
Nilai rata-rata		58,00	
Presentase		33,33 %	

Keterangan :

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah siswa}} = \frac{870}{15} = 58,00$$

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah nilai yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

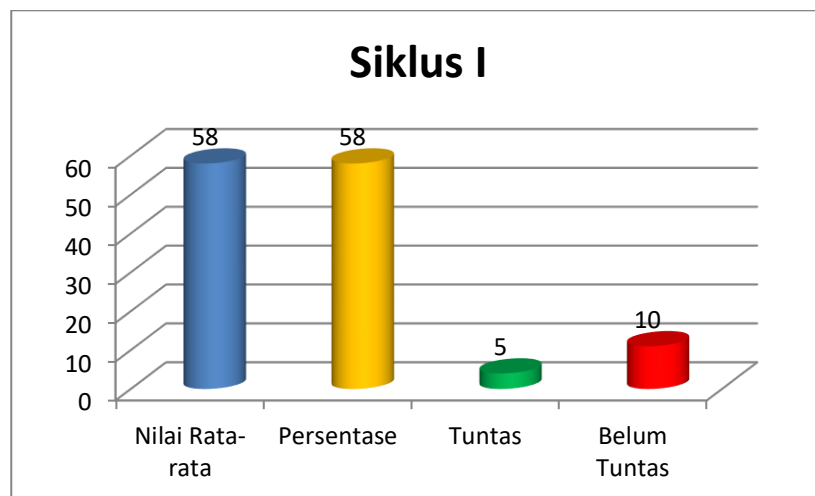
$$= \frac{5}{15} \times 100\%$$

$$= 33,33\%$$

Keterangan Ketuntasan:

Bt : Belum Tuntas

Nilai rata-rata dari 15 siswa kelas IV SDN Kedungsoka 2 pada siklus I adalah 5,80. Berdasarkan hasil tes siklus I, siswa yang tuntas ada 5 orang dengan presentase 33,33%, dan yang belum tuntas 11 orang dengan presentase 73,33%. Walaupun nilai rata-rata tes dari pra siklus sampai siklus I mengalami peningkatan, tetapi masih ada siswa yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 62. maka peneliti akan melakukan tindakan selanjutnya yaitu dengan melakukansiklus II pada siswa kelas IV SDN Kedungsoka 2, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.



Gambar 3.

Grafik Data hasil belajar siswa siklus I

1. Siklus II

Perencanaan

1. Merancang strategi dan skenario kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan metode *Role Playing*.
2. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada materi memahami teks cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II dapat dilihat pada lampiran.
3. Menyusun soal tes evaluasi siklus II. soal dan hasil tes dapat dilihat pada lampiran.

Pelaksanaan

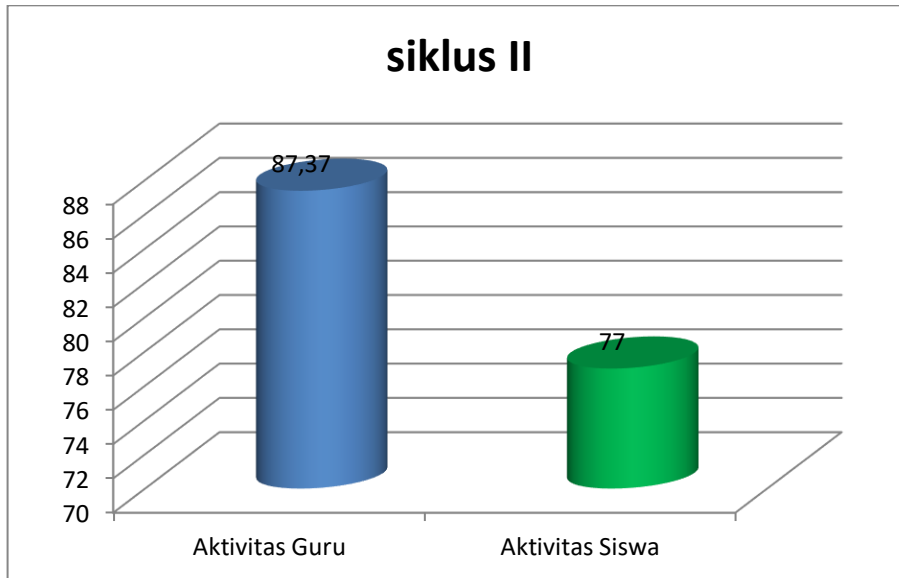
Setelah melakukan tahapan persiapan, kemudian peneliti melakukan tahapan pelaksanaan yaitu peneliti menjelaskan materi memahami teks cerita, yang diawali dengan membacakan skenario cerita dan membagi peran dalam teks cerita. Setelah menjelaskan siswa berbagi peran dan melaksanakan skenario yang berdasarkan cerita.

Observasi

Observasi dilakukan pada saat tinadakan kelas dilakukan. Hasil observasi menjadi dasar refleksi bagi penyusunan program selanjutnya dan hasil pengolahan data observasi aktivitas pembelajaran guru pada siklus II.

Gambar 4

Grafik analisis aktivitas pembelajaran guru dan belajar siswa siklus II



Data hasil aktivitas belajar siswa menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.

Observasi dilakukan pada saat tindakan kelas dilakukan. hasil observasi menjadi refleksi bagi penyusunan program selanjutnya dan hasil pengolahan data aktivitas belajar individu pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.

Data Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Abdi Ghufron	70	T
2	Abil Nugraha	70	T
3	Aditya Saputra	70	T
4	Ahmad Aliudin	90	T
5	Alisa Apsarini	70	T
6	Al-Syahreza	80	T
7	Arifiansyah Setiawan	80	T
8	Febri Hadatul Aisy	60	BT
9	Maura Aqila	80	T
10	Najahtu Ramadani	70	T
11	Nihatul Hayat	70	T
12	Pipit Awinda	60	BT
13	Rivi Maulana Nababan	90	T

14	Velisa Oktaviani Putri	70	T
15	M. Zidan Al-Kholali	80	T
Jumlah		1110	
Nilai rata-rata		74,00	
Presentase		86,66 %	

Keterangan

$$\text{Nilai Rata-Rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Siswa}} = \frac{1110}{15} = 74$$

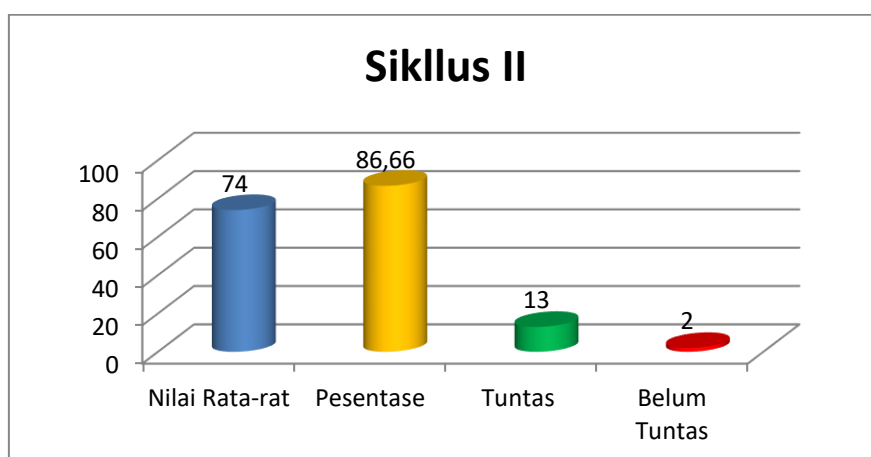
$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah nilai yang mencapai KKM}}{\text{jumlah siswa}} \times 100 \\ &= \frac{13}{15} \times 100 \\ &= 86,66 \% \end{aligned}$$

keterangan ketuntasan

BT = Belum Tuntas

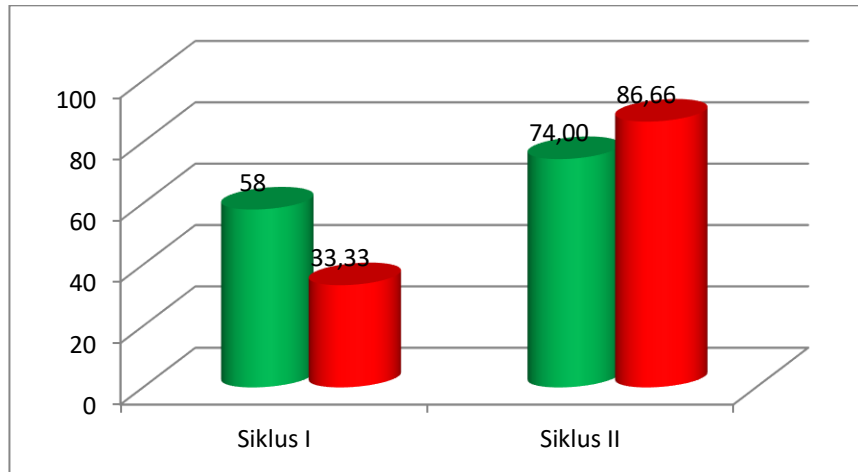
T = Tuntas

Pada tabel di atas peneliti menjelaskan bahwa pada nilai siklus II terdapat 13 siswa yang telah tuntas belajar dengan persentase 86,66 % Sedangkan yang belum mencapai ketuntasannya terdapat 2 siswa . pencapaian nilai rata-rata kelas IV SDN Kedungsoka 2 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 74. Berdasarkan hasil tes pada siklus II ini diketahui bahwa tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti sudah mencapai indikator kerja, maka di siklus II ini mengalami peningkatan yang sangat baik dan terjadinya perubahan perilaku belajar terhadap siswa melalui metode pembelajaran *Role Playing*.



Gambar 5.

Grafik Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

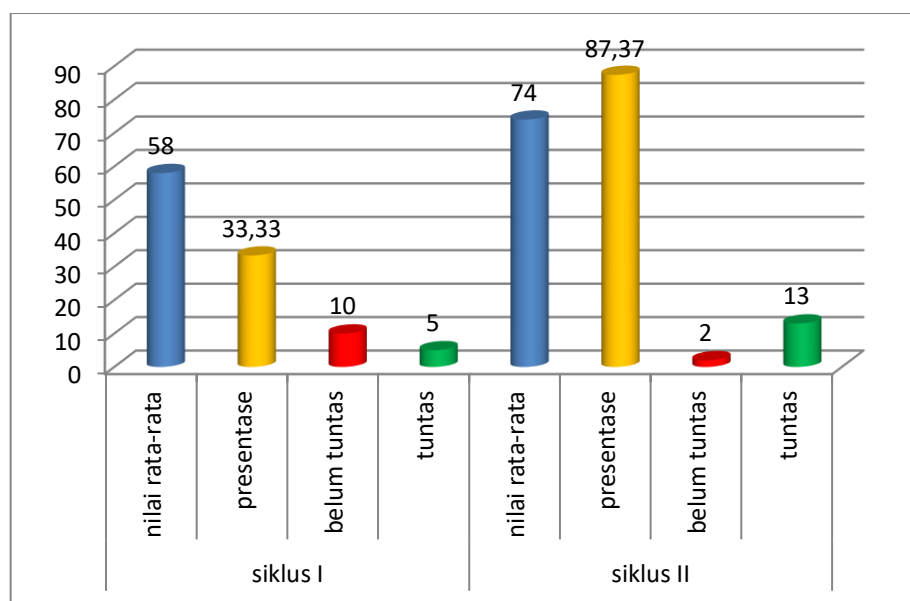


Gambar 6.

Grafik Analisis Aktivitas Pembelajaran Guru dan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Pada tindakan siklus I, dari data observasi aktivitas pembelajaran guru mencapai 75,78 (baik), dan aktivitas hasil belajar siswa mencapai 58 (kurang). hasil pengamatan menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran masih rendah karena siswa masih terbiasa dengan pembelajaran konvensional yang didominasi oleh guru tanpa banyak melibatkan siswa. sehingga siswa dalam melakukan bermain peran dan memahami cerita masih mengalami kesulitan dan butuh bimbingan langsung secara terarah oleh guru/peneliti.

Pada tindakan siklus II, dari data observasi aktivitas guru mencapai 87,37 atau masuk ke dalam kategori sangat baik, dan aktivitas belajar siswa mencapai 74 atau masuk ke kategori baik. alasan lain dari pengambilan metode pembelajaran *Role Playing* adalah sudah terbukti mampu meningkatkan pembelajaran bahasa indonesia materi memahami teks cerita.



Gambar 7

Perbandingan Data Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Simpulan

Hasil belajar siswa kelas IV SDN Kedungsoka 2 dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi memahami teks cerita dengan menggunakan metode *Role Playing* meningkat. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 58. siklus II sebesar 74. peningkatan hasil belajar dari siklus I dan II mencapai 16 Selain itu juga, dapat dilihat dari persentase siswa yang tuntas pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 5 siswa (33,33%) dan pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa (87,37%). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *metode Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia pada materi memahami teks cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, A. (2008). *Mendidik Dengan Cerita*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Aziz, A. (2008). *Mendidik Dengan Cerita*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Bahri, S. D. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fajri, E. (2008). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Difa Publisher.
- Fajri, E. (2008). *Kamus Lenkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Difa Publisher.
- Handayama, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkaraktreer*. Bogor: Penerbit Galia Indonesia.
- Madyawati, L. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa Anak*. Jakarta: Penerbit Kencana.

- Maulana, D. (2013). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Mukhlishina, I. (n.d.). Modul Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Cerita Petualangan untuk siswa kelas IV Sekolah dasar. *Modul Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Cerita Petualangan untuk siswa kelas IV Sekolah dasar*, 791.
- Restatillah, F., & Syah, D. (2009). *Strategi Belajar Mengajar* . Jakarta: Gedung Diadit Media.
- Restatillah, F. (2019). *Wawancara dengan Guru Kelas*.
- Restatillah, F. (2019). *Wawancara guru kelas*.
- Restatillah, F. (2019). *Wawancara Guru Kelas*. Cilegon.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Fajar Intraparatam.
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudijono, A. (2004). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Uzer, M. (2008). *menjadi guru profesional*. Bandung: PT Remaja Rosydakarya.
- Wiratmadja , R. (2012). *Metode Penelitian Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBACA PERMULAAN

Development of Letter Puzzle Media to Improve Students 'Ability in Reading Beginnings

Siti Futihat¹, Eko Wahyu Wibowo², Imas Mastoah³

¹Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Email: Sitifutihat89@gmail.com

²Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Email: Ekowahyuwibowo@uinbanten.ac.id

³Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Email: Imas.mastoah@uinbanten.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *puzzle* huruf dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti menggunakan metode Research and Development menurut Robert Maribe Brach yaitu model ADDIE dengan 5 langkah diantaranya, Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Citerep dengan jumlah sampel 15 siswa. Untuk mengetahui hasil validasi, peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi, angket dan tes. Dari hasil uji validitas produk kepada ahli media sebelum revisi memperoleh nilai 3,64 (90,90%) dengan kriteria sangat layak, kemudian dilakukan revisi dan mendapatkan nilai 3,81 (95,45%) dengan kriteria sangat layak. Uji validitas produk kepada ahli materi sebelum revisi memperoleh nilai 3,66 (91,66%) dengan kriteria sangat layak, kemudian dilakukan tahap revisi dan memperoleh nilai 4 (100%) dengan kriteria sangat layak. Dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media pengembangan *puzzle* huruf dapat digunakan sebagai media pendukung dalam belajar membaca.

Kata Kunci: Media, Membaca Permulaan, *Puzzle* Huruf

Abstract: This study aims to develop letter puzzles in Indonesian language learning. Researchers used the Research and Development method according to Robert Maribe Brach, namely the ADDIE model with 5 steps including Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this research trial were students of class I SDN Citerep with a total sample of 15 students. To see the validation results, researchers used interview techniques, observation, questionnaires and tests. From the product validity test to media experts before the revision, the value was 3.64 (90.90%) with very feasible criteria, then revised and got a value of 3.81 (95.45%) with very feasible criteria. The product validity test to material experts before the revision obtained a value of 3.66 (91.66%) with very feasible criteria, then the revision stage was carried out and obtained a value of 4 (100%) with very feasible criteria. From the results obtained, the letter puzzle development media can be used as a supporting medium in learning to read.

Keywords: Media, Beginning Reading, Letter Puzzle.

PENDAHULUAN

Kaitannya dengan pembelajaran di Sekolah Dasar, terdapat empat Keterampilan dalam berbahasa, yaitu keterampilan membaca, berbicara, menyimak, dan menulis. Dalam pelaksanaan pembelajaran membaca, guru seringkali dihadapkan pada siswa yang mengalami kesulitan, baik yang berkenaan dengan bunyi huruf, suku kata, perbendaharaan kata, dan kalimat. Salah satu kemampuan membaca yang harus dikuasai siswa di Sekolah Dasar adalah kemampuan membaca permulaan. Kompetensi ini ada di kelas rendah yaitu kelas I, II dan III Sekolah Dasar. Kemampuan membaca permulaan perlu dikuasai siswa di kelas rendah sebagai penunjang untuk kemampuan siswa di kelas tinggi. Jika siswa belum mampu membaca, maka ia akan kesulitan dalam mempelajari dan memahami berbagai bidang studi lainnya. Oleh karena itu, siswa kelas I perlu mendapat perhatian khusus dari guru dalam meningkatkan kemampuan membacanya.

Permasalahan yang dialami oleh sebagian besar siswa-siswi SDN Citerep di kelas I, bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Citerep dapat diidentifikasi penyebab rendahnya kemampuan membaca siswa yaitu kurangnya kemampuan siswa membedakan bunyi dan bentuk huruf, belum bisa merangkai huruf menjadi sebuah kata, penggunaan media hanya mengandalkan yang tersedia di sekolah yaitu buku dan papan tulis, maka anak hanya terpusat memperhatikan dipapan tulis, sehingga anak tidak termotivasi untuk memahami materi yang disampaikan. Selain itu, dengan banyaknya jumlah murid dalam satu kelas yaitu 35 murid membuat guru kurang mampu menangani dan mengajarkan membaca satu persatu secara optimal, belum lagi ketika guru sedang menulis anak-anak berlarian dan mengganggu temannya sehingga sulit untuk fokus dalam belajar, faktor tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan membaca siswa. Hal ini berdampak sulitnya untuk memahami pembelajaran selanjutnya.

Oleh karena itu, membaca merupakan keterampilan yang harus diajarkan sejak anak masuk Sekolah Dasar. Apabila anak mengalami kesulitan belajar membaca, maka kesulitan tersebut harus segera diatasi. Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya, maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru, sebab jika dasar itu tidak kuat, pada tahap selanjutnya siswa akan mengalami kesulitan. Bagaimanapun guru,

khususnya guru kelas satu, hendaknya berusaha dengan sungguh-sungguh agar dapat memberikan dasar kemampuan membaca yang memadai kepada siswa.

Dalam pembelajaran siswa dituntut untuk aktif dan termotivasi. Untuk menciptakan pembelajaran dimana siswa berperan aktif, maka guru harus dapat menyiapkan atau merancang media pembelajaran yang menarik peserta didik sehingga pembelajaran tidak membosankan.

Media

Kata “Media” merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Secara lebih luas media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri (Riyana C. , Media Pembelajaran, 2012) Mengemukakan bahwa media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran, melalui media proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*). Aspek penting lainnya dalam penggunaan media adalah membantu memperjelas pesan pembelajaran, informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa, terlebih apabila guru kurang cakap dalam menjelaskan materi. Disinilah peran media, sebagai alat bantu memperjelas pesan pembelajaran. Media pembelajaran bisa diartikan sebagai wahana yang dimuati pesan yang akan disampaikan oleh guru dan dipelajari oleh siswa. (Kurniawan, Pembelajaran Terpadu Tematik, 2014).

Puzzle Huruf

Nama *puzzle* diambil dalam bahasa latin yang berorientasi pada suatu program sistem acak yang penuh teka-teki. Istilah *puzzle* dalam bahasa Indonesia berarti teka-teki. Sebagaimana sebuah sistem yang terdiri dari beberapa bagian dalam *puzzle* dibuat tidak beraturan. Tugas kita sebagai pemain yaitu menyusun kembali atau menata ulang suatu sistem kembali, apapun itu bentuknya. (Wardani, 137)

Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreativitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-

ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil.

Puzzle merupakan sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk suatu gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Istilah *puzzle* ini oleh masyarakat Indonesia dikenal sebagai permainan bongkar pasang. Media *puzzle* merupakan permainan yang mampu mengasah otak siswa dan membutuhkan ketelitian dalam menggunakannya. Media *puzzle* memungkinkan mereka bisa berpikir secara kritis dan bisa bekerja sama dalam kelompok. Media *puzzle* juga memungkinkan siswa untuk dapat merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Dengan bekerja sama dengan siswa lain mereka bersama-sama menyusun potongan-potongan *puzzle* yang semula acak menjadi utuh kembali.

Puzzle huruf adalah sebuah permainan teka-teki berupa soal cerita atau gambar yang harus dijawab dengan menuliskan atau menyusun huruf sehingga membentuk kata yang sesuai, untuk menguji kemampuan, keterampilan dan kecerdasan seseorang secara teliti.

Bermain dengan menggunakan media *puzzle* huruf merupakan salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik dan tumbuh kembang anak. Dengan bermain menggunakan media *puzzle* huruf diharapkan dapat menarik minat anak sehingga anak lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan untuk mengasah keterampilan berbahasanya. Selain itu, konsep bermain dengan menggunakan media *puzzle* huruf relevan dengan konsep DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) atau pendidikan yang sesuai dengan perkembangan anak. (Madyawati, 159)

Pengertian Membaca

Membaca berasal dari kata dasar baca, yang artinya memahami arti tulisan. Pembelajaran bahasa Indonesia, terutama di Sekolah Dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. (Susanto, 2013). Sedangkan menurut Tarigan membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui media bahasa tulis. Pengertian lain dari membaca adalah suatu proses kegiatan mencocokkan huruf atau melafalkan lambang-lambang bahasa tulis. Hal tersebut dilanjut oleh Sabarti Akhadiyah, dkk mengungkapkan bahwa membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan seperti

mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi serta maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud jawaban.

Membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca, sehingga membaca lebih berupa kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang/tanda/tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca. (Dalman, 2014). Membaca merupakan proses melihat tulisan serta dapat melisankan apa yang tertulis itu untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis, membaca juga dapat diartikan melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya di dalam hati). Membaca merupakan interaksi antara sebuah halaman tercetak dengan pengetahuan si pembaca. (Lipton, 2005)

Membaca Permulaan

Membaca permulaan berada ditahap awal proses membaca, merupakan proses menerjemahkan simbol tulis ke dalam bunyi, yaitu anak mengenal huruf sebagai lambang bunyi melalui proses visualisasi. Membaca permulaan adalah kemampuan siswa dalam mengidentifikasi bentuk simbol-simbol bahasa (huruf), yang terlihat secara visual dengan lafal atau bunyi huruf menjadi kesatuan bunyi suku kata, kata, sampai menjadi kalimat.

Kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan anak dalam mengenal huruf, membedakan huruf, membaca gabungan kata, rangkaian huruf, mengetahui awalan huruf setiap benda, melengkapi huruf menjadi sebuah kata sederhana, membaca nama sendiri, mengenal huruf vokal, memahami hubungan antara bunyi serta bentuk, dan dapat menyusun kalimat sederhana.

Sesuai dengan namanya, membaca permulaan merupakan membaca tahap awal belajar membaca. Pelajaran membaca permulaan diberikan di kelas I dan II. Tujuannya adalah agar siswa memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut. (Sagita Krissandi, 2017).

Kesulitan Membaca Permulaan

Dalam pelaksanaan pengajaran membaca, guru seringkali dihadapkan pada anak yang mengalami kesulitan belajar membaca khususnya di kelas rendah. Menurut Isah Cahyani Kesulitan-kesulitan tersebut antara lain:

1. Kurang mengenali huruf.

2. Membaca kata demi kata.
3. *Pemparafrasean* yang salah.
4. Penghilangan.
5. Pengulangan.
6. Pembalikan.
7. Penyisipan.
8. Penggantian.
9. Menggunakan bibir, jari telunjuk, dan menggerakkan kepala.
10. Kesulitan konsonan.
11. Kesulitan vokal. (Cahyani, 2009)

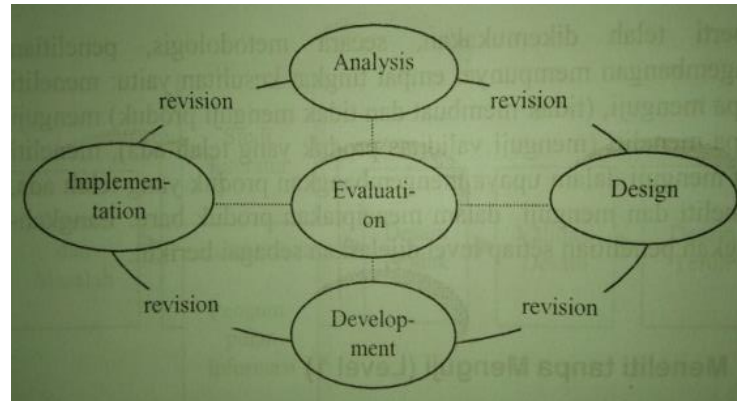
Metode Pengajaran Membaca Permulaan

Metode merupakan cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Dalam pembelajaran membaca permulaan dikenal beberapa metode, yaitu:

- a. Metode Eja (*Spell Method*)
- b. Metode Bunyi (*Klank Method*)
- c. Metode Lembaga Kata
- d. Metode global
- e. Metode SAS (*Struktur Analisa Sintesa*)

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan (*Research and Development*) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2016). Model yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE dari Robert Maribe Brach dalam Sugiyono yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Untuk lebih jelasnya, langkah-langkah pengembangan media *puzzle* huruf tertera sebagai berikut.



Gambar 1

Langkah-langkah model ADDIE

Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan menggunakan hasil data yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan siswa. Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu 1) wawancara dengan guru dan siswa, 2) Observasi, 3) angket untuk ahli media dan ahli materi, 4) Tes untuk siswa. Data tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan media *puzzle* huruf sebagai media pembelajaran dari ahli media dan ahli materi serta tanggapan dari pengguna (siswa) terhadap produk yang telah dikembangkan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini akan dianalisis secara deskriptif kualitatif yaitu penilaian berupa angka yang diberikan oleh validator. Hasil penilaian dari dosen ahli berupa kualitas produk dikodekan dengan skala kualitatif kemudian dilakukan pengubahan nilai kualitatif menjadi kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan sebuah produk yang dikembangkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis

Tahap analisis merupakan tahap dimana peneliti menganalisis perlunya pengembangan media dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah dengan mengadakan observasi langsung ke lapangan yang dilakukan dengan cara melihat proses pembelajaran dan berkomunikasi langsung dengan peserta didik dan guru. Guru yang turut serta dalam wawancara ini adalah guru Bahasa Indonesia sekaligus wali kelas I. Guru yang menjadi narasumber, yaitu Ibu Iis Setiawati.

Setelah melihat dan mengamati pembelajara di dalam kelas, kebutuhan peserta didik di sekolah tersebut adalah siswa membutuhkan sebuah media yang

memudahkan untuk belajar terutama dalam belajar membaca, siswa juga membutuhkan media yang dapat memotivasi agar sebuah pembelajaran tersebut menarik. siswa juga membutuhkan sebuah media dengan konsep permainan sehingga tidak membuat mereka jenuh dan bosan. Berdasarkan permasalahan tersebut dapat diketahui bahwa permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah belum tersedianya media pembelajaran yang memudahkan guru dan siswa dalam belajar.

Desain

Tahap desain merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Tahap desain yang dilakukan yaitu:

- a) Tahap perancangan konsep dengan menyiapkan berbagai bahan yang diperlukan dalam pembuatan media *puzzle* huruf yang dikembangkan, bahan-bahan yang digunakan untuk membuat media *puzzle* yaitu kertas berbahan duplek, kertas karton asturo, *cutter*, lem, penggaris, kawat, pita, kain *flannel*, gunting. Setelah bahan ditentukan dalam tahap desain kemudian mulai membuat bentuk media yang diinginkan dengan menyesuaikan karakter usia siswa kelas I. Materi yang akan dimuat dalam media *puzzle* huruf yaitu, mengenal huruf abjad A-Z cetak kapital dan cetak kecil, mengenal huruf konsonan dan vokal, membaca kata, membaca kalimat sederhana. Menggunakan ukuran kertas A3 dengan jumlah halaman sebanyak 12 halaman, dan proses desain menggunakan aplikasi *Coreldraw X12*.
- b) Perancangan instrument dan penilaian media. Peneliti membuat spesifikasi produk terlebih dahulu sebelum produk dikembangkan. Peneliti membuat instrument penilaian media sesuai spesifikasi yang telah dibuat. Pada instrumen yang dibuat seluruhnya terdiri dari 23 indikator dengan 5 Aspek penilaian diantaranya Aspek fisik/tampilan, Aspek bahan dan manfaat, Aspek Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar, Aspek Penyajian, Aspek perkembangan. Penilaian yang digunakan untuk menilai media adalah skala Likert dengan 4 alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, tidak baik, sangat tidak baik. Sedangkan instrument untuk siswa terdiri dari 4 pertanyaan dengan penilaian menggunakan skala Guttman dengan memilih jawaban “Ya-Tidak”.

Pengembangan

Setelah melakukan tahap analisis dan desain, tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini adalah tahap pembuatan media *puzzle* huruf

dan pengujian oleh ahli media dan ahli materi. Hasil pengujian oleh dosen ahli tersebut peneliti jabarkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1
Hasil Uji Validasi Oleh Dosen Ahli Media

No	Pernyataan	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh
A. Aspek fisik/keterampilan			
1.	Desain <i>puzzle</i> huruf	4	4
2.	Variasi gambar	4	4
3.	Kesesuaian warna yang variative	4	4
4.	Ketepatan pemilihan bahan	4	3
5.	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	4	4
6.	Kesesuaian gambar dengan materi	4	4
B. Aspek bahan dan manfaat			
1.	Media aman digunakan	4	4
2.	Bahan yang digunakan dapat dipakai dalam jangka waktu yang lama.	4	4
3.	Kemudahan penggunaan media	4	4
4.	Kesesuaian media pembelajaran dengan perkembangan kognitif siswa.	4	4
5.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	3
Total		44	42
Rata-rata		3,81	

Persentase

95,45%

Tabel 2

Hasil Uji Validasi Oleh Dosen Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh
A.	Kesesuaian materi dengan KD		
	1. Kelengkapan materi	4	4
	2. Kedalaman materi	4	4
	3. Pengantar proses pembelajaran	4	4
B.	Penyajian		
	1. Keruntutan konsep	4	4
	2. Ketepatan permainan dengan pembelajaran	4	4
	3. Keterkaitan materi dengan permainan	4	4
	4. Keefektifan materi dengan permainan	4	4
	5. Sistematika penyajian logis	4	4
C.	Perkembangan		
	1. Kemampuan mendorong ingin tahu siswa	4	4
	2. Mendorong perkembangan aspek kognitif	4	4

3. Mendorong perkembangan aspek afektif	4	4
4. Mendorong perkembangan aspek psikomotor	4	4
Total	48	48
Rata-rata		4
Persentase		100%

Tabel di atas menunjukkan hasil perolehan skor keseluruhan dari validator mengenai kualitas media *puzzle* huruf. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa ahli media memberikan skor rata-rata 3,81 dengan kategori “sangat layak”. Selanjutnya ahli materi memberikan skor rata-rata 4 dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil tersebut, produk media *puzzle* huruf yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan layak untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Indonesia dalam membaca permulaan.

Implementasi

Tahap terakhir pada tahap implementasi adalah pengujian oleh pengguna. Pengguna dalam pengujian ini adalah siswa SD kelas I di SDN Citerep yang berjumlah 15 siswa, pengujian dilakukan dengan menggunakan tes. Berikut hasil tes yang diperoleh melalui *pretest* dan *postes* siswa dalam membaca permulaan.

Tabel 3

Hasil *Pretest* Dan *Postes* Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan

No	Nama Siswa	Kriteria	
		<i>Pretest</i>	<i>Postes</i>
1.	Bagas	15	19
2.	Dafa	15	18
3.	Fajri	17	20

4.	Fani	15	18
5.	Firdan	15	20
6.	Angga	17	18
7.	Imam	15	19
8.	Oliv	15	20
9.	Umay	18	20
10.	Reyhan	16	19
11.	Roji	18	20
12.	Silvi	15	18
13.	Shafa	15	17
14.	Raksa	17	20
15.	Reksa	18	20
	Jumlah	241	286
	Rata-rata	16	19
	Median	15	19
	Modus	15	20
	Skor minimum	15	17
	Skor maksimum	18	20

Hasil yang telah diperoleh dari tes membaca permulaan dengan menggunakan rumus $N\text{-gain}$ adalah $N\text{-gain} = 0,75$ berdasarkan kriteria termasuk dalam kategori tinggi. Dalam hal ini media *puzzle* huruf dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam belajar membaca permulaan.

Evaluasi

Setelah melakukan beberapa tahapan sebelumnya maka dapat diketahui kelebihan dan kekurangan media *puzzle* huruf diantaranya:

a. Kelebihan media *puzzle* huruf

Berdasarkan penilaian dan saran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan responden, maka didapatkan beberapa kelebihan dalam media pembelajaran *puzzle* huruf yaitu, bahan yang digunakan tahan lama, bahan aman digunakan, sesuai dengan materi pembelajaran, dapat menjadi *alternatif* siswa dalam belajar membaca, siswa belajar sambil bermain dengan menyenangkan.

b. Kekurangan media *puzzle* huruf yaitu, membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatan media, membutuhkan biaya yang mahal, terbatasnya peneliti dalam mengembangkan media.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media *puzzle* huruf untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan, diperoleh kesimpulan:

Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas I di SDN Citerep dalam membaca permulaan masih belum menggunakan media pembelajaran yang efektif. Peranan media *puzzle* huruf sangat memudahkan peserta didik dalam belajar membaca permulaan. Media *puzzle* huruf yang telah dikembangkan pun sudah melalui beberapa tahapan sebelum dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar di kelas, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan terakhir tahap evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, I. (2009). *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Dalman. (2014). *Ketrampilan Membaca*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hidayatullah. (2012). *pengembangan media dan sumber belajar*. serang: Madani.
- Kurniawan, D. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik*. Bandung: Alfabeta.

- Kurniawan, D. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta.
- Lipton, L. (2005). *Menumbuhkembangkan kemandirian Belajar*. Bandung: Nuansa.
- Madyawati, L. (159). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. 2012: Jakarta.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI .
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Riyana, C. (2012). *media pembelajaran* . Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam KEMENAG.
- Sagita Krissandi, A. (2017). *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD*. Bekasi: Media Maxima.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, KUalitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta CV.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Wardani, D. (137). *Bermain Sambil Belajar*. Jakarta: Edukasia.

PENGARUH PENERAPAN KURIKULUM 2013 TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA DI KELAS V PADA MI SAMBILANDAK MANCAK

The Effect of the Implementation of the 2013 Curriculum on Science Learning Motivation in Grade V at MI Sambilandak Mancak

Durotun Nasihah¹, Agus Gunawan², dan Imas Mastoah³

¹ Alumni Jurusan PGMI FTK UIN SMH Banten email:
durotunnasihah04@gmail.com

² Pegajar di Jurusan PGMI Fakultas Trabiyah dan Keguruan UIN SMH
Banten, email: agusgunawan1405@gmail.com

³ Pegajar di Jurusan PGMI Fakultas Trabiyah dan Keguruan UIN SMH
Banten, email: imas.mastoah@uinbanten.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan Kurikulum 2013 terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas V pada MI Sambilandak Mancak. Sampel dari penelitian ini adalah keseluruhan dari jumlah peserta didik kelas V MI Sambilandak Mancak yang berjumlah 24 siswa. Teknik Pengumpulan data menggunakan observasi, angket dan wawancara. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis korelasi dengan menggunakan *product moment* (r_{xy}) = 0,40. Hal ini menunjukkan bahwa antara variabel X (Penerapan Kurikulum 2013) dengan variabel Y (Motivasi belajar IPA) berada di antara (0,20 – 0,40) yang berarti terdapat korelasi yang lemah/rendah. Selanjutnya bahwa t_{hitung} (2,0) dan t_{tabel} (1,71) di mana t_{hitung} (2,0) > t_{tabel} (1,71) yang interpretasinya adalah terdapat korelasi positif yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y.

Kata kunci: Kurikulum 2013, Motivasi Belajar IPA

Abstract. This study aims to determine the effect of the implementation of the 2013 Curriculum on Science Learning Motivation in Grade V at MI Sambilandak Mancak. The sample of this study was the total number of students in Grade V at MI Sambilandak Mancak, totaling 24 students. Data collection techniques using observation, questionnaires and interviews. The data analysis used was descriptive analysis and quantitative analysis. Based on the results of the correlation analysis using the product moment (r_{xy}) = 0.40. This shows that the variable X (Implementation of Curriculum 2013) and variable Y (Motivation to learn Science) is between (0.20 - 0.40) which means there is a weak / low correlation. Furthermore, t_{count} (2.0) and t_{table} (1.71) where t_{count} (2.0) > t_{table} (1.71), the interpretation is that there is a significant positive correlation between variable X and variable Y.

Keywords: 2013 Curriculum, Science Learning Motivation

PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan 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. Pendidikan merupakan salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan (Al-Tabany, 2013).

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru yang dikeluarkan oleh kementerian pendidikan dan Kebudayaan republik Indonesia. Kurikulum ini secara resmi menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang sudah diterapkan sejak 2006 lalu. Penerapan kurikulum 2013 meliputi penyempurna perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dalam peraturan pemerintah Nomor 65 Tahun 2013 tentang standar proses, disebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, kreatif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Kontribusi dalam penerapan kurikulum 2013 memberikan metode belajar mengajar yang baru bagi peserta didik di MI Sambilandak Mancak. Dengan kurikulum 2013 peserta didik harus mampu beradaptasi dengan materi yang ada pada buku dan perlu disesuaikan dengan teori yang akan peserta didik pelajari. Oleh karena itu dengan kurikulum 2013, diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah Sambilandak Mancak. Dengan demikian peran guru untuk terus memotivasi peserta didik dalam beradaptasi dengan kurikulum 2013.

MI Sambilandak Mancak merupakan salah satu sekolah yang baru secara keseluruhan menerapkan kurikulum 2013 di tahun ajaran 2018/2019.

Sebagaimana observasi yang telah dilakukan, hal ini dikarenakan buku yang baru saja dikirim oleh pihak penerbit. Dengan penerapan kurikulum 2013 di MI Sambilandak guru mampu memberikan metode belajar mengajar yang variatif bagi peserta didik, hal ini membutuhkan sinkronisasi yang baik antara guru dan peserta didik. Disamping itu, pembelajaran IPA merupakan mata pelajaran umum yang diintegrasikan dalam kurikulum 2013.

IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. Dalam proses belajar mengajar guru harus mampu mengkaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Karena penerapan kurikulum 2013 baru diterapkan di sekolah, guru masih berusaha untuk beradaptasi dengan tuntutan tersebut dan mencoba mengkondisikan model pembelajaran kontekstual kepada peserta didik dengan tujuan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Terutama pembelajaran IPA yang harus disampaikan dengan cara yang tepat. Selain itu hasil dari wawancara dengan guru kelas V, menurutnya materi yang terdapat di buku masih sangat sedikit sehingga mengharuskan guru untuk mencari referensi lain dengan tujuan untuk memudahkan peserta didik menerima materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru kelas V di MI Sambilandak Mancak, menunjukkan indikasi adanya permasalahan yang muncul dalam proses pelaksanaan belajar mengajar IPA, diantaranya adalah banyak peserta didik terlihat kurang perhatian ketika guru menjelaskan materi pelajaran, tugas yang tidak dikerjakan secara maksimal, dan hasil belajar yang belum mencapai KKM. Oleh karena itu, dengan pemberlakuan kurikulum 2013 di MI Sambilandak Mancak diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kurikulum 2013

Istilah kurikulum (*Curriculum*) berasal dari kata *curir* (Pelari) dan *curere* (Tempat berpacu), dan pada awalnya digunakan dalam dunia olahraga. Pada saat itu kurikulum diartikan sebagai jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari mulai dari *start* sampai *finish* untuk memperoleh medali/penghargaan. Kemudian pengertian tersebut diterapkan dalam dunia pendidikan menjadi sejumlah mata pelajaran (*Subject*) yang harus ditempuh oleh seorang siswa dari

awal sampai akhir program pelajaran untuk memperoleh penghargaan dalam bentuk ijazah. (MKDF T. P., 2013)

Secara tradisional, kurikulum diartikan sebagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Pengertian kurikulum yang dianggap tradisional ini masih banyak dianut hingga sekarang. Hamdani Ihsan menjelaskan bahwa beberapa pakar pendidikan mendefinisikan kurikulum sebagai berikut

1. Saylor dan Alexander merumuskan kurikulum sebagai keseluruhan usaha yang dilakukan oleh lembaga pendidikan atau sekolah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
2. Menurut Hilda Taba, *curriculum is a plan for learning*, kegiatan dan pengalaman anak di sekolah harus direncanakan agar menjadi kurikulum.
3. Menurut Asep Saefudin, kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan pendidikan atau pembelajaran dan hasil pendidikan yang harus dicapai oleh siswa, kegiatan belajar-mengajar, dan pemberdayaan sumber daya pendidikan dalam pengembangan kurikulum itu sendiri. (Hamdan, 2012)

Dapat disimpulkan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh lembaga pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berlaku dalam sistem pendidikan Indonesia. Kurikulum ini merupakan kurikulum tetap yang diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan kurikulum 2006 (yang sering disebut sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi. Kurikulum berbasis kompetensi adalah "*Outcomes-based curriculum*" dan oleh karena itu pengembangan kurikulum diarahkan pada pencapaian kompetensi yang dirumuskan dari SKL. Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi sekaligus berbasis karakter (*Competency and characte based curriculum*) yang dirancang untuk mengantisipasi kebutuhan kompetensi abad 21. Tema pengembangan kurikulum 2013 adalah mempersiapkan peserta didik supaya mampu memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warganegara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif melalui penguatan sikap (Tahu

mengapa), keterampilan (Tahu bagaimana), dan pengetahuan (Tahu apa) yang terintegrasi. (Mulyasa, 2016).

Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif, dalam Bahasa Inggris adalah *motive* atau *motion*. Lalu *motivation* yang berarti gerakan atau sesuatu yang bergerak. Artinya sesuatu yang menggerakkan terjadinya tindakan atau disebut dengan niat. (Hikmat, 2011)). Pakar psikologi mendefinisikan motivasi sebagai proses internal yang mengaktifkan, menuntun dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu. Dalam Bahasa sederhana, motivasi adalah sesuatu yang menyebabkan anda melangkah, membuat anda tetap melangkah, dan menentukan kemana anda mencoba melangkah. (Suprijono, 2017). Motif dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu motif intrinsik dan motif ekstrinsik.

Belajar merupakan suatu proses yang berlangsung sepanjang hayat. Menurut Suryabrata hampir semua kecakapan, keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, kegemaran dan sikap manusia terbentuk, termodifikasi dan berkembang karena belajar. (Khodijah, 2016). Menurut Gagne belajar adalah sebuah proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia, seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya, yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis kinerja (*Performance*). (Widiasworo, 2015). Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik. (B.Uno, 2016).

Adapun ciri-ciri orang yang memiliki motivasi sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas.

2. Ulet menghadapi kesulitan.
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
4. Lebih senang bekerja mandiri.
5. Senang memecahkan soal-soal.
6. Serta cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin/*mekanis*. (Sardiman, 2014).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan kebendaan yang sistematis, tersusun secara teratur, berlaku secara umum, berupa kumpulan hasil observasi dan eksperimen. (Djumhana, 2012).

Berdasarkan karakteristik siswa SD/MI dan penerapan Teori Piaget, dapat dijelaskan bahwa dalam pembelajaran IPA hendaknya: 1) melalui perbuatan, 2) melalui latihan yang berulang, 3) menggunakan benda nyata, dan 4) didasarkan pengalaman langsung. Maka hendaknya dilaksanakan sesuai dengan hakekat IPA yaitu IPA sebagai produk, proses, dan pembentuk sikap ilmiah. (Juhji, 2018).

IPA di SD hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu anak didik secara alamiah. Fokus program pengajaran IPA di SD hendaknya ditujukan untuk memupuk minat dan pengembangan anak didik terhadap dunia mereka di mana mereka hidup. Alasan IPA dimasukkan dalam kurikulum sekolah, antara lain:

1. Bahwa IPA berfaedah bagi suatu bangsa. Kesejahteraan materil suatu bangsa tergantung pada bangsa itu dalam bidang IPA, sebab IPA merupakan dasar teknologi dan disebut sebagai tulang punggung pembangunan.
2. Bila diajarkan IPA menurut cara yang tepat, maka IPA merupakan suatu mata pelajaran yang melatih/mengembangkan kemampuan berpikir kritis.
3. Bila IPA diajarkan melalui percobaan yang dilakukan sendiri oleh anak, maka tidaklah mata pelajaran yang bersifat hapalan belaka.
4. Mata pelajaran IPA mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan. (Samatowo, 2018).

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian verifikatif untuk menguji secara kausal yaitu mengukur kekuatan dua variabel atau lebih, juga menunjukkan arah pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 2013). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah penerapan Kurikulum 2013 (Variabel X), dan motivasi belajar peserta didik mata pelajaran IPA (Variabel Y).

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2018). Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonprobability sampling* yaitu sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. (Sugiyono, 2018). Maka yang dijadikan sampel dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V MI Sambilandak Mancak yang berjumlah 24 siswa.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. (Sugiyono, 2018). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah non tes berupa angket. Dalam pengumpulan data, peneliti berupaya menggunakan observasi dan angket/kuisisioner dengan Skala *Likert*.

Teknik analisis data Untuk mengetahui hubungan antara variabel X yaitu penerapan kurikulum 2013 dan variabel Y motivasi belajar. Penulis menggunakan teknik analisis data berupa analisis deskriptif dan analisis kuantitatif.

Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$H_0 : r_{xy} = 0$$

$$H_1 : r_{xy} > 0$$

Keterangan:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan kurikulum 2013 terhadap motivasi belajar peserta didik Mata Pelajaran IPA di MI Sambilandak Mancak.

H_1 : Terdapat pengaruh penerapan kurikulum 2013 terhadap motivasi belajar peserta didik Mata Pelajaran IPA di MI Sambilandak Mancak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan Kurikulum 2013 terhadap Motivasi Belajar IPA di MI Sambilandak Mancak dan dilaksanakan di MI Sambilandak Kecamatan Mancak Kabupaten Serang Provinsi Banten. Waktu untuk penelitian ini dilaksanakan semester genap tahun ajaran 2019/2020 M. Adapun hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hasil Uji Validitas

Hasil analisis yang diperoleh dari uji validitas terhadap Variabel X (Penerapan Kurikulum 2013) yang dilakukan pada tanggal 10 Maret 2020 terhadap 24 peserta didik pada MI Sambilandak Mancak adalah koefisien reliabilitas instrumen penerapan Kurikulum 2013 sebesar 0,804 sedangkan nilai r_{tabel} 0,404 berarti nilai $r_{\text{hitung}} >$ nilai r_{tabel} , kesimpulannya instrumen tersebut reliabel. Dan reliabilitas instrumen motivasi belajar IPA yang diperoleh sebesar 0,706 sedangkan nilai r_{tabel} 0,404 berarti nilai $r_{\text{hitung}} >$ nilai r_{tabel} , kesimpulannya instrumen tersebut reliabel.

Analisis Data Variabel X Tentang Penerapan Kurikulum 2013

Angket yang disebarakan kepada 24 responden tersebut terdiri dari 15 item pernyataan yang bersifat positif dan negatif. Dari 15 item pernyataan tersebut, pernyataan yang bersifat positif diberi skor SS=5, ST=4, KS=3, TS=2, STS=1. Jumlah total nilai keseluruhan angket adalah 1580. Data variabel X tentang penerapan Kurikulum 2013, menunjukkan bahwa penerapannya berada pada kategori baik. Dengan nilai rata-rata 65,87 yang berarti nilai tersebut lebih dekat dengan nilai maksimum angket yaitu 73.

Hasil perhitungan rata-rata untuk Penerapan Kurikulum 2013 bisa dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel. 1

Analisis Data Penerapan Kurikulum 2013

Statistik	Skor
Sampel	24
Mean	65,87
Median	65,9
Modus	70,7
Standar deviasi	4,88
Nilai minimum	58
Nilai maksimum	73

Selanjutnya menguji hipotesis dengan membandingkan nilai dari X^2_{hitung} dan X^2_{tabel} , dengan ketentuan pengujian normalitas sebagai berikut:

Jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$: maka data berdistribusi normal

Jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$: maka data berdistribusi tidak normal

Adapun hipotesis yang diajukan yaitu:

Ho : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Ha : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

Berdasarkan perhitungan diketahui bahwa $X^2_{hitung} = 2,31$ dan $X^2_{tabel} = 7,81$, maka data yang berupa skor yang diperoleh dari angket Variabel X (Penerapan Kurikulum 2013) pada sampel penelitian berdistribusi normal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Analisis Data Variabel Y tentang Motivasi Belajar IPA

Angket tersebut terdiri dari 11 pernyataan yang bersifat positif dan 4 pernyataan bersifat negatif. Untuk penilaian pernyataan yang bersifat positif, maka jawaban responden diberi skor sebagai berikut, SL=5, SR=4, KK=3, PR=2, TP=1. Jumlah total nilai keseluruhan angket adalah 1550. Motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA (Variabel Y) berada pada kategori rendah. Dengan nilai rata-rata 64,6 yang berarti nilai tersebut lebih dekat dengan nilai minimum angket yaitu 59.

Hasil perhitungan rata-rata untuk Motivasi Belajar IPA bisa dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel. 2

Analisis Data Motivasi Belajar IPA

Statistik	Skor
Sampel	24
Mean	64,6
Median	63,75
Modus	62,7
Standar deviasi	4,24
Nilai minimum	59
Nilai maksimum	75

Selanjutnya menguji hipotesis dengan membandingkan nilai dari X^2_{hitung} dan X^2_{tabel} , dengan ketentuan pengujian normalitas sebagai berikut:

Jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$: maka data berdistribusi normal

Jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$: maka data berdistribusi tidak normal

Adapun hipotesis yang diajukan yaitu:

Ho : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Ha : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

Berdasarkan perhitungan diketahui bahwa $X^2_{hitung} = (-35,06)$ dan $X^2_{tabel} = 7,81$, maka data yang berupa skor yang diperoleh dari angket Variabel Y (Motivasi Belajar IPA) pada sampel penelitian berdistribusi normal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Analisis Korelasi Signifikansi Tentang Pengaruh Penerapan Kurikulum 2013 Terhadap Motivasi Belajar IPA

Analisis korelasi product moment digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel X dan variabel Y. Berdasarkan hasil analisis korelasi dengan menggunakan *product moment* (r_{xy}) = 0,40. Hal ini menunjukkan bahwa antara variabel X (Penerapan Kurikulum 2013) dengan variabel Y (Motivasi belajar IPA) berada di antara (0,20 – 0,40) yang interpretasinya adalah: antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang lemah/rendah.

Selanjutnya bahwa $t_{hitung} = 2,0$ dan $t_{tabel} = 1,71$, di mana $t_{hitung} (2,0) > t_{tabel} (1,71)$, dengan demikian hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nihil (H_0) ditolak. Kesimpulannya adalah terdapat korelasi positif yang signifikan antara penerapan Kurikulum 2013 (Variabel X) terhadap motivasi belajar IPA (Variabel Y). Adapun kontribusi variabel X terhadap variabel Y adalah 16% sedangkan sebesar 84% dipengaruhi oleh faktor lain baik instrinsik maupun ekstrinsik yang dapat diteliti kembali.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan Kurikulum 2013 menunjukkan bahwa penerapannya berada pada kategori baik. Dan Motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di MI Sambilandak Mancak berada pada kategori rendah. Korelasi antara pengaruh penerapan Kurikulum 2013 terhadap motivasi belajar IPA di kelas V pada MI Sambilandak Mancak tergolong lemah/rendah.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penulis akan menyampaikan beberapa saran, diantaranya yaitu:

1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik agar senantiasa mengikuti pembelajaran dengan memiliki landasan motivasi belajar yang tinggi, karena dengan motivasi maka semua materi yang disampaikan oleh guru akan terasa sangat mudah untuk dipelajari dan akan merasa nyaman ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar.

2. Bagi Guru, Bagi Peneliti dan Bagi Orangtua

Guru-guru di MI/ SD diharapkan dapat menggunakan metode dan media yang bervariasi, dengan begitu peserta didik dapat lebih aktif. Bagi peneliti diharapkan di masa yang akan datang dapat digunakan sebagai salah satu sumber data untuk penelitian yang sesungguhnya dan dilakukan penelitian lebih lanjut berdasarkan faktor-faktor lain, tempat berada dan dapat melakukan penelitian yang lebih optimal agar dapat mencapai kategori tinggi. Dan orangtua juga hendaknya ikut memfasilitasi peserta didik dalam penguasaan materi khususnya pembelajaran IPA.

Ucapan Terimakasih

Penelitian ini tidak dapat diselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada: 1) Bapak Prof. Dr. H. Fauzul Iman, MA. selaku Rektor UIN Banten Sultan Maulana Hasanuddin Banten. 2) Bapak Dr. H. Subhan, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. 3) Bapak Khaeroni, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. 4) Bapak Dr. H. Agus Gunawan, M.Pd. selaku pembimbing I dan Ibu Imas Mastroah, M.Pd. selaku pembimbing II, yang telah sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. 5) Kedua orangtuaku, keluarga besarku yang senantiasa memanjatkan do'a dan memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril dan non-moril. 6) Teman-teman seperjuangan dan semua pihak yang telah membantu penelitian ini. Terimakasih atas saran, masukan, semangat dan bimbingan selama ini. Semoga menjadi lading ibadah dan diterima oleh Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif dan Konstektual: Konsep Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 Kurikulum Tematik Integratif/KTI*. Jakarta: Raja Grafindo.
- B.Uno, H. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Djumhana, N. (2012). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Hamdan, H. (2012). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan* . Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hikmat. (2011). *Managemet Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Juhji. (2018). *Model Pembelajaran IPA untuk Calon Guru SD/MI*. Serang, Banten: Media Madani.
- Khodijah, N. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta, Jakarta, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- MKDF, T. P. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Mulyasa, H. (2016). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung, Bandung, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Samatowo, U. (2018). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2017). *Cooperative Learning*. Yogyakarta, Yogyakarta, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widiasworo, E. (2015). *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Jogyakarta: Ar-Ruzz Media.

METODE PEMODELAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA NASKAH DRAMA PADA SISWA KELAS IV MIN 41 PIDIE

Modeling Methods to Improve the Ability to Read Drama Text Students in Class IV Min 41 Pidie

Nanda Saputra¹

¹Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli

Email: nandasaputra680@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini didasarkan pada kesulitan siswa dalam membaca naskah drama di kelas IV MIN 41 siswa Pidie. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Data diambil dari hasil tes, observasi, dan hasil wawancara. Sumber data adalah siswa kelas IV MIN 41 Pidie yang berjumlah 38 siswa dengan berbagai tingkat kemampuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pemodelan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk membaca naskah drama. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah siswa yang telah menyelesaikan pembelajaran dari 39% pada tes pra-tindakan atau sebelum pembelajaran berlangsung. Kemudian meningkat menjadi 76% pada siklus pertama, dan meningkat lagi menjadi 89% pada siklus kedua. Metode pemodelan juga dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa kelas IV di MIN 41 Pidie ketika belajar membaca naskah drama. Ini dibuktikan dengan peningkatan persentase aktivitas guru pada siklus pertama, yaitu 81% menjadi 91% pada siklus kedua. Aktivitas siswa pada siklus pertama yaitu 83% hingga 93% pada siklus kedua. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, metode pemodelan juga memberikan suasana yang menyenangkan dalam membaca naskah drama. Metode pemodelan juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih baik dan lebih efektif.

Kata Kunci: Metode Pemodelan, Naskah Drama

Abstract. This research is based on the difficulties of students in reading drama scripts in class IV MIN 41 Pidie students. The approach used in this research is a qualitative approach with the type of Classroom Action Research. Data taken from test results, observations, and interview results. The data sources were 38 students of class IV MIN 41 Pidie with various levels of ability. The results showed that the modeling method can improve students' ability to read drama scripts. This is evidenced by the increasing number of students who have completed learning from 39% on the pre-action test or before learning takes place. Then increased to 76% in the first cycle, and increased again to 89% in the second cycle. The modeling method can also increase the activities of teachers and grade IV students at MIN 41 Pidie when learning to read drama scripts. This is evidenced by the increase in the percentage of teacher activity in the first cycle, namely 81% to 91% in the second cycle. Student activity in the first cycle was 83% to 93% in the second cycle. Based on the results of interviews with students, the modeling method also provides a pleasant atmosphere in reading drama scripts. Modeling methods can also create a better and more effective learning atmosphere.

Keywords: *Children's Dramas, Modeling Methods*

PENDAHALUAN

Dalam bidang pendidikan di madrasah peranan seorang guru sangat penting. Kualitas kinerja atau mutu guru dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan mutu pendidikan. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di madrasah adalah dengan cara perbaikan proses belajar mengajar atau pembelajaran di madrasah. Banyak cara yang sudah dilakukan, namun dalam kenyataan mutu pembelajarannya kurang memuaskan. Untuk itu maka diperlukan adanya inovasi berbagai metode di dalam proses pembelajaran. Tujuannya agar pembelajarannya lebih efektif dan menyenangkan sehingga tujuan utama meningkatkan mutu pembelajaran.

Pembelajaran membaca bertujuan untuk mengarahkan siswa agar dapat membaca dengan lancar. Pembelajaran membaca sangat menuntut adanya pemilihan materi bacaan, penggunaan metode, penyediaan media, dan juga penyusunan alat evaluasi yang baik. Membaca merupakan kegiatan yang paling sering dilakukan siswa di sekolah karena semua pelajaran pasti memanfaatkan kegiatan membaca sebagai sarana untuk memperoleh informasi. Salah satu kajian membaca yang dipelajari dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah membaca naskah drama anak-anak.

Membaca adalah suatu proses yang kompleks dan rumit. Kompleks berarti dalam proses membaca terlibat berbagai faktor internal dan faktor eksternal pembaca. Faktor internal berupa intelegensi, minat, sikap, bakat, motivasi, tujuan membaca, dan lain sebagainya. Membaca adalah suatu kegiatan interaktif untuk memetik serta memahami arti yang terkandung di dalam bahan tulis (Harjasujana., 1997). Dapat disimpulkan bahwa membaca adalah kegiatan fisik dan mental, sebagai pola komunikasi dengan diri sendiri agar didapati makna tulisan dan informasi untuk pengembangan intelektualitas dan pembelajaran.

Naskah drama adalah naskah yang berisi teks dialog para tokoh. Wacana teks drama adalah wacana yang disampaikan dalam bentuk dialog-dialog (Suharianto, 2009). Drama adalah kualitas komunikasi, situasi,

action, (segala apa yang terlihat dalam pentas) yang menimbulkan perhatian, kehebatan (*exciting*) dan ketegangan pada pendengar atau penonton (Waluyo, 2003).

Untuk dapat membaca naskah drama anak-anak dengan baik maka diperlukan keterampilan membaca secara baik pula. Hal ini disebabkan karena membaca naskah drama anak-anak berbeda dengan keterampilan membaca yang lainnya yang tidak begitu mementingkan intonasi dan mimik dalam membaca. Keterampilan membaca naskah drama merupakan keterampilan yang bersifat khusus bagi pengembangan diri untuk kehidupan bermasyarakat.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka pengajaran membaca naskah drama anak harus ditingkatkan menjadi lebih baik. Untuk dapat membaca naskah drama anak dengan baik dan benar atau sesuai dengan kaidahnya memerlukan waktu yang lama sehingga siswa mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi membaca naskah drama. Masalah tersebut merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi nilai yang dicapai siswa pada materi membaca naskah drama. Selain faktor tersebut ada faktor lainnya yaitu kondisi siswa yang kesulitan mengungkapkan tentang bacaan yang dibaca.

Bagi siswa di MIN 41 Pidie, kegiatan membaca naskah drama adalah kegiatan yang sulit untuk dilakukan. Kemampuan siswa dalam mempelajari materi tentang membaca naskah drama di MIN 41 Pidie masih belum maksimal dan belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan di sekolah.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut, peneliti mengadakan penelitian di MIN 41 Pidie guna meningkatkan mutu siswa dalam keterampilan bersastra khususnya keterampilan membaca naskah drama anak. Metode pemodelan adalah metode yang dipilih peneliti untuk diterapkan dalam pembelajaran membaca naskah drama anakanak dengan intonasi yang tepat serta menggunakan kalimat-kalimat yang lugas dan sederhana. Penerapan metode pemodelan dalam pembelajaran menuntut guru untuk menguasai keterampilan-keterampilan dasar.

Metode Pemodelan

Metode pemodelan merupakan suatu metode pembelajaran yang membantu siswa untuk mencari jawaban dengan usaha sendiri berdasarkan fakta/ data yang benar” (Wahab., 2008). Penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan. Sebagai metode penyajian, metode pemodelan tidak terlepas dari penjelasan secara lisan oleh guru.

Adapun aspek yang penting dalam menggunakan metode pemodelan adalah: (1) Metode pemodelan akan menjadi metode yang tidak wajar apabila alat yang mau dipraktikkan tidak bisa diamati dengan seksama oleh siswa. Misalnya alatnya terlalu kecil atau penjelasannya tidak jelas. (2) Metode pemodelan menjadi kurang efektif bila tidak diikuti oleh aktivitas dimana siswa sendiri dapat ikut memperhatikan dan menjadi aktivitas mereka sebagai pengalaman yang berharga. (3) Tidak semua hal dapat dipraktikkan di kelas karena alat-alat yang terlalu besar atau yang berada di tempat lain yang tempatnya jauh dari kelas. (4) Hendaknya dilakukan dalam hal-hal yang bersifat praktis. Berdasarkan aspek yang penting pada metode pemodelan, maka peran siswa tidak hanya sekedar memperhatikan, akan tetapi juga melibatkan siswa dan guru dapat menyajikan bahan pelajaran lebih konkret (Wahab., 2008).

Langkah-langkah metode pemodelan dalam proses pembelajaran adalah: 1) Setelah pembelajaran satu topik tertentu, carilah topik-topik yang menuntut peserta didik untuk mencoba atau mempratikkan yang baru diterangkan. 2) Bagilah peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil sesuai dengan jumlah mereka. Kelompok-kelompok ini akan mendemonstrasikan suatu keterampilan tertentu sesuai dengan skenario yang dibuat. 3) Beri waktu 5-7 menit untuk berlatih. 4) Secara bergilir tiap kelompok diminta mendemonstrasikan hasil kerja masingmasing. 5) Setelah demonstrasi selesai, beri kesempatan kepada kelompok yang lain untuk memberikan masukan pada setiap demonstrasi yang dilakukan. 6) Guru memberi penjelasan secukupnya untuk mengklarifikasi (Azhar., 2003).

Melalui metode pemodelan, peserta didik dirangsang untuk menjadi kreatif dan mencoba menampilkan segala kemampuannya dalam membaca. Pemilihan metode pemodelan didasarkan pada pendapat Arsyad bahwa metode pemodelan sangat sesuai untuk materi yang berorientasi pada kinerja seperti menulis, membaca, berbicara, dan terutama pada materi membaca naskah drama. Metode pemodelan adalah suatu metode mengajar yang membantu peserta didik mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah (Azhar., 2003).

Membaca

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis (Henry Guntur Tarigan, 2008:7). Pendapat tersebut didukung oleh Sabarti Akhadiah, dkk membaca adalah suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi serta maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan (Sabarti.dkk., 1993).

Membaca adalah aktivitas yang kompleks dengan mengerahkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah, misalnya pembaca harus menggunakan pengertian dan khayalan, mengamati, dan mengingatingat untuk memperoleh informasi dalam bacaan (Soedarso, 2005). Senada dengan pendapat tersebut, Anderson, dkk, menjelaskan membaca adalah suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang kompleks yang menuntut kerja sama antara sejumlah kemampuan. Untuk dapat membaca suatu bacaan, seseorang harus dapat menggunakan pengetahuan yang sudah dimilikinya (Sabarti.dkk., 1993).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan membaca adalah suatu proses yang kompleks dan rumit dalam memahami makna tulisan yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya, serta menarik

kesimpulan dengan tujuan memperoleh pesan yang disampaikan oleh penulis.

Naskah Drama

Naskah drama adalah barang cetak atau naskah tertulis yang berbentuk dialog, menggambarkan watak seseorang dalam kehidupan, memiliki kesatuan dan berfungsi sebagai naskah sastra (untuk dibaca) maupun sebagai naskah untuk dipentaskan. Sebagaimana telah disebutkan di atas ada karya drama yang memang tepat dan cocok untuk dipentaskan, tetapi tidak sedikit pula hanya sesuai untuk dibaca sendiri sebagaimana sebuah novel atau prosa lainnya.

Kata “drama” berasal dari bahasa Yunani “*draoma*” yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, atau beraksi. Istilah drama dewasa ini sering disamakan dengan teater (Waluyo, 2003). Naskah drama adalah barang cetak atau naskah tertulis yang berbentuk dialog, menggambarkan watak seseorang dalam kehidupan, memiliki kesatuan dan berfungsi sebagai naskah sastra (untuk dibaca) maupun sebagai naskah untuk dipentaskan. Sebagaimana telah disebutkan di atas ada karya drama yang memang tepat dan cocok untuk dipentaskan, tetapi tidak sedikit pula hanya sesuai untuk dibaca sendiri sebagaimana sebuah novel atau prosa lainnya. Kelayakan atau kekuranglayakan sebuah naskah untuk dipentaskan, bukan saja karena bentuk penulisannya yang seperti prosa, tetapi juga dapat terjadi pada karya drama yang secara fisik telah memenuhi kriteria sebuah karya drama (Budianto., 2006).

Jadi, drama adalah sebuah cerita yang membawakan tema tertentu dengan dialog dan gerak sebagai pengungkapannya. Dalam pertunjukkan drama, yang paling penting adalah dialog atau percakapan yang terjadi di atas panggung karena dialog tersebut menentukan isi dari cerita drama yang dipertunjukkan.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa drama menggambarkan suatu perbuatan yang dilakukan oleh para tokohnya sesuai dengan cerita dan dalam melakukan perbuatan-perbuatan tersebut ada tujuan yang harus dipenuhi serta ada pula hal-hal yang menghambat untuk mencapai tujuan itu. Drama merupakan suatu pertunjukkan yang membawakan sebuah

cerita, media yang digunakan untuk menyampaikan cerita tersebut melalui gerak dan dialog-dialog yang dilakukan oleh para tokohnya.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Alasannya, karena penelitian ini berupaya untuk memperbaiki kualitas kegiatan belajar di suatu kelas didasarkan masalah yang ditemukan dengan menggunakan tindakan baru yang telah ditetapkan peneliti (Riyanto., 1996).

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV MIN 41 Pidie. Jumlah siswa pada kelas IV adalah 38 siswa. Laki-laki berjumlah 20 orang siswa dan perempuan berjumlah 18 orang siswa. Dipilihnya kelas tersebut karena di sana ditemukan permasalahan mengenai kesulitan siswa dalam membaca naskah drama anak-anak. Objek atau sasaran yang diteliti dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca naskah drama anak-anak siswa kelas IV MIN 41 Pidie dengan penerapan metode pemodelan.

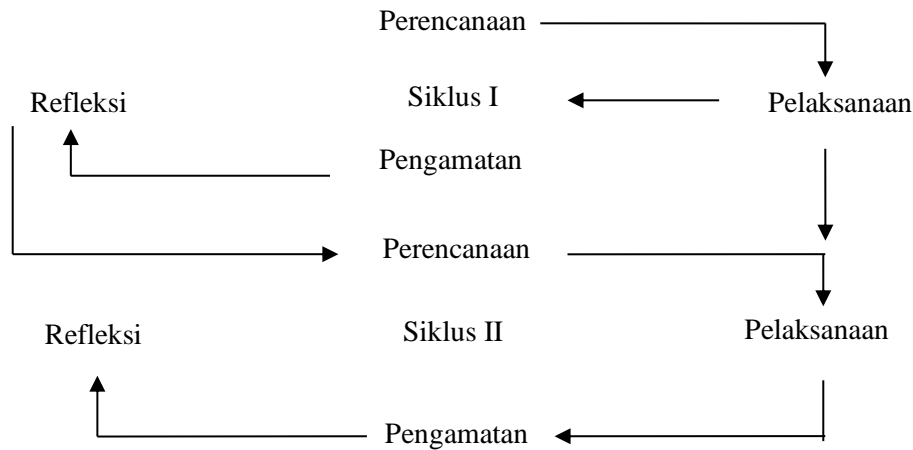
Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Dalam menganalisis data ini, digunakan metode analisis deskriptif kuantitatif yaitu pengolahan data melalui angka rata-rata (*mean*). Dari nilai yang didapatkan oleh masing-masing siswa, maka dapat diketahui rata-rata kemampuan membaca naskah drama anak-anak. Standar yang digunakan untuk menentukan ketercapaian target KKM (Kriteria Keberhasilan Minimal) di MIN 41 Kabupaten Pidie, dari KKM yang telah ditetapkan pada siswa kelas IV yaitu 65.

Dalam model PTK ini ada empat tahapan pada satu siklus penelitian. Keempat tahapan tersebut terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi atau evaluasi, dan refleksi (Arikunto., 2012). Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus. Adapun empat tahapan penting yang ditempuh dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3)

pengamatan (observasi), dan (4) refleksi. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mengikuti prosedur sebagai berikut.

Skema 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas



Kriteria suatu siklus berhasil jika hasil pelaksanaan pembelajaran tercapai dan proses pembelajaran termasuk katagori baik (Usman., 2008). Hasil pelaksanaan pembelajaran dikatakan tercapai bila 85% dari jumlah semua siswa (subjek penelitian) memperoleh nilai akhir tindakan ≥ 65 , sedangkan proses pembelajaran dikatakan baik jika telah mencapai taraf keberhasilan minimal 80%.

Jika proses pembelajaran sudah tercapai lebih besar atau sama dengan 80% tetapi hasil pelaksanaan pembelajaran belum tercapai, penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan dilakukannya perbaikan-perbaikan yang terdapat pada siklus sebelumnya.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti adalah sebagai berikut ini.

Paparan Data Pratindakan

Berdasarkan hasil tes awal yang diberikan pada siswa sebelum dilakukan tindakan, diperoleh data kemampuan siswa dalam membaca naskah drama anak-anak masih rendah yaitu hanya 15 siswa yang tuntas dari 38 siswa seluruhnya. Persentasenya hanya 39%. Berdasarkan data

tersebut dilakukanlah proses belajar mengajar dengan menggunakan metode pemodelan.

Paparan Data Siklus I

Kegiatan yang dilakukan pada siklus I meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi) terhadap pelaksanaan tindakan, dan refleksi. Pengamatan (observasi) terhadap pelaksanaan tindakan siklus I meliputi observasi kegiatan guru dan siswa. Setelah pelaksanaan tindakan diberikan tes akhir siklus 1

Kemampuan siswa membaca naskah drama anak-anak mengalami peningkatan. Hal ini diketahui dari hasil tes akhir tindakan siklus 1 yang hanya 9 siswa tidak tuntas, yaitu 24 %. Sebanyak 29 orang siswa sudah tuntas, yaitu 76 %. Akan tetapi, walaupun ada peningkatan namun bila merujuk pada kriteria keberhasilan hasil, maka belum memenuhi kriteria.

Hasil observasi pengamat terhadap aktivitas guru pada siklus I diperoleh persentase 82% dengan skor 41 oleh pengamat I dari total skor 50 dan 80 % dengan skor 40 dari pengamat II. Dengan demikian, rata-rata persentase keberhasilan proses aktivitas guru adalah 81%. Hal ini berarti bahwa taraf keberhasilan aktivitas guru berdasarkan observasi kedua pengamat masih dalam kategori baik dan belum mencapai kriteria keberhasilan proses seperti yang dirumuskan oleh peneliti. Untuk aktivitas siswa, hasil data observasi yang dilakukan pengamat I diperoleh persentase 84% total skor 50. Data dari pengamat II diperoleh persentase 82% dengan total skor 41.

Dengan demikian, persentase skor rata-rata keberhasilan aktivitas siswa adalah 83%. Hal ini berarti bahwa keberhasilan aktivitas siswa berdasarkan observasi kedua pengamat masih dalam katagori baik dan belum mencapai kriteria keberhasilan seperti yang diharapkan oleh peneliti.

Peneliti juga melakukan refleksi. Refleksi ini dilakukan peneliti untuk melihat berbagai kekurangan yang timbul setelah pelaksanaan tindakan. Hasil refleksi ini didiskusikan dengan guru pengamat. Hasil refleksi tersebut digunakan peneliti sebagai acuan dalam merancang pembelajaran siklus II.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data yang diperoleh dari 2 orang guru pengamat selama tindakan siklus pertama, sudah terlihat

adanya perubahan dari penggunaan metode pemodelan. Perubahan dapat dilihat dari capaian hasil dan tindakan walaupun masih ada tindakan yang belum maksimal. Berikut ini capaian yang belum maksimal dari segi proses maupun dari segi hasil :

- a. Dari segi proses yang berkaitan dengan aktivitas guru dan siswa adalah sebagai berikut :
 1. Guru belum optimal dalam membagi kelompok
 2. Guru belum optimal dalam mengkondisikan siswa untuk melaksanakan diskusi dalam kelompok.
 3. Guru belum mampu mengelola kelas dengan baik karena banyaknya siswa yang berpartisipasi aktif selama pembelajaran. Banyak siswa yang ingin mengungkapkan pendapatnya sehingga banyak siswa yang ramai berbicara.
 4. Dalam menjelaskan suara guru masih kurang jelas dan terlalu cepat intonasinya.
 5. Guru belum memberikan umpan balik terhadap proses belajar mengajar.
 6. Sebagian siswa belum terbiasa menyampaikan ide dan masih kurang jelas suara dalam penyampaian ide tersebut.
 7. Siswa masih belum terbiasa maju untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Siswa masih belum terbiasa menanggapi jawaban dari kelompok yang maju pada saat presentasi kelompok sehingga belum terjadi interaksi yang baik saat kegiatan presentasi kelompok.
 8. Sebagian siswa tidak mendengarkan/ memperhatikan siswa yang sedang mempresentasikan hasil diskusi kelompok siswa lain.
- b. Dari segi hasil berkaitan tentang hasil yang diperoleh selama kegiatan belajar mengajar berlangsung adalah sebagai berikut:
 - a. Hasil observasi kegiatan guru dalam mengajar pada siklus I diperoleh skor 82% dan tergolong dalam katagori baik.
 - b. Hasil obervasi kegiatan siswa pada siklus I diperoleh skor 83% dan tergolong dalam katagori baik yang berarti sudah mencapai indicator keberhasilan namun masih ingin ditingkatkan lagi.

- c. Kemampuan belajar yang diperoleh masih belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang ingin dicapai. Ketuntasan klasikal kemampuan belajar siswa dalam membaca naskah drama anak-anak yang tuntas adalah 29 orang siswa atau 76%.
- d. Kemampuan belajar siswa dalam membaca naskah drama anak-anak masih terdapat 9 orang siswa atau 24% yang belum tuntas dan masih perlu dilakukan perbaikan pada siklus II.

Berdasarkan hasil analisis data hasil tes, hasil observasi aktivitas guru, dan siswa pada

siklus 1, ditemukan berbagai permasalahan sehingga perlu dilakukan tindakan lanjutan, yaitu siklus kedua guna mendapatkan hasil dari segi proses dan hasil yang mencapai kriteria maksimal.

Paparan Data Siklus II

Pada tahap perencanaan peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I. Segala perlengkapan dan kesiapan benar-benar peneliti rancang dengan maksimal.

Selanjutnya pada pelaksanaan siklus kedua ini peneliti sudah bisa lebih fokus dalam pelaksanaan baik kegiatan awal, inti, maupun akhir. Peneliti mengoptimalkan semua kegiatan termasuk dalam memberikan umpan balik. Siswa juga sudah lebih aktif dan berani.

Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil observasi pengamat I terhadap aktivitas peneliti sebagai guru, diperoleh 46 skor dengan persentase skornya 92%. Observasi yang dilakukan pengamat II terhadap aktivitas guru diperoleh 45 skor dengan persentase skornya 90%. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat I dan pengamat II terhadap kegiatan guru diperoleh persentase rata-rata, yaitu 91% .

Hal ini menunjukkan bahwa taraf keberhasilan aktivitas guru berdasarkan observasi kedua pengamat sudah tergolong kategori sangat baik dan sudah mencapai kriteria keberhasilan seperti yang diharapkan oleh peneliti.

Untuk aktivitas siswa, pengamat mengamati seluruh aktivitas siswa yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dari hasil

pengamatan tersebut dapat diketahui hasil observasi yang dilakukan pengamat I terhadap aktivitas guru diperoleh skor 47 dengan persentase skornya 94%. Observasi yang dilakukan pengamat II terhadap aktivitas guru didapati skornya 46 dengan persentase skor 92%. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat I dan pengamat II terhadap kegiatan guru diperoleh persentase rata-rata, yaitu 93%.

Hal ini berarti taraf keberhasilan aktivitas siswa berdasarkan observasi kedua pengamat juga sudah dalam kategori sangat baik dan sudah mencapai kriteria keberhasilan seperti yang diharapkan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil analisis tes akhir tindakan yang diberikan pada akhir siklus kedua, kemampuan membaca naskah drama anak-anak dalam pembelajaran dengan menggunakan metode pemodelan mengalami peningkatan. Persentasenya adalah 89 % siswa sudah tuntas, yaitu sebanyak 34 orang siswa dan 11 % belum tuntas yaitu sebanyak 4 orang siswa.

Berdasarkan kriteria keberhasilan hasil jika $\geq 85\%$ siswa mendapat skor ≥ 65 , maka pembelajaran pada siklus kedua sudah tuntas secara klasikal. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan metode pemodelan termasuk sangat baik. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti laksanakan menunjukkan bahwa subjek penelitian menyukai pembelajaran dengan metode pemodelan karena tidak membuat siswa bosan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan dengan guru pengamat, dapat diambil hasil bahwa peneliti tidak perlu mengulangi siklus lagi karena dari segi proses dan hasil semuanya sudah terkategori memenuhi kriteria. Pembelajaran dengan menggunakan metode yang tepat dapat meningkatkan keefektifan sistem pembelajaran itu sendiri sehingga dengan sendirinya pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini menjadi temuan dalam pembelajaran yang dilakukan peneliti, yaitu pembelajaran menggunakan metode pemodelan untuk meningkatkan kemampuan membaca naskah drama anak-anak pada siswa kelas IV MIN 41 Pidie. Pelaksanaan proses pembelajaran sudah sesuai harapan dan ditemukan bahwa metode pemodelan merupakan salah satu alternatif

penting yang harus diterapkan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam materi membaca naskah drama anak-anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, dapatlah disimpulkan bahwa:

- a. Peningkatana kemampuan membaca naskah drama anak-anak pada siswa kelas IV MIN 41 Pidie terlihat jelas dari hasil siklus I yang 76% menjadi 89% pada siklus II dan ini sudah tergolong dalam katagori sangat baik.
- b. Aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pemodelan pada materi membaca naskah drama anak-anak juga mengalami peningkatan. Pada siklus I persentase aktivitas guru adalah 81% tergolong dalam katagori baik dan pada siklus II aktivitas guru menjadi 91% dan tergolong dalam katagori sangat baik. Begitu juga dengan aktivitas siswa, pada siklus I persentasenya 83% dan tergolong dalam katagori baik mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 93% dan tergolong dalam katagori sangat baik.
- c. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode pemodelan sangat baik. Siswa suka dan aktif dalam pembelajaran karena pembelajaran menggunakan metode pemodelan membuat siswa dapat melihat, mencontoh, meniru, serta dapat saling membantu dalam membaca naskah drama anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto., S. d. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar., A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Budianto., M. d. (2006). *Membaca Sastra*. Magelang: Indonesia Tera.

- Harjasujana., Y. A. (1997). *Membaca 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Riyanto., Y. (1996). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC.
- Sabarti.dkk., A. (1993). *Bahasa Indonesia 1*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Soedarso. (2005). *Speed Reading: Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suharianto. (2009). *Menuju Pengajaran Sastra Yang Apresiatif*. Semarang: Bandungan Institut.
- Usman., d. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Darussalam: Universitas Syiah Kuala.
- Wahab., A. (2008). *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Waluyo. (2003). *Drama (Teori dan Pengajarannya)*. Yogyakarta: Penerbit Hanindita.