

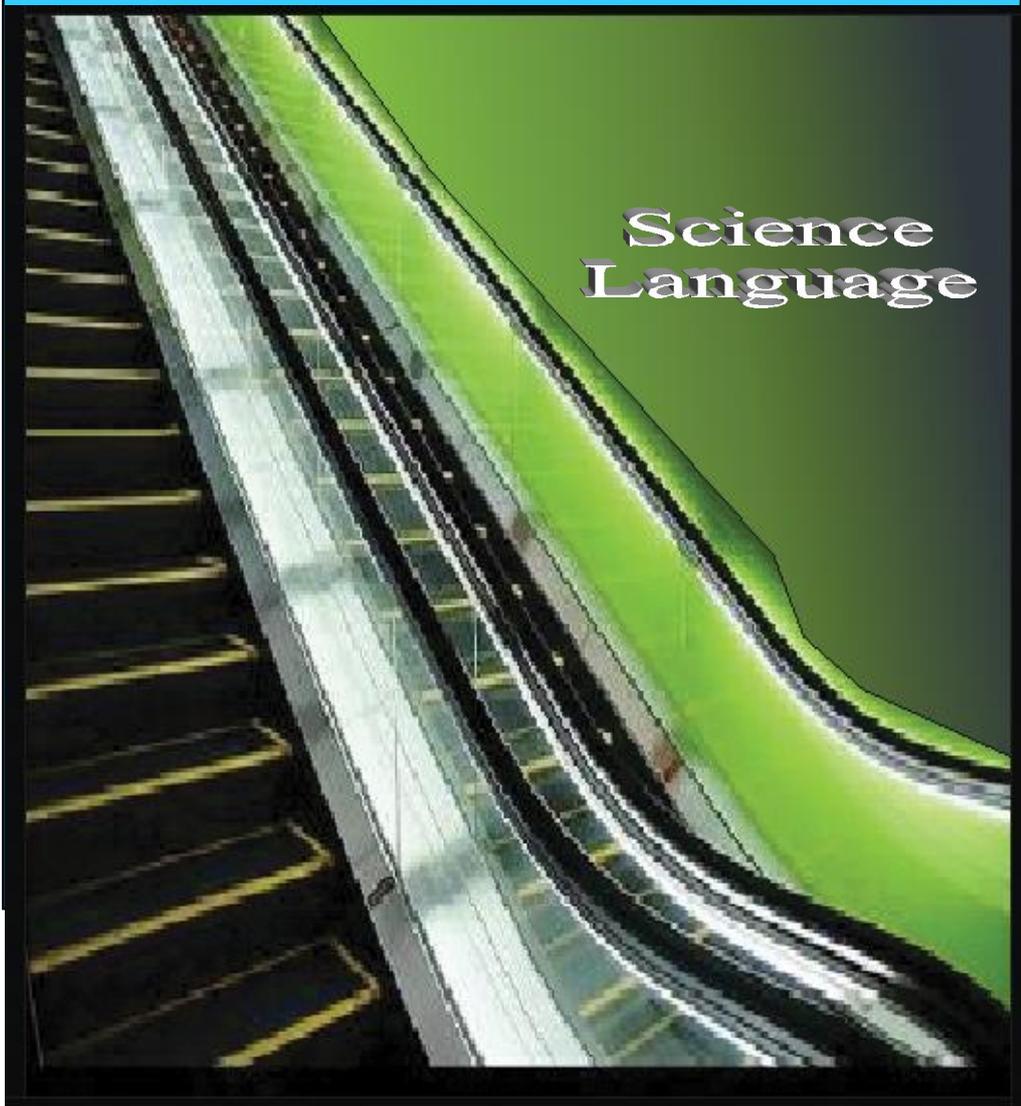
Vol. 8, No.1, Juni 2014

ISSN : 0216-9991

JURNAL
PERSPEKTIF PENDIDIKAN



**Science
Language**



Pengelola Jurnal “Perspektif Pendidikan”

Pelindung :

Drs. H. A. Baidjuri Asir, M.M.

Penanggungjawab :

Drs. J. Albert Barus, M.Pd.

Dewan Editor :

Dra. Y. Satinem, M.Pd. (STKIP PGRI Lubuklinggau)

Fadli, M.Pd. (STKIP PGRI Lubuklinggau)

Noermanzah, M.Pd. (STKIP PGRI Lubuklinggau)

Mitra Bestari :

Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko (Universitas Bengkulu)

Dr. Susetyo, M.Pd. (Universitas Bengkulu)

Pemimpin Redaksi :

Hartoyo, M.Pd.

Sekretaris Redaksi :

Noermanzah, M.Pd.

Staf Redaksi :

Drs. M. Yazid Ismail, M.Pd.

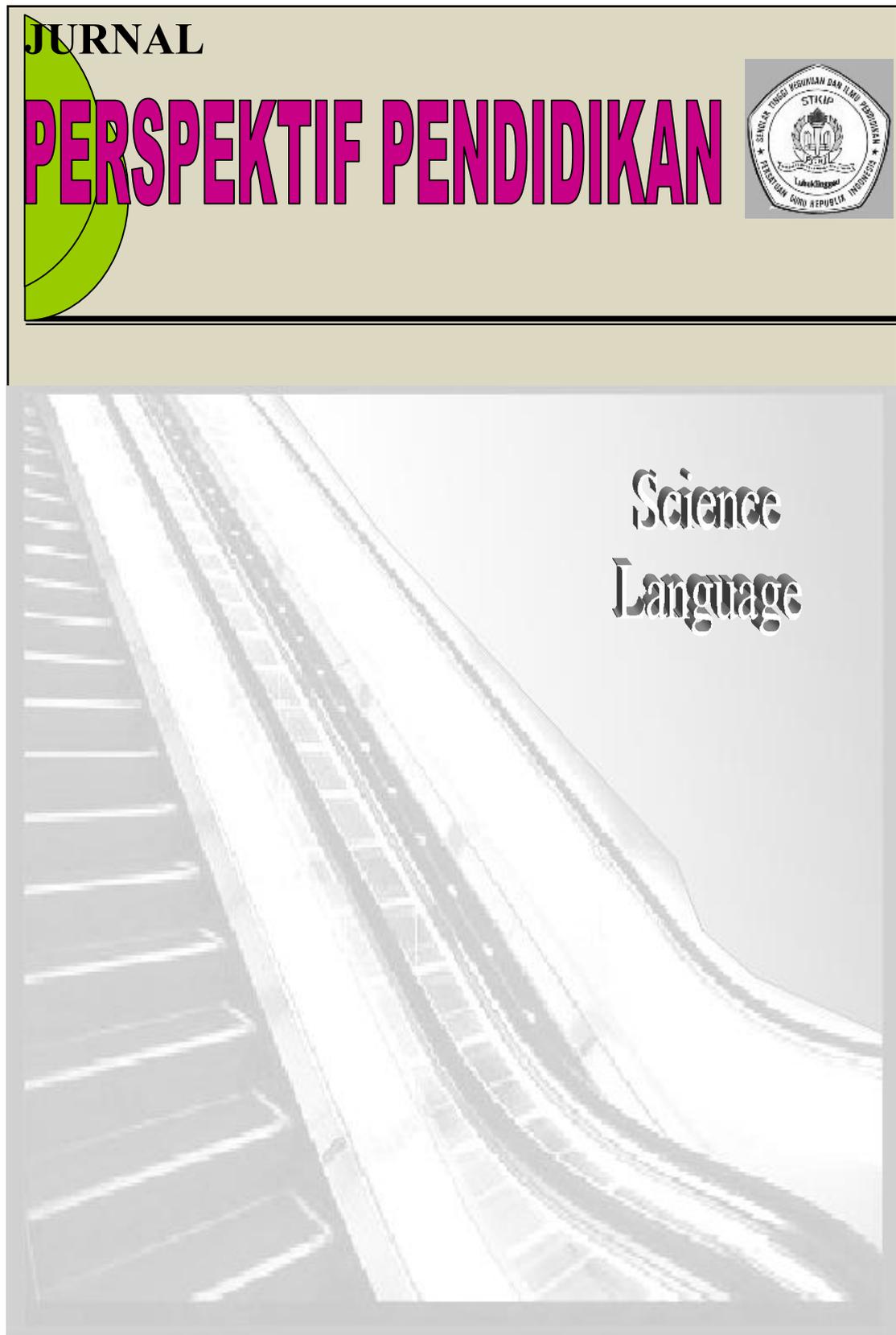
Drs. Rudi Erwandi, M.Pd.

Supriyanto, M.Pd.

Mustikatumi

Jurnal Perspektif Pendidikan merupakan media publikasi hasil penelitian dan karya ilmiah di bidang pendidikan yang terbit dengan ISSN : 0216-9991, terbit 2 (dua) kali setahun Diterbitkan oleh Unit Penerbitan STKIP Lubuklinggau

Alamat Redaksi : Jln. Mayor Toha Kelurahan Air Kuti Lubuklinggau
Telp. (0733) 452432 email: jurnalperspektif@ymail.com
laman: <http://www.stkip-pgri-llg.ac.id>



KATA PENGANTAR

Tim redaksi mengucapkan puji serta syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah terbitnya kembali Jurnal “Perspektif Pendidikan” STKIP PGRI Lubuklinggau Edisi ke-8 Juni 2014. Jurnal ini merupakan kumpulan artikel hasil penelitian dosen STKIP PGRI Lubuklinggau.

Beberapa tujuan jurnal “Perpektif Pendidikan” adalah sebagai ajang untuk meningkatkan profesionalisme dosen dalam menulis karya tulis ilmiah, memberikan solusi terbaik dalam mengatasi permasalahan pendidikan bahasa Inggris, bahasa Indonesia, Fisika, Matematika, Biologi, dan Sejarah, serta mempublikasikan hasil penelitian kepada masyarakat ilmunan pada umumnya dan pemerhati pendidikan pada khususnya.

Jurnal “Perspektif Pendidikan” mempublikasikan hasil penelitian dengan tema seputar “Pendidikan Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Fisika, Matematika, Biologi, Sejarah”. Publikasi jurnal “Perspektif Pendidikan” diupayakan secara rutin dilakukan dua kali dalam setahun.

Berkenaan dengan editing yang dilakukan, tim editor hanya merevisi seputar bahasa dan format penulisan. Sementara, isi artikel tanggung jawab peneliti/penulis. Hal ini dikarenakan peneliti/penulis yang memiliki data penunjang tentang tingkat keilmiahan karyanya tersebut.

Semoga jurnal “Perspektif Pendidikan” memberikan inspirasi baru dalam dunia pendidikan. Untuk selanjutnya, tim redaksi menerima kritik dan saran dari penulis atau pembaca, guna perbaikan hasil publikasi hasil penelitian dan makalah ini pada edisi berikutnya.

Lubuklinggau, Juni 2014

Tim Redaksi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
1. Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi melalui Teknik Imajinasi Siswa Kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau <i>Amrolani, Nur Nisai Muslihah, dan Noermanzah</i>	1
2. Penerapan Model <i>Prediction, Observation, Explanation</i> (POE) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X ₁ SMA Negeri 8 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2012/2013 <i>Sulistiyono dan Fitria Dewiyanti</i>	16
3. Penerapan Model Kooperatif Tipe <i>Times Games Tournament</i> pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2013/2014 <i>Aris Nupan dan Anna Fauziah</i>	22
4. Efektivitas Model Pembelajaran <i>Co-op Co-op</i> terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-unsur Intrinsik Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Lubuklinggau <i>R. A. Fadillah Novrianti dan Tri Astuti</i>	29
5. Perbedaan Penguasaan Konsep Matematika Siswa melalui Pembelajaran Kooperatif dan Kemampuan Awal Berbeda di SMP Pulaukidak Tahun Pelajaran 2012-2013 <i>Leo Charli dan Dodik Mulyono</i>	38
6. Variasi Bahasa dan Tingkatan Sosial Masyarakat Jawa dan Sunda (Tinjauan Teoretis dan Deskriptif terhadap Kasus Penggunaan Bahasa di Masyarakat <i>Tri Astuti</i>	45
7. Model Manajemen Sekolah Berbasis Partisipasi Masyarakat untuk Memenuhi Standar Pelayanan Minimal (SPM) Sarana dan Prasarana di SMP Hidayatullah Kota Bengkulu <i>Ahmad Gawdy Pranansa</i>	55

8. Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i> terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau <i>Nora, Anna Fauziah, dan Dodik Mulyono</i>	61
9. Efektivitas Model <i>Explicit Instruction</i> terhadap Kemampuan memahami Konsep Keterampilan Dasar Mengajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP-PGRI Lubuklinggau <i>Nur Nisai Muslihah</i>	68
FORMAT PENULISAN NASKAH	75

Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi melalui Teknik Imajinasi Siswa Kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau

Oleh: Amrolani¹, Nur Nisai Muslihah², dan Noermanzah³
(noermanzah@gmail.com)

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk memahami peningkatan kemampuan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau dengan menerapkan teknik imajinasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan angket. Sumber data dalam penelitian ini ialah kegiatan pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru beserta siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau. Teknik analisis data dengan tahapan: (1) reduksi data hasil observasi guru dan siswa, menulis karangan deskripsi, dan angket; (2) menganalisis hasil observasi guru dan siswa; (3) menganalisis hasil menulis karangan deskripsi; (4) menganalisis hasil angket; dan (5) kesimpulan. Hasil penelitian berupa penerapan teknik imajinasi dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau. Hal ini dapat ditunjukkan dengan rata-rata nilai tes pratindakan sebesar 61,28, rata-rata nilai tes siklus I sebesar 67,44, dan rata-rata nilai tes siklus II sebesar 70,12.

Kata kunci: peningkatan, kemampuan menulis karangan deskripsi, teknik imajinasi .

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa dan sastra yang inovatif dan menyenangkan dapat dilaksanakan ketika guru sudah mampu menerapkan strategi pembelajaran ataupun media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik. Oleh karena itu, Nurgiyantoro (2010:6) menjelaskan bahwa mengajar merupakan tugas yang sangat kompleks, sebab mengajar merupakan proses aktivitas pembelajaran yang melibatkan semua unsur inderawi, pikiran, perasaan, nilai, dan sikap yang secara terintegrasi membangun dan mendorong perubahan siswa sehingga tujuan pendidikan tercapai.

Menurut Buchori dalam Trianto (2010:5) bahwa pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk sesuatu profesi atau jabatan, tetapi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Apabila kita ingin meningkatkan prestasi, tentunya tidak akan terlepas dari upaya

peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Masih perlu diusahakan agar guru dapat mengajar dengan baik dan murid dapat belajar dengan efektif dan efisien.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, aktivitas yang dilakukan berkenaan dengan kompetensi berbahasa, baik secara aktif-reseptif (menyimak dan membaca), aktif-produktif (berbicara dan menulis), maupun bersastra (lewat keempat kompetensi berbahasa), atau secara lisan dan tertulis. Tugas-tugas untuk menguji kompetensi berbahasa dan bersastra diusahakan memenuhi tuntutan asesmen otentik yakni menuntut peserta didik untuk menjadi orang yang efektif dan memiliki pengetahuan yang kini disarankan untuk dilaksanakan di sekolah sejalan dengan pelaksanaan pembelajaran kontekstual. Kompetensi berbahasa yang dirasa masih belum dikuasai oleh siswa adalah kompetensi menulis, khususnya menulis karangan. Dilihat dari pengertian secara umum, menulis adalah kegiatan mengemukakan gagasan, ide, maupun

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Lubuklinggau

^{2&3} Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Lubuklinggau

pikiran dalam bentuk sebuah tulisan. Dalam tes kompetensi menulis, menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi karangan. Baik unsur bahasa maupun unsur isi pesan harus terjalin sedemikian rupa sehingga menghasilkan karangan yang runtut, padu, dan berisi. Menurut Nurgiyantoro (2010:422), aktivitas yang pertama menekankan unsur bahasa dan yang kedua gagasan. Kedua unsur tersebut dalam tugas-tugas menulis yang dilakukan di sekolah diberi penekanan yang sama. Artinya, penilaian yang dilakukan mempertimbangkan ketepatan bahasa dalam kaitannya dengan konteks dan isi. Jadi, penilaian tentang kemampuan peserta didik mengorganisasikan dan mengemukakan gagasan dalam bentuk bahasa yang tepat. Melihat kondisi yang ada di lapangan, dari pengamatan peneliti, diketahui bahwa siswa SD Negeri 51 Lubuklinggau pada umumnya sudah mengenal karangan. Akan tetapi, masih ada beberapa siswa yang belum mampu menulis sebuah karangan dengan baik, seperti yang diharapkan pada tujuan pembelajaran, baik dalam standar kompetensi maupun kompetensi dasar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya selama ini guru hanya menerapkan metode ceramah sehingga para siswa merasa bosan. Faktor lain yaitu guru jarang menggunakan media pembelajaran ketika dalam kegiatan belajar mengajar mengakibatkan siswa kurang semangat dan bergairah dalam belajar. Walaupun menggunakan media pembelajaran belum memberikan motivasi siswa untuk mengarang dengan baik.

Rendahnya kemampuan mengarang siswa dibuktikan dari hasil tugas siswa kelas IV SD

Negeri 51 Lubuklinggau, khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia sebanyak 25 siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau, diketahui 8 siswa (35 %) yang tuntas, dan sebanyak 17 siswa (65%) yang belum tuntas pada materi menulis karangan dengan KKM sebesar 65. Berdasarkan hasil tugas tersebut, siswa yang tidak tuntas disebabkan oleh kesulitan siswa dalam menuangkan isi gagasan yang dikemukakan.

Berdasarkan kenyataan tersebut, peneliti ingin mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karangan deskripsi. Dalam penelitian ini, digunakan teknik imajinasi pada pembelajaran menulis karangan deskripsi. Teknik imajinasi adalah sebuah teknik pembelajaran yang melibatkan emosi siswa. Melalui imajinasi, peserta didik dapat menciptakan gagasan mereka sendiri. Dalam strategi belajar melalui teknik imajinasi guru menunjukkan fleksibilitas pikiran yang memungkinkan mereka untuk menyajikan subjek dengan cara yang baru dan menarik, dengan cara yang memungkinkan siswa untuk memahami dengan lebih baik dan juga untuk mengambil kesenangan dari belajar.

Diharapkan dengan menggunakan teknik imajinasi dalam pembelajaran menulis karangan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karangan deskripsi. Selain itu, hubungan antara teknik imajinasi dengan menulis karangan deskripsi adalah dengan mengandalkan kemampuan berimajinasi, pikiran siswa akan lebih fokus pada objek yang ia imajinasikan sehingga siswa akan lebih mudah menemukan ide-ide gagasan yang akan

dituangkan ke dalam tulisannya. Dengan begitu, dalam menulis karangan deskripsi siswa akan lebih terarah dalam mendeskripsikan sesuatu sehingga karangan deskripsi yang dibuat oleh siswa akan jelas maknanya.

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu memberikan pemahaman tentang peningkatan kemampuan menulis karangan deskripsi dengan menerapkan teknik imajinasi siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau dapat ditingkatkan. Sedangkan tujuan khusus dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) Untuk menjelaskan kemampuan siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau menulis karangan deskripsi dengan teknik imajinasi. (2) Untuk menjelaskan besarnya peningkatan kemampuan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau melalui teknik imajinasi. (3) Untuk menjelaskan respons siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau dalam menulis karangan deskripsi dengan teknik imajinasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran khususnya cara meningkatkan kemampuan menulis deskriptif siswa SD.

B. Landasan Teori

1. Kemampuan Menulis Karangan

Kemampuan berasal dari kata mampu yang mempunyai arti sanggup melakukan sesuatu (Taufik, 2010:744). Menurut Depdiknas (2007:707) kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan. Tarigan (2008:3) menjelaskan menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain.

Sedangkan menurut Nurgiantoro (2010:273) menulis adalah aktivitas mengungkapkan gagasan melalui media bahasa.

Berkenaan dengan hakikat menulis, Depdikbud (2005:506) mengemukakan bahwa karangan adalah hasil dari kegiatan mengarang (tuliskan-menulis). Sedangkan menurut Gie (2002:3) karangan merupakan proses aktivitas seseorang dalam mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis karangan merupakan kemampuan seseorang dalam menuangkan gagasannya melalui media tulisan.

2. Karangan Deskripsi

Karangan deskripsi adalah penggambaran atas dasar pengamatan, bersifat informatif, dan seolah-olah pembaca merasakan pesan-pesan yang disampaikan (Atmaja, 2010:4). Sedangkan menurut Rahayu (2009:158) deskripsi merupakan bentuk tulisan yang berusaha memberikan pemerian dari objek yang sedang dibicarakan. Kemudian, Rahayu lebih jauh menjelaskan tulisan deskripsi bertujuan: (a) Deskripsi sugestif, yaitu menciptakan dan memungkinkan daya khayal (imajinasi) pada para pembaca dengan perantara tenaga rangkaian kata-kata yang dipilih peneliti untuk menggambarkan ciri, sifat, watak objek. (b) Deskripsi eksposisi/teknis, yaitu memberikan identifikasi atau informasi mengenai objek hingga pembaca dapat mengenalnya bila bertemu atau berhadapan dengan objek tersebut.

Dalam penelitian ini, tujuan yang ingin dicapai adalah deskripsi eksposisi/teknis. Ciri-ciri karakteristik dari karangan deskripsi menurut Anggarani, dkk. (2006:102) di

antaranya: mengandalkan panca indra dan melukiskan sesuatu lewat pengamatan seperti apa adanya.

3. Teknik Imajinasi

a. Pengertian Teknik Imajinasi

Menurut Egan (2009:10) teknik imajinasi dalam pembelajaran menekankan pengajaran dan pembelajaran agar terfokus pada akuisisi alat-alat kognisi utama yang menghubungkan imajinasi siswa dengan ilmu pengetahuan dalam kurikulum pada satu sisi dan meningkatkan kekuatan otak mereka secara umum pada sisi lainnya. Kontribusi penting yang dibuat oleh imajinasi adalah untuk meningkatkan fleksibilitas, kreativitas, dan energi pemikiran itu.

Membangun imajinasi anak secara penuh dalam pembelajaran dengan teknik imajinasi menurut Beetlestone (2011:143), kita perlu meluangkan waktu tenang. Waktu tenang perlu ada supaya anak-anak dapat menganalisis alam bawah sadar mereka tanpa adanya gangguan dari luar. Membayangkan secara cermat suatu objek atau adegan, mendengarkan musik dan terlibat dalam tugas-tugas praktis memberi kesempatan kepada pikiran untuk mengembara dan menciptakan kesempatan-kesempatan imajinatif. Melalui imajinasi (khayalan visual), peserta didik dapat menciptakan gagasan mereka sendiri. Khayalan itu efektif sebagai suplemen kreatif dalam proses belajar bersama. Cara ini juga bisa berfungsi sebagai papan loncat menuju proyek atau tugas penelitian independen yang mungkin pada awalnya nampak berlebihan bagi peserta didik (Silberman,2011:195).

b. Penggunaan Teknik Imajinasi dalam Pembelajaran Mengarang

Secara garis besar, prosedur pelaksanaan teknik imajinasi menurut Silberman (2011:195) dilakukan sebagai berikut: (a) Perkenalkan topik yang akan dibahas. Jelaskan kepada siswa bahwa mata pelajaran ini menuntut kreativitas dan bahwa penggunaan imaji visual dapat membantu upaya mereka. (b) Perintahkan siswa untuk menutup mata, perkenalkan latihan relaksasi yang akan membersihkan pikiran-pikiran yang ada sekarang dari benak siswa. Gunakan musik latar, dan lakukan pernafasan untuk bisa mencapai hasilnya. (c) Lakukan latihan pemanasan untuk membuka “mata batin” mereka. Perintahkan siswa, dengan mata mereka tertutup, untuk berupaya menggambarkan apa yang terlihat dan apa yang terdengar, misalnya ruang tidur mereka, lampu lalu lintas sewaktu berubah warna, dan rintik hujan. (d) Ketika para siswa merasa rileks dan terpanaskan (setelah latihan pemanasan), berikanlah sebuah imaji untuk mereka bentuk. (e) Sewaktu menggambarkan imajinya, berikan selang waktu hening secara reguler agar siswa dapat membangun imaji visual mereka sendiri. Buatlah pertanyaan yang mendorong penggunaan semua indera. (f) Akhiri pengarahannya imaji dan intruksikan siswa untuk mengingat imaji mereka. Akhiri latihan itu dengan perlahan. (g) Perintahkan siswa untuk menuliskan apa yang mereka imajinasikan.

C. Metodologi Penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini, dilaksanakan dalam dua siklus dan langkah-langkah setiap siklus terdiri dari (a) perencanaan, (b) pelaksanaan tindakan, (c) observasi, dan (d)

refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dengan tes esai dan nontes dengan observasi dan angket.

Sumber data dalam penelitian ini ialah berasal dari kegiatan pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru beserta siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau. Data berupa: (1) hasil belajar dari pembelajaran menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi diperoleh melalui tes, dan (2) observasi guru dan siswa serta data angket diperoleh melalui nontes. Teknik analisis data dilakukan dengan beberapa tahapan berikut: (1) reduksi data hasil observasi guru dan siswa, menulis karangan deskripsi, dan angket; (2) menganalisis hasil observasi guru dan siswa; (3) menganalisis hasil menulis karangan deskripsi; (4) menganalisis hasil angket; dan (5) kesimpulan.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Hasil Siklus I

Langkah-langkah yang peneliti tempuh pada pelaksanaan siklus I sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (a) menyusun rencana pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa, dalam hal ini materi tentang menulis karangan deskripsi; (b) membuat perangkat pembelajaran dan media pembelajaran yang akan dijadikan sebagai landasan dalam menyiapkan materi pelajaran tentang menulis karangan deskripsi; (c) membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa, aktivitas guru, dalam kegiatan pembelajaran serta data angket untuk menentukan keaktifan siswa; (d) menentukan teknik pembelajaran

yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu teknik imajinasi; (e) membuat instrumen penelitian tentang menulis karangan deskripsi; dan (f) menyusun analisis data yang akan digunakan dalam menganalisis data hasil penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Siklus pertama peneliti laksanakan pada tanggal 04 Mei 2013 dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas siklus I peneliti menempuh langkah-langkah sebagai berikut: (a) peneliti memulai pembelajaran dengan berdoa serta mengabsensi kehadiran siswa, selanjutnya dilanjutkan dengan apersepsi; (b) peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan (c) peneliti menjelaskan materi pembelajaran menulis karangan deskripsi dengan menerapkan teknik imajinasi.

Langkah-langkah dalam menulis karangan deskripsi, yaitu sebagai berikut: (1) perkenalkan topik yang akan dibahas. Jelaskan kepada siswa bahwa mata pelajaran ini menuntut kreativitas dan bahwa penggunaan imaji visual dapat membantu upaya mereka. (2) Perintahkan siswa untuk menutup mata, perkenalkan latihan relaksasi yang akan membersihkan pikiran-pikiran yang ada sekarang dari benak siswa. Gunakan musik latar, dan pernafasan untuk bisa mencapai hasilnya. (3) Lakukan latihan pemanasan untuk membuka “mata batin” mereka. Perintahkan siswa, dengan mata mereka tertutup, untuk berupaya menggambarkan apa yang terlihat dan apa yang terdengar, misalnya ruang tidur mereka, lampu lalu lintas sewaktu berubah warna, dan rintik hujan. (4) Ketika para siswa merasa rileks dan semangat (setelah latihan pemanasan),

berikanlah sebuah imaji tentang suasana di perbukitan untuk mereka bentuk. (5) Sewaktu menggambarkan imajinya, berikan selang waktu hening secara reguler agar siswa dapat membangun imaji visual mereka sendiri. Buatlah pertanyaan yang mendorong penggunaan semua indera. (6) Akhiri pengarahannya imaji dan intruksikan siswa untuk mengingat imaji mereka. Akhiri latihan itu dengan perlahan.

Kemudian, (d) Peneliti mengadakan tes instrumen siklus I dengan memberi tugas kepada siswa untuk menulis karangan deskripsi. (e) Peneliti membimbing siswa untuk menulis karangan deskripsi. (f) Peneliti meminta siswa mengumpulkan hasil tes instrumen siklus I. (g) Guru meminta salah satu siswa untuk membacakan hasil karangannya di depan kelas. (h) Guru menjelaskan tentang hal-hal yang belum jelas dan diketahui tentang hasil karangannya. (i) Guru menutup kegiatan pembelajaran. (j) Tes akhir siklus I.

Hasil tes yang telah peneliti lakukan kepada 25 siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Tes Siklus I Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi SD Negeri 51 Lubuklinggau

No.	Nilai Hasil Tes Siklus I	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
1	≥ 65	16	64 %	Tuntas
2	< 65	9	36 %	Tidak Tuntas
3	Jumlah	25	100 %	
4	Nilai Rata-rata	67,44 %		

Dari 25 siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau, siswa yang mendapat nilai 65 ke atas atau telah memperoleh nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau adalah 16 orang dengan nilai

persentase 64 %, siswa yang memperoleh nilai kurang dari 65 atau di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau adalah 9 orang dengan persentase 36 %. Nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 67,44. Hasil tes siklus I menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran belum tuntas, karena secara klasikal ketuntasan siswa belum mencapai 70%. Artinya penelitian siklus I perlu dilanjutkan ke siklus II.

3. Observasi

Pelaksanaan siklus I pada penelitian ini diamati oleh 3 orang observer. Hasil pengamatan observer 1 kepada peneliti selama pelaksanaan penelitian, sebagai berikut: (a) guru mengawali pelajaran dengan apersepsi; (b) pelaksanaan apersepsi relevan dengan materi pelajaran yang disampaikan; (c) guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang dicapai; (d) guru mampu menarik perhatian siswa ketika menyampaikan materi pelajaran; (e) guru menerapkan teknik imajinasi dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa; (f) guru membimbing siswa dalam belajar menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (g) bahasa yang disampaikan guru tidak relevan dan cocok dengan siswa; (h) media pembelajaran yang digunakan guru relevan dengan materi pembelajaran; (i) guru menguasai kelas saat KBM berlangsung; (j) guru tidak menyimpulkan materi di akhir pelajaran; (k) guru melaksanakan evaluasi; (l) guru kurang terlihat mengajak siswa membahas hasil evaluasi; (m) guru menutup kegiatan pembelajaran; (n) guru memberikan tes di akhir pembelajaran; (o) siswa belum begitu tampak senang dengan materi menulis karangan

deskripsi melalui teknik imajinasi; (p) siswa tidak mengalami kesulitan dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (q) siswa lebih paham dalam menulis karangan deskripsi dengan teknik imajinasi; (r) siswa lebih aktif dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (s) semangat belajar dan kreatifitas siswa belum begitu tampak meningkat dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; dan (t) teknik imajinasi cocok dalam materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi.

Di samping hasil pengamatan observer 1 kepada peneliti selama pelaksanaan penelitian, observer 1 juga menyampaikan kritik dan saran, sebagai berikut: (a) penerapan teknik imajinasi sudah baik, namun perlu ditingkatkan lagi agar perhatian siswa bertambah semangat; (b) penggunaan bahasa disesuaikan dengan tingkat usia anak agar anak lebih paham lagi; (c) berikan kesempatan bertanya kepada siswa; dan berikan *reward* untuk karangan yang terbaik.

Hasil pengamatan observer 2 kepada peneliti selama pelaksanaan penelitian, sebagai berikut: (1) guru mengawali pelajaran dengan apersepsi; (2) pelaksanaan apersepsi relevan dengan materi pelajaran yang disampaikan; (3) guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang dicapai; (4) guru mampu menarik perhatian siswa ketika menyampaikan materi pelajaran; (5) guru menerapkan teknik imajinasi dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa; (6) guru membimbing siswa dalam belajar menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (7) bahasa yang disampaikan guru relevan dan cocok dengan siswa; (8) media pembelajaran yang digunakan guru relevan dengan materi pembelajaran; (9)

guru menguasai kelas saat KBM berlangsung; (10) guru menyimpulkan materi di akhir pelajaran; (11) guru melaksanakan evaluasi; (12) guru mengajak siswa membahas hasil evaluasi; (13) guru menutup kegiatan pembelajaran; (14) guru memberikan tes di akhir pembelajaran; (15) Siswa senang dengan materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (16) siswa tidak mengalami kesulitan dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (17) siswa lebih paham dalam menulis karangan deskripsi dengan teknik imajinasi; (18) siswa lebih aktif dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (19) semangat belajar dan kreatifitas siswa meningkat dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; dan (20) teknik imajinasi cocok dalam materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi.

Selain hasil pengamatan observer 2, observer juga memberikan menyampaikan kritik, saran, dan pesan, terhadap proses pembelajaran, yaitu dengan memakai alat bantu berupa aktif speaker sebagai bunyi musik siswa semangat dalam belajar. Kemudian, hasil pengamatan observer 3 kepada peneliti selama pelaksanaan penelitian, sebagai berikut: (1) guru mengawali pelajaran dengan apersepsi; (2) pelaksanaan apersepsi relevan dengan materi pelajaran yang disampaikan; (3) guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang dicapai; (4) guru mampu menarik perhatian siswa ketika menyampaikan materi pelajaran; (5) guru menerapkan teknik imajinasi dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa; (6) guru membimbing siswa dalam belajar menulis karangan deskripsi melalui

teknik imajinasi; (7) bahasa yang disampaikan guru relevan dan cocok dengan siswa; (8) Media pembelajaran yang digunakan guru relevan dengan materi pembelajaran; (9) guru menguasai kelas saat KBM berlangsung; (10) guru tidak menyimpulkan materi di akhir pelajaran; (11) guru melaksanakan evaluasi; (12) Guru mengajak siswa membahas hasil evaluasi; (13) guru menutup kegiatan pembelajaran; (14) guru tidak memberikan tes di akhir pembelajaran; (15) siswa senang dengan materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (16) siswa tidak mengalami kesulitan dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (17) siswa lebih paham dalam menulis karangan deskripsi dengan teknik imajinasi; (18) siswa lebih aktif dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (19) semangat belajar dan kreatifitas siswa meningkat dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; dan (20) teknik imajinasi cocok dalam materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi.

Di samping hasil pengamatan observer 3 kepada peneliti selama pelaksanaan penelitian, observer 3 juga menyampaikan kritik dan saran, yaitu pada akhir pelajaran sebaiknya guru membuat kesimpulan dan evaluasi dilaksanakan pada akhir pelajaran. Saran yang observer sampaikan pada pelaksanaan siklus I, dapat peneliti simpulkan bahwa pelaksanaan penelitian pada siklus I belum optimal dan masih banyak kekurangan-kekurangan yang peneliti lakukan pada siklus I sehingga pada pelaksanaan penelitian siklus II kekurangan-kekurangan yang terjadi pada pelaksanaan

siklus I akan peneliti perbaiki pada pelaksanaan siklus II.

4. Refleksi

Pada akhir siklus I dilakukan evaluasi terhadap keberhasilan tindakan yang telah dilakukan. Dari hasil refleksi yang dilakukan digunakan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ditemukan, maka dilakukanlah *replaning* (perencanaan ulang) dan diperbaiki pelaksanaan di siklus II.

Dari hasil refleksi yang dilakukan setelah akhir siklus I didapatkan beberapa temuan antara lain: (a) Pada awal pelaksanaan siklus I masih ada siswa yang belum begitu memahami karangan deskripsi sehingga ketika guru menugaskan kepada siswa untuk membuat sebuah karangan deskripsi hasilnya masih kurang baik. Akan tetapi, jika dibandingkan dengan hasil kegiatan pratindakan sebenarnya pada siklus I kemampuan siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau sudah lebih baik. (b) Beberapa siswa masih kurang serius dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan mereka belum fokus dalam belajar. (c) Masih ada beberapa siswa semangatnya masih kurang dikarenakan guru belum memberikan motivasi secara maksimal kepada siswa. (d) Penggunaan bahasa tidak relevan dan cocok dengan siswa sehingga siswa masih ada yang belum paham dengan kata-kata istilah yang sulit dimengerti. (e) Seharusnya guru memberikan *reward* untuk karangan terbaik kepada siswa agar siswa merasa dihargai dan diperhatikan. (f) Pada akhir pelajaran sebaiknya guru membuat kesimpulan. (g) Guru tidak memberikan kesempatan bertanya kepada siswa.

Kalau dilihat dari indikator keberhasilan pada siklus I dari jumlah siswa sebanyak 25

orang, siswa yang tuntas sebanyak 16 orang dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 64 % dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 orang dengan persentase 36 %. Maka bisa disimpulkan bahwa tindakan pada siklus I belum berhasil dikarenakan belum mencapai ketuntasan secara klasikal sebesar 70 % sehingga peneliti perlu melaksanakan tindakan pada siklus II.

b. Hasil Siklus II

Pembahasan tindakan pada siklus II ini meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi (pengamatan), dan tahap refleksi.

1. Perencanaan Tindakan

Tindakan siklus II ditujukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan tindakan siklus II peneliti mempersiapkan hal-hal berikut: (a) membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II; (b) menyiapkan lembar observasi; dan (c) menyiapkan lembar penilaian.

2. Pelaksanaan Tindakan

Siklus kedua peneliti laksanakan pada tanggal 11 Mei 2013. Dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas siklus II peneliti menempuh langkah-langkah sebagai berikut: (a) peneliti memulai pembelajaran dengan berdoa serta mengabsensi kehadiran siswa, selanjutnya dilanjutkan dengan apersepsi; (b) peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; (c) peneliti memberikan teka-teki dan cerita humor agar anak lebih semangat dalam belajar; (d) peneliti mengulang sekilas materi pelajaran pada siklus I dan mengaitkannya pada siklus II; (e) peneliti menjelaskan materi pembelajaran menulis karangan deskripsi

dengan menerapkan teknik imajinasi dengan langkah-langkah berikut: (1) perkenalkan topik yang akan dibahas. Jelaskan kepada siswa bahwa mata pelajaran ini menuntut kreativitas dan bahwa penggunaan imaji visual dapat membantu upaya mereka; (2) perintahkan siswa untuk menutup mata, perkenalkan latihan relaksasi yang akan membersihkan pikiran-pikiran yang ada sekarang dari benak siswa. Gunakan musik latar, dan pernafasan untuk bisa mencapai hasilnya; (3) lakukan latihan pemanasan untuk membuka “mata batin” mereka. Perintahkan siswa, dengan mata mereka tertutup, untuk berupaya menggambarkan apa yang terlihat dan apa yang terdengar, misalnya ruang tidur mereka, lampu lalu lintas sewaktu berubah warna, dan rintik hujan; (4) Ketika para siswa merasa rileks dan semangat (setelah latihan pemanasan), berikanlah sebuah imaji tentang suasana di pantai untuk mereka bentuk; (5) Sewaktu menggambarkan imajinya, berikan selang waktu hening secara reguler agar siswa dapat membangun imaji visual mereka sendiri. Buatlah pertanyaan yang mendorong penggunaan semua indera; dan (6) Akhiri pengarahannya imaji dan intruksikan siswa untuk mengingat imaji mereka. Akhiri latihan itu dengan perlahan. (f) Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi pelajaran yang diajarkan. (g) Peneliti mengadakan tanya jawab dengan siswa tentang materi memahami menulis karangan deskripsi. (h) Peneliti mengadakan tes instrumen siklus II dengan memberi tugas kepada siswa untuk menulis karangan deskripsi. (i) Peneliti membimbing siswa untuk menulis karangan deskripsi. (j) Peneliti meminta siswa

mengumpulkan hasil tes instrumen siklus II. (k) Guru meminta salah satu siswa untuk membacakan hasil karangannya di depan kelas. (l) Guru menjelaskan tentang hal-hal yang belum jelas dan diketahui tentang hasil karangannya. (m) Peneliti dan siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari. (n) Peneliti menutup kegiatan pembelajaran. (o) Tes akhir siklus II.

Hasil tes yang telah peneliti lakukan kepada 25 siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Tes Siklus II Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi SD Negeri 51 Lubuklinggau

No.	Nilai Hasil Tes Siklus II	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
1	≥ 65	18	72 %	Tuntas
2	< 65	7	28%	Tidak Tuntas
3	Jumlah	25	100 %	
4	Nilai rata-rata	70,12 %		

Dari 25 siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau, siswa yang mendapat nilai 65 ke atas atau telah memperoleh nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau adalah 18 orang dengan nilai persentase 72 %, siswa yang memperoleh nilai kurang dari 65 atau di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau adalah 7 orang dengan persentase 28 %. Nilai rata-rata siswa pada siklus II adalah 70,12. Hasil tes siklus II menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran sudah tuntas, karena secara klasikal ketuntasan siswa telah mencapai 70%. Artinya penelitian siklus II dikatakan berhasil.

3. Hasil Observasi

Pelaksanaan tindakan siklus II diamati oleh 2 orang observer. Pengamatan pada siklus II ditujukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau. Hal-hal yang diamati adalah sebagai berikut: (a) keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis karangan deskripsi; (b) kemampuan siswa dalam menulis karangan deskripsi; dan (c) proses pembelajaran secara keseluruhan.

Hasil pengamatan observer 1 kepada peneliti selama penelitian, sebagai berikut: (1) guru mengawali pelajaran dengan apersepsi; (2) pelaksanaan apersepsi relevan dengan materi pelajaran yang disampaikan; (3) guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang dicapai; (4) guru mampu menarik perhatian siswa ketika menyampaikan materi pelajaran; (5) guru menerapkan teknik imajinasi dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa; (6) guru membimbing siswa dalam belajar menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (7) bahasa yang disampaikan guru relevan dan cocok dengan siswa; (8) media pembelajaran yang digunakan guru relevan dengan materi pembelajaran; (9) guru menguasai kelas saat KBM berlangsung; (10) guru menyimpulkan materi di akhir pelajaran; (11) guru melaksanakan evaluasi; (12) guru mengajak siswa membahas hasil evaluasi; (13) guru menutup kegiatan pembelajaran; (14) guru memberikan tes di akhir pembelajaran; (15) siswa senang dengan materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (16) siswa tidak mengalami kesulitan dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (17) siswa lebih paham dalam menulis karangan

deskripsi dengan teknik imajinasi; (18) siswa lebih aktif dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (19) semangat belajar dan kreatifitas siswa meningkat dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; dan (20) teknik imajinasi cocok dalam materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi.

Begitu pula observer 2 juga menyampaikan hasil pengamatan pada pembelajaran siklus II sebagai berikut: (1) guru mengawali pelajaran dengan apersepsi; (2) pelaksanaan apersepsi relevan dengan materi pelajaran yang disampaikan; (3) guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang dicapai; (4) guru mampu menarik perhatian siswa ketika menyampaikan materi pelajaran; (5) guru menerapkan teknik imajinasi dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa; (6) guru membimbing siswa dalam belajar menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (7) bahasa yang disampaikan guru relevan dan cocok dengan siswa; (8) media pembelajaran yang digunakan guru relevan dengan materi pembelajaran; (9) guru menguasai kelas saat KBM berlangsung; (10) guru menyimpulkan materi di akhir pelajaran; (10) guru melaksanakan evaluasi; (11) guru mengajak siswa membahas hasil evaluasi; (12) guru menutup kegiatan pembelajaran; (13) guru memberikan tes di akhir pembelajaran; (14) siswa senang dengan materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (15) siswa tidak mengalami kesulitan dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (16) siswa lebih paham dalam menulis karangan deskripsi dengan teknik imajinasi; (17) siswa lebih aktif dalam menulis karangan deskripsi

melalui teknik imajinasi; (18) semangat belajar dan kreatifitas siswa meningkat dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; dan (19) teknik imajinasi cocok dalam materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi.

Selain menyampaikan hasil pengamatan kedua observer tersebut juga menyampaikan saran agar siswa diberi kesempatan lebih banyak lagi untuk latihan belajar menulis karangan deskripsi.

4. Hasil Angket

Angket dibagikan kepada seluruh siswa di akhir pembelajaran pada siklus II dan bertujuan untuk menilai respon siswa dalam pembelajaran. Dari hasil data angket siswa, diketahui bahwa semua siswa masuk dalam kategori respon positif, dengan perincian 2 siswa masuk dalam kategori baik dan 23 siswa masuk dalam kategori sangat baik dari jumlah siswa sebanyak 25 siswa dengan persentase 100 % siswa masuk kriteria respon positif. Hal ini membuktikan bahwa secara klasikal siswa senang dengan pembelajaran materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi.

5. Refleksi

Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II, peneliti memperoleh masukan-masukan yang berupa pernyataan-pernyataan positif dari para pengamat. Temuan-temuan tersebut menunjukkan kemajuan yaitu adanya peningkatan keaktifan dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau. Pada siklus II tersebut terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam menulis karangan deskripsi. Hal ini dikarenakan pada siklus II dilakukan perbaikan-perbaikan dari kekurangan-kekurangan yang terdapat pada

siklus sebelumnya. Di samping itu juga melaksanakan berbagai saran dari para pengamat, dan memperhatikan kritik-kritik yang bersifat membangun dari para pengamat tersebut, sehingga kemampuan siswa dalam menulis karangan deskripsi mengalami peningkatan baik secara individual maupun secara klasikal.

Seperti yang telah dijelaskan pada proses pembelajaran siklus I bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran menulis karangan deskripsi, tetapi pada siklus II, siswa sudah sangat aktif mengikuti pembelajaran. Singkatnya pada siklus II siswa memiliki kemampuan yang baik dalam memahami menulis karangan deskripsi. Di samping itu, siswa belajar dalam suasana yang lebih bersemangat, aktif, dan menyenangkan. Salah satu kemajuan yang dialami siswa, juga ditunjukkan meningkatnya keberanian siswa untuk bertanya kepada guru, tentang materi menulis karangan deskripsi.

b. Pembahasan

Penelitian yang peneliti laksanakan diawali dengan kegiatan pratindakan yang dilakukan pada tanggal 25 April 2013. Pada kegiatan pratindakan ini, peneliti belum melaksanakan tugas sebagai guru yang profesional untuk memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai metode, strategi, model, maupun teknik pembelajaran yang efektif, aktif, kreatif, dan menyenangkan sebagaimana diisyaratkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Komalasari, 2010:58). Dalam pratindakan peneliti hanya menggunakan metode ceramah saja dan tanpa alat atau media yang mampu menarik perhatian

siswa untuk belajar sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi tidak aktif, kurang efektif, dan tidak menyenangkan bahkan cenderung membosankan sehingga siswa merasa tidak betah dan kurang semangat dalam belajar. Hal ini berdampak pada ketidaktuntasan belajar siswa.

Hasil belajar siswa dari data yang diperoleh 25 orang siswa, siswa yang tuntas hanya mencapai 12 orang dengan persentase ketuntasan belajar hanya sebesar 48 %, sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 13 orang dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 52 %, dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada pratindakan adalah 61,28. Berdasarkan hasil ini, kegiatan pratindakan ini dinyatakan belum berhasil. Maka daripada itu, peneliti melaksanakan siklus selanjutnya.

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 4 Mei 2013. Pada kegiatan siklus I, peneliti tidak hanya menggunakan metode ceramah saja tetapi juga menggunakan teknik imajinasi dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi. Peneliti juga memakai media atau alat berupa aktif speaker yang berguna untuk menarik perhatian dan menambah semangat siswa dalam belajar. Sengaja peneliti memilih teknik imajinasi dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi dikarenakan dalam menulis sebuah karangan deskripsi, dibutuhkan keterlibatan alam bawah sadar seseorang untuk membayangkan secara cermat suatu objek atau adegan untuk menciptakan kesempatan-kesempatan imajinatif. Dengan begitu, para siswa nantinya akan lebih mudah untuk menciptakan gagasannya. Hal ini sesuai dengan pendapat para ahli-ahli tentang penggunaan teknik imajinasi dalam pembelajaran. Di

antaranya Menurut Egan (2009:10) kontribusi penting yang dibuat oleh imajinasi adalah untuk meningkatkan fleksibilitas, kreativitas, dan energi pemikiran. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Silberman (2011:195) bahwa penggunaan teknik imajinasi adalah salah satu upaya untuk mengoptimalkan keaktifan dan prestasi belajar siswa.

Ternyata, pendapat dari beberapa para ahli di atas yang mengungkapkan bahwa teknik imajinasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terbukti kebenarannya. Dikarenakan penelitian yang penulis lakukan pada materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan pada hasil pratindakan yang tidak menggunakan teknik imajinasi.

Hal ini dibuktikan pada hasil tindakan siklus I, nilai rata-rata siswa mencapai 67,44 dan ketuntasan belajar mencapai 64 %, dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 16 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 9 orang, dengan peningkatan ketuntasan dari pratindakan ke siklus I sebesar 6,16 untuk nilai rata-rata siswa dan ketuntasan belajar siswa meningkat sebesar 10,05 % . Walaupun telah terjadi peningkatan pada hasil tes siklus I, namun kegiatan pembelajaran masih belum berhasil dikarenakan ketuntasan belajar siswa belum mencapai 70 %. Akan tetapi, peneliti akui bahwa faktor ketidaktuntasan belajar siswa ini bukan karena teknik imajinasi yang tidak bagus atau tidak cocok melainkan faktor dari peserta didik dan peneliti sendiri. Di antaranya, siswa masih kurang serius dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan mereka belum fokus dalam belajar,

dan masih ada beberapa siswa semangatnya masih kurang dikarenakan guru belum memberikan motivasi secara maksimal kepada siswa. Oleh karena itu, peneliti perlu mengadakan kembali siklus ke II.

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 11 Mei 2013. Pada siklus II, peneliti melakukan perbaikan dari kekurangan yang ada pada siklus I. Di antaranya peneliti memberikan pertanyaan-pertanyaan yang lucu dan teka-teki kepada siswa untuk mereka jawab yang berguna untuk menarik perhatian siswa. Selain itu juga, untuk menjadikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti pelajaran. Akhirnya, penelitian yang peneliti lakukan pada siklus II ini berhasil dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi karena hasil tes pada siklus II nilai rata-rata mencapai 70,12 dan tingkat ketuntasan mencapai 72%, dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 18 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 7 orang, berarti dari siklus I sampai siklus II nilai rata-rata siswa meningkat sebesar 2,68 atau dengan ketuntasan belajar sebesar 3,97 %. Dan dari pratindakan sampai siklus II nilai rata-rata siswa telah meningkat sebesar 7,5 atau dengan ketuntasan belajar sebesar 12,24 %.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh pada siklus II diketahui bahwa kemampuan siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau yang tuntas 18 orang dari jumlah siswa sebanyak 25 orang, atau ketuntasan mencapai 72 %. Telah memenuhi syarat ketuntasan minimal pembelajaran menulis karangan deskripsi di SD Negeri 51 Lubuklinggau. Dengan demikian hipotesis penelitian tindakan yang menyatakan bahwa penggunaan teknik imajinasi dapat

meningkatkan kemampuan siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau dalam menulis karangan deskripsi terbukti kebenarannya, karena jumlah siswa yang memperoleh nilai ketuntasan ≥ 65 pada akhir penelitian sebanyak 72 %, dengan rincian 18 siswa yang tuntas dan 7 orang tidak tuntas. Padahal sebelum dilakukan tindakan, ketuntasan siswa hanya mencapai 48% dengan jumlah siswa yang tuntas hanya 12 orang siswa dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 13 siswa dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa.

Di akhir pembelajaran siklus II, peneliti juga memberikan data angket kepada siswa yang bertujuan untuk menilai respon siswa dalam pembelajaran. Dari hasil data angket siswa, diketahui bahwa semua siswa masuk dalam kategori respon positif, dengan perincian 2 siswa masuk dalam kategori baik dan 23 siswa masuk dalam kategori sangat baik dari jumlah siswa sebanyak 25 siswa dengan persentase 100 % siswa masuk kriteria respon positif. Hal ini membuktikan bahwa secara klasikal siswa senang dengan pembelajaran materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi.

Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas ini hanya terfokus pada upaya peningkatan kemampuan menulis karangan deskripsi pada siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau dengan menggunakan teknik imajinasi. Dan peneliti merasa bahwa penelitian yang telah peneliti lakukan ini masih terdapat banyak kekurangan-kekurangan. Di antaranya peneliti belum mampu melaksanakan apersepsi dengan baik, masih ada siswa yang belum memahami karangan deskripsi dengan baik dan ini berdampak ketidaktuntasan mereka dalam

pembelajaran menulis karangan deskripsi. Oleh sebab itu, tidak menutup kemungkinan bila diadakan penelitian baru sehubungan dengan penelitian ini, mendapatkan hasil yang lebih baik daripada hasil penelitian ini. Diharapkan juga teknik imajinasi ini dapat digunakan sebagai salah satu solusi dalam mengatasi kesulitan belajar serta berguna untuk mencapai tujuan yang diharapkan pendidik dalam pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Silberman (2011:195) bahwa teknik imajinasi dapat mengoptimalkan keaktifan dan prestasi belajar siswa.

E. Kesimpulan

Secara umum dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan teknik imajinasi dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau. Hal ini dapat ditunjukkan dari rata-rata nilai tes pratindakan sebesar 61,28, rata-rata nilai tes siklus I sebesar 67,44, dan rata-rata nilai tes siklus II sebesar 70,12. Peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 2,68 dengan persentase 3,97 %. Sedangkan peningkatan ketuntasan belajar sebelum dan setelah melaksanakan tindakan adalah sebesar 12,24 %. Respon siswa dari hasil data angket yang peneliti berikan pada kegiatan siklus II menunjukkan bahwa semua siswa masuk dalam kategori respon positif, dengan perincian 2 siswa masuk dalam kategori baik dan 23 siswa masuk dalam kategori sangat baik dari jumlah siswa sebanyak 25 siswa dengan persentase 100 % siswa masuk dalam kategori respon positif. Hal ini membuktikan bahwa secara klasikal siswa senang dengan

pembelajaran materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggarani, Asih, dkk. 2006. *Mengasah Keterampilan Menulis Ilmiah di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Atmaja, Jati. 2010. *Buku Lengkap Bahasa Indonesia dan Peribahasa*. Jakarta: Pustaka Widyatama.
- Beetlestone, Florence. 2011. *Creative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Dekdikbud. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Egan, Kieran. 2009. *Pengajaran yang Imajinatif*. Jakarta: PT Indeks.
- Gie, The Liang. 2002. *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Bpfe-Yogyakarta.
- Rahayu, Minto. 2009. *Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Grasindo.
- Silberman, Melvin. 2011. *Active Learning*. Bandung: Nusamedia.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Taufik, Imam. 2010. *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Ganeca Exact.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

**Penerapan Model *Prediction, Observation, Explanation* (POE)
untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika
Siswa Kelas X₁ SMA Negeri 8 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2012/2013**

Oleh: Sulistiyono¹ dan Fitria Dewiyanti²
(Email: Suliswae85@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang peningkatan hasil belajar Fisika siswa kelas X₁ SMA Negeri 8 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2012/2013 melalui penerapan model pembelajaran POE. Penelitian ini termasuk ke dalam bentuk penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Subjek penelitian ini sebanyak 27 orang yang merupakan siswa kelas X₁ SMA Negeri 8 Lubuklinggau tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian ini berlangsung dalam tiga siklus pembelajaran. Siklus pertama berlangsung dengan materi kalor dan perubahan suhu dan kegiatan siswa adalah praktikum. Siklus kedua dengan materi kalor dan perubahan wujud dan Siklus ketiga dengan materi perpindahan kalor. Pembelajaran dititik beratkan kepada hasil belajar fisika siswa pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil analisis pada siklus I diperoleh hasil nilai kognitif 61,1 atau 62,96% afektif 77,31 dan psikomotorik 74,74, kemudian pada siklus II diperoleh hasil pada ranah kognitif 68,2 atau 70,32% afektif 78,82 dan psikomotorik 81,21 sedangkan untuk siklus III diperoleh hasil nilai kognitif 71,8 atau 96,47% afektif 81,85 dan psikomotorik 89,55. Berdasarkan hasil analisa tersebut dan hasil pengamatan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, maka model pembelajaran POE dapat meningkatkan hasil belajar Fisika siswa X₁ SMA Negeri 8 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2012/2013.

Kata kunci: model pembelajaran POE, hasil belajar siswa.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Fisika sebagai salah satu komponen pendidikan, memegang peranan yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Menurut suparna (2003:201), peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang terintegrasi dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia karena peranan pendidikan dan tingkat perkembangan manusia merupakan faktor yang dominan terhadap kemampuan manusia untuk menghadapi masalah kehidupan sehari-hari. Upaya peningkatan mutu pendidikan melalui berbagai usaha pembangunan pendidikan yang lebih berkualitas, antara lain melalui pengembangan dan perbaikan kurikulum, sistem evaluasi, perbaikan sarana pendidikan, pengembangan dan pengadaan materi ajar, serta pelatihan bagi guru.

Fisika sangat besar pengaruhnya bagi perkembangan teknologi yang dipakai manusia dalam rangka meningkatkan kesejahteraan hidup. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa perkembangan ilmu teknologi akan sesuai dengan perkembangan ilmu fisika. Proses belajar mengajar fisika disekolah perlu selalu ditingkatkan agar kualitas pembelajaran selalu terjaga dan dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat menekankan pada aktivitas belajar siswa, di mana siswa diberikan dengan sederet kegiatan penyelidikan terkait dengan materi yang akan dipelajarinya. Dengan dilibatkannya siswa dalam proses kegiatan pembelajaran, diharapkan siswa dapat membangun konsep-konsep fisika berdasarkan pengetahuan awal mereka dan gejala-gejala yang mereka amati.

^{1&2} Dosen Program Studi Pendidikan Fisika STKIP PGRI Lubuklinggau

Untuk dapat meningkatkan hasil belajar fisika siswa diperlukan suatu metode pembelajaran yang tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan kognitif tetapi juga kemampuan afektif dan psikomotorik, sehingga membuat fisika menjadi pelajaran yang tidak membosankan bagi siswa. Salah satu model pembelajaran yang menggabungkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa adalah model pembelajaran POE (*Prediction, Observation and Explanation*). Membuat prediksi/dugaan (*prediction*), observasi (*observation*), dan menjelaskan (*explanation*) merupakan langkah-langkah utama dalam metode ilmiah untuk mempelajari faktor-faktor yang berpengaruh terhadap suatu gejala fisis.

Dalam model pembelajaran POE langkah awal yang harus dilakukan adalah kemampuan memprediksi dikenal sebagai kemampuan untuk menyusun hipotesis (jawaban sementara). Setelah itu, guru menuliskan apa yang diprediksi siswa. Guru menanyakan kepada siswa “Mengapa demikian?” Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut guru mengajak siswa melakukan kegiatan observasi, yaitu melakukan serangkaian pengamatan melalui percobaan. Guru membimbing siswa melakukan kegiatan percobaan dan menggunakan data yang dihasilkan untuk disimpulkan. Kesimpulan yang diperoleh kemudian dicocokkan dengan prediksi yang diberikan siswa. Apabila tepat, maka siswa akan semakin yakin dengan konsep fisika yang mereka kuasai. Namun apabila prediksi siswa tidak tepat, maka guru akan membantu

siswa menemukan penjelasan. Dengan demikian siswa dapat memperbaiki kesalahan konsep fisika dalam diri mereka.

B. Landasan Teori

1. Pembelajaran Fisika

Pada proses belajar-mengajar fisika secara konvensional, yang hanya mengandalkan pada olah pikir (*minds-on*), yang berarti memperlakukan fisika sebagai kumpulan pengetahuan (*a body of knowledge*), siswa hanya cenderung menguasai konsep-konsep fisika dengan sedikit bahkan tanpa diperolehnya keterampilan proses. Hal ini berbeda jika proses belajar-mengajar dilakukan melalui kegiatan praktik (*practical work*) sehingga siswa tidak hanya melakukan olah pikir (*mids-on*), tetapi juga olah tangan (*hands-on*) (Prasetyo, 2004:127).

Pembelajaran fisika mestinya selalu menggunakan dasar metode ilmiah. Suatu metode yang pada awalnya dimulai dengan adanya fakta yang menarik perhatian sehingga memunculkan adanya masalah. Dalam struktur pembelajaran fisika, mestinya juga selalu diawali dengan fakta yang didapat dari pengalaman sehari-hari, percobaan fisika, simulasi, media pandang dengar, model, gambar, buku atau job fisika (Supriyadi, 2006:57).

2. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa yang diharapkan adalah kemampuan lulusan yang utuh yang mencakup kemampuan kognitif, psikomotor, dan afektif atau perilaku. Berikut akan dipaparkan taksonomi hasil belajar menurut

Bloom. Bloom membagi hasil belajar (kompetensi) siswa ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif. Adapun Gagne mengklasifikasi hasil belajar menjadi 5 kategori, yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Menurut Bloom, hasil belajar berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, dan strategi kognitif termasuk ranah kognitif (Ibrahim, 2005: 8).

3. Model Pembelajaran POE

Menurut Paul (2007:102), POE adalah singkatan dari *prediction, observation, and explanation*. Pembelajaran dengan model POE menggunakan tiga langkah utama dari metode ilmiah, yaitu: (1) *prediction* atau membuat prediksi, (2) *observation* yaitu melakukan pengamatan mengenai apa yang terjadi, (3) *explanation* yaitu memberikan penjelasan.

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan *Classroom Action Research* (CAR) atau dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini difokuskan pada upaya untuk mengubah kondisi nyata sekarang ke arah kondisi yang diharapkan (*improvement oriented*). PTK ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar fisika siswa kelas X₁ SMA Negeri 8 Lubuklinggau, baik hasil belajar kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan menggunakan model pembelajaran POE. Model Penelitian yang digunakan dalam Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc Taggart,

yang meliputi melaksanakan perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), serta refleksi (*reflecting*).

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman peningkatan hasil belajar siswa ditinjau dari aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X₁, dari 27 siswa dikelas X₁ SMA Negeri 8 Lubuklinggau sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang terdiri dari beberapa siklus. Adapun dalam pelaksanaannya, penelitian ini terdiri dari tiga siklus. Dalam pelaksanaan tindakan setiap siklus, perbaikan yang dilakukan adalah saat proses pembelajaran.

Pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran POE. Dalam pembelajaran menggunakan model POE ini, peneliti menggunakan metode eksperimen (praktikum) dalam penyampaian materi, materi pelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah kalor. Materi pokok bahasan kalor dalam penelitian ini meliputi: kalor dan perubahan suhu, kalor dan perubahan wujud, dan perpindahan kalor. Pada tindakan siklus I, topik yang digunakan adalah kalor dan perubahan suhu. Topik materi pada siklus II adalah kalor dan perubahan wujud serta pada siklus ke III materi yang diajarkan adalah perpindahan kalor. Dalam penyampaian materi setiap topik bahasan, guru mengacu pada standar

kompetensi dasar dan standar kompetensi sesuai kurikulum.

a. Hasil Belajar Aspek Kognitif

Keberhasilan produk pada setiap pembelajaran dapat dilihat pada aspek kognitif setiap tindakan yang telah dilakukan, dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam setiap siklusnya. Hasil belajar ini menunjukkan kemampuan siswa dalam menguasai konsep fisika yang telah dipelajari dengan menggunakan model pembelajaran POE. Rangkuman pencapaian data hasil belajar siswa dari pembelajaran dengan penerapan model POE yang dilaksanakan dalam 3 siklus terdapat pada tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif Siswa

No.	Pelaksanaan	Mencapai KKM	Persentase
1	Kondisi awal	7	26,5 %
2	Siklus 1	16	62,96%
3	Siklus 2	19	70,32%
4	Siklus 3	26	96,47 %

2. Hasil Belajar Aspek Psikomotorik

Salah satu keberhasilan proses dalam pembelajaran dilihat dari aspek psikomotornya. Keberhasilan pembelajaran pada aspek ini dapat dilihat dari munculnya keterampilan psikomotorik siswa yang terlihat saat melakukan percobaan. Dari pengamatan didapatkan data hasil penilaian psikomotorik pada saat pembelajaran berlangsung. Adapun rekaman keterampilan psikomotorik siswa yang muncul selama praktikum dari siklus I, II dan III dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Psikomotorik Siswa

Siklus	Penilaian Aspek Psikomotorik Siswa
I	74,73
II	81,21
III	89,55

3. Hasil Belajar Aspek Afektif (Sikap Siswa)

Pada setiap diberi tindakan aspek afektif (sikap siswa) selalu diamati dan dinilai oleh observer dalam tiap siklusnya sesuai dengan lembar penilaian aspek afektif yang telah disediakan. Adapun rekaman aspek afektif siswa yang muncul selama pembelajaran dari siklus I, II dan III dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Afektif Siswa

Siklus	Penilaian Aspek Afektif Siswa
I	77,31
II	78,82
III	81,85

2. Pembahasan

Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 61,1 dan siswa yang mencapai KKM 16 dari 27 siswa atau 62,96%, ini menunjukkan bahwa sudah ada peningkatan bila dibandingkan dengan kondisi awal namun belum mencapai seperti yang diharapkan, hal ini disebabkan karena pada proses pembelajaran siswa baru pertama kalinya menggunakan model pembelajaran POE. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 68,2 dan siswa yang mencapai KKM sebanyak 19 siswa dari 27 siswa atau sekitar 70,32%. Hal ini belum mencapai target indikator keberhasilan yang telah ditetapkan karena dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan ini indikator keberhasilan yang ditetapkan adalah > 75% siswa mencapai KKM. Akan tetapi, dalam pelaksanaan sudah terjadi peningkatan bila dibandingkan dengan siklus I. Belum tercapainya target yang ditetapkan pada siklus II ini karena masih ada siswa yang kurang termotivasi untuk

melaksanakan eksperimen atau kerja laboratorium, pada siklus III diperoleh nilai rata-rata 71,8 siswa yang mencapai KKM 26 siswa dari 27 siswa yang ada atau 96,47% pada siklus ke III ini sudah mencapai target yang ditetapkan yaitu siswa yang mencapai KKM > 75%.

Peningkatan keterampilan psikomotorik siswa dari siklus I sampai siklus III. Pada tindakan siklus I, kegiatan percobaan yang dilakukan oleh siswa belum maksimal siswa masih canggung dalam melakukan percobaan karena siswa belum terbiasa dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Guru masih membimbing siswa dalam melakukan percobaan, kemandirian siswa dalam melakukan percobaan masih rendah.

Pada siklus ke II siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model POE berjalan dengan lancar karena siswa sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran menggunakan model POE melakukan kegiatan percobaan dengan sungguh-sungguh dalam melakukan kegiatan praktikum, hal ini terlihat dari analisis data observasi psikomotorik siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Selanjutnya pada siklus ke III berdasarkan hasil observasi psikomotorik siswa yang telah dianalisis mengalami peningkatan yang sangat baik dibandingkan siklus I dan II dari ke tujuh indikator aspek psikomotorik siswa yang diamati hasil akhir pada siklus ke III masuk dalam kategori sangat baik

Berdasarkan data hasil penelitian observasi afektif yang telah dianalisis didapatkan nilai rata-rata aspek afektif siswa

kelas X₁ pada siklus I adalah 77,31. Pada siklus II nilai rata-rata aspek afektifnya adalah 78,82, dan pada siklus ke III nilainya 81,85. Berdasarkan hasil tersebut penilaian afektif untuk hasil belajar siswa termasuk dalam kategori baik, nilai rata-rata afektif siswa mengalami peningkatan tiap siklusnya artinya secara keseluruhan siswa mempunyai sikap yang baik saat pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran POE dapat meningkatkan hasil belajar fisika siswa khususnya dalam aspek afektif.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran POE dapat meningkatkan hasil belajar Fisika siswa aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa kelas X₁ SMA Negeri 8 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2012/2013. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil belajar siswa aspek kognitif rata-rata mendapatkan nilai 71,8 atau 96,47% hal ini telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan sebesar 68. Dari aspek afektif rata-rata skor yang diperoleh sebesar 79,32% masuk dalam kategori baik sedangkan aspek psikomotorik siswa sebesar 81,83 masuk dalam kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Paul, Suparno. 2007. *Model Pembelajaran Fisika*. Yogyakarta: Universitas Sananta Darma Pers.
- Prasetyo, Zuhdan K. 2004. *Kapita Selekta Pembelajaran Fisika*. Jakarta: Pusat Penerbit Universitas Terbuka.
- Suparna. 2003. *Pengantar Dasar-dasar Kependidikan*. Surabaya: Usaha nasional.
- Supriyadi. 2006. *Kajian Manajemen dan Teknologi Pembelajaran IPA Fisika*. Yogyakarta: FMIPA UNY.

**Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*
Pada Pembelajaran Matematika
Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2013/2014**

Oleh: Aris Nupan¹ dan Anna Fauziah²
(*annafauziah21@yahoo.com*)

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar Matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau tahun pelajaran 2013/2014 setelah diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*. Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu yaitu eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembandingan. Populasinya siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau yang berjumlah 237 siswa dan sebagai sampel kelas VII₃ berjumlah 39 siswa dengan teknik pengambilan sampel secara acak (*random sampling*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dari hasil perhitungan *uji-t, post test* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,57 > 1,69$, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau tahun pelajaran 2013/2014 setelah diterapkan Model *Teams Games Tournaments* secara signifikan tuntas. Rata-rata hasil belajar siswa sebesar 79,97 dengan persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 82%.

Kata kunci : *Teams Games Tournament*, hasil belajar, pembelajaran Matematika.

A. Pendahuluan

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 dan bertanggung jawab (Trianto, 2011: 1). Undang-undang No.20 tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan dirinya yang diperlukan oleh masyarakat, bangsa, dan negara.

Namun dalam prosesnya, seringkali pendidikan pembelajaran di sekolah

menemukan permasalahan dalam belajar khususnya pelajaran Matematika. Padahal tujuan diadakannya pelajaran Matematika di sekolah, antara lain untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama (Ibrahim & Suparni, 2012:35). Akan tetapi, kenyataan yang ada menunjukkan bahwa hingga saat ini hasil belajar Matematika belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Terdapat banyak faktor yang menyebabkan belum tercapainya hasil belajar siswa sesuai yang diharapkan. Slameto (2003:54) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu (internal), misalnya intelegensi, perhatian, minat, bakat, dan motivasi. Sedangkan faktor yang ada di luar individu (*ekstern*) salah satunya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Lubuklinggau

² Dosen Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Lubuklinggau

Berkenaan dengan hal itu, diperlukan perhatian dan perbaikan dalam proses pembelajaran Matematika di sekolah melalui pemilihan metode yang tepat untuk meningkatkan peran aktif siswa dalam belajar sehingga bermuara pada keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan keterangan yang diperoleh peneliti di SMP Negeri 7 Lubuklinggau menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang di tetapkan sekolah tersebut yaitu 75. Hal ini terlihat dari nilai ulangan harian Matematika pada semester ganjil di kelas VII yang berjumlah 237 siswa, sebanyak 105 siswa (44,30%) yang mencapai KKM dan 132 siswa (55,70%) yang belum mencapai KKM yang berarti siswa tersebut belum tuntas dan rata-rata nilai siswa sebesar 69.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 7 Lubuklinggau, ternyata guru dalam proses pembelajaran masih sering menerapkan pembelajaran konvensional, peneliti menduga hal ini berpengaruh pada semangat belajar siswa yang bermuara pada hasil belajar siswa yang rendah. Untuk mengantisipasi hal tersebut, perlu digunakan sebuah model kooperatif, yang diharapkan dapat membangkitkan semangat siswa untuk selalu aktif dan kreatif dalam belajar di kelas, khususnya pada pelajaran Matematika, serta guru juga harus mampu membuat siswa tertarik dalam belajar Matematika, sehingga dapat menciptakan kondisi belajar yang bisa membangun pemahaman, motivasi, serta pengetahuan

siswa dalam belajarnya. Maka dalam menciptakan kondisi belajar tersebut dapat digunakan suatu model pembelajaran, salah satunya adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.

Model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa dengan membentuk kelompok kecil yang beranggotakan 4-6 siswa. Dimana siswa akan berlomba-lomba dalam mengumpulkan skor tiap individu untuk kelompoknya. Menurut informasi yang penulis dapat dari salah satu guru matematika di SMP Negeri 7 Lubuklinggau, bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* ini belum pernah diterapkan di SMP Negeri 7 Lubuklinggau.

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar Matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau tahun pelajaran 2013/2014 setelah diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*. Kemudian, dengan adanya penelitian ini, manfaat yang diharapkan yaitu: (1) Siswa, dapat meningkatkan hasil belajarnya, menumbuhkan semangat dan percaya diri siswa serta dapat meningkatkan keaktifan dan kerja sama antar sesama sehingga proses pembelajaran terpusat pada siswa, (2) Guru, sebagai bahan pertimbangan guru mata pelajaran Matematika untuk dapat menerapkan model pembelajaran yang bervariasi yaitu dengan model pembelajaran *TGT* dalam upaya untuk peningkatan hasil belajar Matematika siswa, (3) Sekolah,

sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*, (4) Peneliti diharapkan agar penggunaan model dan materi dalam skripsi ini dapat dijadikan sebagai pembelajaran yang bermanfaat bagi si peneliti, dan seluruh calon guru dalam meningkatkan hasil belajar Matematika.

B. Landasan Teori

Hamalik (2007:61) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah upaya untuk mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik. Kemudian, pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* menurut Slavin (2008:163) merupakan pembelajaran menggunakan turnamen akademik dan kuis-kuis, serta skor kemajuan individu dengan kegiatan siswa berlomba sebagai wakil tim dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara. Riyanto (2012:270) menambahkan tipe ini sebenarnya hampir sama seperti STAD, hanya saja dilakukan modifikasi evaluasi dilakukan menggunakan turnamen dan fungsi turnamen untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.

Huda (2011:117) mengemukakan bahwa setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dengan demikian, masing-masing kelompok memiliki komposisi anggota yang *comparable* (sebanding). Setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama

anggota-anggota lain, lalu mereka di uji melalui game akademik dan mendapatkan nilai (skor). Setelah itu, nilai yang mereka peroleh akan menentukan skor kelompok mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat, Slavin (2008:166), Trianto (2011:84-84), Taniredja (2011:70) adapun langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*, yaitu: (1) Guru mengawali pembelajaran dengan memberitahukan kepada siswa bahwa akan dilakukannya pembelajaran *Teams Games Tournaments*, dilanjutkan dengan memberikan materi pelajaran sesuai dengan yang direncanakan yakni segi empat. (2) Guru menyiapkan kartu bernomor untuk digunakan sebagai nomor urut posisi duduk peserta turnamen. (3) Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang tiap kelompoknya secara heterogen. (3) Guru bersama siswa menyusun meja tim, serta melaksanakan turnamen dengan prosedur permainan (*Games*). (4) Guru menempatkan siswa ke meja turnamen yang telah disusun dan setiap meja turnamen di isi oleh perwakilan kelompok. (5) Kemudian turnamen dimulai, peserta yang berada di meja turnamen I diberi kesempatan pertama untuk mencabut kartu bernomor hal ini dilakukan untuk menentukan pembaca (peserta yang mendapat nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang 1, penantang 2 dan seterusnya sesuai banyaknya anggota dalam turnamen. (6) Setelah itu, pembaca mengambil kartu bernomor kembali, mencari pertanyaan pada lembar permainan (soal) sesuai dengan nomor kartu bernomor yang

didapat, lalu membaca pertanyaan dengan suara lantang dan mencoba menjawabnya dengan waktu yang ditentukan (misalnya 3 menit). Kemudian, jawaban pembaca di periksa. Jika jawabannya benar maka pembaca akan mendapatkan skor yang ditentukan oleh guru/peneliti sesuai hasil jawaban pembaca dan kartu bernomor tadi disimpan sebagai bukti skor, namun jika jawaban salah maka kartu dikembalikan dan tidak mendapatkan skor. (7) Jika penantang 1, penantang 2 dan lainnya memiliki jawaban yang berbeda, maka dapat mengajukan jawaban secara bergantian. Jika jawaban penantang salah maka dikenakan denda dengan mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada). Selanjutnya, siswa berganti posisi (urutan) dengan prosedur yang sama (dengan memperhatikan waktu). (8) Siswa yang memperoleh skor tinggi pada mejanya akan naik/berpindah pada meja yang lebih tinggi (contoh dari meja V ke meja IV). Begitu juga sebaliknya siswa yang memperoleh skor rendah akan turun/berpindah ke meja yang lebih rendah (contoh dari meja I ke II). Aturan ini berlaku jika semua meja turnamen telah dipertandingkan. (9) Setelah turnamen selesai, guru menghitung dan mengurutkan skor individu dari turnamen yang diadakan, dari skor yang tertinggi hingga skor terendah pada tiap meja turnamen.

Peserta yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan poin 60, peserta yang mendapatkan skor tertinggi kedua mendapatkan poin 55, sedangkan peserta yang mendapatkan skor tertinggi ketiga

mendapatkan poin 50 sampai dengan peserta yang mendapatkan skor paling terendah akan mendapatkan poin 25 dan ini disesuaikan dengan banyaknya anggota tiap meja turnamen. (10) Poin individu yang mereka dapatkan pada turnamen tersebut dinamakan poin turnamen dan poin-poin tersebut akan diakumulasikan dengan poin individu pada anggota kelompok mereka masing-masing yang telah mereka dapatkan, lalu hasil akumulasi poin tersebut dibagi sesuai dengan banyaknya anggota pada kelompoknya sehingga akan menghasilkan skor kelompok. (11) Setelah skor kelompok didapatkan, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang telah berhasil mencapai skor kelompok sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Adapun tabel kriteria penghargaan yang disarankan oleh Slavin (2008:166) dapat dilihat pada tabel 1 berikut

Tabel 1. Kriteria Penghargaan Tim

Kriteria (Rata-rata Tim)	Penghargaan)
30 – 40	Tim baik
40 – 45	Tim Sangat Baik
45 – ke atas	Tim Super

C. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu, karena melakukannya dengan cara mengambil sampel secara acak dari populasi dan eksperimennya dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding (hanya satu kelas). Desain penelitian yang digunakan adalah desain *Pre-test and Post-test Group* yakni sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 237 siswa dan terdiri dari 6 kelas. Sampel yang dijadikan sebagai subyek penelitian diambil satu kelas yaitu siswa kelas VII₃ dengan jumlah siswa sebanyak 39 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *Simple Random Sampling*.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah tes. Tes diadakan sebanyak dua kali, yaitu *Pre-test* dan *Post-test*. Tes ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar matematika setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*. Tes yang digunakan berbentuk essay dengan jumlah 6 soal yang dapat dipakai, dengan materi tentang segi empat.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Hasil belajar Matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2013/2014 setelah diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* secara signifikan tuntas.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran ini dilaksanakan sebanyak lima kali pertemuan dengan rincian satu kali *pre-test* pada awal penelitian, tiga kali proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*, dan satu kali *post-test* diakhir pembelajaran. Dilakukannya *pre-test* bertujuan untuk mengetahui

kemampuan awal siswa pada materi segi empat sebelum diberikan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*, sedangkan dilakukannya *post-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.

a. Data Hasil *Pre-Test* dan *Post-test*

Pemberian *pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan pembelajaran matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*. Sedangkan pemberian *post-test* dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar siswa setelah mendapat perlakuan. Berdasarkan hasil perhitungan perolehan rekapitulasi data *pre-test* dan *posttest* siswa secara deskriptif kemampuan awal siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau sebelum pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* masih rendah (belum tuntas), karena belum ada siswa yang tuntas, dengan rata-rata nilai sebesar 8,87, sedangkan KKM yaitu 75. Sedangkan rata-rata nilai matematika (\bar{x}) hasil *post-test* adalah 79,97 dan simpangan baku (s) adalah 8,67. Siswa yang mendapat nilai ≥ 75 atau mencapai KKM dalam penelitian ini 32 siswa (82%) dan nilai yang belum mencapai KKM 7 siswa (18%). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan akhir belajar siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau setelah dilakukan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* baik.

b. Pengujian Hipotesis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat yaitu uji normalitas. Uji normalitas data ini bertujuan untuk melihat apakah data hasil tes siswa berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui kenormalan data, digunakan uji normalitas dengan uji kesesuaian chi-kuadrat (χ^2). Ketentuan mengenai uji normalitas data dengan taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$, jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka masing-masing data berdistribusi normal. Untuk mengetahui hasil uji normalitas data *post-test* dapat dilihat pada tabel 3, berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data *Post-test*

Data	χ^2_{hitung}	Dk	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
<i>Post-Test</i>	3,4095	5	11,070	Normal

Berdasarkan tabel 2, dapat diinformasikan bahwa $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Hal ini berarti kelompok tes akhir berdistribusi normal. Oleh karena data berdistribusi normal maka pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t. Berikut hasil rekapitulasi perhitungan uji t terhadap data *post-test*.

Tabel 3. Hasil Uji-t Data Nilai *Post-test*

Data	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
<i>Post-Test</i>	3,57	1,69	H_0 ditolak, H_a diterima

Berdasarkan tabel 3 tersebut diperoleh informasi bahwa $t_{hitung} = 3,57$. Selanjutnya nilai t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} pada daftar distribusi t dengan derajat kebebasan (dk) = $n - 1 = 39 -$

$1 = 38$, $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{tabel} = 1,69$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,57 > 1,69$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima kebenarannya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau tahun pelajaran 2013/2014 setelah diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* secara signifikan tuntas.

2. Pembahasan

Berdasarkan perolehan nilai siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*, diketahui terdapat peningkatan hasil belajar. Pada data *pretest*, diperoleh rata-rata nilai sebesar 8, 87 dan tidak ada satu siswa pun yang tuntas. Sedangkan pada data *post-test*, rata-rata nilai siswa sebesar 79,97 dengan 32 orang tuntas (82%). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 71,10 dan rata-rata siswa telah mencapai nilai KKM (tuntas). Hasil pengujian hipotesis juga menunjukkan hasil yang baik setelah diterapkannya model *Teams games Tournament* ini dengan nilai t_{hitung} sebesar 3,57 yang lebih besar dari t_{tabel} 1,67. Dengan demikian, hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* sudah tuntas.

Hasil penelitian ini didukung oleh pernyataan Hamalik (2007:61) yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah upaya untuk mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi

peserta didiknya, dimana pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* ini telah membuat suasana belajar menjadi berbeda dan lebih menyenangkan karena adanya *game* dan turnamen. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar dan memunculkan rasa percaya diri untuk mengeluarkan pendapatnya. Siswa terbantu untuk lebih memahami materi yang diberikan oleh guru karena terpacu untuk menyelesaikan soal-soal matematika.

Penghargaan atas keberhasilan tim atau kelompok yang ada di pembelajaran *Teams Games Tournament* ini juga dimungkinkan telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena Slavin (2008 :165) menyebutkan bahwa penting penghargaan kelompok atau tim diberikan dengan cara-cara yang bervariasi dan bermanfaat. Semakin banyak siswa yang mendapatkan penghargaan akan dapat memberikan umpan balik yang positif dari siswa tersebut.

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau tahun pelajaran 2013/2014 setelah diterapkan Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* secara signifikan tuntas. Rata-rata hasil belajar siswa sebesar 79,97 dan persentase jumlah siswa yang tuntas mencapai 82 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, O. 2007. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung : Rosda Karya.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim dan Suparni. 2012. *Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta. SUKA-Press.
- Riyanto, Yatim. 2012. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Taniredja, Tukiran. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Efektivitas Model Pembelajaran *Co-Op Co-Op* terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-unsur Intrinsik Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Lubuklinggau

Oleh: R.A. Fadillah Novrianti¹ dan Tri Astuti²
(Email: Fadilah.RA@yahoo.co.id dan astutitri7@gmail.com)

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas model *Co-op Co-op* dalam meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuklinggau. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *pre-test and post-test group*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X.3 sebanyak 38 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes sebagai data utama dan nontes. Teknik tes berupa tes esai dan teknik nontes menggunakan wawancara. Teknik analisis data dimulai dari mencari simpangan baku, uji normalitas, dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara signifikan model *Co-op Co-op* efektif dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuklinggau. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji statistik yakni uji "t" diketahui $t_0 = 6,74$ lebih besar dari t_t baik pada taraf signifikansi 1% (2,64) maupun 5% (2,02).

Kata kunci: efektivitas, model *Co-op Co-op*, kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerpen.

A. Pendahuluan

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang penting karena termasuk salah satu mata pelajaran yang diujikan secara nasional, sehingga diperlukan perhatian yang lebih intensif dari guru yang mengajarkannya. Dalam pelajaran tersebut ada dua aspek yang menjadi perhatian, yaitu segi kebahasaan dan kesusastraan. Aspek-aspek tersebut merupakan satu kesatuan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Jika dilihat lebih mendalam mengenai kedua unsur tersebut, kata kebahasaan berasal dari kata bahasa yang memiliki arti "suatu sistem lambang berupa bunyi, bersifat *arbitrer* digunakan oleh suatu masyarakat tutur untuk bekerja sama, berinteraksi dan mengidentifikasikan diri" (Chaer, 2006:1). Sedangkan kesusastraan secara umum dapat berarti karya tulis mengenai sesuatu yang

dapat menggambarkan sesuatu peristiwa atau cerita (Chaer, 2006:2).

Sastra memiliki perbedaan dengan tulisan yang bersifat ilmiah. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari ciri keunggulan seperti keaslian, keindahan, dalam isi, dan ungkapan (Darminta, 2008:133). Pengertian tersebut menggambarkan bahwa karya sastra merupakan gambaran kehidupan yang merupakan hasil pengamatan sastrawan atas kehidupan.

Bentuk karya sastra dapat dibagi menjadi dua yaitu prosa dan puisi. Prosa adalah kiasan atau cerita yang dibawakan oleh pelaku-pelaku tertentu dengan pemeranan, latar, tahapan, dan rangkaian cerita tertentu yang bertolak dari hasil imajinasi pengarangnya sehingga menjadi suatu cerita, salah satunya adalah cerpen, sedangkan puisi adalah pendramaan pengalaman yang bersifat

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Lubuklinggau

² Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Lubuklinggau

penafsiran dalam bahasa yang berirama (Nurgiyantoro, 2011:1).

Berbicara tentang salah satu bentuk prosa yaitu cerpen menurut Poe (dalam Nurgiyantoro, 2011:1), cerpen merupakan cerita yang dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam. Cerpen juga merupakan jenis sastra yang digemari oleh masyarakat. Cerpen adalah karya fiksi, maka proses pengajaran pun mengikuti kaidah-kaidah fiksi (Darma: 2008:17).

Endraswara (2005:155) mengemukakan bahwa ”orientasi pengajaran cerpen tidak jauh berbeda dengan pengajaran fiksi pada umumnya”, sedangkan menurut Hutagalung dan Rosidi (dalam Endaswara, 2005:155), hendaknya ke arah apresiasi karena akan memberikan kesempatan kapan subjek didik langsung berkenalan dengan karya sastra.

Dalam dunia pendidikan, sastra cerita tidak saja bermanfaat menumbuhkan apresiasi siswa, namun yang lebih penting mengembangkan daya imajinasinya. Oleh sebab itu, cerita berada pada posisi pertama dalam pendidikan. Pada umumnya siswa cenderung menyukai dan menikmati cerita baik dari segi ide, imajinasi maupun peristiwa-peristiwa. Jika hal ini dapat dilakukan dengan baik, maka cerita tersebut akan menjadi bagian dari seni yang disukai siswa (Majid, 2001:3).

Sebuah cerpen di dalamnya mempunyai unsur-unsur pembentuk cerita sehingga membentuk sebuah cerita yang baik. Untuk mengetahui unsur-unsur yang ada dalam sebuah cerpen, maka diperlukan kemampuan

untuk mengidentifikasi unsur-unsur yang ada dalam cerpen. Pembelajaran tentang mengidentifikasi unsur intrinsik dalam cerpen tidak lain mempelajari apa yang ada dalam cerpen tersebut.

Unsur-unsur cerpen yang diidentifikasi meliputi unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Akan tetapi, dalam penelitian ini hanya akan membahas mengenai unsur intrinsik berupa tema, alur cerita (*plot*), latar belakang (*setting*), tokoh dan penokohan, sudut pandang (*point of view*), gaya bahasa, dan amanat.

Secara umum dan kebiasaan yang dilakukan selama ini dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerpen, siswa hanya terfokus pada apa yang diberikan oleh guru atau dapat dikatakan pembelajaran masih bersifat *teacher centered*, bukan berpusat pada keaktifan siswa. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan yang ditentukan, sehingga siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan. Oleh karenanya, diperlukann strategi yang tepat untuk memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Untuk mencapai kemampuan yang diharapkan pada siswa dalam menentukan unsur intrinsik dalam cerpen, ketepatan dalam memilih dan menerapkan metode atau model pembelajaran yang efektif diperlukan. Metode mengajar atau model pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan dan menampilkan fakta atau kejadian sesungguhnya dalam bentuk gambar objek melalui penjelasan yang dipakai oleh guru. Model pembelajaran diperlukan

guru sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan pesan dalam materi pelajaran agar lebih konkrit dan memperjelas ide siswa untuk mengilustrasikan materi sehingga lebih dipahami oleh siswa (Trianto, 2009:17).

Seorang guru tentunya akan senantiasa memperhatikan cara mengajarnya dengan jalan mengevaluasi setelah pembelajaran. Secara umum dapat dikatakan bahwa metode pengajaran dibagi menjadi dua, yaitu model konvensional dan model modern yang sering disebut metode pembelajaran inovatif. Model pembelajaran seperti ini salah satu di antaranya adalah model pembelajaran *Co-op Co-op*.

Penerapan model pembelajaran *Co-op Co-op* merupakan perencanaan pengaturan kelas yang umum dengan siswa bekerja dalam kelompok kecil menggunakan pertanyaan kooperatif, diskusi kelompok, serta perencanaan (Slavin, 2011:229). Model pembelajaran ini diyakini sangat efektif karena model pembelajaran ini menekankan pada kegiatan pembelajaran pada keaktifan siswa untuk berkreasi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, dengan harapan setiap siswa dapat menentukan unsur intrinsik dalam cerpen menurut kemampuannya sendiri.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan Model pembelajaran *Co-op Co-op* dalam meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuklinggau.

B. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran *Co-op Co-op*

Slavin (2011:229) menyimpulkan bahwa *co-op co-op* adalah sebuah bentuk *group investigation* yang cukup familiar. Dalam metode *group investigation* ini, para siswa dibebaskan membentuk kelompoknya yang terdiri dari dua sampai enam orang anggota. Kemudian, kelompok ini memilih topik-topik dari unit yang telah dipelajari oleh seluruh kelas, topik-topik ini menjadi tugas-tugas pribadi, dan melakukan kegiatan yang diperlukan untuk mempersiapkan laporan kelompok. Setiap kelompok lalu mempresentasikan dan menampilkan penemuan mereka di hadapan seluruh kelas.

Slavin (2005:229-235) menyatakan bahwa untuk meningkatkan kesuksesan dari metode ini, ada sembilan langkah yang sangat spesifik antara lain, sebagai berikut: 1) diskusi kelas berpusat pada siswa, 2) menyeleksi tim pembelajaran siswa dan pembentukan tim, 3) seleksi topik tim, 4) pemilihan topik kecil, 5) persiapan topik kecil, 6) presentasi topik kecil, 7) persiapan presentasi tim, 8) presentasi tim, dan 9) evaluasi.

2. Pengertian Identifikasi

Mengidentifikasi adalah kegiatan dalam menentukan identitas (orang, benda dan sebagainya) (Depdiknas, 2007:365). Dalam hal ini kata mengidentifikasi dimaksudkan untuk menentukan sesuatu yang berkaitan dengan unsur-unsur yang ada dalam Cerpen. Adapun yang dimaksud dengan kemampuan mengidentifikasi unsur instrinsik pada Cerpen adalah kecakapan atau

kesanggupan seseorang dalam menentukan unsur yang ada dalam Cerpen tersebut.

3. Pengertian Cerpen

Cerpen adalah "cerita pendek yang habis dibaca dalam satu kali duduk" (Sudarman, 2008:265). Selanjutnya Wiyanto (2005:77) juga mengungkapkan bahwa "cerpen adalah cerita yang hanya menceritakan satu peristiwa dari keseluruhan kehidupan pelakunya". Cerpen adalah cerita (kepada); memuat cerita; mengatakan (memberitahu) sesuatu kepada orang lain dalam waktu yang tidak terlalu panjang hanya sekitar setengah jam atau dua jam" (Daryanto, 1998:131). Selanjutnya, Hoerip (dalam Nurgiyantoro, 2005:44) menyatakan bahwa cerpen adalah "karakter yang dijabarkan lewat rentetan kejadian-kejadian itu sendiri satu persatu". Dari pendapat di atas, dapat penulis simpulkan bahwa cerpen adalah cerita yang hanya menceritakan satu peristiwa dari keseluruhan kehidupan pelaku dan habis dibaca dalam sekali duduk.

4. Unsur-unsur Intrinsik dalam Cerpen

Sudarman (2008:270) menyatakan bahwa unsur-unsur cerpen terdiri dari "tema, alur cerita (*plot*), latar belakang (*setting*), sudut pandang (*point of view*), dan gaya bahasa.

a. Tema

Tema merupakan ide sentral dari suatu cerita, tema biasanya berisi tentang pokok-pokok pikiran yang akan diangkat di dalam suatu karangan (Sudarman, 2008:270). Tema adalah ide atau gagasan atau permasalahan yang mendasari suatu cerita yang merupakan

titik tolak pengarang dalam menyusun cerita atau karya sastra.

b. Alur Cerita (*Plot*)

Alur dalam Cerpen atau dalam karya fiksi pada umumnya adalah "rangkaiannya cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita" (Aminuddin, 2004:83).

c. Latar Belakang (*Setting*)

Sudarman (2008:272) menyatakan bahwa latar (*setting*) merupakan tempat, waktu, dan suasana dalam suatu cerita. Latar dalam sebuah cerita bukan hanya sebagai latar kejadian atau *background*, tetapi juga berkaitan dengan situasi atau kondisi peristiwa yang sedang terjadi. latar (*setting*) adalah segala keterangan, petunjuk, pengacuan yang berkaitan dengan tempat, waktu, dan suasana terjadinya peristiwa dalam cerita.

d. Tokoh dan Penokohan

Tokoh cerita (*character*), menurut Abrams (dalam Nurgiantoro, 2005:165), adalah "orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif. Atau drama oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Tokoh dan penokohan merupakan karakter tokoh yang ada dalam suatu cerita yang menjalani peristiwa.

e. Sudut Pandang (*Point of View*)

Sudut pandang (*point of view*) adalah "sudut pandang yang diambil pengarang untuk melihat suatu kejadian" (Sudarman,

2008:277). Selain itu, Nurgiyantoro (2005:248) juga menyebutkan bahwa "sudut pandang pada hakikatnya merupakan strategi, Model, dan siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan ceritanya". Dari pendapat di atas dapat dipahami bahwa sudut pandang merupakan pandangan yang diberikan oleh seorang pengarang terhadap kejadian yang ada dalam cerita tersebut.

f. Gaya Bahasa

Gaya bahasa adalah "cara pengarang menggunakan bahasa untuk menghasilkan karya sastra" (Wiyanto, 2005:84). Gaya bahasa adalah keterampilan pengarang dalam mengolah dan memilih bahasa secara tepat dan sesuai dengan watak pikiran dan perasaan. Setiap pengarang mempunyai gaya yang berbeda-beda dalam mengungkapkan hasil karyanya.

g. Amanat

Amanat adalah unsur pendidikan, terutama pendidikan moral, yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca lewat karya sastra yang ditulisnya (Wiyanto, 2005:84). Menurut Sudarman (2008:280), amanat ialah nilai-nilai ada dalam cerita".

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu yaitu "penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari "sesuatu" yang dikenakan pada subjek selidik" (Arikunto, 2007:206). Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuasi eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok atau kelas pembandingan. Penelitian

kuasi eksperimen "dilakukan untuk mengetahui efek dari perlakuan yang diberikan pada kelompok tanpa dipengaruhi kelompok lain" (Arikunto, 2009:85).

Arikunto (2009:115) mengatakan bahwa populasi adalah "keseluruhan subjek penelitian". Pada penelitian ini, populasinya adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuklinggau tahun 2012/2013 yang terdiri dari enam kelas berjumlah 330 orang. Dari seluruh kelas X diambil satu kelas secara acak. Pengundian sebagai kelas yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen berdasarkan pada undian yang penulis lakukan. Hasil pengundian, terpilih sebagai sampel yaitu kelas X.3 sebanyak 38 siswa.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini terhadap data hasil belajar siswa adalah:

- 1) Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan data, rumus yang digunakan adalah uji kecocokan χ^2 (chi kuadrat), yaitu:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

- 2) Uji Hipotesis (Uji t) menggunakan rumus

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Hasil Pretes

Data pretes ini diambil sebelum menggunakan model pembelajaran *Co-op Co-op*. Hasil nilai rata-rata pretes yang diperoleh siswa yaitu 64,96. Ini berarti kemampuan siswa mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen

tergolong kurang. Hal ini terlihat bahwa nilai rata-rata pretes (64,96) berada pada rentang 59-69 dengan kategori kurang berdasarkan kriteria pengelompokan nilai sampel. Untuk lebih jelas mengenai hasil nilai pretes siswa, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Pretes Kemampuan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerpen

Rentang Nilai	Kategori	Persentase (%)	Kategori
90 – 100	Sangat baik	0	0%
80 – 89	Baik	3	6,67%
70-79	Cukup	13	28,89%
< 69	Kurang	29	64,44%
Jumlah		45	100%
Rata-rata		64,96	

b. Hasil Postes

Nilai rata-rata pada saat postes adalah 77,00 yang termasuk pada kategori cukup. Nilai rata-rata tersebut berada pada rentang nilai 70-79 dengan kategori cukup berdasarkan kriteria pengelompokan nilai sampel. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2, berikut.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Postes Kemampuan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerpen

Rentang Nilai	Kategori	Persentase (%)	Kategori
90 – 100	Sangat baik	4	8,89%
80 – 89	Baik	17	37,78%
70-79	Cukup	13	28,89%
< 69	Kurang	11	24,44%
Jumlah		45	100%
Rata-rata		77,00	

c. Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa materi mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen tersebut ada pada semester ini, minat belajar mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen siswa menurut saya cukup dalam memperhatikan penjelasan materi yang diajarkan, aktivitas belajar siswa mengenai mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen menurut guru cukup

antusias dan siswa dalam memperhatikan materi yang diajarkan tidak terpecah pada kegiatan lainnya, serta siswa tidak bermain-main atau melamun dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar setelah diterapkannya model pembelajaran *Co-op Co-op* membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. model ini belum pernah diterapkan dalam pembelajaran, maka saya bisa memberikan saran yang mendalam, hanya menurut saya dalam mengatasi kelemahannya hendaknya memperhatikan terlebih dahulu kondisi, kemampuan setiap siswa dan kecocokan antara materi dengan model yang akan diterapkan.

d. Pengujian Hipotesis

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data hasil tes siswa berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan ketentuan perhitungan statistik mengenai uji normalitas data dengan taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$, jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas tes awal untuk kedua kelompok dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Skor Tes Awal

Kelas	χ^2_{hitung}	Dk	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
Pretes	7,557	6	11,070	Normal
Postes	3,821	6	11,070	Normal

Dari tabel 3 menunjukkan nilai χ^2_{hitung} data tes awal untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih kecil dari pada χ^2_{tabel} . Berdasarkan ketentuan pengujian normalitas

dengan menggunakan uji kecocokan χ^2 (Chi-kuadrat) dapat disimpulkan bahwa masing-masing kelas untuk data tes awal pada kedua kelompok berdistribusi normal pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$, karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$.

2. Uji t

Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran Co-op Co-op terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuklinggau, maka dilaksanakan uji statistik dengan menggunakan uji "t" (uji perbedaan dua rata-rata). Hasil uji perbedaan dua rata-rata adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-rata Pretes dan Postes

Penilaian Tes	Nilai Rata-Rata
Tes Awal (Pretes)	64,96
Tes Akhir (Postes)	77,00

Berkenaan dengan itu untuk mengetahui berapakah nilai t_0 , maka data hasil penelitian perlu dihitung. Setelah selesai, data tersebut dimasukkan ke dalam tabulasi data kolom N, d, Xd, dan X^2d . Kemudian dijumlahkan dan dihitung dengan menggunakan rumus "t".

Dari perhitungan di atas, dieproleh nilai $t_0 = 6,74$. Hasil ini diperoleh $t_0 = 6,74$ dikonsultasikan t dengan t tabel. Karena $df = N - 1 = 45 - 1 = 44$, karena $df = 44$ tidak ada, maka diambil taraf 45 pada taraf signifikan 1% harga diperoleh ialah $t_t = 2,64$ dan 5% diperoleh $t_t = 2,02$. Jika t_t pada taraf signifikan 1% dan 5% lebih besar dari hasil t_0 . Maka hipotesis yang peneliti ajukan tidak terbukti kebenarannya (ditolak). Hasil perhitungan uji perbedaan dua rata-rata ini

dapat dituliskan seperti di bawah ini: $t_0 > 1\%$ dan $t_0 > 5\%$ atau $6,74 > 2,64$ dan $6,74 > 2,02$. Dengan demikian, pada taraf signifikansi 1% dan 5% model pembelajaran Co-op Co-op efektif dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuklinggau.

2. Pembahasan

1. Pembahasan Hasil Tes

Hasil tes kemampuan memahami masalah mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen menerapkan model pembelajaran *co-op co-op* dapat dikatakan belum memuaskan karena masih banyak siswa yang belum memahami masalah dalam artikel. Pada pretes diketahui skor rata-rata 64,96 dengan skor terendah 50 dan skor tertinggi 80.

Dari hasil pretes dan postes yang diperoleh, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Co-op Co-op* efektif terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen. Hal ini dapat diketahui melalui hasil uji perbedaan dua rata-rata antara nilai pretes dan postes. Untuk nilai rata-rata tes awal (pretes) adalah 64,96 sedangkan untuk nilai rata-rata tes akhir (postes) adalah 77,00. Hal ini menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh siswa pada saat postes lebih baik daripada hasil yang diperoleh pada saat pretes.

Nilai postes lebih besar dibandingkan dengan nilai pretes. Sehubungan dengan itu, menurut hasil analisis rumus statistik yakni uji "t" diketahui $t_0 = 6,74$. Hasil ini dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 1% harga yang diperoleh adalah

2,64 sedangkan pada taraf signifikansi 5% harga yang diperoleh adalah 2,02. Hal ini menunjukkan bahwa hasil perhitungan t_0 lebih besar daripada t_t baik pada taraf signifikansi 1% maupun pada taraf signifikansi 5%.

Hal ini membuktikan hipotesis yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Co-op Co-op* efektif secara signifikan meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuklinggau terbukti kebenarannya.

2. Pembahasan Hasil Nontes

Untuk melengkapi data penelitian ini penulis juga melakukan wawancara kepada guru bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia yang mengajar di kelas XI SMA Negeri 1 Lubuklinggau.

Berdasarkan deskripsi hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Co-op Co-op* dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen. Hal ini dikarenakan siswa sudah mempunyai minat yang tinggi terhadap materi mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen.

Selain itu, berdasarkan deskripsi data wawancara, dapat diketahui pula bahwa nilai siswa pada saat postes lebih baik dibandingkan pada saat pretes. Artinya, model pembelajaran *Co-op Co-op* cocok atau efektif digunakan terhadap pembelajaran kemampuan mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen. Hal ini juga sejalan dengan yang dikemukakan oleh guru bahasa dan sastra Indonesia di kelas XI SMA Negeri 1 Lubuklinggau, bahwa model pembelajaran *Co-op Co-op* memiliki kelebihan kepada

siswa untuk lebih berani dalam berkreaitivitas. Selain itu, kelebihan dari model pembelajaran *Co-op Co-op* ini siswa dapat meniru secara langsung cara mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen dengan baik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Co-op Co-op* efektif secara signifikan meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuklinggau. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil analisis rumus statistik yakni uji “t” diketahui $t_0 = 6,74$ lebih besar dari t_t baik pada taraf signifikansi 1% maupun 5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 2004. *Memahami Karya Sastra*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- , 2009. *Dasar-dasar Evaluasi*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Chaer. A. 2006. *Apresiasi Sastra*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darma. 2008. *Analisa Wacana*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darminta. 2008. *Apresiasi Sastra*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 1998. *Apresiasi Bahasa dan Sastra*, Jakarta: Angkasa.
- Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Endraswara. 2005. *Kajian Cerpen*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Majid, Abdul. 2001. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada Press.
- , 2011. *Penilaian Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada Press.
- Slavin, Robert. E. 2011. *Cooperative Learning*, Jakarta: Nusa Media.
- Sudarman, Paryati, 2008. *Menulis di Media Masa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Bandung: Kencana.
- Wiyanto, Asul 2005. *Kesusastraan Sekolah Penunjang Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP dan SMA*. Jakarta: Grasindo.

Perbedaan Penguasaan Konsep Matematika Siswa melalui Pembelajaran Kooperatif dan Kemampuan Awal Berbeda di SMP Pulaukidak Tahun Pelajaran 2012-2013

Oleh: Leo Charli¹ dan Dodik Mulyono²
(Email:mulyonododik@yahoo.com)

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) interaksi antara kemampuan awal siswa dan pembelajaran kooperatif dengan prestasi belajar siswa, 2) perbedaan penguasaan konsep siswa antara yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan yang belajar melalui pembelajaran kooperatif Tipe NHT, 3) perbedaan penguasaan konsep melalui pembelajaran kooperatif pada siswa yang berkemampuan awal tinggi, dan 4) perbedaan penguasaan konsep melalui pembelajaran kooperatif pada siswa yang berkemampuan awal rendah. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen dan menggunakan rancangan eksperimen faktorial 2x2. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII SMP Pulakidak, dengan sampel siswa kelas VII.a dan VII.b, berjumlah 52 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen tes. Analisis data menggunakan analisis varians dua arah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat interaksi antara kemampuan awal siswa dan pembelajaran kooperatif dengan prestasi belajar siswa dengan nilai P-value 0,051, (2) rata-rata penguasaan konsep siswa yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih tinggi dibandingkan dengan yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan nilai P-value 0,490 dan perbedaan rata-rata sebesar 4,75, (3) rata-rata penguasaan konsep siswa yang berkemampuan awal tinggi dengan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih tinggi daripada dengan pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan perbedaan rata-rata 0,25, dan (4) rata-rata penguasaan konsep siswa yang berkemampuan awal rendah dengan pembelajaran kooperatif tipe NHT lebih tinggi daripada dengan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan perbedaan rata-rata 9,75 .

Kata kunci: kooperatif tipe NHT, kooperatif tipe Jigsaw, penguasaan konsep Matematika.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses seseorang mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk tingkah laku lainnya yang bernilai di dalam masyarakat dimana dia hidup (V.Good dalam Rohman, 2009:11). Pendidikan juga merupakan proses yang berisi berbagai macam kegiatan yang cocok bagi individu, bagi kehidupan sosialnya, dan membantu meneruskan adat dan budaya, serta kelembagaan sosial dari generasi ke generasi berikutnya (Crow-and Crow dalam Rohman, 2009:6).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi Matematika di SMP Pulaukidak, diketahui bahwa perolehan nilai rata-rata tes ulangan siswa Bangun Datar

Segitiga dan Segi Empat pada tahun pelajaran 2012-2013 yaitu 45,56. Nilai tersebut berasal dari 35 siswa dan yang memperoleh nilai ≥ 60 sebanyak 42,85%. Perolehan nilai tersebut belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh guru dan sekolah. KKM sekolah adalah 80% siswa telah mencapai nilai ≥ 60 .

Pada tahun pelajaran 2009-2010 penyampaian Bangun Datar Segitiga dan Segi Empat dilakukan dengan model konvensional, serta guru belum memperhatikan kemampuan awal siswa. Dengan metode tersebut aktivitas siswa lebih banyak mendengarkan dan mencatat materi yang diberikan oleh guru, sehingga siswa kurang aktif untuk belajar. Hal ini menjadi salah satu faktor penyebab

^{1 & 2} Dosen Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Lubuklinggau

perolehan nilai penguasaan konsep matematika siswa tidak mencapai ketuntasan belajar minimal yang ditetapkan sekolah.

Pada pembelajaran berkelompok siswa diharapkan mampu meningkatkan prestasi dan kemampuan secara sosial. Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan tipe Numbered Heads Together (NHT) adalah contoh pembelajaran berkelompok dimana tipe NHT sebelum pembentukan kelompok siswa diberikan terlebih dahulu materi yang akan didiskusikan bersama kelompok, tetapi pada tipe Jigsaw sebelum pembelajaran dibentuk kelompok terlebih dahulu dibentuk tim ahli yang dijelaskan oleh guru, sehingga secara umum sama-sama dapat meningkatkan prestasi belajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, diduga bahwa hasil belajar tidak saja ditentukan oleh faktor eksternal namun juga internal siswa, misalnya kemampuan awal siswa dalam belajar sangat mempengaruhi perolehan peningkatan prestasi belajar Matematika. Perbedaan kemampuan awal mengakibatkan perbedaan kemampuan untuk mengelaborasi informasi baru untuk membangun struktur kognitif. Pengetahuan tentang tingkat kemampuan awal diperlukan oleh guru untuk menentukan pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajarannya di kelas. Dengan memahami tingkat kemampuan awal, guru dapat membantu siswa memperlancar proses pembelajaran yang dilakukan dan memperkecil peluang kesulitan yang dihadapi siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Tujuan yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu: (1) mengetahui interaksi antara kemampuan awal siswa dan pembelajaran kooperatif dengan prestasi belajar siswa; (2) mengetahui perbedaan penguasaan konsep siswa antara yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe NHT; (3) mengetahui perbedaan penguasaan konsep siswa yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe NHT pada siswa berkemampuan awal tinggi, dan (4) mengetahui perbedaan penguasaan konsep siswa yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada siswa berkemampuan awal rendah.

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan, khususnya bagi pembelajaran matematika dalam kawasan desain. Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk: (1) Guru, dapat memberikan gambaran perbedaan prestasi belajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan tipe NHT dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa SMP Kelas VII. (2) Peneliti, memberikan wawasan yang positif untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.

B. Landasan Teori

Beberapa teori yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Konsep Belajar

Menurut Witherington (di dalam Sukmadinata, 2003:155), belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan. Belajar merupakan kegiatan integral yang melibatkan seluruh komponen termasuk siswa. Artinya keberhasilan belajar ditentukan oleh aktivitas siswa dalam belajar. Belajar dalam arti luas adalah kegiatan psiko-fisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya, sedangkan belajar dalam arti sempit adalah penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan bagian menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

2. Penguasaan Konsep

Hamalik (2004) mengemukakan bahwa konsep adalah suatu kelas atau kategori stimuli yang memiliki ciri-ciri umum. Stimuli adalah objek-objek/konsep-konsep tidak terlalu kongruen dengan pengalaman pribadi.

3. Model Pembelajaran Jigsaw

Model pembelajaran Jigsaw berupa pola membelajarkan teman sebaya dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari suatu materi dengan baik dan pada waktu yang sama ia menjadi nara sumber bagi yang lain (Silberman, 2011). Belajar dengan memerankan teman sebagai nara sumber dikenal sebagai belajar dengan pola tutor sebaya. Dengan pola tutor sebaya diharapkan ada peluang bagi siswa untuk

dapat melaksanakan kegiatan belajar lebih intensif dan efektif.

4. Model Pembelajaran *Numbered Head Together*

Slavin (2005:256) menyatakan bahwa *Numbered Head Together* (NHT) adalah sebuah varian dari group discussion, pengelompoknya yang sebelumnya tidak diberi tahu siapa yang akan menjadi wakil kelompok tersebut.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil pengertian tentang adanya sedikit perbedaan pada pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan tipe NHT sebagai berikut :

Tabel 1. Perbedaan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Tipe NHT

Indikator	Jigsaw	NHT
Penyampaian informasi	Informasi materi ajar lewat bahan tertulis	Informasi materi ajar lewat lisan, demonstrasi
Struktur kelompok	Setiap siswa dalam kelompok belajar heterogen dengan pola kelompok asal dan kelompok ahli	Setiap siswa dalam sebuah kelompok belajar heterogen
Tugas utama	Mempelajari materi dalam kelompok ahli dan dilanjutkan saling membelajarkan pada kelompok asal	Menyelesaikan lembar tugas kerja

5. Kemampuan Awal

Kemampuan awal siswa berkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dimiliki siswa agar dapat mengikuti suatu pelajaran tertentu. Jika siswa tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan, sebaiknya tidak mengikuti suatu pelajaran karena hal itu merupakan suatu prasyarat. Dengan demikian, untuk menyusun pembelajaran yang efektif, guru harus menyusun, mengidentifikasi

keterampilan dan kemampuan siswa sebagai langkah awal pada pencapaian target yang diharapkan yaitu hasil belajar yang optimal.

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen yang mengungkap perbedaan penguasaan konsep matematika menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan tipe NHT pada siswa kelas VII SMP Pulaukidak melalui penerapan model pembelajaran kooperatif secara kelompok. Kelas VII.a yang berjumlah 26 siswa menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan kelas VII.b yang berjumlah 26 siswa menggunakan pembelajaran kooperatif tipe NHT.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Pulaukidak. Unsur pelaku dalam penelitian ini adalah guru Matematika sebagai kolaborator, peneliti dan siswa kelas VII, sedangkan kegiatan pembelajarannya adalah mata pelajaran Matematika yang dikaitkan dengan penggunaan pembelajaran kooperatif tipe NHT dan tipe Jigsaw. Penelitian ini dilakukan pada semester II tahun pelajaran 2012 – 2013. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII tahun pelajaran 2012 – 2013 yang berjumlah 2 kelas (52 siswa), dan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas VII.a (26 siswa) dan siswa kelas VII.b (26 siswa). Pengumpulan data dilakukan setelah proses pembelajaran pada setiap pokok bahasan selesai, melalui tes siswa dari dua kelas yang dijadikan sampel penelitian.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam subbab ini akan dijelaskan terlebih dahulu hasil penelitian, kemudian dilanjutkan dengan pembahasan. Hal ini dimaksudkan agar tujuan penelitian dapat dijelaskan secara komprehensif.

1. Hasil Penelitian

Data penelitian diambil dari dua kelas yaitu kelas VII.a dan kelas VII.b SMP Pulau Kidak tahun pelajaran 2012/2013, dengan mengukur penguasaan konsep siswa (Y) sebagai variabel tetap. Variabel bebas pertama (X_1) yaitu variabel eksperimen terdiri dari kegiatan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, sedangkan variabel bebas kedua (X_2) yaitu variabel eksperimen terdiri dari kegiatan pembelajaran kooperatif tipe NHT sedangkan kemampuan awal tinggi dan kemampuan awal rendah sebagai variabel penyerta.

a. Hasil Pengujian Hipotesis Pertama

Hasil pengujian hipotesis pertama dapat ditunjukkan dengan tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Pengujian Hipotesis Pertama

F	P-Value	Kesimpulan	Keterangan
4,003	0,051	H_0 ditolak dan H_1 diterima	Ada interaksi

b. Hasil Pengujian Hipotesis Kedua

Hasil pengujian hipotesis kedua dapat ditunjukkan dengan tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Pengujian Hipotesis Kedua

Perbedaan Rata-rata	P – Value	Kesimpulan	Keterangan
4,75	0,490	H_0 ditolak dan H_1 diterima	Terdapat perbedaan rata-rata penguasaan konsep siswa antara yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan yang belajar melalui pembelajaran tipe NHT.

c. Hasil Pengujian Hipotesis Ketiga

Hasil pengujian hipotesis ketiga dapat ditunjukkan dengan tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Pengujian Hopotesis Ketiga

Perbedaan Rata-rata	P – Value	Kesimpulan	Keterangan
0,25	0,000	H ₀ ditolak dan H ₁ diterima	Terdapat perbedaan rata-rata penguasaan konsep siswa yang berkemampuan awal tinggi melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan pembelajaran kooperatif tipe NHT.

d. Hasil Pengujian Hipotesis Keempat

Hasil pengujian hipotesis kelima dapat ditunjukkan dengan tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Pengujian Hipotesis Kelima

Perbedaan Rata-rata	P – Value	Kesimpulan	Keterangan
9,750	0,719	H ₀ ditolak dan H ₁ diterima	Terdapat perbedaan rata-rata penguasaan konsep siswa yang berkemampuan awal rendah melalui pembelajaran kooperatif tipe NHT dan pembelajaran tipe Jigsaw.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis secara statistik menunjukkan bahwa interaksi terjadi antara kemampuan awal siswa dan pembelajaran kooperatif dengan prestasi belajar siswa. Hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai P – value 0,051 dan lebih besar dari 0,05 sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima, maka terdapat interaksi antara kemampuan awal siswa dan pembelajaran kooperatif dengan prestasi belajar siswa. Hasil pembuktian tersebut menunjukkan bahwa pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran yang akan disampaikan pada siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam

menyampaikan materi pelajaran memungkinkan siswa saling berinteraksi baik dengan guru maupun dengan siswa lainnya sehingga dapat meningkatkan penguasaan konsepnya.

Rata-rata hasil tes siswa pada masing-masing kelas untuk materi Bangun Datar Segitiga dan Segi Empat yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan Pembelajaran kooperatif tipe NHT masing-masing sebesar 74,75 dan 70. Perbedaan rata-rata pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan NHT sebesar 4,75 (74,75 – 70) dan nilai P-value 0,490 sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima, berarti terdapat perbedaan rata-rata antara yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe NHT. Hasil pengujian hipotesis kedua membuktikan bahwa rerata siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ada perbedaan dibandingkan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran kooperatif tipe NHT dan berdasarkan rerata hitung model kooperatif tipe Jigsaw menunjukkan rerata hitung yang lebih tinggi dibandingkan tipe NHT.

Pengujian terhadap hipotesis ketiga membuktikan bahwa rerata siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berkemampuan awal tinggi tidak terdapat perbedaan penguasaan konsep dengan siswa yang menggunakan pembelajaran tipe NHT, dikarenakan nilai p-value sebesar $0,000 < 0,05$ maka H₀ diterima dan H₁ ditolak. Sehingga tidak terdapat

perbedaan rata-rata penguasaan konsep siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan tipe NHT pada siswa yang berkemampuan awal tinggi. Tetapi, bila berdasarkan nilai rerata maka terdapat perbedaan penguasaan konsep siswa yang belajar menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan pembelajaran kooperatif tipe NHT. Nilai perbedaan rata-rata penguasaan konsep untuk siswa yang berkemampuan awal tinggi sebesar 0,25.

Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa untuk siswa berkemampuan awal tinggi hanya ada perbedaan rerata hasil penguasaan konsep. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan tipe NHT sama-sama efektif diterapkan untuk siswa berkemampuan awal tinggi dalam pembelajaran matematika. Dalam hal ini pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan tipe NHT untuk siswa berkemampuan awal tinggi tidak ada perbedaan, yang ada hanya perbedaan rerata penguasaan konsep di karenakan siswa baru pertama kali mengenal pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, siswa merasa senang dan lebih banyak bertanya jika mengalami kesulitan dengan temannya, dan siswa senang bekerja dalam kelompok ahli.

Pengujian terhadap hipotesis keempat membuktikan bahwa rerata siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe NHT berkemampuan awal rendah mempunyai perbedaan penguasaan konsep dibandingkan dengan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sebesar 9,750 dan nilai p-value sebesar 0,719 sehingga lebih besar dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dan terdapat

perbedaan rata-rata penguasaan konsep matematika dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe NHT dan tipe Jigsaw pada siswa yang berkemampuan awal rendah.

Hasil ini memberikan gambaran bahwa untuk siswa yang berkemampuan awal rendah dengan pembelajaran kooperatif tipe NHT lebih baik daripada dengan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, siswa baru pertama kali memperoleh pembelajaran secara berkelompok dengan dibedakan antara kelompok ahli dan kelompok asal.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada interaksi antara kemampuan awal siswa dan pembelajaran kooperatif dengan prestasi belajar siswa. Hal ini berarti peningkatan prestasi belajar siswa ditentukan oleh penggunaan model pembelajaran kooperatif dan kemampuan awal.
2. Ada perbedaan rata-rata penguasaan konsep siswa antara yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe NHT. Rata-rata penguasaan konsep siswa yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih tinggi dibandingkan dengan yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe NHT.

3. Ada perbedaan rata-rata penguasaan konsep siswa yang berkemampuan awal tinggi menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan tipe NHT. Rata-rata penguasaan konsep siswa yang berkemampuan awal tinggi dengan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih tinggi daripada dengan pembelajaran kooperatif tipe NHT. Sehingga, pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran kooperatif tipe NHT pada siswa yang berkemampuan awal tinggi.
4. Ada perbedaan rata-rata penguasaan konsep siswa yang berkemampuan awal rendah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe NHT dan tipe Jigsaw. Rata-rata penguasaan konsep siswa yang berkemampuan awal rendah dengan pembelajaran kooperatif tipe NHT lebih tinggi daripada dengan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe NHT lebih tepat untuk meningkatkan rerata penguasaan konsep siswa yang berkemampuan awal rendah dibandingkan dengan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Rohman, A. 2009. *Memahami Pendidikan & Ilmu Pendidikan*. Surabaya: LMY.
- Silberman, Melvin. 2011. *Active Learning*. Bandung: Nusamedia.
- Slavin, R. E. 1994. *Educational Psychology, Theory and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Sukmadinata. 2003. *Landasan Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Variasi Bahasa dan Tingkatan Sosial Masyarakat Jawa dan Sunda (Tinjauan Teoritis dan Deskriptif terhadap Kasus Penggunaan Bahasa di Masyarakat)

Oleh Tri Astuti¹
(Email: astutitri7@gmail.com)

ABSTRAK

Tujuan penelitian untuk memberikan pemahaman terhadap variasi bahasa dan tingkatan sosial masyarakat Jawa dan Sunda. Manusia adalah makhluk sosial yang selalu menggunakan bahasa sebagai alat komunikasinya, sehingga manusia dan bahasa tidak dapat dipisahkan. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik simak dengan cara mencatat dan rekam. Hasil penelitian menjelaskan bahwa variasi bahasa yang diakibatkan dari tingkatan sosial masyarakat ini disebut variasi sosial atau sosiolek. Pembagian ragam bahasa ini dapat dilihat melalui dua segi: *pertama*, dari segi kebangsawanan; dan *kedua*, dari segi kedudukan sosial yang ditandai dengan tingkatan pendidikan dan keadaan perekonomian yang dimiliki. Pada golongan masyarakat kelas atas (berpendidikan) dikenal pemakaian variasi bahasa lemes (istilah dalam bahasa Sunda), krama inggil/kromo madyo (istilah dalam bahasa Jawa), dan pemakaian kode terperinci; pada golongan masyarakat kelas bawah (tak berpendidikan/pendidikan rendah) dikenal pemakaian variasi bahasa kasar (istilah dalam bahasa Sunda); dan ngoko (istilah dalam bahasa Jawa) dan pemakaian kode terbatas.

Kata Kunci: variasi bahasa, tingkatan sosial masyarakat Jawa dan Sunda.

A. Pendahuluan

Manusia adalah makhluk sosial yang selalu mengadakan komunikasi dengan sesamanya. Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat vital bagi manusia karena bahasa merupakan suatu bentuk perilaku sosial. Sebagai suatu bentuk perilaku sosial, bahasa memiliki keberagaman bentuk dalam penggunaannya.

Penggunaan bahasa dalam suatu masyarakat (tuturan), yang oleh Chomsky lebih dikenal dengan istilah 'performansi' merupakan bagian dari kemampuan komunikatif, kemampuan komunikatif akan mencakup kompetensi dan performansi. Kemampuan komunikatif seseorang akan bervariasi sesuai dengan tingkat pendidikannya, tingkat pergaulan di luar lingkungannya, perbedaan profesinya, dan sebagainya.

Perbedaan tingkat pendidikan, merupakan salah satu indikator yang bisa digunakan sebagai tolak ukur untuk membedakan status sosial seseorang (masyarakat golongan atas/menengah dan masyarakat golongan bawah) dan ini juga bisa menyebabkan terjadinya variasi bahasa yang disebut dengan variasi sosial. Variasi bahasa ini di antaranya bisa terjadi dalam tataran sintaksis (yang disebut penggunaan kalimat/kode terbatas dan terkembang/terperinci) maupun tataran kosa kata (pada pilihan kata) yang digunakan.

Bagaimanakah bentuk variasi bahasa yang terjadi pada masyarakat ditinjau dari latar belakang pendidikan dan status sosial yang berbeda? Dalam tulisan ini, penulis berusaha mengungkap kasus variasi penggunaan bahasa dalam tuturan lingkungan masyarakat Sunda, diambil dari tiga bentuk situasi penggunaan bahasa sehari-hari dalam

¹ Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Lubuklinggau

lingkungan keluarga, yaitu pada saat membimbing anak untuk belajar, membimbing anak untuk menggambar, membimbing anak untuk makan, dan membimbing anak untuk mandi.

B. Landasan Teori

1. Variasi Bahasa

Manusia adalah makhluk sosial yang selalu menggunakan bahasa sebagai alat komunikasinya, sehingga manusia dan bahasa tidak dapat dipisahkan. Tanpa bahasa, lingkungan masyarakat tidak dapat terwujud, bahkan bahasalah yang membedakan manusia dengan binatang.

Bahasa sebagai sebuah *langue* mempunyai sistem dan subsistem yang dipahami sama oleh semua penutur bahasa. Namun, karena penutur bahasa, meski berada dalam masyarakat tutur, bukan merupakan kumpulan manusia yang homogen, maka wujud bahasa yang kongkret, yang disebut *parole*, menjadi tidak seragam. Dalam hal ini bahasa menjadi beragam dan bervariasi.

Keragaman atau kevariasian bahasa terjadi bukan hanya disebabkan oleh para penuturnya yang tidak homogen, tetapi juga kegiatan interaksi sosial yang mereka lakukan sangatlah beragam. Sehingga Hudson (1980:24) mengemukakan konsep ragam bahasa sebagai *a set of linguistics item similar social distribution*. Dalam konsep tersebut menunjukkan bahwa dalam ragam bahasa terdapat dua hal, yaitu: (1) seperangkat item linguistik, yaitu butir-butir bahasa, dan (2) distribusi sosial. Menurut Hudson (1980:25), yang dimaksud item linguistik meliputi

lexical item dan *construction*, sedangkan distribusi sosial adalah penyebaran item-item linguistik tersebut dalam masyarakat. Selanjutnya, Hudson juga mengemukakan bahwa variasi bahasa dapat dilihat pada siapa dan kapan sistem linguistik itu digunakan.

Ahli lain yang mengemukakan masalah ragam bahasa atau variasi bahasa, di antaranya Rusyana (1984:141), mengemukakan istilah ragam bahasa itu bersifat netral, tidak menunjukkan bahwa penggunaan bahasa itu dianggap tinggi atau rendah, baik atau buruk dan sebagainya. Sejalan dengan pendapat ini, Kridalaksana (1982:14), mengemukakan bahwa semua ragam bahasa dianggap sederajat. Munculnya ragam bahasa menunjukkan bahwa masyarakat bersifat heterogen sehingga masyarakat di daerah tertentu akan menggunakan bahasa yang berbeda dengan masyarakat di daerah lainnya. Penggunaan ragam bahasa akan bergantung kepada ketetapan pemilihan dengan fungsi dan situasi dimana dan kapan bahasa tersebut digunakan.

Selanjutnya, C.A. Ferguson dan J.D. Gumperz (dalam Pateda, 1992:52), juga mengemukakan:

“a variety is any body of human speech patterns which is sufficiently homogeneous to be analysed by available techniques of synchronic description and which has a sufficiently large repertory of elements and their arrangements or processes with broad enough semantic scope to function in all normal contexts of communication.”

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ragam bahasa atau variasi bahasa merupakan pola-pola tutur atau item-item linguistik yang pemakaiannya

disesuaikan dengan konteks situasi dan kondisi. Dengan demikian, setiap kelompok masyarakat memiliki seperangkat pola tutur atau item linguistik yang khas yang membedakannya dari masyarakat lain, baik dalam bentuk maupun makna.

Munculnya variasi bahasa dalam masyarakat pemakai bahasa disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya, di antaranya faktor sosial. Variasi bahasa yang diakibatkan oleh faktor sosial disebut variasi sosial atau sosiolek, yaitu variasi bahasa yang berkenaan dengan status, golongan dan kelas sosial para penuturnya. Variasi bahasa ini akan tampak lebih rumit bila dibandingkan dengan variasi bahasa yang lainnya karena menyangkut bidang yang sangat kompleks, yaitu menyangkut semua aspek/masalah pribadi penuturnya, seperti usia, pendidikan, seks, pekerjaan, tingkat kebangsawanan, keadaan sosial ekonomi, dan sebagainya. Misalnya, para penutur yang berpendidikan tinggi akan berbeda variasi bahasanya pada mereka yang hanya berpendidikan menengah, rendah, atau yang tidak berpendidikan sama sekali.

Perbedaan variasi bahasa biasa dan sering ditemukan dalam bidang kosakata, morfologi, fonologi, dan sintaksis. Pada bidang sintaksis, dikenal penggunaan kalimat kode terbatas dan kode terkembang.

2. Tingkatan Sosial Masyarakat

Tingkatan sosial masyarakat Indonesia dapat dilihat melalui dua segi: Pertama, dari segi kebangsawanan (contoh masyarakat Jawa); dan Kedua, dari segi kedudukan sosial yang ditandai dengan tingkatan pendidikan

dan keadaan perekonomian yang dimiliki (Chaer dan Agustina, 2004:39)

Dari segi kebangsawanan, kita ambil contoh dari masyarakat Jawa. Kuntjaraningrat (1967:245), membagi masyarakat Jawa atas empat tingkatan, yaitu (1) *wong cilik*, (2) *wong sudagar*, (3) *priyayi*, dan (4) *ndara*; sedangkan Clifford Greetz (dalam Chaer dan Agustina, 2004:39) membagi masyarakat Jawa atas tiga tingkatan, yaitu (1) *priyayi*, (2) bukan *priyayi*, tetapi berpendidikan dan bertempat tinggal di kota, dan (3) petani dan orang kota yang tidak berpendidikan.

Dari segi kedudukan sosial yang ditandai dengan tingkatan pendidikan dan keadaan perekonomian yang dimiliki, maka dikenal adanya istilah masyarakat golongan atas, golongan menengah, dan golongan bawah. Biasanya seseorang yang memiliki pendidikan lebih baik memperoleh kemungkinan untuk mendapatkan taraf perekonomian yang lebih baik pula. Seperti yang dikemukakan oleh Bowles dan Gintis (dalam Chaer dan Agustina, 2004:40) bahwa pendidikan dapat meningkatkan pendapatan masyarakat. Namun dalam kenyataannya, hal ini tidak mutlak. Adakalanya tingkat pendidikan yang lebih baik, namun tingkat perekonomian kurang baik. Dan sebaliknya, tingkat pendidikan kurang, namun tingkat memiliki perekonomian baik.

3. Hubungan Bahasa dan Tingkatan Sosial Masyarakat

Hubungan bahasa dan tingkatan sosial dalam masyarakat adalah adanya hubungan antara bentuk-bentuk bahasa tertentu, yang disebut variasi, ragam atau dialek dengan

penggunaannya untuk fungsi-fungsi tertentu di dalam masyarakat (Chaer dan Agustina, 2004:39-40). Misalnya, untuk kegiatan pendidikan kita menggunakan ragam baku, untuk kegiatan sehari-hari di rumah kita menggunakan ragam tak baku, untuk kegiatan berbisnis kita menggunakan ragam usaha, untuk kegiatan mencipta karya seni (puisi dan novel) kita menggunakan ragam sastra, dan sebagainya.

Dalam kehidupan berkomunikasi di masyarakat, jelas akan terlihat pemakaian variasi bahasa tersebut. Variasi bahasa tidak hanya terjadi karena situasi yang berbeda saja, namun karena kondisi yang berbeda pula. Kondisi komunikasi yang berbeda, akan berbeda pula variasi bahasa yang digunakan. Kita ambil contoh, pada masyarakat Jawa, jika wong cilik berbicara dengan priyayi atau ndara, atau petani yang tidak berpendidikan berbicara dengan ndara yang berpendidikan, maka masing-masing menggunakan variasi bahasa Jawa yang berlainan. Pihak yang tingkat sosialnya lebih rendah menggunakan tingkat bahasa yang lebih tinggi, yaitu krama; dan yang tingkat sosialnya lebih tinggi menggunakan tingkat bahasa yang lebih rendah, yaitu ngoko. Tingkat bahasa semacam ini dalam bahasa Jawa disebut dengan *unda usuk*.

Tingkatan bahasa semacam bahasa Jawa tersebut, terdapat juga dalam bahasa Sunda (yang konon merupakan pengaruh dari bahasa Jawa) yang dikenal dengan adanya bahasa lemes dan kasar atau kata-kata tinggi dan rendah. Pada umumnya, bahasa lemes atau kata-kata tinggi digunakan pada golongan

masyarakat kelas atas/menengah dan bahasa kasar atau kata-kata rendah digunakan pada golongan masyarakat kelas bawah.

Beberapa contoh dalam bahasa Sunda, ada beberapa kata tinggi yang dibentuk dari kata-kata rendah, dengan cara-cara sebagai berikut:

- 1) Vokal /a/ pada suku kata akhir yang terbuka berubah menjadi /i/; Misalnya, *jaba* menjadi *jabi* 'di luar', *utama* menjadi *utami* 'utama'.
- 2) Vokal /u/ dalam suku kata terakhir berubah menjadi /a/ dan kadang-kadang ditambah dengan /h/ kalau suku katanya terbuka. Apabila suku kedua dari belakang mempunyai /u/, maka vokal ini diperlemah menjadi /e/. misalnya *rempug* menjadi *rempag* 'bersesuaian faham', *kudu* menjadi *kedah* 'harus'. Vokal /u/ kadang-kadang diubah menjadi /i/. Misalnya, *semu* menjadi *semi* 'seakan-akan, rupanya'.
- 3) Kalau pada suku kata terakhir terdapat /ra/, maka /ra/ tersebut diubah menjadi /i/. Misalnya, *hampura* menjadi *hampunten* 'maaf', *kira* menjadi *kinten* 'kira'.
- 4) Bunyi /ri/ dan /rim/ pada posisi akhir diubah menjadi /ntun/. Misalnya, *kari* menjadi *kantun* 'tinggal', *kirim* menjadi *kintun* 'kirim'.
- 5) Bunyi akhir /os/ dipakai sebagai perubahan dari:
 - a. /a/, misalnya *arta* menjadi *artos* 'uang'.
 - b. /sa/, misalnya *rasa* menjadi *raos* 'perasan'

- c. /ta/, misalnya *cerita* menjadi *carios* ‘cerita’.
- d. /ksa/, misalnya *pariksa* menjadi *parios* ‘periksa’.
- e. /an/, misalnya *dandan* menjadi *dandos* ‘berdandan, bersiap’.
- f. /da/, misalnya *waspada* menjadi *waspaos* ‘waspada’.
- g. /i/, misalnya *harti* menjadi *hartos* ‘arti’, *ganti* menjadi *gentos* (dengan pelemahan /a/ menjadi /e/) ‘ganti’.
- h. /in/, misalnya *batin* menjadi *batos* ‘batin’.
- i. /is/, misalnya *cawis* menjadi *cios* (perubahan /a/ suku pertama menjadi /i/) ‘jadi’.
- j. /ir/, misalnya *hawatir* menjadi *hawartos* ‘ksihan’.
- k. /si/, misalnya *permisi* menjadi *permios* ‘izin’.
- l. /u/, misalnya *tangtu* menjadi *tangtos* ‘tentu’.
- 6) Suku kata akhir /jeng/ mengganti suku kata-suku kata akhir berikut.
- a) /ju/, misalnya *laju* menjadi *lajeng* ‘terus’.
- b) /yu/, misalnya *payu* menjadi *pajeng* ‘laku’.
- c) /yung/, misalnya *payung* menjadi *pajeng* ‘payung’.
- d) /ru/, misalnya *buru* menjadi *bujeng* ‘segera pergi kesuatu tempat’.
- e) /ya/, misalnya *waluya* menjadi *walujeng* (pelemahan /a/ menjadi /i/) ‘selamat’.
- f) /rep/, misalnya *arep* menjadi *ajeng* ‘mengharap’.
- 7) Suku kata akhiran /wis/ menggati /ra/. Misalnya *antara* menjadi *antawis* ‘antara’.
- 8) Perubahan suku kata akhir dalam kata-kata boleh dikatakan khas: *bakal* menjadi *bade* (Jawa) ‘akan’; *beda* menjadi *benten* (Jawa) ‘beda’; *gampang* menjadi *gampil* (Jawa) ‘mudah’; *impi* menjadi *impen* (Jawa) ‘mimpi’; *kakara* menjadi *kakarek* (Sunda) ‘baru saja’; *sanggup* menjadi *sanggem* (Jawa) ‘sanggup’; *siduru* menjadi *sideang* (Sunda) ‘berdiang’; *singkir* menjadi *singkah* (Sunda) ‘singkir’; *bibit* menjadi *bebet* (Sunda) ‘membanting seseorang’.
- 9) Dalam beberapa kejadian, vokal pada suku kata kedua dari belakang diubah. Misalnya, *kurang* menjadi *kirang* ‘kurang’, *kuat* menjadi *kiat* ‘kuat’.
- 10) Jarang terjadi perubahan vokal kedua suku kata pada kata kasar. Misalnya, *itung* menjadi *eteng* ‘berhitung’.
- Di samping dalam hal pemakaian kata, variasi bahasa ditinjau dari tingkatan sosial juga terjadi dalam pemakaian kalimat/pilihan kode terbatas (*restricted*) dan terperinci (*elaborated*). Berstein (dalam Hudson, 1980) mengatakan bahwa kode terbatas biasanya banyak digunakan pada golongan masyarakat kelas bawah karena mereka mengalami ‘defisit’ kebahasaan, sedangkan pada golongan kelas atas/menengah mereka menggunakan kode terbatas dan juga kode terperinci.
- Lebih jelas dikemukakan oleh Dittmar (dalam Alwasilah, 1986:103-105) perbedaan

pemakaian kode terbatas dan terperinci melalui ciri-ciri kedua variasi bahasa ini.

Adapun ciri-ciri khusus ujaran kode terbatas (*restricted speech codes*), yaitu: (1) Kalimat-kalimatnya pendek, gramatiknya sederhana, sering kali tak selesai dengan susunan sintaksis yang lemah (menekankan bentuk pasif). (2) Pemakaian kata sambung sederhana dan berulang-ulang. (3) Sedikit pemakaian *subordinate clause* untuk menjelaskan kategori-kategori dari subjek yang dominan. (4) Dalam ujaran tidak mampu menentukan subjek formalnya hingga memungkinkan salah penempatan kandungan informasi. (5) Pemakaian *adjective* dan *adverb* yang kaku dan terbatas. (6) Jarangnya penggunaan *impersonal pronoun* subjek dari *conditional clauses*. (7) Sering memakai pernyataan (*statement*) di mana alasan (*reason*) dan kesimpulan (*conclusion*) dikacaukan untuk membuat pernyataan kategori. (8) Banyak sekali pernyataan/frase yang memperhatikan perlunya penguatan urutan ujaran terdahulu. Proses ini lazim dinamai *sympathetic circularity*. (9) Sering terjadi pengulangan kelompok idiom frase-frase pilihan pribadi. (10) Kualifikasi individu dalam organisasi kalimat tampak implisit: bahasanya adalah bahasa dari makna implisit.

Sedangkan ciri-ciri khusus ujaran kode terperinci (*elaborated speech codes*), yaitu: (1) Ujaran diatur oleh urutan gramatika dan sintaksis yang tepat. (2) Dalam konstruksi kalimat-kalimat kompleks ditemui modifikasi-modifikasi logis dan penekanaan, khususnya dengan pemakaian kata sambung

dan *subordinate clauses*. (3) Sering menggunakan kata depan (*preposition*) yang menunjukkan hubungan logis dan *preposition* yang menunjukkan hubungan waktu dan tempat (ruang). (4) Seringnya menggunakan kata ganti 'i'. (5) Adanya pemilihan yang tersendiri (*destriminative*) dari sejumlah *adjectives* dan *adverbs*. (6) Kualifikasi individu secara verbal tampak pada struktur dan hubungan dalam dan antarkalimat. (7) Simbolisme ekspresi membedakan antara makna-makna dalam ujaran-ujuran dari pada memberikan penguatan pada kata-kata atau frase-frase penting atau menyertai urutan-urutan itu dalam cara yang tersebar dan umum. (8) Merupakan bahasa yang menuju pada kemungkinan-kemungkinan yang tersirat dan membatin (*inherent*) dalam tata urutan (*hierarchy*) konseptual untuk mengorganisir pengalaman.

C. Metodologi Penelitian

Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan teknik simak, yaitu dengan cara menyimak satuan lingual yang diucapkan sampel (dalam masyarakat lingkungan sosial berbahasa Sunda) pada penggunaan bahasa sehari-hari dalam keluarga, meliputi kegiatan pada saat membimbing anak untuk belajar, membimbing anak untuk menggambar, membimbing anak untuk makan, dan membimbing anak untuk mandi.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah catatan dan alat rekam terhadap variasi bahasa yang digunakan oleh

masyarakat yang memiliki latar belakang tingkatan sosial dan pendidikan berbeda. Sedangkan metode analisis data yang digunakan adalah metode kajian teoritis dan deskriptif, yaitu metode pemaparan data secara aktual dengan cara mengumpulkan data, menganalisis, dan memaknainya (menginterpretasi) berdasarkan kajian teori yang digunakan. Kemudian, hasil analisis data disajikan dengan metode informal, yaitu menggunakan rumusan kata-kata yang biasa dan umum digunakan. Lambang-lambang atau tanda-tanda linguistik yang lazim digunakan dalam analisis data satuan lingual secara linguistik diabaikan dan tidak digunakan.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Dari golongan Masyarakat Kelas

Atas/Menengah

1) Membimbing Anak Belajar

Aa, hururf naon anu ka langkung? Upami nyalin kalimat te, teu kenginging rurusuhan. Upami bade nyalin kalimat, tinggal kata per kata, huruf per huruf. Anu diserat ku ibu guru kedah persis ku Aa diserat nya. Tuh...aksarana mah tos sae, mung Aa na ceroboh. (KA I)

(Kakak, huruf apa yang terlewat? Misalkan menyalin kalimat, jangan terlalu cepat-cepat. Misalkan akan menyalin kalimat, mulai kata per kata, huruf per huruf. Seperti yang ditulis ibu guru harus ditulis oleh kakak. Itu ... tulisannya sudah bagus, hanya kakaknya ceroboh)

2) Membimbing Anak Menggambar

De, gambar naon eta te? Sok teraskeun Bade nganggo warna naon? Sae ... nya(KA II)

(Dik, gambar apa itu? Silahkan turuskan Mau menggunakan warna apa? Bagus ... ya ...)

3) Membimbing Anak Makan

Aa, setauacanna emam te kedah ngadoo'a heula. Lupa nya? Sing seep nya Dikunyah atuh nasinya Upami tos seep, teras eueut ... nya Okay A'! yes! (KA III)

(Kakak, sebelum makan itu harus berdoa dahulu. Lupa ya? Dihakiskan ya Dikunyah itu nasinya Misalkan sudah habis, terus minum ya Setuju Kak! Ya!)

4) Membimbing Anak Mandi

Aa, tiasa muka acuk sareng lancingan nyalir nya? Upami atos, sok lebet ke kamar mandi! Gebyur heula ku cai, disabun, gebyur deui nya, gosok-gosok. Upami atos bersih, teras gosok gigi. (KA IV)

(Kakak, bisa membuka baju dan celana sendiri kan? Misalkan sudah, terus masuk ke kamar mandi! Siram dulu dengan air, disabun, siram lagi ya, gosok-gosok. Misalkan sudah bersih, terus gosok gigi).

b. Dari Golongan Masyarakat Kelas Bawah

1) Membimbing Anak Belajar

Neng, kerjakan PRna! Entong ameng wae. Engkeu jadi jelema bodo. Sok gancangan atuh! (KB I)

(Neng, kerjakan PRnya! Jangan main saja. Nanti jadi orang bodoh. Ayo cepet gitu!).

2) Membimbing Anak Menggambar

Nyeratna teu kenging kena tembok nya! Didiyeu! Ieu bukuna sareng potlot gambarna! (KB II)

(Menulisnya jangan kena tembok ya! Di sini! Ini bukunya dan pensil gambarnya!)

3) Membimbing Anak Menyapu

*Cing, pangnyapukeun bumi buruan!
Gancang atuh! Sia mah meni hararese
dititah te meni ngedul-ngedul teuing.
(KB III)*

(Coba cepat sapukan rumah! Cepat begitu! Ini sangat susah sekali, disuruh hanya malas-malasan saja.)

4) Membimbing Anak Mandi

Opik, ayena urang ibak heula. Sepados kasep, supados teu isin ku batur. Upami ibak na sehat. Ibakna sing bersih nya! Supados teu isin ku batur. Yuk buruan, heula urung ibak. (KB IV)

(Opik, ayo kita mandi dahulu. Supaya ganteng, supaya tidak malu ke teman. Umpama mandi kan sehat. Mandinya yang bersih ya! Supaya tidak malu ke teman. Ayo cepat, kita mandi).

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa terdapat variasi penggunaan kosa kata dan kalimat dari masing-masing kelompok sosial yang berbeda. Ditinjau dari struktur internalnya, dalam tuturan golongan masyarakat kelas atas atau menengah ditemukan struktur kalimat dengan nada halus, dengan bujukan, dan sering disertai pujian.

Contoh:

... Tuh aksarana mah tos sae, (KA I)

(merupakan pemberian pujian)

... Sae ... nya ... (KA II)

(merupakan pemberian pujian)

Aa, huruf naon anu ka langkung?.....Tuh, aksaranya mah tos sae, mung Aa na ceroboh. (KA I)

(merupakan kalimat teguran dan mengingatkan dengan nada yang halus dan lembut)

Simbolisme ekspresi yang digunakan pada golongan kelas atas atau menengah,

membedakan antara makna-makna ujaran yang memberikan penguatan pada kata-kata atau frase penting yang menyertai urutan itu. Jadi merupakan bahasa yang menuju pada kemungkinan-kemungkinan yang tersirat dalam tata urutan bersifat konseptual untuk mengorganisir pengalaman. Contoh:

... Upami nyalin kalimat te, teu kengingt rurusuhan. Upami bade nyalin kalimat, tinggal kata per kata, huruf per huruf. Anu diserat ku ibu guru kedah persis ku Aa diserat nya.... (KA I)

... Upami atos, sok lebet ke kamar mandi! Gebyur heula ku cai, disabun, gebyur deui nya, gosok-gosok. Upami atos bersih, teras gosok gigi. (KA IV)

Sementara itu, golongan masyarakat kelas bawah penggunaan kalimat sering bernada kasar, juga tanpa bujukan dan pemberian pujian. Sebab, ditinjau dari maknanya, kalimat yang dipergunakan dari golongan masyarakat kelas bawah kebanyakan merupakan kalimat perintah kasar (suruan) dan bukan kalimat perintah halus (ajakan dan bimbingan) seperti yang digunakan kebanyakan dari masyarakat golongan kelas atas/menengah. Contohnya:

Neng, kerjakeun PRna! Entong ameng wae. Engkeu jadi jelema bodo. Sok gancangan atuh! (KB I)

Nyeratna teu kenging kena tembok nya! Didiyeu! Ieu bukuna sareng potlot gambarna! (KB II)

*Cing, pangnyapukeun bumi buruan!
Gancang atuh! Sia mah meni hararese
dititah te mani ngedul-ngedul teuing.
(KB III)*

Bahkan tidak jarang penggunaan kalimat-kalimat sering memakai pernyataan di

mana alasan dan kesimpulan dikacaukan untuk membuat pernyataan kategori. Contoh:

Cing, pangnyapukeun bumi buruan! Gancang atuh! Sia mah meni hararese dititah te meni ngedul-ngedul teuing. (KB III)

Juga ungkapan-ungkapan kasar yang merupakan pengulangan kelompok idiom berupa frase yang merupakan ciri khas pribadi, seperti:

Engkeu jadi **jelema bodo** (KB I)

Berkaitan dengan kelengkapan kalimat, penggunaan variasi bahasa oleh golongan masyarakat juga dapat dibedakan berdasarkan lengkap dan tidak lengkapnya struktur kalimat. Kalimat lengkap adalah kalimat yang memiliki fungsi sintaksis secara lengkap dari semua fungsi yang seharusnya *ada*. Sedangkan kalimat tidak lengkap terjadi penghilangan salah satu fungsi yang seharusnya ada dalam kalimat. Pada paparan beberapa kalimat di atas, banyak ditemui penghilangan unsur subjek kalimat. Hal ini banyak terjadi pada golongan masyarakat kelas bawah. Contoh:

Nyeratna teu kening kena tembok nya! (KB II)
Cing, pangnyapukeun buruan! (KB III)

Pada masyarakat golongan kelas bawah, penghilangan Subjek kalimat sudah sering terjadi, bahkan pada awal kalimat (seperti contoh di atas).

Pada masyarakat golongan kelas atas/menengah, penghilangan unsur subjek umumnya terjadi pada kalimat-kalimat kedua dan ketiga, dan seterusnya. Pada kalimat utama jarang terjadi. Contoh:

Upami nyalin kalimat te, teu kening rurusuhan.

Upami bade nyalin kalimat, tinggal kata per kata, huruf per huruf.

(KA 1, kalimat kedua dan ketiga)

Pada golongan masyarakat kelas bawah juga sering ditemui pengulangan-pengulangan kalimat yang diucapkan, seperti;

Opik, ayena urung ibak heula. Sepados kasep, supados teu isin ku batur. Upami ibak na sehat. Ibakna sing bersih nya! Supados teu isin ku batur. Yuk buruan, heula urung ibak. (KB IV)

Ditinjau dari bentuk tuturan kalimatnya, penggunaan kalimat luas (pemakaian kode terperinci) dipakai oleh golongan masyarakat kelas atas/menengah dan struktur kalimat sederhana (pemakaian kode terbatas) pada golongan masyarakat kelas bawah. Jadi, pada golongan masyarakat kelas atas/menengah bimbingan diberikan secara rinci, sehingga anak memahami bagaimana pekerjaan yang harus dilakukannya. Contoh:

Aa, huruf naon anu ka langkung? Upami nyalin kalimat te, teu kening rurusuhan. Upami bade nyalin kalimat, tinggal kata per kata, huruf per huruf. Anu diserat ku ibu guru kedah persis ku Aa diserat nya. Tuh...aksarana mah tos sae, mung Aa na ceroboh. (KA I)

Aa, tiasa muka acuk sareng lancingan nyalir nya? Upami atos, sok lebet ke kamar mandi! Gebyur heula ku cai, disabun, gebyur deui nya, gosok-gosok. Upami atos bersih, teras gosok gigi. (KA IV)

Sedangkan pada masyarakat golongan kelas bawah tidak menjelaskan tata cara, namun hanya merupakan perintah yang harus dilakukan sang anak. Contoh:

Neng, kerjakan PRna! Entong ameng wae. Engkeu jadi jelema bodo. Sok gancangan atuh! (KB I)

Cing, pangnyapukeun bumi buruan! Gancang atuh! Sia mah meni hararese dititah te mani ngedul-ngeduL teuing. (KB III)

Dari segi pemakaian pemilihan kosa kata, pada golongan masyarakat kelas atas/menengah cenderung lebih halus dari pada pemakaian pilihan kata dari golongan masyarakat kelas bawah. Pada masyarakat golongan kelas bawah, pemakaian kosa katanya cenderung kebanyakan kasar dari nada maupun maknanya (bermakna perintah). Hal ini disebabkan ada anggapan para orang tua bahwa mereka berbicara kepada orang yang lebih muda (anak). Seperti : *jelema bodoh, buruan, kerkakan, gancang atuh*, dan lain-lain.

E. Kesimpulan

Sebagai sebuah *langue* Bahasa mempunyai sistem dan subsistem yang dapat dipahami sama oleh semua penutur bahasa. Namun, karena penutur bahasa, meski berada dalam masyarakat tutur yang beragam, maka wujud bahasa yang kongkret, yang disebut *parole*, menjadi tidak seragam atau bervariasi.

Istilah ragam/variasi bahasa itu bersifat netral, tidak menunjukkan bahwa penggunaan bahasa itu dianggap tinggi atau rendah, baik atau buruk dan sebagainya. Penggunaan ragam bahasa akan bergantung kepada ketetapan pemilihan fungsi dan situasi dimana dan kapan bahasa tersebut digunakan dan siapa yang menggunakan.

Pada masyarakat golongan kelas atas/menengah mempergunakan struktur kalimat yang luas dan rinci (kode terperinci), kalimat lengkap dengan pilihan kata yang bernada dan bermakna halus, diikuti dengan bujukan dan pujian. Jenis kalimat yang digunakan adalah kalimat berita, pertanyaan dan kalimat perintah yang bersifat halus, berisi ajakan dan bimbingan.

Pada golongan masyarakat bawah, struktur kalimat yang digunakan merupakan kode terbatas, kalimat tak lengkap dengan pilihan kata yang bernada dan bermakna tinggi/kasar, jarang memberi bujukan ataupun pujian. Jenis kalimat yang digunakan berupa kalimat perintah dan suruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. Chaedar. 1986. *Sosiologi Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. 2004. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hudson, RA. 1980. *Sociolinguistics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kridalaksana. 1982. *Fungsi Bahasa dan Sikap Bahasa*. Ende Flores: Nusa Indah.
- Kuntjaraningrat. 1967. *Pengantar Antropologi*. Jakarta: Angkasa Baru.
- Pateda, Mansyur. 1992. *Sosiolinguistik*. Bandung: Angkasa.
- Rusyana, Yus. 1984. "Masalah Kedwibahasaan dalam Masyarakat Indonesia", dalam *Bahasa dan Sastra dalam Gamitan Pendidikan*. Bandung: CV Diponegoro.

Model Manajemen Sekolah Berbasis Partisipasi Masyarakat untuk Memenuhi Standar Pelayanan Minimal (SPM) Sarana dan Prasarana di SMP Hidayatullah Kota Bengkulu

Oleh Ahmad Gawdy Pranansa¹
(Email: smaypasra_noman@yahoo.co.id)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji model manajemen sekolah berbasis partisipasi masyarakat dalam memenuhi layanan minimal sarana dan prasarana sekolah. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus. Setiap siklus meliputi kegitan, merencanakan, melakukan tindakan, pengawasan dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasanya model manajemen sekolah berbasis potensi (ide, tenaga, dan pemikiran) masyarakat dapat meningkatkan keterpenuhan standar pelayanan minimal sarana dan prasarana hal ini dapat dilihat dari persentase rata-rata pada penerapan siklus III, menunjukkan hasil yang maksimal yaitu 83% sarana dan prasarana telah terpenuhi dan sudah mencapai indikator yang telah ditetapkan

Kata kunci: partisipasi masyarakat, standar minimal sarana dan prasarana.

A. Pendahuluan

Dewasa ini masih sering ditemukan banyak sarana dan prasarana pendidikan yang dimiliki oleh sekolah sebagai bantuan, dari pemerintah maupun masyarakat yang tidak digunakan secara optimal dan bahkan tidak dapat lagi digunakan sesuai dengan fungsinya. Hal itu disebabkan antara lain oleh kelemahan manajemen pengelolaan sarana dan prasarana yang dimiliki serta tidak adanya pengelolaan yang memadai.

Menurut Rohiat (2008:29), sedikitnya ada tiga faktor yang menyebabkan keberhasilan pendidikan tidak mengalami peningkatan secara merata. *Pertama*, kebijakan dan penyelenggaraan pendidikan nasional yang menggunakan pendekatan *education production function* atau *input-output-analysis* tidak dilaksanakan secara konsekuen. *Kedua*, penyelenggaraan pendidikan nasional dilaksanakan secara birokratik sentralistik sehingga penempatan sekolah sebagai penyelenggaraan pendidikan sangat bergantung pada keputusan birokrasi

yang mempunyai jalur yang sangat panjang dan terkadang kebijakan yang dikeluarkan tidak sesuai dengan kondisi sekolah setempat. *Ketiga*, peranserta warga sekolah, khususnya guru dan peranserta masyarakat, khususnya orang tua dalam penyelenggaraan pendidikan selama ini sangat minim, partisipasi masyarakat pada umumnya terbatas pada dukungan dana, sedangkan dukungan-dukungan lain seperti pemikiran, moral dan material kurang diperhatikan.

Peranserta masyarakat hanya sebatas pemberian dana yang berwujud materi, tetapi memikirkan ataupun memberikan masukan yang cemerlang dan juga gagasan untuk perubahan demi kemajuan sekolah sangat minim sekali, padahal prinsip Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) yang menitikberatkan kepada otonomi sekolah dalam menentukan kebijakan-kebijakan sekolah tidak dapat terlepas dari peran serta masyarakat.

Hasil dari identifikasi masalah pada SMP Hidayatullah Kota Bengkulu, melalui

¹ Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Lubuklinggau

wawancara dengan kepala sekolah dan beberapa orang guru, terlihat bahwa peran serta masyarakat pada sekolah sangat minim sekali. Hal ini dibuktikan dengan tidak terbentuknya komite sekolah, dengan alasan segala urusan dikonsultasikan dengan pihak Yayasan Hidayatullah dan orang tua santri sangat jauh berdomisili dari sekolah. Pihak yayasan belum menerima santriwati dengan alasan asrama yang tidak memungkinkan dan setiap santri dan santriwati mesti tinggal dilingkungan sekolah SMP Hidayatullah atau kita kenal dengan *Boarding School* atau sekolah berasrama. Kemudian, sarana dan prasarana yang sangat kurang sekali, tidak adanya laboratorium baik IPA maupun komputer sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar, sehingga SMP Hidayatullah mendapat nilai akreditasi (C), maka perlu partisipasi masyarakat baik secara materil maupun non materil terhadap kemajuan sekolah.

Yayasan Pondok Pesantren Hidayatullah pendidikannya dimulai dari TK, Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA), khususnya pada Sekolah Dasar mengalami kemajuan, dimana SD menerapkan sistem *full day* tetapi tidak *boarding school*. Jika dianalisis bahwa potensi siswa untuk masuk ke SMP seharusnya banyak, karena SD siswanya cukup banyak dan ditambah dengan siswa dari SD yang lain, namun dalam realitasnya jumlah siswa alumni SD Hidayatullah yang melanjutkan ke SMP Hidayatullah sedikit. Diasumsikan manajemen SMP belum terkelola dengan baik

yang dibuktikan dengan kurangnya kerjasama dengan masyarakat dalam pemberian sumbansi baik materi ataupun non materi. Perlu dilakukan langkah-langkah perbaikan manajemen dari berpusat pada yayasan kepada manajemen sekolah berbasis partisipasi masyarakat.

B. Landasan Teori

1. Pengertian Manajemen Sekolah Berbasis Partisipasi Masyarakat

Manajemen berasal dari kata *to manage* yang berarti mengelola. Pengelolaan yang dimaksud adalah pengelolaan yang melalui proses berdasarkan urutan dan fungsi-fungsi manajemen itu sendiri. Menurut Rohiat (2008:14) mengemukakan bahwa manajemen adalah melakukan pengelolaan sumber daya yang dimiliki oleh sekolah atau organisasi yang diantaranya adalah manusia, uang, metode, materil, mesin dan pemasaran yang dilakukan dengan sistematis dalam suatu proses.

Secara konseptual, pendidikan berbasis masyarakat adalah model penyelenggaraan pendidikan yang bertumpu pada prinsip “dari masyarakat oleh masyarakat dan untuk masyarakat”. Pendidikan dari masyarakat artinya pendidikan memberikan jawaban atas kebutuhan masyarakat. Pendidikan oleh masyarakat artinya masyarakat ditempatkan sebagai subyek atau pelaku pendidikan, bukan obyek pendidikan. Pada konteks ini masyarakat dituntut peran dan partisipasi aktifnya dalam setiap program pendidikan.

Pendidikan untuk masyarakat artinya masyarakat diikutsertakan dalam semua

program yang dirancang untuk menjawab kebutuhan mereka. Secara singkat masyarakat perlu diberdayakan, diberi peluang dan kebebasan untuk mendesain, merencanakan, membiayai, mengelola dan menilai sendiri apa yang diperlukan secara spesifik di dalam, untuk dan oleh masyarakat sendiri.

Pendidikan berbasis masyarakat merupakan pendidikan yang dirancang, dilaksanakan, dinilai dan dikembangkan oleh masyarakat yang mengarah pada usaha menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan masyarakat tertentu dengan berorientasi pada masa depan. Dengan kata lain, pendidikan berbasis masyarakat adalah konsep pendidikan dari masyarakat oleh masyarakat dan untuk masyarakat

2. Fungsi-fungsi Manajemen Sekolah

Fungsi manajemen perlu dipelajari dan dipraktikkan oleh personil sekolah dalam memberdayakan potensi-potensi yang ada di sekolah, terutama kepala sekolah sebagai pimpinan di sekolah yang membuat kebijakan keputusan di sekolah, kepemimpinan tidak terlepas dari manajemen, kepemimpinan tidak akan berhasil tanpa manajemen yang baik, dengan demikian antara perilaku manajemen dan perilaku kepemimpinan harus bersinergi agar organisasi berkembang dan tujuan dicapai dengan optimal.

Manajer adalah seorang yang memiliki keahlian menjalankan tugas-tugas manajerial. Tugas-tugas manajerial mencakup fungsi organik dan fungsi substantif. Fungsi organik manajemen mencakup perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengawasan dan pengendalian serta evaluasi. Fungsi

substantif manajemen berkaitan dengan pengelolaan personalia, keuangan, sarana dan prasarana, kehumasan lembaga dan layanan khusus.

3. Hakikat Manajemen Sarana dan Prasarana

Depdiknas (2007:6) menguraikan kompetensi yang harus dicapai oleh kepala sekolah dalam mengelola sarana dan prasarana meliputi: a) merencanakan kebutuhan fasilitas, b) mengelola pengadaan, c) mengelola pemeliharaan, d) mengelola kegiatan inventaris, dan 5) mengelola kegiatan penghapusan.

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dirancang dengan skema *educational action research* (penelitian tindakan kependidikan) (Burn, 2005: 293-310). Menurut Carr dan Kemmis dalam McNiff (1992:2) penelitian tindakan didefinisikan sebagai berikut:

Action research is form of self-reflective enquiry undertaken by participants (teacher, students or principles, for example) in school (including educational situation in order to improve the rationality and justice of a) their own social or educational practice, b) their understanding of theseparcatices and the situation (and instution) in which the practices are carried out.

Beberapa ide pokok yang tersirat dari pengertian di atas antara lain: 1) penelitian tindakan merupakan satu bentuk inkuiri atau penyelidikan yang dilakukan melalui refleksi diri, 2) penelitian tindakan dilakukan oleh peserta yang terlibat didalamnya yaitu situasi yang diteliti (guru, siswa atau kepala sekolah), 3) penelitian tindakan dilakukan dalam situasi

sosial termasuk pendidikan, 4) tujuan penelitian tindakan adalah memperbaiki dasar pemikiran dan kepantasan dari praktek-praktek, pemahaman terhadap praktek tersebut, serta situasi atau lembaga tempat praktek tersebut dilaksanakan. Penelitian tindakan ini direncanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi, serta refleksi.

Kemudain, subyek penelitian adalah benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat dan yang dipermasalahkan. Subyek penelitian tidak selalu berupa orang, tetapi dapat benda, kegiatan dan tempat (Arikunto, 2002:116). Mengacu pada pendapat tersebut yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah segenap orang yang dipandang oleh peneliti dapat memberikan data tentang model manajemen sekolah berbasis partisipasi masyarakat dalam mengatasi permasalahan tentang kekuranglengkapan standar pelayanan minimal mata pelajaran IPA di SMP Hidayatullah Kota Bengkulu. Subyek penelitian adalah kepala sekolah, dewan guru, siswa, komite sekolah dan Pengurus Yayasan Hidayatullah.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini dianalisis secara kualitatif. Menurut Bogdan dan Biklen (2008:41) analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisirkan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola,

mensistesisikannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Pertanggungjawaban peneliti dilakukan melalui empat langkah yakni: 1) pengujian *kredibilitas* (nilai kebenaran) melalui memperpanjang masa pengumpulan data, pengamatan terus menerus, triangulasi, *peer debriefing*, analisis kasus negatif, dan *member-check*, 2) pengujian *transferabilitas* (nilai penerapan atau aplikasi) dilakukan dengan memberikan deskripsi hasil secara rinci, 3) pengujian *dependabilitas* (nilai konsistensi) dilakukan dengan audit trail dan 4) pengujian *konfirmasiabilitas* (nilai obyektivitas) dilakukan dengan mencatat dan merekam secara jujur (Burn, 2005: 301-303 dan Miles and Huberman, 2007: 3).

D. Hasil penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa masih banyaknya kurang standar persentase komponen sarana dan prasarana di SMP Hidayatullah Kota Bengkulu, seperti komponen sarana ruangan kelas hanya terpenuhi 73 % artinya kurang 27 % untuk mencapai standar, ruang perpustakaan hanya terpenuhi 28 % artinya kurang 72 % untuk mencapai standar, ruang laboratorium IPA hanya terpenuhi 7 % artinya kurang 93% untuk mencapai standar, ruang pimpinan hanya terpenuhi 50 % artinya kurang 50% untuk mencapai standar, ruang guru hanya terpenuhi 11% artinya kurang 89 % untuk mencapai standar, ruang tata usaha hanya terpenuhi 8 %

artinya kurang 92 % untuk mencapai standar, tempat beribadah sudah memenuhi standar, ruang konseling hanya terpenuhi 22% artinya kurang 78 % untuk mencapai standar, ruang UKS hanya terpenuhi 13 % artinya kurang 87 % untuk mencapai standar, ruang organisasi kesiswaan hanya terpenuhi 40 % artinya kurang 60% untuk mencapai standar, jamban hanya terpenuhi 80% artinya kurang 20% untuk mencapai standar, gudang hanya terpenuhi 50 % artinya kurang 50% untuk mencapai standar dan tempat bermain atau berolahraga hanya terpenuhi 18 % artinya kurang 82 % untuk mencapai standar. Untuk lebih jelasnya mengenai komponen sarana dan prasarana di SMP Hidayatullah dapat kita lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Persentase Sarana dan Prasarana

No.	Komponen Sarana dan Prasarana	Persentase Terpenuhi
1	Ruangan kelas	73%
2	Ruangan Perpustakaan	28%
3	Ruangan Laboratorium IPA	7%
4	Ruang Pimpinan	50%
5	Ruang Guru	11%
6	Ruang Tata Usaha	8%
7	Tempat Beribadah	100%
8	Ruang Konseling	22%
9	Ruang UKS	13%
10	Ruang Organisasi Kesiswaan	40%
11	Jamban	80%
12	Gudang	50%
13	Tempat Bermain atau Berolahraga	18%
Jumlah rata-rata persentase terpenuhi		38%

Jadi, rata-rata keterpenuhan standar sarana dan prasana di SMP Hidayatullah Kota Bengkulu hanya 38 % artinya kurang 62 % untuk memenuhi standar pelayanan minimal, maka dari itu partisipasi masyarakat terhadap sekolah terutama sumbangsi terhadap sarana dan prasarana sekolah sangat diharapkan.

Tanggungjawab sekolah bukan hanya pada pemerintah dan sekolah saja tetapi masyarakat juga bertanggungjawab terhadap perkembangan sekolah (sarana dan prasarana). Dengan model manajemen sekolah berbasis partisipasi masyarakat diharapkan mampu memotivasi masyarakat untuk berpartisipasi terhadap kemajuan sekolah.

2. Pembahasan

Model manajemen sekolah berbasis potensi (ide, tenaga, dan dana) masyarakat untuk memenuhi kekurangstandaran pelayanan minimal sarana dan prasarana. Model manajemen sekolah berbasis potensi (ide, tenaga, dan dana) masyarakat untuk memenuhi kekurangstandaran pelayanan minimal sarana dan prasarana sekolah adalah model manajemen yang memberdayakan dan memotivasi masyarakat untuk berpartisipasi terhadap sekolah. Model manajemen sekolah berbasis potensi (ide, tenaga, dan dana) masyarakat tersebut merupakan proses merencanakan, mengorganisasikan, melaksanakan, monitoring, dan evaluasi penyelenggaraan sekolah yang didasarkan kepada upaya mengatasi permasalahan yang dihadapi sekolah (ketidakterpenuhan SPM) sarana dan prasarana.

Dari faktor-faktor yang perlu disediakan agar model manajemen sekolah berbasis potensi masyarakat dapat memenuhi kekurangstandaran pelayanan minimal sarana dan prasarana sekolah adalah faktor pembiayaan, faktor fasilitas, struktur organisasi, monitoring, dan evaluasi.

Kemudian, rumusan kebijakan dalam bidang manajemen pendidikan untuk meningkatkan standar pelayanan minimal sarana dan prasarana sekolah adalah membuat peraturan sekolah seperti peraturan dalam penerapan model manajemen sekolah berbasis potensi masyarakat untuk memenuhi kekurangstandaran pelayanan minimal sarana dan prasarana sekolah, sehingga seluruh personil sekolah, komite dan masyarakat mendukung dan mentaati peraturan yang telah disepakati dalam melaksanakan model manajemen sekolah tersebut.

E. Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini secara umum adalah model manajemen sekolah berbasis potensi masyarakat dapat meningkatkan keterpenuhan standar pelayanan minimal sarana dan prasarana di SMP Hidayatullah Kota Bengkulu, hal ini dapat dilihat dari persentase rata-rata pada penerapan siklus III, menunjukkan hasil yang maksimal yaitu 83% sarana dan prasarana di SMP Hidayatullah Kota Bengkulu telah terpenuhi dan sudah mencapai indikator yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Bogdan, Robert and Biklen 2008. *Qualitative Research for Education: An Introduction, to Theory and Methods*: Boston: Allyn and Bacon.

Burn, Robert B. 2005. *Research Methods: Action Research*. Sidney: Longman

Depdiknas. 2007. *Manajemen Sarana dan Prasarana*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan Dirjen PMPTK.

McNiff, Jeans. 1992. *Action Research Principles and Practice*. London. Routledge.

Miles, MS and Huberman, AM. 2007. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Method*. <http://www.ed.gov/databased/qualidata.Ed54673534>. Diakses 20 Mei 2014.

Rohiat. 2008. *Manajemen Sekolah*. Bandung: PT Refika Aditama.

Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau

Oleh: Nora¹, Anna Fauziah², Dodik Mulyono³
(Email: annafauziah21@yahoo.com dan mulyonododik@yahoo.com)

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau. Jenis penelitian ini adalah eksperimen murni, dengan desain yang digunakan yaitu *random, pre-test, post-test desain*. Sebagai populasinya adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau yang berjumlah 332 dan sebagai sampel yaitu kelas VIII.2 (kelas eksperimen) dan kelas VIII.5 (kelas kontrol). Kelas eksperimen menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dan kelas kontrol diajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil analisis uji-t untuk tes akhir untuk taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 72$ diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $1,87 > 1,67$. Rata-rata hasil belajar siswa pada tes akhir dikelas eksperimen sebesar 75,32 dengan persentase jumlah siswa yang hasil belajarnya mencapai KKM sebesar 62,16%. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau.

Kata kunci: pembelajaran aktif, *index card match*, hasil belajar.

A. Pendahuluan

Matematika merupakan pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logic. Matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide dari pada bunyinya (Johnson dan Rising, dalam Suherman dkk., 2001:19). Dengan matematika siswa dapat berlatih berpikir secara logis dan dengan matematika ilmu pengetahuan lainnya bisa berkembang dengan cepat (Suherman, dkk., 2001:20).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 11 Januari 2013 dengan melihat nilai ulangan harian siswa yang terdapat pada daftar nilai guru menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau masih tergolong rendah. Nilai rata-rata siswa 67,9 sedangkan

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang terdapat di sekolah tersebut adalah 75. Dari 258 siswa, yang tuntas sebanyak 98 siswa dengan persentase 37,98% dan yang belum tuntas sebanyak 160 siswa dengan persentase 62,02%. Hal ini disebabkan karena strategi pembelajaran yang diterapkan guru cenderung konvensional atau pembelajaran hanya berpusat kepada guru. Keadaan ini membuat aktivitas belajar siswa rendah yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar matematika siswa.

Mengatasi masalah di atas diperlukan strategi pembelajaran yang lebih mengutamakan keaktifan siswa serta memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan secara maksimal. Strategi pembelajaran yang dimaksud adalah strategi pembelajaran yang aktif. Pembelajaran aktif dimaksudkan bahwa kegiatan pembelajaran yang memberikan

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Lubuklinggau

^{2&3} Dosen Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Lubuklinggau

kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan mata pelajaran yang dipelajarinya.

Salah satu strategi pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan keaktifan siswa yaitu strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* (ICM). Pada dasarnya strategi pembelajaran aktif tipe ICM adalah konsep belajar yang mengulang kembali materi yang telah dipelajari. Strategi pembelajaran aktif tipe ICM juga dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, materi yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, dapat membuat siswa bekerja sama dengan teman dalam arti pertukaran ilmu dan yang paling penting dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk mencapai taraf ketuntasan belajar.

Strategi pembelajaran ini menuntut siswa untuk menguasai dan memahami konsep melalui pencarian kartu, dimana kartu terdiri dari dua bagian yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh satu buah kartu, lalu siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang diperolehnya. Siswa yang mendapat kartu soal mencari siswa yang mendapat kartu jawaban, demikian sebaliknya. Strategi pembelajaran ini mengandung unsur permainan sehingga diharapkan siswa tidak jenuh dalam belajar Matematika. Dengan menggunakan strategi ini juga diharapkan siswa mampu menyelesaikan soal-soal matematika sehingga ketuntasan belajar pun dapat tercapai serta ada peningkatan terhadap hasil belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran

aktif tipe ICM terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau Tahun Ajaran 2013/2014. Kemudian, dengan adanya penelitian ini, manfaat yang diharapkan, di antaranya: (1) Siswa, untuk melatih dan membiasakan siswa bekerja sama dalam arti pertukaran ilmu dengan teman untuk mencapai hasil belajar yang baik, (2) Guru, dapat memberi informasi serta inovasi sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan proses pembelajaran di kelas, (3) Sekolah, sebagai pedoman dalam memilih strategi pembelajaran yang aktif untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pendidikan disekolah, dan (4) Peneliti, dapat menambah pengetahuan mengenai strategi pembelajaran aktif tipe ICM dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika siswa.

B. Landasan Teori

1. Pengertian Belajar

Banyak pendapat ahli yang memberi berbagai definisi tentang belajar di antaranya Slameto (2003:54) menyatakan bahwa: “Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

2. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match*

Zaini (2008:67) menyatakan bahwa Strategi Pembelajaran ICM merupakan strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah

diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi barupun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang telah diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk mereka sudah memiliki bekal pengetahuan. Strategi pembelajaran *ICM* merupakan cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran. Ia membolehkan peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis dengan kawan sekelas (Silberman, 2011).

3. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2009:22). Sedangkan Witherington (1952) dalam Sukmadinata (2003:155) menjelaskan belajar sebagai perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan. Belajar merupakan kegiatan integral yang melibatkan seluruh komponen termasuk siswa. Artinya keberhasilan belajar ditentukan oleh aktivitas siswa dalam belajar. Belajar dalam arti luas adalah kegiatan psiko-fisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya, sedangkan belajar dalam arti sempit adalah penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan bagian menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

C. Metodologi Penelitian

Desain penelitian yang digunakan berbentuk random, *pre-test post-test desain*, yang melibatkan dua kelompok yaitu

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen disini adalah kelompok yang diberi perlakuan dengan strategi pembelajaran aktif tipe *ICM*, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan dengan pembelajaran konvensional.

Menurut Arikunto (2010:161) variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran aktif tipe *ICM*. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau dan sebagai sampel adalah kelas VIII.2 sebagai kelas eksperimen (Kelas yang diberikan pembelajaran strategi aktif tipe *ICM*) dan kelas VIII.5 sebagai kelas kontrol (Kelas yang diberikan pembelajaran konvensional). Tes yang digunakan adalah tes berbentuk essay. Tes dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) materi yang diajarkan. Teknik analisis data dalam penelitian adalah uji-t, karena data berdistribusi normal dan homogen.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2013/2014. Dalam pelaksanaannya, peneliti melakukan lima kali pertemuan yaitu dengan

rincian satu kali pemberian *pre-test*, tiga kali mengadakan pembelajaran dengan strategi pembelajaran aktif tipe *ICM* dan satu kali pemberian *post-test*.

a. Hasil Data *Pre-test*

Pelaksanaan *pre-test* ini berfungsi untuk mengetahui kemampuan awal tentang suatu materi atau topik dari masing-masing kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol sebelum dilakukan pembelajaran. Soal yang digunakan berbentuk essay yang terdiri dari 6 soal. Berdasarkan hasil perhitungan rekapitulasi hasil *pre-test* siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Data *Pre-test*

Nilai	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Terkecil	26	22
Terbesar	74	70
Rata-rata	50,54	50,19
Simpangan Baku	10,82	11,62

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa nilai terkecil pada kelas eksperimen adalah 26 dan nilai terbesar adalah 74 sehingga belum ada yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), rata-rata nilai *pre-test* yang diperoleh sebesar 50,54 dan simpangan baku sebesar 10,82. Sedangkan pada kelas kontrol nilai terkecil adalah 22 dan nilai terbesar adalah 70, rata-rata nilai *pre-test* yang diperoleh sebesar 50,19 dan simpangan bakunya sebesar 11,62. Jadi, secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa pada pengetahuan awal sama-sama masih rendah dan tidak ada perbedaan yang berarti antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ditinjau dari rata-rata nilainya.

b. Hasil Data *Post-Test*

Post-test dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran Matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *ICM*, dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa. *Post-test* ini dilakukan pada pertemuan terakhir yaitu pertemuan kelima. Soal tes yang digunakan berbentuk esai yang terdiri dari 6 soal. Berdasarkan hasil perhitungan rekapitulasi hasil tes akhir siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Data *Post-test*

Nilai	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Terkecil	48	43
Terbesar	96	91
Rata-rata	75,32	70,27
Simpangan Baku	11,28	11,39

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa nilai terkecil pada kelas eksperimen adalah 48 dan nilai terbesar adalah 96, rata-rata nilai *post-test* yang diperoleh sebesar 75,32 dan simpangan baku sebesar 11,28. Sedangkan pada kelas kontrol nilai terkecil adalah 43 dan nilai terbesar adalah 91, rata-rata nilai *post-test* yang diperoleh sebesar 70,27 dan simpangan bakunya sebesar 11,39. Jadi, secara diskriptif dapat dikatakan bahwa kemampuan akhir antara kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol, karena kedua kelas diberi perlakuan pembelajaran yang berbeda pada masing-masing kelas, dimana kelas eksperimen menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *ICM*

sedangkan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 62,16% dan rata-rata *post-test* pada kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 24,32%. Hal ini berarti peningkatan rata-rata nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

2. Pembahasan

Strategi pembelajaran aktif tipe *ICM* ini diterapkan di kelas VIII.2 dengan jumlah siswa 37, pertama peneliti membuat kartu sebanyak 37 lembar, lalu kartu dibagi menjadi 2 bagian, sebagian ditulis soal dan sebagian lagi ditulis jawaban. Karena jumlah siswa di kelas VIII.2 ganjil lalu guru mensiasatinya dengan membuat 2 kartu jawaban yang sama untuk satu kartu soal. Jadi, kartu soal berjumlah 18 dan kartu jawaban berjumlah 19. Pada saat penerapan di kelas guru memanggil perwakilan siswa untuk mengocok kartu tersebut sudah dikocok kartu tersebut dibagi kepada siswa, setiap siswa mendapat satu kartu. Setelah semua siswa mendapatkan kartu lalu siswa diberi tugas untuk menemukan pasangan kartunya. Dalam penelitian ini yang diperintahkan untuk mencari pasangan yaitu siswa yang memegang kartu jawaban, sebelum mencari pasangan siswa disuruh untuk mengerjakan soal dari kartu yang mereka pegang supaya mudah untuk menemukan pasangannya. Setelah siswa menemukan pasangannya lalu

disuruh untuk duduk berdekatan dan mendiskusikan apakah antara kartu soal dan jawaban yang mereka pegang benar-benar cocok. Untuk langkah selanjutnya siswa dipanggil untuk menuliskan soal kedepan dan pasangan yang lain disuruh untuk menjawabnya. Setelah semua pasangan kartu mendapatkan giliran maju kedepan lalu guru dan siswa membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Dari 18 pasang kartu pada pertemuan pertama ini ada 4 siswa yang salah dalam menemukan pasangan. Pertemuan kedua hanya 2 siswa yang masih salah menemukan pasangan, hal ini terjadi karena masih bingung dengan materi pelajaran yang diberikan. Pada pertemuan ketiga, tidak ada lagi yang salah dalam menemukan pasangan.

Dengan memberikan strategi pembelajaran aktif tipe *ICM*, siswa terbantu meningkatkan ingatannya sehingga semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Silberman (2011:249) bahwa: "Salah satu cara yang pasti untuk membuat pelajaran tetap melekat dalam pikiran adalah dengan mengalokasikan waktu untuk meninjau kembali apa yang telah dipelajari". Ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar

mengenai suatu konsep dalam suasana menyenangkan.

Pada saat pelaksanaan penelitian dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *ICM* peneliti menemukan beberapa hambatan, yaitu, (1) kelas terasa ribut dan menyita banyak waktu. Hal ini dikarenakan siswa pada pelaksanaan strategi ini dituntut untuk menemukan pasangannya masing-masing, sesuai dengan kartu index yang siswa miliki. (2) Pada pertemuan pertama ini ada 4 siswa yang salah dalam menemukan pasangan. Hambatan ini terjadi karena kurangnya kerja sama, kreativitas, dan inisiatif antara anggota pasangan. (3) Masih terlihat kaku dan belum mempunyai kepercayaan diri saat diperintahkan untuk mempresentasikan hasil dari pekerjaannya. (4) Siswa masih merasa malu jika mereka mendapatkan pasangan yang lain jenis. Dengan kata lain, siswa laki-laki akan malu bila mendapatkan pasangan kartu indexnya yang dipegang oleh perempuan dan sebaliknya. Siswa terkadang tidak mau duduk berdekatan dengan pasangannya.

Hambatan yang ditemui peneliti pada pelaksanaan pertama dapat diatasi dengan cara membaca situasi kelas. Selain itu, dapat meluangkan waktu pada siswa untuk mendiskusikan soal dan jawaban yang telah mereka dapatkan sehingga siswa tidak salah dalam menemukan pasangan kartu indexnya. Peran dari seorang guru untuk memotivasi siswa dengan cara memberikan pujian untuk siswa yang berani dan percaya diri dalam menjawab soal. Memberikan pengertian pada siswa untuk tidak merasa malu terhadap

lawan jenis, karena mereka dianggap satu keluarga dan mempunyai tujuan belajar yang sama serta diarahkan untuk dapat mendiskusikan soal dan jawaban yang siswa dapatkan.

Pertemuan kedua, hambatan-hambatan yang terjadi perlahan-lahan mulai berkurang. Pada pertemuan kedua hanya 2 siswa yang masih salah menemukan pasangan. Hal ini terjadi karena masih bingung dengan materi pelajaran yang diberikan.

Pada pertemuan ketiga, tidak ada lagi yang salah dalam menemukan pasangan, siswa sudah terbiasa dan bisa menyesuaikan dengan strategi pembelajaran yang diberikan. Siswa juga mulai tertarik dengan strategi pembelajaran aktif tipe *ICM*. Dengan diterapkannya strategi pembelajaran aktif tipe *ICM*, siswa mulai merasa senang dan gembira dengan kegiatan memasang kartu dan siswa mulai aktif bertanya dan menjawab soal yang diberikan oleh pasangan yang lain.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pada strategi pembelajaran aktif tipe *ICM* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau. Hal ini terlihat dari hasil *post-test* diperoleh $t_{hitung} = 1,87$ dengan $t_{tabel} = 1,67$, karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Rata-rata hasil belajar Matematika siswa kelas eksperimen sebesar 75,32 dan kelas kontrol sebesar 70,27.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Silberman, Melvin. 2011. *Active Learning*. Bandung: Nusamedia.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata. 2003. *Landasan Pendidikan*. Jakarta.: Raja Grafindo Persada.
- Suherman, Erman dkk. 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA-Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).
- Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Efektivitas Model *Explicit Instruction* terhadap Kemampuan Memahami Konsep Keterampilan Dasar Mengajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP-Pgri Lubuklinggau

Oleh Nur Nisai Muslihah¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model *explicit instruction* secara signifikan efektif meningkatkan kemampuan memahami konsep keterampilan dasar mengajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP-PGRI Lubuklinggau. Jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 199 mahasiswa dengan jumlah sampel 38 orang (30%) dari jumlah populasi. Sedangkan teknik analisis data dengan langkah-langkah, yaitu: menghitung simpangan baku, uji normalitas, dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *explicit instruction* efektif untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep keterampilan dasar mengajar. Hal ini dibuktikan dari hasil uji $t_0 = 5,27$ yang dikonsultasikan dengan tabel t_t pada taraf signifikan 5% harga yang diperoleh adalah 2,02, sedangkan pada taraf signifikan 1% diperoleh harga $t_t = 2,71$. Dengan demikian hipotesis diterima karena t_0 lebih besar daripada t_t , baik pada taraf signifikan 5% maupun 1%.

Kata kunci: efektivitas, model *Explicit Instruction*, kemampuan memahami konsep keterampilan dasar mengajar.

A. Pendahuluan

Mengajar adalah suatu kegiatan yang memberi rangsangan, bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa/mahasiswa agar terjadi proses belajar (Subana dan Sunarti, 2000:17). Lebih rinci lagi diungkapkan bahwa mengajar merupakan salah satu profesi yang menuntut kemampuan cukup kompleks. Kompleksnya kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru maupun calon guru sering disebut dengan istilah kompetensi guru. Kompetensi merupakan kewenangan dalam melaksanakan tugas sesuai dengan profesinya. Kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru yang profesional mencakup empat aspek yaitu: 1) kompetensi kepribadian; 2) kompetensi pedagogik; 3) kompetensi professional; dan 4) kompetensi sosial (Winataputra, 1997).

Kompetensi pedagogik berkaitan erat dengan tugas yang harus dilaksanakan oleh

guru di dalam kelas. Agar dapat melaksanakan tugas dengan baik, seorang calon guru diharuskan menguasai keterampilan dasar mengajar. Keterampilan ini merupakan satu keterampilan yang menuntut latihan yang terprogram. Dengan memahami dan menguasai keterampilan dasar mengajar, guru maupun calon guru diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Kajian masalah ini terdapat dalam mata kuliah Strategi Belajar Mengajar.

Strategi belajar mengajar merupakan mata kuliah kependidikan yang termasuk ke dalam kelompok Mata kuliah Keahlian Berkarya (MKB). Pengambilan mata kuliah ini harus didahului dengan mata kuliah Pengantar Pendidikan, Perkembangan Peserta Didik, serta Belajar dan Pembelajaran. Salah satu bahasan dalam mata kuliah ini adalah

¹ Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Lubuklinggau

keterampilan dasar mengajar. Materi ini merupakan materi yang sangat penting karena merupakan dasar bagi seorang mahasiswa calon guru yang diharapkan memiliki profesi yang profesional.

Konsep keterampilan dasar mengajar ini bisa benar-benar dipahami, melekat, dan berkesan dalam diri mahasiswa dan bermanfaat kelak dalam kehidupannya, maka dosen pengampu mata kuliah harus berupaya untuk selalu melakukan inovasi dalam pembelajaran. Dosen adalah orang yang mempunyai kemampuan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, sesuai tuntutan zaman, dosen harus mempunyai kemampuan untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran.

Mengingat perlunya pemilihan model pembelajaran, Zaini dkk. (2008:xiv) dan Silberman (2002:xxi) mengemukakan teori penerapan model pembelajaran untuk mengaktifkan mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran yaitu, dengan menerapkan *active learning* (strategi pembelajaran aktif). Salah satu jenis strategi pembelajaran aktif ini adalah model *explicit instruction*. Peneliti mencoba untuk menonjolkan aspek model *explicit instruction* dengan materi konsep keterampilan dasar mengajar. Melalui model pembelajaran ini mahasiswa mempraktikkan keterampilan-keterampilan dalam mengajar sehingga pembelajaran lebih bermana, konkrit, berkesan, dan lebih menarik. Dengan cara ini diharapkan mahasiswa dapat meningkatkan kualitas dirinya melalui pembelajaran yang diikutinya.

Hal ini sesuai dengan tujuan mempelajari materi Keterampilan Dasar Mengajar yang tujuan kurikuler dalam mata kuliah Strategi Belajar Mengajar berdasarkan silabus Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Sekolah Tinggi Ilmu Pendidikan Persatuan Dosen Republik Indonesia (STKIP PGRI) Lubuklinggau adalah diharapkan agar mahasiswa mampu memilih pendekatan, metode maupun teknik, dan sarana/ media yang sesuai untuk menyajikan standar kompetensi dalam bidang studi bahasa dan sastra Indonesia dan dapat menerapkannya dalam pembelajaran di kelas.

Dalam perkuliahan strategi belajar mengajar, mahasiswa calon guru bahasa Indonesia sering mengalami kesulitan memahami dan kurang mampu memilih dan menyesuaikan antara metode/model pembelajaran dengan materi pembelajaran. Agar kelak mereka menjadi guru yang benar-benar memiliki keterampilan secara profesional mereka harus dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan yang cukup. Untuk itu diperlukan pemahaman terhadap konsep keterampilan dasar mengajar.

Peneliti bermaksud melaksanakan pembelajaran dengan model *explicit instruction* untuk mata kuliah strategi belajar mengajar. Peneliti juga ingin membuat suasana belajar yang berbeda. Selama ini pembelajaran selalu dilaksanakan di kelas dengan ceramah, tanya jawab, diskusi, dan pemberian tugas. Dengan *explicit instruction* mahasiswa lebih mandiri karena mahasiswa harus mempersiapkan diri secara mental baik kompetensi personalnya maupun kompetensi

pedagogis. Selain itu, mahasiswa harus mempersiapkan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran. Peneliti bermaksud menguji coba efektivitas dari *explicit instruction* serta respon mahasiswa terhadap mata kuliah strategi belajar mengajar baik atau tidak khususnya kemampuan memahami konsep keterampilan dasar mengajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STIKP-PGRI Lubuklinggau.

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah model *explicit instruction* efektif meningkatkan kemampuan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam memahami konsep keterampilan dasar mengajar.

B. Landasan Teori

1. Model *Explicit Instruction*

Model *explicit instruction* sering juga disebut dengan model pembelajaran aktif (*active teaching model*), *training model*, *mastery teaching*, dan *explicit instruction*. Menurut Arends (dalam Trianto, 2011:41) model *explicit instruction* adalah:

Salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar mahasiswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Selain itu model *explicit instruction* ditujukan pula untuk membantu mahasiswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah.

Terkait hal tersebut, Sukardi (2013:171) menegaskan bahwa model *explicit instruction* dirancang secara khusus untuk

mengembangkan belajar mahasiswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah. Sukmadinata dan Syaodih (2012:161) menambahkan bahwa model *explicit instruction* adalah suatu pola pembelajaran yang ditandai oleh penjelasan dosen tentang konsep atau keterampilan baru terhadap kelas, pengecekan pemahaman mereka melalui tanya jawab dan latihan penerapan, serta dorongan untuk terus memperdalam penerapannya di bawah bimbingan dosen.

2. Langkah-langkah Model *Explicit Instruction*

Instruction

Langkah-langkah model *explicit instruction* pada dasarnya mengikuti pola-pola pembelajaran secara umum. Trianto (2011:47-52) menegaskan bahwa langkah-langkah pelaksanaan model *explicit instruction* meliputi tahapan sebagai berikut: (1) menyampaikan tujuan dan menyiapkan mahasiswa; (2) presentasi dan demonstrasi; (3) mencapai pemahaman dan penguasaan; (4) berlatih; (5) memberi latihan terbimbing; (6) mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik; dan (7) memberikan kesempatan latihan mandiri.

3. Keterampilan Dasar Mengajar

Hasil penelitian Turney (1979) dalam Winataputra (1997) terdapat 8 keterampilan dasar mengajar yang dianggap dapat menentukan keberhasilan pembelajaran. Keterampilan yang dimaksud, di antaranya keterampilan bertanya; keterampilan memberi penguatan; keterampilan mengadakan variasi;

keterampilan menjelaskan; keterampilan membuka dan menutup pelajaran; keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil; keterampilan mengelola kelas; dan keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari "sesuatu" yang dikenakan pada "subjek selidik" (Arikunto, 2010:206). Jenis penelitian eksperimen ini sendiri yaitu *one-group pre-test post-test*. Dalam eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok atau kelas pembanding. Penelitian eksperimen dilakukan untuk mengetahui efek dari perlakuan yang diberikan pada kelompok tanpa dipengaruhi kelompok lain" (Arikunto, 2010).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia semester IV yang mengambil mata Kuliah Strategi Belajar mengajar yang berjumlah 199 orang. Pengambilan sampel secara *simple random sampling* dengan mengambil 38 mahasiswa sebagai sampel atau 30% dari jumlah populasi.

Pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah teknik tes dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 40 soal dengan aspek penilaian yang mencakup pemahaman terhadap konsep dasar keterampilan bertanya; keterampilan memberi penguatan; keterampilan mengadakan variasi;

keterampilan menjelaskan; keterampilan membuka dan menutup pelajaran; keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil; keterampilan mengelola kelas; serta keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Teknik analisis data dengan langkah-langkah berikut: menghitung simpangan baku, uji normalitas, uji t_0 , dan mengkonsultasikan hasil t_0 dengan t_t . Hipotesis penelitian ini yaitu model *explicit instruction* secara signifikan efektif meningkatkan kemampuan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam memahami konsep keterampilan dasar mengajar.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Hasil Data *Pretest*

Data yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif, dalam bentuk tes tertulis, yakni memahami konsep keterampilan dasar. Jumlah keseluruhan skor maksimal tes adalah 100. Data *pre-test* ini diambil sebelum penerapan model *explicit instruction* pada kemampuan memahami konsep dasar keterampilan dasar mengajar. Dalam kegiatan *pre-test* ini dosen langsung mengadakan tes memahami konsep keterampilan dasar mengajar.

Berdasarkan analisis distribusi frekuensi *pre-test* diketahui bahwa mahasiswa yang mendapat nilai 80-100 dengan kategori sangat baik 1 orang (02,63%). Mahasiswa yang mendapat nilai 66-79 dengan kategori baik ada 11 orang (28,95%). Mahasiswa yang mendapat nilai 56-65 dengan kategori cukup

baik ada 18 orang (47,37%). Kemudian, mahasiswa yang mendapat nilai 40-55 dengan kategori kurang ada 8 orang (21,05%), dan mahasiswa yang mendapat nilai 30-39 dengan kategori sangat kurang tidak ada.

Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai *pre-test* diketahui pula nilai terendah yang diperoleh mahasiswa yakni 50 dan nilai tertinggi 80 dengan nilai rata-rata 63,68, karena nilai tersebut berada pada rentang 56%-65% maka termasuk dalam kategori cukup.

b. Hasil Data *Post-Test*

Berdasarkan analisis distribusi frekuensi postes diketahui bahwa mahasiswa yang mendapat nilai 80-100 dengan kategori sangat baik 3 orang (07,89%). mahasiswa yang mendapat nilai 66-79 dengan kategori baik ada 17 orang (44,74%). mahasiswa yang mendapat nilai 56-65 dengan kategori cukup baik ada 16 orang (42,11%). Kemudian mahasiswa yang mendapat nilai 40-55 dengan kategori kurang ada 2 orang (05,26%) dan mahasiswa yang mendapat nilai 30-39 dengan kategori sangat kurang tidak ada.

Pada kegiatan *post-test* (setelah pembelajaran) nilai tertinggi yang diperoleh 85 dan dengan nilai terendah 55, adapun nilai rata-ratanya adalah 67,89, karena nilai tersebut berada pada rentang 66%-79% maka dikategorikan baik. Dari hasil postes, jika dibandingkan dengan kemampuan awal mahasiswa (*pre-test*), terdapat peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran. Peningkatan nilai rata-rata pretes ke pos tes sebesar 4,21%.

c. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis ini untuk mengetahui model *explicit instruction* efektif untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep keterampilan dasar mahasiswai maka dilaksanakan uji statistik dengan menggunakan uji “t” (uji perbedaan dua rata-rata). Hasil uji dua perbedaan diperoleh $t_0 = 5,27$ hasil ini dikonsultasikan dengan tabel t_t pada taraf signifikan 5% harga yang diperoleh adalah 2,02, sedangkan pada taraf signifikan 1% diperoleh harga $t_t = 2,71$, hal ini menunjukkan bahwa hasil perhitungan t_0 lebih besar daripada t_t , baik pada taraf signifikan 5% maupun 1%. Dengan demikian, pada taraf signifikan 5% dan 1% penerapan model *explicit instruction* efektif untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep keterampilan dasar mengajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Semester IV STKIP-PGRI Lubuklinggau.

2. Pembahasan

Penerapan model *explicit instruction* efektif mampu meningkatkan kemampuan memahami konsep keterampilan dasar mengajar hal ini dibuktikan dengan hasil uji “t” diketahui $t_0 = 5,27$ yang dikonsultasikan dengan tabel t pada taraf signifikan 5% harga yang diperoleh adalah 2,02, sedangkan pada taraf signifikan 1% diperoleh harga $t_1 = 2,71$. Hal ini menunjukkan bahwa hasil perhitungan t_0 lebih besar daripada t_1 , baik pada taraf signifikan 5% maupun 1%.

Kemudian, secara khusus dapat dijelaskan pada pretes mahasiswa yang mendapat nilai 80-100 dengan kategori sangat

baik hanya seorang (02,63%) sedangkan pada tes akhir juga terdapat 3 orang (07,89%). Mahasiswa yang mendapat nilai 66-79 pada pretes dengan kategori baik ada 11 orang (47,37%), sedangkan pada postes sebanyak 17 orang (44,74%). Mahasiswa yang mendapat nilai 56-65 pada pretes dengan kategori cukup ada 18 orang (47,37%), sedangkan postes ada 16 orang (42,11%). Mahasiswa yang mendapat nilai 40-55 pada pretes dengan kategori kurang ada 8 orang (21,05%), sedangkan pada postes ada 2 orang (05,26%) dan mahasiswa yang mendapat nilai 30-39 pada pretes tidak ada (00,00%), sedangkan pada *post test* juga tidak ada (00,00%). Kemudian, skor rata-rata *pre-test* diperoleh 63,68 dan skor rata-rata postes diperoleh 67,89. Dengan demikian, diperoleh penjelasan bahwa kemampuan memahami konsep keterampilan dasar mengajar pada postes lebih besar daripada pretes. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan secara signifikan kemampuan memahami konsep keterampilan dasar mengajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Semester IV STKIP-PGRI Lubuklinggau

Peningkatan kemampuan memahami konsep keterampilan dasar mengajar dengan model *explicit instruction* dari hasil pretes ke postes dikarenakan langkah-langkah model *explicit instruction* dilaksanakan dengan baik. Langkah-langkah model *explicit instruction* yang diterapkan sesuai dengan pendapat Trianto (2011:47-52) yaitu, dimulai dengan menyampaikan tujuan dan menyiapkan mahasiswa; presentasi dan demonstrasi;

mencapai pemahaman dan penguasaan; berlatih; memberi latihan terbimbing; mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik; dan diakhiri dengan memberikan kesempatan latihan mandiri. Akan tetapi, masih ada kelemahan dalam pelaksanaan dalam langkah-langkah pembelajaran dengan model *explicit instruction* terutama pada langkah latihan mandiri. Pada langkah latihan mandiri mahasiswa masih ada yang masih membutuhkan bimbingan dan kontrol dari dosen. Untuk itu, kelemahan ini langsung ditanggulangi dengan lebih mengintensifkan peran dosen sebagai pembimbing dan fasilitator.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *explicit instruction* efektif untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep keterampilan dasar mengajar. Hal ini dibuktikan dari hasil uji $t_0 = 5,27$ yang dikonsultasikan dengan tabel t_t pada taraf signifikan 5% harga yang diperoleh adalah 2,02, sedangkan pada taraf signifikan 1% diperoleh harga $t_t = 2,71$. Dengan demikian hipotesis diterima karena t_0 lebih besar daripada t_t , baik pada taraf signifikan 5% maupun 1%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Subana dan Sunarti. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sukardi, Ismail. 2013. *Model-Model Pembelajaran Modern*. Palembang: Tunas Gemilang Press.
- Sukmadinata, Nana Syaodih dan Erliana Syaodih. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: Refika Aditama.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Prograsif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Winataputra, Udin S. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Depdikbud: Universitas Terbuka.
- Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani.

FORMAT PENULISAN NASKAH

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun penulisan naskah pada Jurnal “Perspektif Pendidikan” STKIP Lubuklinggau:

- a. Naskah belum pernah dipublikasikan oleh jurnal lain yang dibuktikan dengan pernyataan tertulis dari penulis bahwa naskah yang dikirim tidak mengandung plagiat.
- b. Naskah ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris (lebih diutamakan), diketik dengan spasi 1,5 pada kertas A-4, berbentuk 2 kolom. Naskah terdiri dari 10-15 halaman, termasuk daftar pustaka dan tabel dengan MS Word fonts 12 (Times New Roman) dan dikirimkan ke Dewan Redaksi lewat email: jurnalperspektif@ymail.com atau ke laman: www.stkip-pgri-llg.ac.id
- c. Naskah berisi: 1) abstrak (75-150 kata) dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia dengan kata-kata kunci dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia (maksimal 3 frase); 2) pendahuluan (tanpa subbab) yang berisi tentang latar belakang masalah, masalah/tujuan; 3). landasan teori dan kerangka pemikiran teoretis jika diperlukan (antara 2-3 halaman); 4) metode penelitian; 5) hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan dalam subbab hasil penelitian dan subbab pembahasan; 6) kesimpulan; dan 7) daftar pustaka.
- d. Kutipan sebaiknya dipadukan dalam teks (kutipan tidak langsung), kecuali jika lebih dari tiga baris. Kutipan yang dipisah harus diformat dengan *left indent*: 0,5 dan *right Indent*: 0,5 dan diketik 1 spasi, tanpa tanda petik.
- e. Format naskah hasil penelitian empiris (*Empirical Research Article*) adalah: a) JUDUL (maks 20 kata); b) Nama lengkap tanpa gelar dan email, c) abstrak dalam dua bahasa (Inggris dan Indonesia); d) PENDAHULUAN berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian, e) LANDASAN TEORI dan kerangka pemikiran teoritis jika diperlukan (antara 2–3 halaman); e) METODE PENELITIAN; f) HASIL DAN PEMBAHASAN; g) KESIMPULAN; h) DAFTAR PUSTAKA diutamakan dari jurnal dan kemutakhirannya 10 tahun terakhir. Naskah makalah tinjauan pustaka terdiri atas: a) JUDUL (maks 20 kata); b) Nama lengkap tanpa gelar dan email; c) abstrak dalam dua bahasa (Inggris dan Indonesia); d) PENDAHULUAN berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian; d) PEMBAHASAN; e) KESIMPULAN; dan f) DAFTAR PUSTAKA
- f. Nama penulis buku/artikel yang dikutip harus dilengkapi dengan “tahun terbit” dan “halaman”. Misal: Levinson (1987:22); Hymes (1980: 99-102); Chomsky (2009).
- g. Daftar Pustaka diketik sesuai urutan abjad dengan *hanging indent*: 0,5 untuk baris kedua dan seterusnya serta disusun persis seperti contoh di bawah ini:

Untuk buku: (1) nama akhir, (2) koma, (3) nama pertama, (4) titik, (5) tahun penerbitan, (6) titik, (7) judul buku dalam huruf miring, (8) titik, (9) kota penerbitan, (10) titik dua/kolon, (11) nama penerbit, (12) titik. Contoh:

Rahman, Laika Ayana . 2012. *Bahasa Anak Kajian Teoritis*. Jakarta: Esis Erlangga.

Febrina, Resa. 2010. *Sanggar Sastra Wadah Pembelajaran dan Pengembangan Sastra*. Yogyakarta: Ramadhan Press.

Untuk artikel: (1) nama akhir, (2) koma, (3) nama pertama, (4) titik, (5) tahun penerbitan, (6)

titik, (7) tanda petik buka, (8) judul artikel, (9) titik, (10) tanda petik tutup, (11) nama jurnal dalam huruf miring, (12), volume, (13) nomor, dan (14) titik. Bila artikel diterbitkan di sebuah buku, berilah kata “Dalam” sebelum nama editor dari buku tersebut. Buku ini harus pula dirujuk secara lengkap dalam lema tersendiri. Contoh:

Noer, Suryo. 2009. “*Pembaharuan Pendidikan melalui Problem Based Learning.*” *Konferensi Tahunan Atma Jaya Tingkat Nasional*. Vol. 12, No.3.

Sidik, M. 2008. “*Sanggar Sastra Wadah Pembelajaran dan Pengembangan Sastra.*” Dalam *Dharma*, 2008.

Untuk internet: (1) nama akhir penulis, (2) koma, (3) nama pertama penulis, (4) titik, (5) tahun pembuatan, (5) titik, (6) judul tulisan dalam huruf miring, (7) titik, (8) alamat web, (9) tanggal pengambilan beserta waktunya. Contoh:

Surya, Ratna. 2010. *Budaya Berbahasa Santun*. [Http://budayasantun.surya.com](http://budayasantun.surya.com). Diakses 14 Februari 2006, Pukul 09.00 Wib.

JURNAL PERSPEKTIF PENDIDIKAN

Vol. 8 No. 1 Juni 2014

ISSN : 0216-9991

Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi melalui Teknik Imajinasi Siswa Kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau

Oleh: Amrolani¹, Nur Nisai Muslihah², dan Noermanzah³
(noermanzah@gmail.com)

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk memahami peningkatan kemampuan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau dengan menerapkan teknik imajinasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan angket. Sumber data dalam penelitian ini ialah kegiatan pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru beserta siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau. Teknik analisis data dengan tahapan: (1) reduksi data hasil observasi guru dan siswa, menulis karangan deskripsi, dan angket; (2) menganalisis hasil observasi guru dan siswa; (3) menganalisis hasil menulis karangan deskripsi; (4) menganalisis hasil angket; dan (5) kesimpulan. Hasil penelitian berupa penerapan teknik imajinasi dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau. Hal ini dapat ditunjukkan dengan rata-rata nilai tes pratindakan sebesar 61,28, rata-rata nilai tes siklus I sebesar 67,44, dan rata-rata nilai tes siklus II sebesar 70,12.

Kata kunci: peningkatan, kemampuan menulis karangan deskripsi, teknik imajinasi .

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa dan sastra yang inovatif dan menyenangkan dapat dilaksanakan ketika guru sudah mampu menerapkan strategi pembelajaran ataupun media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik. Oleh karena itu, Nurgiyantoro (2010:6) menjelaskan bahwa mengajar merupakan tugas yang sangat kompleks, sebab mengajar merupakan proses aktivitas pembelajaran yang melibatkan semua unsur inderawi, pikiran, perasaan, nilai, dan sikap yang secara terintegrasi membangun dan mendorong perubahan siswa sehingga tujuan pendidikan tercapai.

Menurut Buchori dalam Trianto (2010:5) bahwa pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk sesuatu profesi atau jabatan, tetapi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Apabila kita ingin meningkatkan prestasi, tentunya tidak akan terlepas dari upaya

peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Masih perlu diusahakan agar guru dapat mengajar dengan baik dan murid dapat belajar dengan efektif dan efisien.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, aktivitas yang dilakukan berkenaan dengan kompetensi berbahasa, baik secara aktif-reseptif (menyimak dan membaca), aktif-produktif (berbicara dan menulis), maupun bersastra (lewat keempat kompetensi berbahasa), atau secara lisan dan tertulis. Tugas-tugas untuk menguji kompetensi berbahasa dan bersastra diusahakan memenuhi tuntutan asesmen otentik yakni menuntut peserta didik untuk menjadi orang yang efektif dan memiliki pengetahuan yang kini disarankan untuk dilaksanakan di sekolah sejalan dengan pelaksanaan pembelajaran kontekstual. Kompetensi berbahasa yang dirasa masih belum dikuasai oleh siswa adalah kompetensi menulis, khususnya menulis karangan. Dilihat dari pengertian secara umum, menulis adalah kegiatan mengemukakan gagasan, ide, maupun

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Lubuklinggau

^{2&3} Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Lubuklinggau

pikiran dalam bentuk sebuah tulisan. Dalam tes kompetensi menulis, menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi karangan. Baik unsur bahasa maupun unsur isi pesan harus terjalin sedemikian rupa sehingga menghasilkan karangan yang runtut, padu, dan berisi. Menurut Nurgiyantoro (2010:422), aktivitas yang pertama menekankan unsur bahasa dan yang kedua gagasan. Kedua unsur tersebut dalam tugas-tugas menulis yang dilakukan di sekolah diberi penekanan yang sama. Artinya, penilaian yang dilakukan mempertimbangkan ketepatan bahasa dalam kaitannya dengan konteks dan isi. Jadi, penilaian tentang kemampuan peserta didik mengorganisasikan dan mengemukakan gagasan dalam bentuk bahasa yang tepat. Melihat kondisi yang ada di lapangan, dari pengamatan peneliti, diketahui bahwa siswa SD Negeri 51 Lubuklinggau pada umumnya sudah mengenal karangan. Akan tetapi, masih ada beberapa siswa yang belum mampu menulis sebuah karangan dengan baik, seperti yang diharapkan pada tujuan pembelajaran, baik dalam standar kompetensi maupun kompetensi dasar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya selama ini guru hanya menerapkan metode ceramah sehingga para siswa merasa bosan. Faktor lain yaitu guru jarang menggunakan media pembelajaran ketika dalam kegiatan belajar mengajar mengakibatkan siswa kurang semangat dan bergairah dalam belajar. Walaupun menggunakan media pembelajaran belum memberikan motivasi siswa untuk mengarang dengan baik.

Rendahnya kemampuan mengarang siswa dibuktikan dari hasil tugas siswa kelas IV SD

Negeri 51 Lubuklinggau, khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia sebanyak 25 siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau, diketahui 8 siswa (35 %) yang tuntas, dan sebanyak 17 siswa (65%) yang belum tuntas pada materi menulis karangan dengan KKM sebesar 65. Berdasarkan hasil tugas tersebut, siswa yang tidak tuntas disebabkan oleh kesulitan siswa dalam menuangkan isi gagasan yang dikemukakan.

Berdasarkan kenyataan tersebut, peneliti ingin mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karangan deskripsi. Dalam penelitian ini, digunakan teknik imajinasi pada pembelajaran menulis karangan deskripsi. Teknik imajinasi adalah sebuah teknik pembelajaran yang melibatkan emosi siswa. Melalui imajinasi, peserta didik dapat menciptakan gagasan mereka sendiri. Dalam strategi belajar melalui teknik imajinasi guru menunjukkan fleksibilitas pikiran yang memungkinkan mereka untuk menyajikan subjek dengan cara yang baru dan menarik, dengan cara yang memungkinkan siswa untuk memahami dengan lebih baik dan juga untuk mengambil kesenangan dari belajar.

Diharapkan dengan menggunakan teknik imajinasi dalam pembelajaran menulis karangan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karangan deskripsi. Selain itu, hubungan antara teknik imajinasi dengan menulis karangan deskripsi adalah dengan mengandalkan kemampuan berimajinasi, pikiran siswa akan lebih fokus pada objek yang ia imajinasikan sehingga siswa akan lebih mudah menemukan ide-ide gagasan yang akan

dituangkan ke dalam tulisannya. Dengan begitu, dalam menulis karangan deskripsi siswa akan lebih terarah dalam mendeskripsikan sesuatu sehingga karangan deskripsi yang dibuat oleh siswa akan jelas maknanya.

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu memberikan pemahaman tentang peningkatan kemampuan menulis karangan deskripsi dengan menerapkan teknik imajinasi siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau dapat ditingkatkan. Sedangkan tujuan khusus dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) Untuk menjelaskan kemampuan siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau menulis karangan deskripsi dengan teknik imajinasi. (2) Untuk menjelaskan besarnya peningkatan kemampuan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau melalui teknik imajinasi. (3) Untuk menjelaskan respons siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau dalam menulis karangan deskripsi dengan teknik imajinasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran khususnya cara meningkatkan kemampuan menulis deskriptif siswa SD.

B. Landasan Teori

1. Kemampuan Menulis Karangan

Kemampuan berasal dari kata mampu yang mempunyai arti sanggup melakukan sesuatu (Taufik, 2010:744). Menurut Depdiknas (2007:707) kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan. Tarigan (2008:3) menjelaskan menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan

untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Sedangkan menurut Nurgiantoro (2010:273) menulis adalah aktivitas mengungkapkan gagasan melalui media bahasa.

Berkenaan dengan hakikat menulis, Depdikbud (2005:506) mengemukakan bahwa karangan adalah hasil dari kegiatan mengarang (tulis-menulis). Sedangkan menurut Gie (2002:3) karangan merupakan proses aktivitas seseorang dalam mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis karangan merupakan kemampuan seseorang dalam menuangkan gagasannya melalui media tulisan.

2. Karangan Deskripsi

Karangan deskripsi adalah penggambaran atas dasar pengamatan, bersifat informatif, dan seolah-olah pembaca merasakan pesan-pesan yang disampaikan (Atmaja, 2010:4). Sedangkan menurut Rahayu (2009:158) deskripsi merupakan bentuk tulisan yang berusaha memberikan pemerian dari objek yang sedang dibicarakan. Kemudian, Rahayu lebih jauh menjelaskan tulisan deskripsi bertujuan: (a) Deskripsi sugestif, yaitu menciptakan dan memungkinkan daya khayal (imajinasi) pada para pembaca dengan perantara tenaga rangkaian kata-kata yang dipilah peneliti untuk menggambarkan ciri, sifat, watak objek. (b) Deskripsi eksposisi/teknis, yaitu memberikan identifikasi atau informasi mengenai objek hingga pembaca dapat mengenalnya bila bertemu atau berhadapan dengan objek tersebut.

Dalam penelitian ini, tujuan yang ingin dicapai adalah deskripsi eksposisi/teknis. Ciri-ciri karakteristik dari karangan deskripsi menurut Anggarani, dkk. (2006:102) di antaranya: mengandalkan panca indra dan melukiskan sesuatu lewat pengamatan seperti apa adanya.

3. Teknik Imajinasi

a. Pengertian Teknik Imajinasi

Menurut Egan (2009:10) teknik imajinasi dalam pembelajaran menekankan pengajaran dan pembelajaran agar terfokus pada akuisisi alat-alat kognisi utama yang menghubungkan imajinasi siswa dengan ilmu pengetahuan dalam kurikulum pada satu sisi dan meningkatkan kekuatan otak mereka secara umum pada sisi lainnya. Kontribusi penting yang dibuat oleh imajinasi adalah untuk meningkatkan fleksibilitas, kreativitas, dan energi pemikiran itu.

Membangun imajinasi anak secara penuh dalam pembelajaran dengan teknik imajinasi menurut Beetlestone (2011:143), kita perlu meluangkan waktu tenang. Waktu tenang perlu ada supaya anak-anak dapat menganalisis alam bawah sadar mereka tanpa adanya gangguan dari luar. Membayangkan secara cermat suatu objek atau adegan, mendengarkan musik dan terlibat dalam tugas-tugas praktis memberi kesempatan kepada pikiran untuk mengembara dan menciptakan kesempatan-kesempatan imajinatif. Melalui imajinasi (khayalan visual), peserta didik dapat menciptakan gagasan mereka sendiri. Khayalan itu efektif sebagai suplemen kreatif dalam proses belajar bersama. Cara ini juga bisa berfungsi sebagai papan loncat menuju proyek atau tugas penelitian independen yang mungkin pada awalnya

nampak berlebihan bagi peserta didik (Silberman,2011:195).

b. Penggunaan Teknik Imajinasi dalam Pembelajaran Mengarang

Secara garis besar, prosedur pelaksanaan teknik imajinasi menurut Silberman (2011:195) dilakukan sebagai berikut: (a) Perkenalkan topik yang akan dibahas. Jelaskan kepada siswa bahwa mata pelajaran ini menuntut kreativitas dan bahwa penggunaan imaji visual dapat membantu upaya mereka. (b) Perintahkan siswa untuk menutup mata, perkenalkan latihan relaksasi yang akan membersihkan pikiran-pikiran yang ada sekarang dari benak siswa. Gunakan musik latar, dan lakukan pernafasan untuk bisa mencapai hasilnya. (c) Lakukan latihan pemanasan untuk membuka “mata batin” mereka. Perintahkan siswa, dengan mata mereka tertutup, untuk berupaya menggambarkan apa yang terlihat dan apa yang terdengar, misalnya ruang tidur mereka, lampu lalu lintas sewaktu berubah warna, dan rintik hujan. (d) Ketika para siswa merasa rileks dan terpanaskan (setelah latihan pemanasan), berikanlah sebuah imaji untuk mereka bentuk. (e) Sewaktu menggambarkan imajinya, berikan selang waktu hening secara reguler agar siswa dapat membangun imaji visual mereka sendiri. Buatlah pertanyaan yang mendorong penggunaan semua indera. (f) Akhiri pengarahannya imaji dan intruksikan siswa untuk mengingat imaji mereka. Akhiri latihan itu dengan perlahan. (g) Perintahkan siswa untuk menuliskan apa yang mereka imajinasikan.

C. Metodologi Penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).

Penelitian tindakan kelas ini, dilaksanakan dalam dua siklus dan langkah-langkah setiap siklus terdiri dari (a) perencanaan, (b) pelaksanaan tindakan, (c) observasi, dan (d) refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dengan tes esai dan nontes dengan observasi dan angket.

Sumber data dalam penelitian ini ialah berasal dari kegiatan pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru beserta siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau. Data berupa: (1) hasil belajar dari pembelajaran menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi diperoleh melalui tes, dan (2) observasi guru dan siswa serta data angket diperoleh melalui nontes. Teknik analisis data dilakukan dengan beberapa tahapan berikut: (1) reduksi data hasil observasi guru dan siswa, menulis karangan deskripsi, dan angket; (2) menganalisis hasil observasi guru dan siswa; (3) menganalisis hasil menulis karangan deskripsi; (4) menganalisis hasil angket; dan (5) kesimpulan.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Hasil Siklus I

Langkah-langkah yang peneliti tempuh pada pelaksanaan siklus I sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (a) menyusun rencana pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa, dalam hal ini materi tentang menulis karangan deskripsi; (b) membuat perangkat pembelajaran dan media pembelajaran yang akan dijadikan sebagai landasan dalam menyiapkan materi pelajaran tentang menulis karangan deskripsi; (c) membuat lembar

observasi untuk mengamati aktivitas siswa, aktivitas guru, dalam kegiatan pembelajaran serta data angket untuk menentukan keaktifan siswa; (d) menentukan teknik pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu teknik imajinasi; (e) membuat instrumen penelitian tentang menulis karangan deskripsi; dan (f) menyusun analisis data yang akan digunakan dalam menganalisis data hasil penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Siklus pertama peneliti laksanakan pada tanggal 04 Mei 2013 dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas siklus I peneliti menempuh langkah-langkah sebagai berikut: (a) peneliti memulai pembelajaran dengan berdoa serta mengabsensi kehadiran siswa, selanjutnya dilanjutkan dengan apersepsi; (b) peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; dan (c) peneliti menjelaskan materi pembelajaran menulis karangan deskripsi dengan menerapkan teknik imajinasi.

Langkah-langkah dalam menulis karangan deskripsi, yaitu sebagai berikut: (1) perkenalkan topik yang akan dibahas. Jelaskan kepada siswa bahwa mata pelajaran ini menuntut kreativitas dan bahwa penggunaan imaji visual dapat membantu upaya mereka. (2) Perintahkan siswa untuk menutup mata, perkenalkan latihan relaksasi yang akan membersihkan pikiran-pikiran yang ada sekarang dari benak siswa. Gunakan musik latar, dan pernafasan untuk bisa mencapai hasilnya. (3) Lakukan latihan pemanasan untuk membuka “mata batin” mereka. Perintahkan siswa, dengan mata mereka tertutup, untuk berupaya menggambarkan apa yang terlihat dan apa yang

terdengar, misalnya ruang tidur mereka, lampu lalu lintas sewaktu berubah warna, dan rintik hujan. (4) Ketika para siswa merasa rileks dan semangat (setelah latihan pemanasan), berikanlah sebuah imaji tentang suasana di perbukitan untuk mereka bentuk. (5) Sewaktu menggambarkan imajinya, berikan selang waktu hening secara reguler agar siswa dapat membangun imaji visual mereka sendiri. Buatlah pertanyaan yang mendorong penggunaan semua indera. (6) Akhiri pengarahannya imaji dan intruksikan siswa untuk mengingat imaji mereka. Akhiri latihan itu dengan perlahan.

Kemudian, (d) Peneliti mengadakan tes instrumen siklus I dengan memberi tugas kepada siswa untuk menulis karangan deskripsi. (e) Peneliti membimbing siswa untuk menulis karangan deskripsi. (f) Peneliti meminta siswa mengumpulkan hasil tes instrumen siklus I. (g) Guru meminta salah satu siswa untuk membacakan hasil karangannya di depan kelas. (h) Guru menjelaskan tentang hal-hal yang belum jelas dan diketahui tentang hasil karangannya. (i) Guru menutup kegiatan pembelajaran. (j) Tes akhir siklus I.

Hasil tes yang telah peneliti lakukan kepada 25 siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Tes Siklus I Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi SD Negeri 51 Lubuklinggau

No.	Nilai Hasil Tes Siklus I	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
1	≥ 65	16	64 %	Tuntas
2	< 65	9	36 %	Tidak Tuntas
3	Jumlah	25	100 %	
4	Nilai Rata-rata	67,44 %		

Dari 25 siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau, siswa yang mendapat nilai 65 ke

atas atau telah memperoleh nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau adalah 16 orang dengan nilai persentase 64 %, siswa yang memperoleh nilai kurang dari 65 atau di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau adalah 9 orang dengan persentase 36 %. Nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 67,44. Hasil tes siklus I menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran belum tuntas, karena secara klasikal ketuntasan siswa belum mencapai 70%. Artinya penelitian siklus I perlu dilanjutkan ke siklus II.

3. Observasi

Pelaksanaan siklus I pada penelitian ini diamati oleh 3 orang observer. Hasil pengamatan observer 1 kepada peneliti selama pelaksanaan penelitian, sebagai berikut: (a) guru mengawali pelajaran dengan apersepsi; (b) pelaksanaan apersepsi relevan dengan materi pelajaran yang disampaikan; (c) guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang dicapai; (d) guru mampu menarik perhatian siswa ketika menyampaikan materi pelajaran; (e) guru menerapkan teknik imajinasi dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa; (f) guru membimbing siswa dalam belajar menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (g) bahasa yang disampaikan guru tidak relevan dan cocok dengan siswa; (h) media pembelajaran yang digunakan guru relevan dengan materi pembelajaran; (i) guru menguasai kelas saat KBM berlangsung; (j) guru tidak menyimpulkan materi di akhir pelajaran; (k) guru melaksanakan evaluasi; (l) guru kurang terlihat mengajak siswa membahas

hasil evaluasi; (m) guru menutup kegiatan pembelajaran; (n) guru memberikan tes di akhir pembelajaran; (o) siswa belum begitu tampak senang dengan materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (p) siswa tidak mengalami kesulitan dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (q) siswa lebih paham dalam menulis karangan deskripsi dengan teknik imajinasi; (r) siswa lebih aktif dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (s) semangat belajar dan kreatifitas siswa belum begitu tampak meningkat dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; dan (t) teknik imajinasi cocok dalam materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi.

Di samping hasil pengamatan observer 1 kepada peneliti selama pelaksanaan penelitian, observer 1 juga menyampaikan kritik dan saran, sebagai berikut: (a) penerapan teknik imajinasi sudah baik, namun perlu ditingkatkan lagi agar perhatian siswa bertambah semangat; (b) penggunaan bahasa disesuaikan dengan tingkat usia anak agar anak lebih paham lagi; (c) berikan kesempatan bertanya kepada siswa; dan berikan *reward* untuk karangan yang terbaik.

Hasil pengamatan observer 2 kepada peneliti selama pelaksanaan penelitian, sebagai berikut: (1) guru mengawali pelajaran dengan apersepsi; (2) pelaksanaan apersepsi relevan dengan materi pelajaran yang disampaikan; (3) guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang dicapai; (4) guru mampu menarik perhatian siswa ketika menyampaikan materi pelajaran; (5) guru menerapkan teknik imajinasi dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa; (6) guru membimbing siswa dalam belajar menulis karangan deskripsi

melalui teknik imajinasi; (7) bahasa yang disampaikan guru relevan dan cocok dengan siswa; (8) media pembelajaran yang digunakan guru relevan dengan materi pembelajaran; (9) guru menguasai kelas saat KBM berlangsung; (10) guru menyimpulkan materi di akhir pelajaran; (11) guru melaksanakan evaluasi; (12) guru mengajak siswa membahas hasil evaluasi; (13) guru menutup kegiatan pembelajaran; (14) guru memberikan tes di akhir pembelajaran; (15) Siswa senang dengan materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (16) siswa tidak mengalami kesulitan dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (17) siswa lebih paham dalam menulis karangan deskripsi dengan teknik imajinasi; (18) siswa lebih aktif dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (19) semangat belajar dan kreatifitas siswa meningkat dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; dan (20) teknik imajinasi cocok dalam materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi.

Selain hasil pengamatan observer 2, observer juga memberikan menyampaikan kritik, saran, dan pesan, terhadap proses pembelajaran, yaitu dengan memakai alat bantu berupa aktif speaker sebagai bunyi musik siswa semangat dalam belajar. Kemudian, hasil pengamatan observer 3 kepada peneliti selama pelaksanaan penelitian, sebagai berikut: (1) guru mengawali pelajaran dengan apersepsi; (2) pelaksanaan apersepsi relevan dengan materi pelajaran yang disampaikan; (3) guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang dicapai; (4) guru mampu menarik perhatian siswa ketika menyampaikan materi

pelajaran; (5) guru menerapkan teknik imajinasi dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa; (6) guru membimbing siswa dalam belajar menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (7) bahasa yang disampaikan guru relevan dan cocok dengan siswa; (8) Media pembelajaran yang digunakan guru relevan dengan materi pembelajaran; (9) guru menguasai kelas saat KBM berlangsung; (10) guru tidak menyimpulkan materi di akhir pelajaran; (11) guru melaksanakan evaluasi; (12) Guru mengajak siswa membahas hasil evaluasi; (13) guru menutup kegiatan pembelajaran; (14) guru tidak memberikan tes di akhir pembelajaran; (15) siswa senang dengan materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (16) siswa tidak mengalami kesulitan dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (17) siswa lebih paham dalam menulis karangan deskripsi dengan teknik imajinasi; (18) siswa lebih aktif dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (19) semangat belajar dan kreatifitas siswa meningkat dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; dan (20) teknik imajinasi cocok dalam materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi.

Di samping hasil pengamatan observer 3 kepada peneliti selama pelaksanaan penelitian, observer 3 juga menyampaikan kritik dan saran, yaitu pada akhir pelajaran sebaiknya guru membuat kesimpulan dan evaluasi dilaksanakan pada akhir pelajaran. Saran yang observer sampaikan pada pelaksanaan siklus I, dapat peneliti simpulkan bahwa pelaksanaan penelitian pada siklus I belum optimal dan masih banyak kekurangan-kekurangan yang

peneliti lakukan pada siklus I sehingga pada pelaksanaan penelitian siklus II kekurangan-kekurangan yang terjadi pada pelaksanaan siklus I akan peneliti perbaiki pada pelaksanaan siklus II.

4. Refleksi

Pada akhir siklus I dilakukan evaluasi terhadap keberhasilan tindakan yang telah dilakukan. Dari hasil refleksi yang dilakukan digunakan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ditemukan, maka dilakukanlah *replanning* (perencanaan ulang) dan diperbaiki pelaksanaan di siklus II.

Dari hasil refleksi yang dilakukan setelah akhir siklus I didapatkan beberapa temuan antara lain: (a) Pada awal pelaksanaan siklus I masih ada siswa yang belum begitu memahami karangan deskripsi sehingga ketika guru menugaskan kepada siswa untuk membuat sebuah karangan deskripsi hasilnya masih kurang baik. Akan tetapi, jika dibandingkan dengan hasil kegiatan pratindakan sebenarnya pada siklus I kemampuan siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau sudah lebih baik. (b) Beberapa siswa masih kurang serius dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan mereka belum fokus dalam belajar. (c) Masih ada beberapa siswa semangatnya masih kurang dikarenakan guru belum memberikan motivasi secara maksimal kepada siswa. (d) Penggunaan bahasa tidak relevan dan cocok dengan siswa sehingga siswa masih ada yang belum paham dengan kata-kata istilah yang sulit dimengerti. (e) Seharusnya guru memberikan *reward* untuk karangan terbaik kepada siswa agar siswa merasa dihargai dan diperhatikan. (f) Pada akhir pelajaran sebaiknya guru membuat kesimpulan.

(g) Guru tidak memberikan kesempatan bertanya kepada siswa.

Kalau dilihat dari indikator keberhasilan pada siklus I dari jumlah siswa sebanyak 25 orang, siswa yang tuntas sebanyak 16 orang dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 64 % dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 orang dengan persentase 36 %. Maka bisa disimpulkan bahwa tindakan pada siklus I belum berhasil dikarenakan belum mencapai ketuntasan secara klasikal sebesar 70 % sehingga peneliti perlu melaksanakan tindakan pada siklus II.

b. Hasil Siklus II

Pembahasan tindakan pada siklus II ini meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi (pengamatan), dan tahap refleksi.

1. Perencanaan Tindakan

Tindakan siklus II ditujukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan tindakan siklus II peneliti mempersiapkan hal-hal berikut: (a) membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II; (b) menyiapkan lembar observasi; dan (c) menyiapkan lembar penilaian.

2. Pelaksanaan Tindakan

Siklus kedua peneliti laksanakan pada tanggal 11 Mei 2013. Dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas siklus II peneliti menempuh langkah-langkah sebagai berikut: (a) peneliti memulai pembelajaran dengan berdoa serta mengabsensi kehadiran siswa, selanjutnya dilanjutkan dengan apersepsi; (b) peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; (c) peneliti memberikan teka-teki dan cerita humor agar anak lebih semangat dalam

belajar; (d) peneliti mengulang sekilas materi pelajaran pada siklus I dan mengaitkannya pada siklus II; (e) peneliti menjelaskan materi pembelajaran menulis karangan deskripsi dengan menerapkan teknik imajinasi dengan langkah-langkah berikut: (1) perkenalkan topik yang akan dibahas. Jelaskan kepada siswa bahwa mata pelajaran ini menuntut kreativitas dan bahwa penggunaan imaji visual dapat membantu upaya mereka; (2) perintahkan siswa untuk menutup mata, perkenalkan latihan relaksasi yang akan membersihkan pikiran-pikiran yang ada sekarang dari benak siswa. Gunakan musik latar, dan pernafasan untuk bisa mencapai hasilnya; (3) lakukan latihan pemanasan untuk membuka “mata batin” mereka. Perintahkan siswa, dengan mata mereka tertutup, untuk berupaya menggambarkan apa yang terlihat dan apa yang terdengar, misalnya ruang tidur mereka, lampu lalu lintas sewaktu berubah warna, dan rintik hujan; (4) Ketika para siswa merasa rileks dan semangat (setelah latihan pemanasan), berikanlah sebuah imaji tentang suasana di pantai untuk mereka bentuk; (5) Sewaktu menggambarkan imajinya, berikan selang waktu hening secara reguler agar siswa dapat membangun imaji visual mereka sendiri. Buatlah pertanyaan yang mendorong penggunaan semua indera; dan (6) Akhiri pengarahannya imaji dan intruksikan siswa untuk mengingat imaji mereka. Akhiri latihan itu dengan perlahan. (f) Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi pelajaran yang diajarkan. (g) Peneliti mengadakan tanya jawab dengan siswa tentang materi memahami menulis karangan deskripsi. (h) Peneliti mengadakan tes instrumen siklus II

dengan memberi tugas kepada siswa untuk menulis karangan deskripsi. (i) Peneliti membimbing siswa untuk menulis karangan deskripsi. (j) Peneliti meminta siswa mengumpulkan hasil tes instrumen siklus II. (k) Guru meminta salah satu siswa untuk membacakan hasil karangannya di depan kelas. (l) Guru menjelaskan tentang hal-hal yang belum jelas dan diketahui tentang hasil karangannya. (m) Peneliti dan siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari. (n) Peneliti menutup kegiatan pembelajaran. (o) Tes akhir siklus II.

Hasil tes yang telah peneliti lakukan kepada 25 siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Tes Siklus II Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi SD Negeri 51 Lubuklinggau

No.	Nilai Hasil Tes Siklus II	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
1	≥ 65	18	72 %	Tuntas
2	< 65	7	28%	Tidak Tuntas
3	Jumlah	25	100 %	
4	Nilai rata-rata	70,12 %		

Dari 25 siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau, siswa yang mendapat nilai 65 ke atas atau telah memperoleh nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau adalah 18 orang dengan nilai persentase 72 %, siswa yang memperoleh nilai kurang dari 65 atau di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau adalah 7 orang dengan persentase 28 %. Nilai rata-rata siswa pada siklus II adalah 70,12. Hasil tes siklus II menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran sudah tuntas, karena secara klasikal ketuntasan siswa telah mencapai

70%. Artinya penelitian siklus II dikatakan berhasil.

3. Hasil Observasi

Pelaksanaan tindakan siklus II diamati oleh 2 orang observer. Pengamatan pada siklus II ditujukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau. Hal-hal yang diamati adalah sebagai berikut: (a) keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis karangan deskripsi; (b) kemampuan siswa dalam menulis karangan deskripsi; dan (c) proses pembelajaran secara keseluruhan.

Hasil pengamatan observer 1 kepada peneliti selama penelitian, sebagai berikut: (1) guru mengawali pelajaran dengan apersepsi; (2) pelaksanaan apersepsi relevan dengan materi pelajaran yang disampaikan; (3) guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang dicapai; (4) guru mampu menarik perhatian siswa ketika menyampaikan materi pelajaran; (5) guru menerapkan teknik imajinasi dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa; (6) guru membimbing siswa dalam belajar menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (7) bahasa yang disampaikan guru relevan dan cocok dengan siswa; (8) media pembelajaran yang digunakan guru relevan dengan materi pembelajaran; (9) guru menguasai kelas saat KBM berlangsung; (10) guru menyimpulkan materi di akhir pelajaran; (11) guru melaksanakan evaluasi; (12) guru mengajak siswa membahas hasil evaluasi; (13) guru menutup kegiatan pembelajaran; (14) guru memberikan tes di akhir pembelajaran; (15) siswa senang dengan materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (16) siswa tidak mengalami kesulitan dalam menulis

karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (17) siswa lebih paham dalam menulis karangan deskripsi dengan teknik imajinasi; (18) siswa lebih aktif dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (19) semangat belajar dan kreatifitas siswa meningkat dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; dan (20) teknik imajinasi cocok dalam materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi.

Begitu pula observer 2 juga menyampaikan hasil pengamatan pada pembelajaran siklus II sebagai berikut: (1) guru mengawali pelajaran dengan apersepsi; (2) pelaksanaan apersepsi relevan dengan materi pelajaran yang disampaikan; (3) guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang dicapai; (4) guru mampu menarik perhatian siswa ketika menyampaikan materi pelajaran; (5) guru menerapkan teknik imajinasi dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa; (6) guru membimbing siswa dalam belajar menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (7) bahasa yang disampaikan guru relevan dan cocok dengan siswa; (8) media pembelajaran yang digunakan guru relevan dengan materi pembelajaran; (9) guru menguasai kelas saat KBM berlangsung; (10) guru menyimpulkan materi di akhir pelajaran; (10) guru melaksanakan evaluasi; (11) guru mengajak siswa membahas hasil evaluasi; (12) guru menutup kegiatan pembelajaran; (13) guru memberikan tes di akhir pembelajaran; (14) siswa senang dengan materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (15) siswa tidak mengalami kesulitan dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (16) siswa lebih paham dalam menulis karangan

deskripsi dengan teknik imajinasi; (17) siswa lebih aktif dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; (18) semangat belajar dan kreatifitas siswa meningkat dalam menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi; dan (19) teknik imajinasi cocok dalam materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi.

Selain menyampaikan hasil pengamatan kedua observer tersebut juga menyampaikan saran agar siswa diberi kesempatan lebih banyak lagi untuk latihan belajar menulis karangan deskripsi.

4. Hasil Angket

Angket dibagikan kepada seluruh siswa di akhir pembelajaran pada siklus II dan bertujuan untuk menilai respon siswa dalam pembelajaran. Dari hasil data angket siswa, diketahui bahwa semua siswa masuk dalam kategori respon positif, dengan perincian 2 siswa masuk dalam kategori baik dan 23 siswa masuk dalam kategori sangat baik dari jumlah siswa sebanyak 25 siswa dengan persentase 100 % siswa masuk kriteria respon positif. Hal ini membuktikan bahwa secara klasikal siswa senang dengan pembelajaran materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi.

5. Refleksi

Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II, peneliti memperoleh masukan-masukan yang berupa pernyataan-pernyataan positif dari para pengamat. Temuan-temuan tersebut menunjukkan kemajuan yaitu adanya peningkatan keaktifan dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau. Pada siklus II tersebut terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam menulis karangan deskripsi. Hal ini dikarenakan

pada siklus II dilakukan perbaikan-perbaikan dari kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus sebelumnya. Di samping itu juga melaksanakan berbagai saran dari para pengamat, dan memperhatikan kritik-kritik yang bersifat membangun dari para pengamat tersebut, sehingga kemampuan siswa dalam menulis karangan deskripsi mengalami peningkatan baik secara individual maupun secara klasikal.

Seperti yang telah dijelaskan pada proses pembelajaran siklus I bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran menulis karangan deskripsi, tetapi pada siklus II, siswa sudah sangat aktif mengikuti pembelajaran. Singkatnya pada siklus II siswa memiliki kemampuan yang baik dalam memahami menulis karangan deskripsi. Di samping itu, siswa belajar dalam suasana yang lebih bersemangat, aktif, dan menyenangkan. Salah satu kemajuan yang dialami siswa, juga ditunjukkan meningkatnya keberanian siswa untuk bertanya kepada guru, tentang materi menulis karangan deskripsi.

b. Pembahasan

Penelitian yang peneliti laksanakan diawali dengan kegiatan pratindakan yang dilakukan pada tanggal 25 April 2013. Pada kegiatan pratindakan ini, peneliti belum melaksanakan tugas sebagai guru yang profesional untuk memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai metode, strategi, model, maupun teknik pembelajaran yang efektif, aktif, kreatif, dan menyenangkan sebagaimana diisyaratkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Komalasari, 2010:58). Dalam pratindakan peneliti hanya

menggunakan metode ceramah saja dan tanpa alat atau media yang mampu menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi tidak aktif, kurang efektif, dan tidak menyenangkan bahkan cenderung membosankan sehingga siswa merasa tidak betah dan kurang semangat dalam belajar. Hal ini berdampak pada ketidaktuntasan belajar siswa.

Hasil belajar siswa dari data yang diperoleh 25 orang siswa, siswa yang tuntas hanya mencapai 12 orang dengan persentase ketuntasan belajar hanya sebesar 48 %, sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 13 orang dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 52 %, dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada pratindakan adalah 61,28. Berdasarkan hasil ini, kegiatan pratindakan ini dinyatakan belum berhasil. Maka daripada itu, peneliti melaksanakan siklus selanjutnya.

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 4 Mei 2013. Pada kegiatan siklus I, peneliti tidak hanya menggunakan metode ceramah saja tetapi juga menggunakan teknik imajinasi dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi. Peneliti juga memakai media atau alat berupa aktif speaker yang berguna untuk menarik perhatian dan menambah semangat siswa dalam belajar. Sengaja peneliti memilih teknik imajinasi dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi dikarenakan dalam menulis sebuah karangan deskripsi, dibutuhkan keterlibatan alam bawah sadar seseorang untuk membayangkan secara cermat suatu objek atau adegan untuk menciptakan kesempatan-kesempatan imajinatif. Dengan begitu, para siswa nantinya akan lebih mudah untuk menciptakan gagasannya. Hal ini sesuai dengan

pendapat para ahli-ahli tentang penggunaan teknik imajinasi dalam pembelajaran. Di antaranya Menurut Egan (2009:10) kontribusi penting yang dibuat oleh imajinasi adalah untuk meningkatkan fleksibilitas, kreativitas, dan energi pemikiran. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Silberman (2011:195) bahwa penggunaan teknik imajinasi adalah salah satu upaya untuk mengoptimalkan keaktifan dan prestasi belajar siswa.

Ternyata, pendapat dari beberapa para ahli di atas yang mengungkapkan bahwa teknik imajinasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terbukti kebenarannya. Dikarenakan penelitian yang penulis lakukan pada materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan pada hasil pratindakan yang tidak menggunakan teknik imajinasi.

Hal ini dibuktikan pada hasil tindakan siklus I, nilai rata-rata siswa mencapai 67,44 dan ketuntasan belajar mencapai 64 %, dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 16 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 9 orang, dengan peningkatan ketuntasan dari pratindakan ke siklus I sebesar 6,16 untuk nilai rata-rata siswa dan ketuntasan belajar siswa meningkat sebesar 10,05 % . Walaupun telah terjadi peningkatan pada hasil tes siklus I, namun kegiatan pembelajaran masih belum berhasil dikarenakan ketuntasan belajar siswa belum mencapai 70 %. Akan tetapi, peneliti akui bahwa faktor ketidaktuntasan belajar siswa ini bukan karena teknik imajinasi yang tidak bagus atau tidak cocok melainkan faktor dari peserta didik dan peneliti sendiri. Di antaranya, siswa masih

kurang serius dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan mereka belum fokus dalam belajar, dan masih ada beberapa siswa semangatnya masih kurang dikarenakan guru belum memberikan motivasi secara maksimal kepada siswa. Oleh karena itu, peneliti perlu mengadakan kembali siklus ke II.

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 11 Mei 2013. Pada siklus II, peneliti melakukan perbaikan dari kekurangan yang ada pada siklus I. Di antaranya peneliti memberikan pertanyaan-pertanyaan yang lucu dan teka-teki kepada siswa untuk mereka jawab yang berguna untuk menarik perhatian siswa. Selain itu juga, untuk menjadikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti pelajaran. Akhirnya, penelitian yang peneliti lakukan pada siklus II ini berhasil dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi karena hasil tes pada siklus II nilai rata-rata mencapai 70,12 dan tingkat ketuntasan mencapai 72%, dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 18 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 7 orang, berarti dari siklus I sampai siklus II nilai rata-rata siswa meningkat sebesar 2,68 atau dengan ketuntasan belajar sebesar 3,97 %. Dan dari pratindakan sampai siklus II nilai rata-rata siswa telah meningkat sebesar 7,5 atau dengan ketuntasan belajar sebesar 12,24 %.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh pada siklus II diketahui bahwa kemampuan siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau yang tuntas 18 orang dari jumlah siswa sebanyak 25 orang, atau ketuntasan mencapai 72 %. Telah memenuhi syarat ketuntasan minimal pembelajaran menulis karangan deskripsi di SD Negeri 51 Lubuklinggau. Dengan demikian

hipotesis penelitian tindakan yang menyatakan bahwa penggunaan teknik imajinasi dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau dalam menulis karangan deskripsi terbukti kebenarannya, karena jumlah siswa yang memperoleh nilai ketuntasan ≥ 65 pada akhir penelitian sebanyak 72 %, dengan rincian 18 siswa yang tuntas dan 7 orang tidak tuntas. Padahal sebelum dilakukan tindakan, ketuntasan siswa hanya mencapai 48% dengan jumlah siswa yang tuntas hanya 12 orang siswa dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 13 siswa dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa.

Di akhir pembelajaran siklus II, peneliti juga memberikan data angket kepada siswa yang bertujuan untuk menilai respon siswa dalam pembelajaran. Dari hasil data angket siswa, diketahui bahwa semua siswa masuk dalam kategori respon positif, dengan perincian 2 siswa masuk dalam kategori baik dan 23 siswa masuk dalam kategori sangat baik dari jumlah siswa sebanyak 25 siswa dengan persentase 100 % siswa masuk kriteria respon positif. Hal ini membuktikan bahwa secara klasikal siswa senang dengan pembelajaran materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi.

Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas ini hanya terfokus pada upaya peningkatan kemampuan menulis karangan deskripsi pada siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau dengan menggunakan teknik imajinasi. Dan peneliti merasa bahwa penelitian yang telah peneliti lakukan ini masih terdapat banyak kekurangan-kekurangan. Di antaranya peneliti belum mampu melaksanakan apersepsi dengan baik, masih ada siswa yang belum

memahami karangan deskripsi dengan baik dan ini berdampak ketidaktuntasan mereka dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi. Oleh sebab itu, tidak menutup kemungkinan bila diadakan penelitian baru sehubungan dengan penelitian ini, mendapatkan hasil yang lebih baik daripada hasil penelitian ini. Diharapkan juga teknik imajinasi ini dapat digunakan sebagai salah satu solusi dalam mengatasi kesulitan belajar serta berguna untuk mencapai tujuan yang diharapkan pendidik dalam pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Silberman (2011:195) bahwa teknik imajinasi dapat mengoptimalkan keaktifan dan prestasi belajar siswa.

E. Kesimpulan

Secara umum dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan teknik imajinasi dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV SD Negeri 51 Lubuklinggau. Hal ini dapat ditunjukkan dari rata-rata nilai tes pratindakan sebesar 61,28, rata-rata nilai tes siklus I sebesar 67,44, dan rata-rata nilai tes siklus II sebesar 70,12. Peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 2,68 dengan persentase 3,97 %. Sedangkan peningkatan ketuntasan belajar sebelum dan setelah melaksanakan tindakan adalah sebesar 12,24 %. Respon siswa dari hasil data angket yang peneliti berikan pada kegiatan siklus II menunjukkan bahwa semua siswa masuk dalam kategori respon positif, dengan perincian 2 siswa masuk dalam kategori baik dan 23 siswa masuk dalam kategori sangat baik dari jumlah siswa sebanyak 25 siswa dengan persentase 100 % siswa masuk dalam kategori respon positif. Hal ini membuktikan bahwa

secara klasikal siswa senang dengan pembelajaran materi menulis karangan deskripsi melalui teknik imajinasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggarani, Asih, dkk. 2006. *Mengasah Keterampilan Menulis Ilmiah di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Atmaja, Jati. 2010. *Buku Lengkap Bahasa Indonesia dan Peribahasa*. Jakarta: Pustaka Widyatama.
- Beetlestone, Florence. 2011. *Creative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Dekdikbud. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Egan, Kieran. 2009. *Pengajaran yang Imajinatif*. Jakarta: PT Indeks.
- Gie, The Liang. 2002. *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Bpfe-Yogyakarta.
- Rahayu, Minto. 2009. *Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Grasindo.
- Silberman, Melvin. 2011. *Active Learning*. Bandung: Nusamedia.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Taufik, Imam. 2010. *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Ganeca Exact.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

**Penerapan Model *Prediction, Observation, Explanation* (POE)
untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika
Siswa Kelas X₁ SMA Negeri 8 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2012/2013**

Oleh: Sulistiyono¹ dan Fitria Dewiyanti²
(Email: Suliswae85@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang peningkatan hasil belajar Fisika siswa kelas X₁ SMA Negeri 8 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2012/2013 melalui penerapan model pembelajaran POE. Penelitian ini termasuk ke dalam bentuk penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Subjek penelitian ini sebanyak 27 orang yang merupakan siswa kelas X₁ SMA Negeri 8 Lubuklinggau tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian ini berlangsung dalam tiga siklus pembelajaran. Siklus pertama berlangsung dengan materi kalor dan perubahan suhu dan kegiatan siswa adalah praktikum. Siklus kedua dengan materi kalor dan perubahan wujud dan Siklus ketiga dengan materi perpindahan kalor. Pembelajaran dititik beratkan kepada hasil belajar fisika siswa pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil analisis pada siklus I diperoleh hasil nilai kognitif 61,1 atau 62,96% afektif 77,31 dan psikomotorik 74,74, kemudian pada siklus II diperoleh hasil pada ranah kognitif 68,2 atau 70,32% afektif 78,82 dan psikomotorik 81,21 sedangkan untuk siklus III diperoleh hasil nilai kognitif 71,8 atau 96,47% afektif 81,85 dan psikomotorik 89,55. Berdasarkan hasil analisa tersebut dan hasil pengamatan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, maka model pembelajaran POE dapat meningkatkan hasil belajar Fisika siswa X₁ SMA Negeri 8 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2012/2013.

Kata kunci: model pembelajaran POE, hasil belajar siswa.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Fisika sebagai salah satu komponen pendidikan, memegang peranan yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Menurut Suparna (2003:201), peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang terintegrasi dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia karena peranan pendidikan dan tingkat perkembangan manusia merupakan faktor yang dominan terhadap kemampuan manusia untuk menghadapi masalah kehidupan sehari-hari. Upaya peningkatan mutu pendidikan melalui berbagai usaha pembangunan pendidikan yang lebih berkualitas, antara lain melalui pengembangan dan perbaikan kurikulum, sistem evaluasi, perbaikan sarana pendidikan, pengembangan dan pengadaan materi ajar, serta pelatihan bagi guru.

Fisika sangat besar pengaruhnya bagi perkembangan teknologi yang dipakai manusia dalam rangka meningkatkan kesejahteraan hidup. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa perkembangan ilmu teknologi akan sesuai dengan perkembangan ilmu fisika. Proses belajar mengajar fisika di sekolah perlu selalu ditingkatkan agar kualitas pembelajaran selalu terjaga dan dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat menekankan pada aktivitas belajar siswa, di mana siswa diberikan dengan sederet kegiatan penyelidikan terkait dengan materi yang akan dipelajarinya. Dengan dilibatkannya siswa dalam proses kegiatan pembelajaran, diharapkan siswa dapat membangun konsep-konsep fisika berdasarkan pengetahuan awal mereka dan gejala-gejala yang mereka amati.

^{1&2} Dosen Program Studi Pendidikan Fisika STKIP PGRI Lubuklinggau

Untuk dapat meningkatkan hasil belajar fisika siswa diperlukan suatu metode pembelajaran yang tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan kognitif tetapi juga kemampuan afektif dan psikomotorik, sehingga membuat fisika menjadi pelajaran yang tidak membosankan bagi siswa. Salah satu model pembelajaran yang menggabungkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa adalah model pembelajaran POE (*Prediction, Observation and Explanation*). Membuat prediksi/dugaan (*prediction*), observasi (*observation*), dan menjelaskan (*explanation*) merupakan langkah-langkah utama dalam metode ilmiah untuk mempelajari faktor-faktor yang berpengaruh terhadap suatu gejala fisis.

Dalam model pembelajaran POE langkah awal yang harus dilakukan adalah kemampuan memprediksi dikenal sebagai kemampuan untuk menyusun hipotesis (jawaban sementara). Setelah itu, guru menuliskan apa yang diprediksi siswa. Guru menanyakan kepada siswa “Mengapa demikian?” Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut guru mengajak siswa melakukan kegiatan observasi, yaitu melakukan serangkaian pengamatan melalui percobaan. Guru membimbing siswa melakukan kegiatan percobaan dan menggunakan data yang dihasilkan untuk disimpulkan. Kesimpulan yang diperoleh kemudian dicocokkan dengan prediksi yang diberikan siswa. Apabila tepat, maka siswa akan semakin yakin dengan konsep fisika yang mereka kuasai. Namun apabila prediksi siswa tidak tepat, maka guru akan membantu

siswa menemukan penjelasan. Dengan demikian siswa dapat memperbaiki kesalahan konsep fisika dalam diri mereka.

B. Landasan Teori

1. Pembelajaran Fisika

Pada proses belajar-mengajar fisika secara konvensional, yang hanya mengandalkan pada olah pikir (*minds-on*), yang berarti memperlakukan fisika sebagai kumpulan pengetahuan (*a body of knowledge*), siswa hanya cenderung menguasai konsep-konsep fisika dengan sedikit bahkan tanpa diperolehnya keterampilan proses. Hal ini berbeda jika proses belajar-mengajar dilakukan melalui kegiatan praktik (*practical work*) sehingga siswa tidak hanya melakukan olah pikir (*minds-on*), tetapi juga olah tangan (*hands-on*) (Prasetyo, 2004:127).

Pembelajaran fisika mestinya selalu menggunakan dasar metode ilmiah. Suatu metode yang pada awalnya dimulai dengan adanya fakta yang menarik perhatian sehingga memunculkan adanya masalah. Dalam struktur pembelajaran fisika, mestinya juga selalu diawali dengan fakta yang didapat dari pengalaman sehari-hari, percobaan fisika, simulasi, media pandang dengar, model, gambar, buku atau job fisika (Supriyadi, 2006:57).

2. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa yang diharapkan adalah kemampuan lulusan yang utuh yang mencakup kemampuan kognitif, psikomotor, dan afektif atau perilaku. Berikut akan dipaparkan taksonomi hasil belajar menurut

Bloom. Bloom membagi hasil belajar (kompetensi) siswa ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif. Adapun Gagne mengklasifikasi hasil belajar menjadi 5 kategori, yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Menurut Bloom, hasil belajar berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, dan strategi kognitif termasuk ranah kognitif (Ibrahim, 2005: 8).

3. Model Pembelajaran POE

Menurut Paul (2007:102), POE adalah singkatan dari *prediction, observation, and explanation*. Pembelajaran dengan model POE menggunakan tiga langkah utama dari metode ilmiah, yaitu: (1) *prediction* atau membuat prediksi, (2) *observation* yaitu melakukan pengamatan mengenai apa yang terjadi, (3) *explanation* yaitu memberikan penjelasan.

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan *Classroom Action Research* (CAR) atau dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini difokuskan pada upaya untuk mengubah kondisi nyata sekarang ke arah kondisi yang diharapkan (*improvement oriented*). PTK ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar fisika siswa kelas X₁ SMA Negeri 8 Lubuklinggau, baik hasil belajar kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan menggunakan model pembelajaran POE. Model Penelitian yang digunakan dalam Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc Taggart,

yang meliputi melaksanakan perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), serta refleksi (*reflecting*).

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman peningkatan hasil belajar siswa ditinjau dari aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X₁, dari 27 siswa dikelas X₁ SMA Negeri 8 Lubuklinggau sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang terdiri dari beberapa siklus. Adapun dalam pelaksanaannya, penelitian ini terdiri dari tiga siklus. Dalam pelaksanaan tindakan setiap siklus, perbaikan yang dilakukan adalah saat proses pembelajaran.

Pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran POE. Dalam pembelajaran menggunakan model POE ini, peneliti menggunakan metode eksperimen (praktikum) dalam penyampaian materi, materi pelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah kalor. Materi pokok bahasan kalor dalam penelitian ini meliputi: kalor dan perubahan suhu, kalor dan perubahan wujud, dan perpindahan kalor. Pada tindakan siklus I, topik yang digunakan adalah kalor dan perubahan suhu. Topik materi pada siklus II adalah kalor dan perubahan wujud serta pada siklus ke III materi yang diajarkan adalah perpindahan kalor. Dalam penyampaian materi setiap topik bahasan, guru mengacu pada standar

kompetensi dasar dan standar kompetensi sesuai kurikulum.

a. Hasil Belajar Aspek Kognitif

Keberhasilan produk pada setiap pembelajaran dapat dilihat pada aspek kognitif setiap tindakan yang telah dilakukan, dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam setiap siklusnya. Hasil belajar ini menunjukkan kemampuan siswa dalam menguasai konsep fisika yang telah dipelajari dengan menggunakan model pembelajaran POE. Rangkuman pencapaian data hasil belajar siswa dari pembelajarandengan penerapan model POE yang dilaksanakan dalam 3 siklus terdapat pada tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif Siswa

No.	Pelaksanaan	Mencapai KKM	Persentase
1	Kondisi awal	7	26,5 %
2	Siklus 1	16	62,96%
3	Siklus 2	19	70,32%
4	Siklus 3	26	96,47 %

2. Hasil Belajar Aspek Psikomotorik

Salah satu keberhasilan proses dalam pembelajaran dilihat dari aspek psikomotornya. Keberhasilan pembelajaran pada aspek ini dapat dilihat dari munculnya keterampilan psikomotorik siswa yang terlihat saat melakukan percobaan. Dari pengamatan didapatkan data hasil penilaian psikomotorik pada saat pembelajaran berlangsung. Adapun rekaman keterampilan psikomotorik siswa yang muncul selama praktikum dari siklus I, II dan III dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Psikomotorik Siswa

Siklus	Penilaian Aspek Psikomotorik Siswa
I	74,73
II	81,21
III	89,55

3. Hasil Belajar Aspek Afektif (Sikap Siswa)

Pada setiap diberi tindakan aspek afektif (sikap siswa) selalu diamati dan dinilai oleh observer dalam tiap siklusnya sesuai dengan lembar penilaian aspek afektif yang telah disediakan. Adapun rekaman aspek afektif siswa yang muncul selama pembelajaran dari siklus I, II dan III dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Afektif Siswa

Siklus	Penilaian Aspek Afektif Siswa
I	77,31
II	78,82
III	81,85

2. Pembahasan

Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 61,1 dan siswa yang mencapai KKM 16 dari 27 siswa atau 62,96%, ini menunjukkan bahwa sudah ada peningkatan bila dibandingkan dengan kondisi awal namun belum mencapai seperti yang diharapkan, hal ini disebabkan karena pada proses pembelajaran siswa baru pertama kalinya menggunakan model pembelajaran POE. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 68,2 dan siswa yang mencapai KKM sebanyak 19 siswa dari 27 siswa atau sekitar 70,32%. Hal ini belum mencapai target indikator keberhasilan yang telah ditetapkan karena dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan ini indikator keberhasilan yang ditetapkan adalah > 75% siswa mencapai KKM. Akan tetapi, dalam pelaksanaan sudah terjadi peningkatan bila dibandingkan dengan siklus I. Belum tercapainya target yang ditetapkan pada siklus II ini karena masih ada siswa yang kurang termotivasi untuk

melaksanakan eksperimen atau kerja laboratorium, pada siklus III diperoleh nilai rata-rata 71,8 siswa yang mencapai KKM 26 siswa dari 27 siswa yang ada atau 96,47% pada siklus ke III ini sudah mencapai target yang ditetapkan yaitu siswa yang mencapai KKM > 75%.

Peningkatan keterampilan psikomotorik siswa dari siklus I sampai siklus III. Pada tindakan siklus I, kegiatan percobaan yang dilakukan oleh siswa belum maksimal siswa masih canggung dalam melakukan percobaan karena siswa belum terbiasa dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Guru masih membimbing siswa dalam melakukan percobaan, kemandirian siswa dalam melakukan percobaan masih rendah.

Pada siklus ke II siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model POE berjalan dengan lancar karena siswa sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran menggunakan model POE melakukan kegiatan percobaan dengan sungguh-sungguh dalam melakukan kegiatan praktikum, hal ini terlihat dari analisis data observasi psikomotorik siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Selanjutnya pada siklus ke III berdasarkan hasil observasi psikomotorik siswa yang telah dianalisis mengalami peningkatan yang sangat baik dibandingkan siklus I dan II dari ke tujuh indikator aspek psikomotorik siswa yang diamati hasil akhir pada siklus ke III masuk dalam kategori sangat baik

Berdasarkan data hasil penelitian observasi afektif yang telah dianalisis didapatkan nilai rata-rata aspek afektif siswa

kelas X₁ pada siklus I adalah 77,31. Pada siklus II nilai rata-rata aspek afektifnya adalah 78,82, dan pada siklus ke III nilainya 81,85. Berdasarkan hasil tersebut penilaian afektif untuk hasil belajar siswa termasuk dalam kategori baik, nilai rata-rata afektif siswa mengalami peningkatan tiap siklusnya artinya secara keseluruhan siswa mempunyai sikap yang baik saat pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran POE dapat meningkatkan hasil belajar fisika siswa khususnya dalam aspek afektif.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran POE dapat meningkatkan hasil belajar Fisika siswa aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa kelas X₁ SMA Negeri 8 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2012/2013. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil belajar siswa aspek kognitif rata-rata mendapatkan nilai 71,8 atau 96,47% hal ini telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan sebesar 68. Dari aspek afektif rata-rata skor yang diperoleh sebesar 79,32% masuk dalam kategori baik sedangkan aspek psikomotorik siswa sebesar 81,83 masuk dalam kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Paul, Suparno. 2007. *Model Pembelajaran Fisika*. Yogyakarta: Universitas Sananta Darma Pers.
- Prasetyo, Zuhdan K. 2004. *Kapita Selekta Pembelajaran Fisika*. Jakarta: Pusat Penerbit Universitas Terbuka.
- Suparna. 2003. *Pengantar Dasar-dasar Kependidikan*. Surabaya: Usaha nasional.
- Supriyadi. 2006. *Kajian Manajemen dan Teknologi Pembelajaran IPA Fisika*. Yogyakarta: FMIPA UNY.

**Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*
Pada Pembelajaran Matematika
Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2013/2014**

Oleh: Aris Nupan¹ dan Anna Fauziah²
(*annafauziah21@yahoo.com*)

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar Matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau tahun pelajaran 2013/2014 setelah diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*. Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu yaitu eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembandingan. Populasinya siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau yang berjumlah 237 siswa dan sebagai sampel kelas VII₃ berjumlah 39 siswa dengan teknik pengambilan sampel secara acak (*random sampling*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dari hasil perhitungan *uji-t, post test* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,57 > 1,69$, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau tahun pelajaran 2013/2014 setelah diterapkan Model *Teams Games Tournaments* secara signifikan tuntas. Rata-rata hasil belajar siswa sebesar 79,97 dengan persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 82%.

Kata kunci : *Teams Games Tournament*, hasil belajar, pembelajaran Matematika.

A. Pendahuluan

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 dan bertanggung jawab (Trianto, 2011: 1). Undang-undang No.20 tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan dirinya yang diperlukan oleh masyarakat, bangsa, dan negara.

Namun dalam prosesnya, seringkali pendidikan pembelajaran di sekolah

menemukan permasalahan dalam belajar khususnya pelajaran Matematika. Padahal tujuan diadakannya pelajaran Matematika di sekolah, antara lain untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama (Ibrahim & Suparni, 2012:35). Akan tetapi, kenyataan yang ada menunjukkan bahwa hingga saat ini hasil belajar Matematika belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Terdapat banyak faktor yang menyebabkan belum tercapainya hasil belajar siswa sesuai yang diharapkan. Slameto (2003:54) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu (internal), misalnya intelegensi, perhatian, minat, bakat, dan motivasi. Sedangkan faktor yang ada di luar individu (*ekstern*) salah satunya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Berkenaan dengan hal itu, diperlukan perhatian dan perbaikan dalam proses pembelajaran Matematika di sekolah melalui pemilihan metode yang tepat untuk meningkatkan peran aktif siswa dalam belajar sehingga bermuara pada keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan keterangan yang diperoleh peneliti di SMP Negeri 7 Lubuklinggau menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang di tetapkan sekolah tersebut yaitu 75. Hal ini terlihat dari nilai ulangan harian Matematika pada semester ganjil di kelas VII yang berjumlah 237 siswa, sebanyak 105 siswa (44,30%) yang mencapai KKM dan 132 siswa (55,70%) yang belum mencapai KKM yang berarti siswa tersebut belum tuntas dan rata-rata nilai siswa sebesar 69.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 7 Lubuklinggau, ternyata guru dalam proses pembelajaran masih sering menerapkan pembelajaran konvensional, peneliti menduga hal ini berpengaruh pada semangat belajar siswa yang bermuara pada hasil belajar siswa yang rendah. Untuk mengantisipasi hal tersebut, perlu digunakan sebuah model kooperatif, yang diharapkan dapat membangkitkan semangat siswa untuk selalu aktif dan kreatif dalam belajar di kelas, khususnya pada pelajaran Matematika, serta guru juga harus mampu membuat siswa tertarik dalam belajar Matematika, sehingga dapat menciptakan kondisi belajar yang bisa membangun pemahaman, motivasi, serta pengetahuan

siswa dalam belajarnya. Maka dalam menciptakan kondisi belajar tersebut dapat digunakan suatu model pembelajaran, salah satunya adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.

Model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa dengan membentuk kelompok kecil yang beranggotakan 4-6 siswa. Dimana siswa akan berlomba-lomba dalam mengumpulkan skor tiap individu untuk kelompoknya. Menurut informasi yang penulis dapat dari salah satu guru matematika di SMP Negeri 7 Lubuklinggau, bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* ini belum pernah diterapkan di SMP Negeri 7 Lubuklinggau.

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar Matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau tahun pelajaran 2013/2014 setelah diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*. Kemudian, dengan adanya penelitian ini, manfaat yang diharapkan yaitu: (1) Siswa, dapat meningkatkan hasil belajarnya, menumbuhkan semangat dan percaya diri siswa serta dapat meningkatkan keaktifan dan kerja sama antar sesama sehingga proses pembelajaran terpusat pada siswa, (2) Guru, sebagai bahan pertimbangan guru mata pelajaran Matematika untuk dapat menerapkan model pembelajaran yang bervariasi yaitu dengan model pembelajaran *TGT* dalam upaya untuk peningkatan hasil belajar Matematika siswa, (3) Sekolah,

sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*, (4) Peneliti diharapkan agar penggunaan model dan materi dalam skripsi ini dapat dijadikan sebagai pembelajaran yang bermanfaat bagi si peneliti, dan seluruh calon guru dalam meningkatkan hasil belajar Matematika.

B. Landasan Teori

Hamalik (2007:61) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah upaya untuk mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik. Kemudian, pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* menurut Slavin (2008:163) merupakan pembelajaran menggunakan turnamen akademik dan kuis-kuis, serta skor kemajuan individu dengan kegiatan siswa berlomba sebagai wakil tim dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara. Riyanto (2012:270) menambahkan tipe ini sebenarnya hampir sama seperti STAD, hanya saja dilakukan modifikasi evaluasi dilakukan menggunakan turnamen dan fungsi turnamen untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.

Huda (2011:117) mengemukakan bahwa setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dengan demikian, masing-masing kelompok memiliki komposisi anggota yang *comparable* (sebanding). Setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama

anggota-anggota lain, lalu mereka di uji melalui game akademik dan mendapatkan nilai (skor). Setelah itu, nilai yang mereka peroleh akan menentukan skor kelompok mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat, Slavin (2008:166), Trianto (2011:84-84), Taniredja (2011:70) adapun langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*, yaitu: (1) Guru mengawali pembelajaran dengan memberitahukan kepada siswa bahwa akan dilakukannya pembelajaran *Teams Games Tournaments*, dilanjutkan dengan memberikan materi pelajaran sesuai dengan yang direncanakan yakni segi empat. (2) Guru menyiapkan kartu bernomor untuk digunakan sebagai nomor urut posisi duduk peserta turnamen. (3) Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang tiap kelompoknya secara heterogen. (3) Guru bersama siswa menyusun meja tim, serta melaksanakan turnamen dengan prosedur permainan (*Games*). (4) Guru menempatkan siswa ke meja turnamen yang telah disusun dan setiap meja turnamen di isi oleh perwakilan kelompok. (5) Kemudian turnamen dimulai, peserta yang berada di meja turnamen I diberi kesempatan pertama untuk mencabut kartu bernomor hal ini dilakukan untuk menentukan pembaca (peserta yang mendapat nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang 1, penantang 2 dan seterusnya sesuai banyaknya anggota dalam turnamen. (6) Setelah itu, pembaca mengambil kartu bernomor kembali, mencari pertanyaan pada lembar permainan (soal) sesuai dengan nomor kartu bernomor yang

didapat, lalu membaca pertanyaan dengan suara lantang dan mencoba menjawabnya dengan waktu yang ditentukan (misalnya 3 menit). Kemudian, jawaban pembaca di periksa. Jika jawabannya benar maka pembaca akan mendapatkan skor yang ditentukan oleh guru/peneliti sesuai hasil jawaban pembaca dan kartu bernomor tadi disimpan sebagai bukti skor, namun jika jawaban salah maka kartu dikembalikan dan tidak mendapatkan skor. (7) Jika penantang 1, penantang 2 dan lainnya memiliki jawaban yang berbeda, maka dapat mengajukan jawaban secara bergantian. Jika jawaban penantang salah maka dikenakan denda dengan mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada). Selanjutnya, siswa berganti posisi (urutan) dengan prosedur yang sama (dengan memperhatikan waktu). (8) Siswa yang memperoleh skor tinggi pada mejanya akan naik/berpindah pada meja yang lebih tinggi (contoh dari meja V ke meja IV). Begitu juga sebaliknya siswa yang memperoleh skor rendah akan turun/berpindah ke meja yang lebih rendah (contoh dari meja I ke II). Aturan ini berlaku jika semua meja turnamen telah dipertandingkan. (9) Setelah turnamen selesai, guru menghitung dan mengurutkan skor individu dari turnamen yang diadakan, dari skor yang tertinggi hingga skor terendah pada tiap meja turnamen.

Peserta yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan poin 60, peserta yang mendapatkan skor tertinggi kedua mendapatkan poin 55, sedangkan peserta yang mendapatkan skor tertinggi ketiga

mendapatkan poin 50 sampai dengan peserta yang mendapatkan skor paling terendah akan mendapatkan poin 25 dan ini disesuaikan dengan banyaknya anggota tiap meja turnamen. (10) Poin individu yang mereka dapatkan pada turnamen tersebut dinamakan poin turnamen dan poin-poin tersebut akan diakumulasikan dengan poin individu pada anggota kelompok mereka masing-masing yang telah mereka dapatkan, lalu hasil akumulasi poin tersebut dibagi sesuai dengan banyaknya anggota pada kelompoknya sehingga akan menghasilkan skor kelompok. (11) Setelah skor kelompok didapatkan, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang telah berhasil mencapai skor kelompok sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Adapun tabel kriteria penghargaan yang disarankan oleh Slavin (2008:166) dapat dilihat pada tabel 1 berikut

Tabel 1. Kriteria Penghargaan Tim

Kriteria (Rata-rata Tim)	Penghargaan)
30 – 40	Tim baik
40 – 45	Tim Sangat Baik
45 – ke atas	Tim Super

C. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu, karena melakukannya dengan cara mengambil sampel secara acak dari populasi dan eksperimennya dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding (hanya satu kelas). Desain penelitian yang digunakan adalah desain *Pre-test and Post-test Group* yakni sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 237 siswa dan terdiri dari 6 kelas. Sampel yang dijadikan sebagai subyek penelitian diambil satu kelas yaitu siswa kelas VII₃ dengan jumlah siswa sebanyak 39 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *Simple Random Sampling*.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah tes. Tes diadakan sebanyak dua kali, yaitu *Pre-test* dan *Post-test*. Tes ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar matematika setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*. Tes yang digunakan berbentuk essay dengan jumlah 6 soal yang dapat dipakai, dengan materi tentang segi empat.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Hasil belajar Matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2013/2014 setelah diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* secara signifikan tuntas.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran ini dilaksanakan sebanyak lima kali pertemuan dengan rincian satu kali *pre-test* pada awal penelitian, tiga kali proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*, dan satu kali *post-test* diakhir pembelajaran. Dilakukannya *pre-test* bertujuan untuk mengetahui

kemampuan awal siswa pada materi segi empat sebelum diberikan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*, sedangkan dilakukannya *post-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.

a. Data Hasil *Pre-Test* dan *Post-test*

Pemberian *pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan pembelajaran matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*. Sedangkan pemberian *post-test* dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar siswa setelah mendapat perlakuan. Berdasarkan hasil perhitungan perolehan rekapitulasi data *pre-test* dan *posttest* siswa secara deskriptif kemampuan awal siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau sebelum pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* masih rendah (belum tuntas), karena belum ada siswa yang tuntas, dengan rata-rata nilai sebesar 8,87, sedangkan KKM yaitu 75. Sedangkan rata-rata nilai matematika (\bar{x}) hasil *post-test* adalah 79,97 dan simpangan baku (s) adalah 8,67. Siswa yang mendapat nilai ≥ 75 atau mencapai KKM dalam penelitian ini 32 siswa (82%) dan nilai yang belum mencapai KKM 7 siswa (18%). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan akhir belajar siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau setelah dilakukan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* baik.

b. Pengujian Hipotesis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat yaitu uji normalitas. Uji normalitas data ini bertujuan untuk melihat apakah data hasil tes siswa berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui kenormalan data, digunakan uji normalitas dengan uji kesesuaian chi-kuadrat (χ^2). Ketentuan mengenai uji normalitas data dengan taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$, jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka masing-masing data berdistribusi normal. Untuk mengetahui hasil uji normalitas data *post-test* dapat dilihat pada tabel 3, berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data *Post-test*

Data	χ^2_{hitung}	Dk	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
<i>Post-Test</i>	3,4095	5	11,070	Normal

Berdasarkan tabel 2, dapat diinformasikan bahwa $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Hal ini berarti kelompok tes akhir berdistribusi normal. Oleh karena data berdistribusi normal maka pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t. Berikut hasil rekapitulasi perhitungan uji t terhadap data *post-test*.

Tabel 3. Hasil Uji-t Data Nilai *Post-test*

Data	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
<i>Post-Test</i>	3,57	1,69	H_0 ditolak, H_a diterima

Berdasarkan tabel 3 tersebut diperoleh informasi bahwa $t_{hitung} = 3,57$. Selanjutnya nilai t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} pada daftar distribusi t dengan derajat kebebasan (dk) = $n - 1 = 39 -$

$1 = 38$, $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{tabel} = 1,69$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,57 > 1,69$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima kebenarannya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau tahun pelajaran 2013/2014 setelah diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* secara signifikan tuntas.

2. Pembahasan

Berdasarkan perolehan nilai siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*, diketahui terdapat peningkatan hasil belajar. Pada data *pretest*, diperoleh rata-rata nilai sebesar 8, 87 dan tidak ada satu siswa pun yang tuntas. Sedangkan pada data *post-test*, rata-rata nilai siswa sebesar 79,97 dengan 32 orang tuntas (82%). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 71,10 dan rata-rata siswa telah mencapai nilai KKM (tuntas). Hasil pengujian hipotesis juga menunjukkan hasil yang baik setelah diterapkannya model *Teams games Tournament* ini dengan nilai t_{hitung} sebesar 3,57 yang lebih besar dari t_{tabel} 1,67. Dengan demikian, hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* sudah tuntas.

Hasil penelitian ini didukung oleh pernyataan Hamalik (2007:61) yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah upaya untuk mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi

peserta didiknya, dimana pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* ini telah membuat suasana belajar menjadi berbeda dan lebih menyenangkan karena adanya *game* dan turnamen. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar dan memunculkan rasa percaya diri untuk mengeluarkan pendapatnya. Siswa terbantu untuk lebih memahami materi yang diberikan oleh guru karena terpacu untuk menyelesaikan soal-soal matematika.

Penghargaan atas keberhasilan tim atau kelompok yang ada di pembelajaran *Teams Games Tournament* ini juga dimungkinkan telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena Slavin (2008 :165) menyebutkan bahwa penting penghargaan kelompok atau tim diberikan dengan cara-cara yang bervariasi dan bermanfaat. Semakin banyak siswa yang mendapatkan penghargaan akan dapat memberikan umpan balik yang positif dari siswa tersebut.

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau tahun pelajaran 2013/2014 setelah diterapkan Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* secara signifikan tuntas. Rata-rata hasil belajar siswa sebesar 79,97 dan persentase jumlah siswa yang tuntas mencapai 82 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, O. 2007. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung : Rosda Karya.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim dan Suparni. 2012. *Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta. SUKA-Press.
- Riyanto, Yatim. 2012. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Taniredja, Tukiran. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Efektivitas Model Pembelajaran *Co-Op Co-Op* terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-unsur Intrinsik Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Lubuklinggau

Oleh: R.A. Fadillah Novrianti¹ dan Tri Astuti²
(Email: Fadilah.RA@yahoo.co.id dan astutitri7@gmail.com)

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas model *Co-op Co-op* dalam meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuklinggau. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *pre-test and post-test group*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X.3 sebanyak 38 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes sebagai data utama dan nontes. Teknik tes berupa tes esai dan teknik nontes menggunakan wawancara. Teknik analisis data dimulai dari mencari simpangan baku, uji normalitas, dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara signifikan model model *Co-op Co-op* efektif dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuklinggau. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji statistik yakni uji "t" diketahui $t_0 = 6,74$ lebih besar dari t_t baik pada taraf signifikansi 1% (2,64) maupun 5% (2,02).

Kata kunci: efektivitas, model *Co-op Co-op*, kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerpen.

A. Pendahuluan

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang penting karena termasuk salah satu mata pelajaran yang diujikan secara nasional, sehingga diperlukan perhatian yang lebih intensif dari guru yang mengajarkannya. Dalam pelajaran tersebut ada dua aspek yang menjadi perhatian, yaitu segi kebahasaan dan kesusastraan. Aspek-aspek tersebut merupakan satu kesatuan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Jika dilihat lebih mendalam mengenai kedua unsur tersebut, kata kebahasaan berasal dari kata bahasa yang memiliki arti "suatu sistem lambang berupa bunyi, bersifat *arbitrer* digunakan oleh suatu masyarakat tutur untuk bekerja sama, berinteraksi dan mengidentifikasikan diri" (Chaer, 2006:1). Sedangkan kesusastraan secara umum dapat berarti karya tulis mengenai sesuatu yang

dapat menggambarkan sesuatu peristiwa atau cerita (Chaer, 2006:2).

Sastra memiliki perbedaan dengan tulisan yang bersifat ilmiah. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari ciri keunggulan seperti keaslian, keindahan, dalam isi, dan ungkapan (Darminta, 2008:133). Pengertian tersebut menggambarkan bahwa karya sastra merupakan gambaran kehidupan yang merupakan hasil pengamatan sastrawan atas kehidupan.

Bentuk karya sastra dapat dibagi menjadi dua yaitu prosa dan puisi. Prosa adalah kiasan atau cerita yang dibawakan oleh pelaku-pelaku tertentu dengan pemeranan, latar, tahapan, dan rangkaian cerita tertentu yang bertolak dari hasil imajinasi pengarangnya sehingga menjadi suatu cerita, salah satunya adalah cerpen, sedangkan puisi adalah pendramaan pengalaman yang bersifat

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Lubuklinggau

² Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Lubuklinggau

penafsiran dalam bahasa yang berirama (Nurgiyantoro, 2011:1).

Berbicara tentang salah satu bentuk prosa yaitu cerpen menurut Poe (dalam Nurgiyantoro, 2011:1), cerpen merupakan cerita yang dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam. Cerpen juga merupakan jenis sastra yang digemari oleh masyarakat. Cerpen adalah karya fiksi, maka proses pengajaran pun mengikuti kaidah-kaidah fiksi (Darma: 2008:17).

Endraswara (2005:155) mengemukakan bahwa "orientasi pengajaran cerpen tidak jauh berbeda dengan pengajaran fiksi pada umumnya", sedangkan menurut Hutagalung dan Rosidi (dalam Endaswara, 2005:155), hendaknya ke arah apresiasi karena akan memberikan kesempatan kapan subjek didik langsung berkenalan dengan karya sastra.

Dalam dunia pendidikan, sastra cerita tidak saja bermanfaat menumbuhkan apresiasi siswa, namun yang lebih penting mengembangkan daya imajinasinya. Oleh sebab itu, cerita berada pada posisi pertama dalam pendidikan. Pada umumnya siswa cenderung menyukai dan menikmati cerita baik dari segi ide, imajinasi maupun peristiwa-peristiwa. Jika hal ini dapat dilakukan dengan baik, maka cerita tersebut akan menjadi bagian dari seni yang disukai siswa (Majid, 2001:3).

Sebuah cerpen di dalamnya mempunyai unsur-unsur pembentuk cerita sehingga membentuk sebuah cerita yang baik. Untuk mengetahui unsur-unsur yang ada dalam sebuah cerpen, maka diperlukan kemampuan

untuk mengidentifikasi unsur-unsur yang ada dalam cerpen. Pembelajaran tentang mengidentifikasi unsur intrinsik dalam cerpen tidak lain mempelajari apa yang ada dalam cerpen tersebut.

Unsur-unsur cerpen yang diidentifikasi meliputi unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Akan tetapi, dalam penelitian ini hanya akan membahas mengenai unsur intrinsik berupa tema, alur cerita (*plot*), latar belakang (*setting*), tokoh dan penokohan, sudut pandang (*point of view*), gaya bahasa, dan amanat.

Secara umum dan kebiasaan yang dilakukan selama ini dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerpen, siswa hanya terfokus pada apa yang diberikan oleh guru atau dapat dikatakan pembelajaran masih bersifat *teacher centered*, bukan berpusat pada keaktifan siswa. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan yang ditentukan, sehingga siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan. Oleh karenanya, diperlukann strategi yang tepat untuk memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Untuk mencapai kemampuan yang diharapkan pada siswa dalam menentukan unsur intrinsik dalam cerpen, ketepatan dalam memilih dan menerapkan metode atau model pembelajaran yang efektif diperlukan. Metode mengajar atau model pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan dan menampilkan fakta atau kejadian sesungguhnya dalam bentuk gambar objek melalui penjelasan yang dipakai oleh guru. Model pembelajaran diperlukan

guru sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan pesan dalam materi pelajaran agar lebih konkrit dan memperjelas ide siswa untuk mengilustrasikan materi sehingga lebih dipahami oleh siswa (Trianto, 2009:17).

Seorang guru tentunya akan senantiasa memperhatikan cara mengajarnya dengan jalan mengevaluasi setelah pembelajaran. Secara umum dapat dikatakan bahwa metode pengajaran dibagi menjadi dua, yaitu model konvensional dan model modern yang sering disebut metode pembelajaran inovatif. Model pembelajaran seperti ini salah satu di antaranya adalah model pembelajaran *Co-op Co-op*.

Penerapan model pembelajaran *Co-op Co-op* merupakan perencanaan pengaturan kelas yang umum dengan siswa bekerja dalam kelompok kecil menggunakan pertanyaan kooperatif, diskusi kelompok, serta perencanaan (Slavin, 2011:229). Model pembelajaran ini diyakini sangat efektif karena model pembelajaran ini menekankan pada kegiatan pembelajaran pada keaktifan siswa untuk berkreasi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, dengan harapan setiap siswa dapat menentukan unsur intrinsik dalam cerpen menurut kemampuannya sendiri.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan Model pembelajaran *Co-op Co-op* dalam meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuklinggau.

B. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran *Co-op Co-op*

Slavin (2011:229) menyimpulkan bahwa *co-op co-op* adalah sebuah bentuk *group investigation* yang cukup familiar. Dalam metode *group investigation* ini, para siswa dibebaskan membentuk kelompoknya yang terdiri dari dua sampai enam orang anggota. Kemudian, kelompok ini memilih topik-topik dari unit yang telah dipelajari oleh seluruh kelas, topik-topik ini menjadi tugas-tugas pribadi, dan melakukan kegiatan yang diperlukan untuk mempersiapkan laporan kelompok. Setiap kelompok lalu mempresentasikan dan menampilkan penemuan mereka di hadapan seluruh kelas.

Slavin (2005:229-235) menyatakan bahwa untuk meningkatkan kesuksesan dari metode ini, ada sembilan langkah yang sangat spesifik antara lain, sebagai berikut: 1) diskusi kelas berpusat pada siswa, 2) menyeleksi tim pembelajaran siswa dan pembentukan tim, 3) seleksi topik tim, 4) pemilihan topik kecil, 5) persiapan topik kecil, 6) presentasi topik kecil, 7) persiapan presentasi tim, 8) presentasi tim, dan 9) evaluasi.

2. Pengertian Identifikasi

Mengidentifikasi adalah kegiatan dalam menentukan identitas (orang, benda dan sebagainya) (Depdiknas, 2007:365). Dalam hal ini kata mengidentifikasi dimaksudkan untuk menentukan sesuatu yang berkaitan dengan unsur-unsur yang ada dalam Cerpen. Adapun yang dimaksud dengan kemampuan mengidentifikasi unsur instrinsik pada Cerpen adalah kecakapan atau

kesanggupan seseorang dalam menentukan unsur yang ada dalam Cerpen tersebut.

3. Pengertian Cerpen

Cerpen adalah "cerita pendek yang habis dibaca dalam satu kali duduk" (Sudarman, 2008:265). Selanjutnya Wiyanto (2005:77) juga mengungkapkan bahwa "cerpen adalah cerita yang hanya menceritakan satu peristiwa dari keseluruhan kehidupan pelakunya". Cerpen adalah cerita (kepada); memuat cerita; mengatakan (memberitahu) sesuatu kepada orang lain dalam waktu yang tidak terlalu panjang hanya sekitar setengah jam atau dua jam" (Daryanto, 1998:131). Selanjutnya, Hoerip (dalam Nurgiyantoro, 2005:44) menyatakan bahwa cerpen adalah "karakter yang dijabarkan lewat rentetan kejadian-kejadian itu sendiri satu persatu". Dari pendapat di atas, dapat penulis simpulkan bahwa cerpen adalah cerita yang hanya menceritakan satu peristiwa dari keseluruhan kehidupan pelaku dan habis dibaca dalam sekali duduk.

4. Unsur-unsur Intrinsik dalam Cerpen

Sudarman (2008:270) menyatakan bahwa unsur-unsur cerpen terdiri dari "tema, alur cerita (*plot*), latar belakang (*setting*), sudut pandang (*point of view*), dan gaya bahasa.

a. Tema

Tema merupakan ide sentral dari suatu cerita, tema biasanya berisi tentang pokok-pokok pikiran yang akan diangkat di dalam suatu karangan (Sudarman, 2008:270). Tema adalah ide atau gagasan atau permasalahan yang mendasari suatu cerita yang merupakan

titik tolak pengarang dalam menyusun cerita atau karya sastra.

b. Alur Cerita (*Plot*)

Alur dalam Cerpen atau dalam karya fiksi pada umumnya adalah "rangkaiannya cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita" (Aminuddin, 2004:83).

c. Latar Belakang (*Setting*)

Sudarman (2008:272) menyatakan bahwa latar (*setting*) merupakan tempat, waktu, dan suasana dalam suatu cerita. Latar dalam sebuah cerita bukan hanya sebagai latar kejadian atau *background*, tetapi juga berkaitan dengan situasi atau kondisi peristiwa yang sedang terjadi. latar (*setting*) adalah segala keterangan, petunjuk, pengacuan yang berkaitan dengan tempat, waktu, dan suasana terjadinya peristiwa dalam cerita.

d. Tokoh dan Penokohan

Tokoh cerita (*character*), menurut Abrams (dalam Nurgiantoro, 2005:165), adalah "orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif. Atau drama oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Tokoh dan penokohan merupakan karakter tokoh yang ada dalam suatu cerita yang menjalani peristiwa.

e. Sudut Pandang (*Point of View*)

Sudut pandang (*point of view*) adalah "sudut pandang yang diambil pengarang untuk melihat suatu kejadian" (Sudarman,

2008:277). Selain itu, Nurgiyantoro (2005:248) juga menyebutkan bahwa "sudut pandang pada hakikatnya merupakan strategi, Model, dan siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan ceritanya". Dari pendapat di atas dapat dipahami bahwa sudut pandang merupakan pandangan yang diberikan oleh seorang pengarang terhadap kejadian yang ada dalam cerita tersebut.

f. Gaya Bahasa

Gaya bahasa adalah "cara pengarang menggunakan bahasa untuk menghasilkan karya sastra" (Wiyanto, 2005:84). Gaya bahasa adalah keterampilan pengarang dalam mengolah dan memilih bahasa secara tepat dan sesuai dengan watak pikiran dan perasaan. Setiap pengarang mempunyai gaya yang berbeda-beda dalam mengungkapkan hasil karyanya.

g. Amanat

Amanat adalah unsur pendidikan, terutama pendidikan moral, yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca lewat karya sastra yang ditulisnya (Wiyanto, 2005:84). Menurut Sudarman (2008:280), amanat ialah nilai-nilai ada dalam cerita".

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu yaitu "penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari "sesuatu" yang dikenakan pada subjek selidik" (Arikunto, 2007:206). Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuasi eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok atau kelas pembandingan. Penelitian

kuasi eksperimen "dilakukan untuk mengetahui efek dari perlakuan yang diberikan pada kelompok tanpa dipengaruhi kelompok lain" (Arikunto, 2009:85).

Arikunto (2009:115) mengatakan bahwa populasi adalah "keseluruhan subjek penelitian". Pada penelitian ini, populasinya adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuklinggau tahun 2012/2013 yang terdiri dari enam kelas berjumlah 330 orang. Dari seluruh kelas X diambil satu kelas secara acak. Pengundian sebagai kelas yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen berdasarkan pada undian yang penulis lakukan. Hasil pengundian, terpilih sebagai sampel yaitu kelas X.3 sebanyak 38 siswa.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini terhadap data hasil belajar siswa adalah:

- 1) Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan data, rumus yang digunakan adalah uji kecocokan χ^2 (chi kuadrat), yaitu:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

- 2) Uji Hipotesis (Uji t) menggunakan rumus

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Hasil Pretes

Data pretes ini diambil sebelum menggunakan model pembelajaran *Co-op Co-op*. Hasil nilai rata-rata pretes yang diperoleh siswa yaitu 64,96. Ini berarti kemampuan siswa mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen

tergolong kurang. Hal ini terlihat bahwa nilai rata-rata pretes (64,96) berada pada rentang 59-69 dengan kategori kurang berdasarkan kriteria pengelompokan nilai sampel. Untuk lebih jelas mengenai hasil nilai pretes siswa, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Pretes Kemampuan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerpen

Rentang Nilai	Kategori	Persentase (%)	Kategori
90 – 100	Sangat baik	0	0%
80 – 89	Baik	3	6,67%
70-79	Cukup	13	28,89%
< 69	Kurang	29	64,44%
Jumlah		45	100%
Rata-rata		64,96	

b. Hasil Postes

Nilai rata-rata pada saat postes adalah 77,00 yang termasuk pada kategori cukup. Nilai rata-rata tersebut berada pada rentang nilai 70-79 dengan kategori cukup berdasarkan kriteria pengelompokan nilai sampel. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2, berikut.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Postes Kemampuan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerpen

Rentang Nilai	Kategori	Persentase (%)	Kategori
90 – 100	Sangat baik	4	8,89%
80 – 89	Baik	17	37,78%
70-79	Cukup	13	28,89%
< 69	Kurang	11	24,44%
Jumlah		45	100%
Rata-rata		77,00	

c. Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa materi mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen tersebut ada pada semester ini, minat belajar mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen siswa menurut saya cukup dalam memperhatikan penjelasan materi yang diajarkan, aktivitas belajar siswa mengenai mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen menurut guru cukup

antusias dan siswa dalam memperhatikan materi yang diajarkan tidak terpecah pada kegiatan lainnya, serta siswa tidak bermain-main atau melamun dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar setelah diterapkannya model pembelajaran *Co-op Co-op* membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. model ini belum pernah diterapkan dalam pembelajaran, maka saya bisa memberikan saran yang mendalam, hanya menurut saya dalam mengatasi kelemahannya hendaknya memperhatikan terlebih dahulu kondisi, kemampuan setiap siswa dan kecocokan antara materi dengan model yang akan diterapkan.

d. Pengujian Hipotesis

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data hasil tes siswa berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan ketentuan perhitungan statistik mengenai uji normalitas data dengan taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$, jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas tes awal untuk kedua kelompok dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Skor Tes Awal

Kelas	χ^2_{hitung}	Dk	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
Pretes	7,557	6	11,070	Normal
Postes	3,821	6	11,070	Normal

Dari tabel 3 menunjukkan nilai χ^2_{hitung} data tes awal untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih kecil dari pada χ^2_{tabel} . Berdasarkan ketentuan pengujian normalitas

dengan menggunakan uji kecocokan χ^2 (Chi-kuadrat) dapat disimpulkan bahwa masing-masing kelas untuk data tes awal pada kedua kelompok berdistribusi normal pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$, karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$.

2. Uji t

Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran Co-op Co-op terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuklinggau, maka dilaksanakan uji statistik dengan menggunakan uji "t" (uji perbedaan dua rata-rata). Hasil uji perbedaan dua rata-rata adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-rata Pretes dan Postes

Penilaian Tes	Nilai Rata-Rata
Tes Awal (Pretes)	64,96
Tes Akhir (Postes)	77,00

Berkenaan dengan itu untuk mengetahui berapakah nilai t_0 , maka data hasil penelitian perlu dihitung. Setelah selesai, data tersebut dimasukkan ke dalam tabulasi data kolom N, d, Xd, dan X^2d . Kemudian dijumlahkan dan dihitung dengan menggunakan rumus "t".

Dari perhitungan di atas, dieproleh nilai $t_0 = 6,74$. Hasil ini diperoleh $t_0 = 6,74$ dikonsultasikan t dengan t tabel. Karena $df = N - 1 = 45 - 1 = 44$, karena $df = 44$ tidak ada, maka diambil taraf 45 pada taraf signifikan 1% harga diperoleh ialah $t_t = 2,64$ dan 5% diperoleh $t_t = 2,02$. Jika t_t pada taraf signifikan 1% dan 5% lebih besar dari hasil t_0 . Maka hipotesis yang peneliti ajukan tidak terbukti kebenarannya (ditolak). Hasil perhitungan uji perbedaan dua rata-rata ini

dapat dituliskan seperti di bawah ini: $t_0 > 1\%$ dan $t_0 > 5\%$ atau $6,74 > 2,64$ dan $6,74 > 2,02$. Dengan demikian, pada taraf signifikansi 1% dan 5% model pembelajaran Co-op Co-op efektif dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuklinggau.

2. Pembahasan

1. Pembahasan Hasil Tes

Hasil tes kemampuan memahami masalah mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen menerapkan model pembelajaran *co-op co-op* dapat dikatakan belum memuaskan karena masih banyak siswa yang belum memahami masalah dalam artikel. Pada pretes diketahui skor rata-rata 64,96 dengan skor terendah 50 dan skor tertinggi 80.

Dari hasil pretes dan postes yang diperoleh, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Co-op Co-op* efektif terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen. Hal ini dapat diketahui melalui hasil uji perbedaan dua rata-rata antara nilai pretes dan postes. Untuk nilai rata-rata tes awal (pretes) adalah 64,96 sedangkan untuk nilai rata-rata tes akhir (postes) adalah 77,00. Hal ini menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh siswa pada saat postes lebih baik daripada hasil yang diperoleh pada saat pretes.

Nilai postes lebih besar dibandingkan dengan nilai pretes. Sehubungan dengan itu, menurut hasil analisis rumus statistik yakni uji "t" diketahui $t_0 = 6,74$. Hasil ini dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 1% harga yang diperoleh adalah

2,64 sedangkan pada taraf signifikansi 5% harga yang diperoleh adalah 2,02. Hal ini menunjukkan bahwa hasil perhitungan t_0 lebih besar daripada t_t baik pada taraf signifikansi 1% maupun pada taraf signifikansi 5%.

Hal ini membuktikan hipotesis yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Co-op Co-op* efektif secara signifikan meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuklinggau terbukti kebenarannya.

2. Pembahasan Hasil Nontes

Untuk melengkapi data penelitian ini penulis juga melakukan wawancara kepada guru bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia yang mengajar di kelas XI SMA Negeri 1 Lubuklinggau.

Berdasarkan deskripsi hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Co-op Co-op* dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen. Hal ini dikarenakan siswa sudah mempunyai minat yang tinggi terhadap materi mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen.

Selain itu, berdasarkan deskripsi data wawancara, dapat diketahui pula bahwa nilai siswa pada saat postes lebih baik dibandingkan pada saat pretes. Artinya, model pembelajaran *Co-op Co-op* cocok atau efektif digunakan terhadap pembelajaran kemampuan mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen. Hal ini juga sejalan dengan yang dikemukakan oleh guru bahasa dan sastra Indonesia di kelas XI SMA Negeri 1 Lubuklinggau, bahwa model pembelajaran *Co-op Co-op* memiliki kelebihan kepada

siswa untuk lebih berani dalam berkreaitivitas. Selain itu, kelebihan dari model pembelajaran *Co-op Co-op* ini siswa dapat meniru secara langsung cara mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen dengan baik.

E. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Co-op Co-op* efektif secara signifikan meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuklinggau. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil analisis rumus statistik yakni uji “t” diketahui $t_0 = 6,74$ lebih besar dari t_t baik pada taraf signifikansi 1% maupun 5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 2004. *Memahami Karya Sastra*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- , 2009. *Dasar-dasar Evaluasi*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Chaer. A. 2006. *Apresiasi Sastra*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darma. 2008. *Analisa Wacana*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darminta. 2008. *Apresiasi Sastra*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 1998. *Apresiasi Bahasa dan Sastra*, Jakarta: Angkasa.
- Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Endraswara. 2005. *Kajian Cerpen*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Majid, Abdul. 2001. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada Press.
- , 2011. *Penilaian Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada Press.
- Slavin, Robert. E. 2011. *Cooperative Learning*, Jakarta: Nusa Media.
- Sudarman, Paryati, 2008. *Menulis di Media Masa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Bandung: Kencana.
- Wiyanto, Asul 2005. *Kesusastraan Sekolah Penunjang Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP dan SMA*. Jakarta: Grasindo.

Perbedaan Penguasaan Konsep Matematika Siswa melalui Pembelajaran Kooperatif dan Kemampuan Awal Berbeda di SMP Pulaukidak Tahun Pelajaran 2012-2013

Oleh: Leo Charli¹ dan Dodik Mulyono²
(Email: mulyonododik@yahoo.com)

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) interaksi antara kemampuan awal siswa dan pembelajaran kooperatif dengan prestasi belajar siswa, 2) perbedaan penguasaan konsep siswa antara yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan yang belajar melalui pembelajaran kooperatif Tipe NHT, 3) perbedaan penguasaan konsep melalui pembelajaran kooperatif pada siswa yang berkemampuan awal tinggi, dan 4) perbedaan penguasaan konsep melalui pembelajaran kooperatif pada siswa yang berkemampuan awal rendah. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen dan menggunakan rancangan eksperimen faktorial 2x2. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII SMP Pulaukidak, dengan sampel siswa kelas VII.a dan VII.b, berjumlah 52 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen tes. Analisis data menggunakan analisis varians dua arah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat interaksi antara kemampuan awal siswa dan pembelajaran kooperatif dengan prestasi belajar siswa dengan nilai P-value 0,051, (2) rata-rata penguasaan konsep siswa yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih tinggi dibandingkan dengan yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan nilai P-value 0,490 dan perbedaan rata-rata sebesar 4,75, (3) rata-rata penguasaan konsep siswa yang berkemampuan awal tinggi dengan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih tinggi daripada dengan pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan perbedaan rata-rata 0,25, dan (4) rata-rata penguasaan konsep siswa yang berkemampuan awal rendah dengan pembelajaran kooperatif tipe NHT lebih tinggi daripada dengan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan perbedaan rata-rata 9,75 .

Kata kunci: kooperatif tipe NHT, kooperatif tipe Jigsaw, penguasaan konsep Matematika.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses seseorang mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk tingkah laku lainnya yang bernilai di dalam masyarakat dimana dia hidup (V.Good dalam Rohman, 2009:11). Pendidikan juga merupakan proses yang berisi berbagai macam kegiatan yang cocok bagi individu, bagi kehidupan sosialnya, dan membantu meneruskan adat dan budaya, serta kelembagaan sosial dari generasi ke generasi berikutnya (Crow-and Crow dalam Rohman, 2009:6).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi Matematika di SMP Pulaukidak, diketahui bahwa perolehan nilai rata-rata tes ulangan siswa Bangun Datar

Segitiga dan Segi Empat pada tahun pelajaran 2012-2013 yaitu 45,56. Nilai tersebut berasal dari 35 siswa dan yang memperoleh nilai ≥ 60 sebanyak 42,85%. Perolehan nilai tersebut belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh guru dan sekolah. KKM sekolah adalah 80% siswa telah mencapai nilai ≥ 60 .

Pada tahun pelajaran 2009-2010 penyampaian Bangun Datar Segitiga dan Segi Empat dilakukan dengan model konvensional, serta guru belum memperhatikan kemampuan awal siswa. Dengan metode tersebut aktivitas siswa lebih banyak mendengarkan dan mencatat materi yang diberikan oleh guru, sehingga siswa kurang aktif untuk belajar. Hal ini menjadi salah satu faktor penyebab

¹ & ² Dosen Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Lubuklinggau

perolehan nilai penguasaan konsep matematika siswa tidak mencapai ketuntasan belajar minimal yang ditetapkan sekolah.

Pada pembelajaran berkelompok siswa diharapkan mampu meningkatkan prestasi dan kemampuan secara sosial. Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan tipe Numbered Heads Together (NHT) adalah contoh pembelajaran berkelompok dimana tipe NHT sebelum pembentukan kelompok siswa diberikan terlebih dahulu materi yang akan didiskusikan bersama kelompok, tetapi pada tipe Jigsaw sebelum pembelajaran dibentuk kelompok terlebih dahulu dibentuk tim ahli yang dijelaskan oleh guru, sehingga secara umum sama-sama dapat meningkatkan prestasi belajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, diduga bahwa hasil belajar tidak saja ditentukan oleh faktor eksternal namun juga internal siswa, misalnya kemampuan awal siswa dalam belajar sangat mempengaruhi perolehan peningkatan prestasi belajar Matematika. Perbedaan kemampuan awal mengakibatkan perbedaan kemampuan untuk mengelaborasi informasi baru untuk membangun struktur kognitif. Pengetahuan tentang tingkat kemampuan awal diperlukan oleh guru untuk menentukan pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajarannya di kelas. Dengan memahami tingkat kemampuan awal, guru dapat membantu siswa memperlancar proses pembelajaran yang dilakukan dan memperkecil peluang kesulitan yang dihadapi siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Tujuan yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu: (1) mengetahui interaksi antara kemampuan awal siswa dan pembelajaran kooperatif dengan prestasi belajar siswa; (2) mengetahui perbedaan penguasaan konsep siswa antara yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe NHT; (3) mengetahui perbedaan penguasaan konsep siswa yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe NHT pada siswa berkemampuan awal tinggi, dan (4) mengetahui perbedaan penguasaan konsep siswa yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada siswa berkemampuan awal rendah.

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan, khususnya bagi pembelajaran matematika dalam kawasan desain. Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk: (1) Guru, dapat memberikan gambaran perbedaan prestasi belajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan tipe NHT dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa SMP Kelas VII. (2) Peneliti, memberikan wawasan yang positif untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.

B. Landasan Teori

Beberapa teori yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Konsep Belajar

Menurut Witherington (di dalam Sukmadinata, 2003:155), belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan. Belajar merupakan kegiatan integral yang melibatkan seluruh komponen termasuk siswa. Artinya keberhasilan belajar ditentukan oleh aktivitas siswa dalam belajar. Belajar dalam arti luas adalah kegiatan psiko-fisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya, sedangkan belajar dalam arti sempit adalah penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan bagian menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

2. Penguasaan Konsep

Hamalik (2004) mengemukakan bahwa konsep adalah suatu kelas atau kategori stimuli yang memiliki ciri-ciri umum. Stimuli adalah objek-objek/konsep-konsep tidak terlalu kongruen dengan pengalaman pribadi.

3. Model Pembelajaran Jigsaw

Model pembelajaran Jigsaw berupa pola membelajarkan teman sebaya dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari suatu materi dengan baik dan pada waktu yang sama ia menjadi nara sumber bagi yang lain (Silberman, 2011). Belajar dengan memerankan teman sebagai nara sumber dikenal sebagai belajar dengan pola tutor sebaya. Dengan pola tutor sebaya diharapkan ada peluang bagi siswa untuk

dapat melaksanakan kegiatan belajar lebih intensif dan efektif.

4. Model Pembelajaran *Numbered Head Together*

Slavin (2005:256) menyatakan bahwa *Numbered Head Together* (NHT) adalah sebuah varian dari group discussion, pengelompoknya yang sebelumnya tidak diberi tahu siapa yang akan menjadi wakil kelompok tersebut.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil pengertian tentang adanya sedikit perbedaan pada pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan tipe NHT sebagai berikut :

Tabel 1. Perbedaan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Tipe NHT

Indikator	Jigsaw	NHT
Penyampaian informasi	Informasi materi ajar lewat bahan tertulis	Informasi materi ajar lewat lisan, demonstrasi
Struktur kelompok	Setiap siswa dalam kelompok belajar heterogen dengan pola kelompok asal dan kelompok ahli	Setiap siswa dalam sebuah kelompok belajar heterogen
Tugas utama	Mempelajari materi dalam kelompok ahli dan dilanjutkan saling membelajarkan pada kelompok asal	Menyelesaikan lembar tugas kerja

5. Kemampuan Awal

Kemampuan awal siswa berkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dimiliki siswa agar dapat mengikuti suatu pelajaran tertentu. Jika siswa tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan, sebaiknya tidak mengikuti suatu pelajaran karena hal itu merupakan suatu prasyarat. Dengan demikian, untuk menyusun pembelajaran yang efektif, guru harus menyusun, mengidentifikasi

keterampilan dan kemampuan siswa sebagai langkah awal pada pencapaian target yang diharapkan yaitu hasil belajar yang optimal.

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen yang mengungkap perbedaan penguasaan konsep matematika menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan tipe NHT pada siswa kelas VII SMP Pulaukidak melalui penerapan model pembelajaran kooperatif secara kelompok. Kelas VII.a yang berjumlah 26 siswa menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan kelas VII.b yang berjumlah 26 siswa menggunakan pembelajaran kooperatif tipe NHT.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Pulaukidak. Unsur pelaku dalam penelitian ini adalah guru Matematika sebagai kolaborator, peneliti dan siswa kelas VII, sedangkan kegiatan pembelajarannya adalah mata pelajaran Matematika yang dikaitkan dengan penggunaan pembelajaran kooperatif tipe NHT dan tipe Jigsaw. Penelitian ini dilakukan pada semester II tahun pelajaran 2012 – 2013. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII tahun pelajaran 2012 – 2013 yang berjumlah 2 kelas (52 siswa), dan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas VII.a (26 siswa) dan siswa kelas VII.b (26 siswa). Pengumpulan data dilakukan setelah proses pembelajaran pada setiap pokok bahasan selesai, melalui tes siswa dari dua kelas yang dijadikan sampel penelitian.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam subbab ini akan dijelaskan terlebih dahulu hasil penelitian, kemudian dilanjutkan dengan pembahasan. Hal ini dimaksudkan agar tujuan penelitian dapat dijelaskan secara komprehensif.

1. Hasil Penelitian

Data penelitian diambil dari dua kelas yaitu kelas VII.a dan kelas VII.b SMP Pulau Kidak tahun pelajaran 2012/2013, dengan mengukur penguasaan konsep siswa (Y) sebagai variabel tetap. Variabel bebas pertama (X_1) yaitu variabel eksperimen terdiri dari kegiatan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, sedangkan variabel bebas kedua (X_2) yaitu variabel eksperimen terdiri dari kegiatan pembelajaran kooperatif tipe NHT sedangkan kemampuan awal tinggi dan kemampuan awal rendah sebagai variabel penyerta.

a. Hasil Pengujian Hipotesis Pertama

Hasil pengujian hipotesis pertama dapat ditunjukkan dengan tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Pengujian Hipotesis Pertama

F	P-Value	Kesimpulan	Keterangan
4,003	0,051	H_0 ditolak dan H_1 diterima	Ada interaksi

b. Hasil Pengujian Hipotesis Kedua

Hasil pengujian hipotesis kedua dapat ditunjukkan dengan tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Pengujian Hipotesis Kedua

Perbedaan Rata-rata	P – Value	Kesimpulan	Keterangan
4,75	0,490	H_0 ditolak dan H_1 diterima	Terdapat perbedaan rata-rata penguasaan konsep siswa antara yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan yang belajar melalui pembelajaran tipe NHT.

c. Hasil Pengujian Hipotesis Ketiga

Hasil pengujian hipotesis ketiga dapat ditunjukkan dengan tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Pengujian Hopotesis Ketiga

Perbedaan Rata-rata	P – Value	Kesimpulan	Keterangan
0,25	0,000	H ₀ ditolak dan H ₁ diterima	Terdapat perbedaan rata-rata penguasaan konsep siswa yang berkemampuan awal tinggi melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan pembelajaran kooperatif tipe NHT.

d. Hasil Pengujian Hipotesis Keempat

Hasil pengujian hipotesis kelima dapat ditunjukkan dengan tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Pengujian Hipotesis Kelima

Perbedaan Rata-rata	P – Value	Kesimpulan	Keterangan
9,750	0,719	H ₀ ditolak dan H ₁ diterima	Terdapat perbedaan rata-rata penguasaan konsep siswa yang berkemampuan awal rendah melalui pembelajaran kooperatif tipe NHT dan pembelajaran tipe Jigsaw.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis secara statistik menunjukkan bahwa interaksi terjadi antara kemampuan awal siswa dan pembelajaran kooperatif dengan prestasi belajar siswa. Hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai P – value 0,051 dan lebih besar dari 0,05 sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima, maka terdapat interaksi antara kemampuan awal siswa dan pembelajaran kooperatif dengan prestasi belajar siswa. Hasil pembuktian tersebut menunjukkan bahwa pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran yang akan disampaikan pada siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam

menyampaikan materi pelajaran memungkinkan siswa saling berinteraksi baik dengan guru maupun dengan siswa lainnya sehingga dapat meningkatkan penguasaan konsepnya.

Rata-rata hasil tes siswa pada masing-masing kelas untuk materi Bangun Datar Segitiga dan Segi Empat yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan Pembelajaran kooperatif tipe NHT masing-masing sebesar 74,75 dan 70. Perbedaan rata-rata pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan NHT sebesar 4,75 (74,75 – 70) dan nilai P-value 0,490 sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima, berarti terdapat perbedaan rata-rata antara yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe NHT. Hasil pengujian hipotesis kedua membuktikan bahwa rerata siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ada perbedaan dibandingkan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran kooperatif tipe NHT dan berdasarkan rerata hitung model kooperatif tipe Jigsaw menunjukkan rerata hitung yang lebih tinggi dibandingkan tipe NHT.

Pengujian terhadap hipotesis ketiga membuktikan bahwa rerata siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berkemampuan awal tinggi tidak terdapat perbedaan penguasaan konsep dengan siswa yang menggunakan pembelajaran tipe NHT, dikarenakan nilai p-value sebesar $0,000 < 0,05$ maka H₀ diterima dan H₁ ditolak. Sehingga tidak terdapat

perbedaan rata-rata penguasaan konsep siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan tipe NHT pada siswa yang berkemampuan awal tinggi. Tetapi, bila berdasarkan nilai rerata maka terdapat perbedaan penguasaan konsep siswa yang belajar menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan pembelajaran kooperatif tipe NHT. Nilai perbedaan rata-rata penguasaan konsep untuk siswa yang berkemampuan awal tinggi sebesar 0,25.

Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa untuk siswa berkemampuan awal tinggi hanya ada perbedaan rerata hasil penguasaan konsep. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan tipe NHT sama-sama efektif diterapkan untuk siswa berkemampuan awal tinggi dalam pembelajaran matematika. Dalam hal ini pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan tipe NHT untuk siswa berkemampuan awal tinggi tidak ada perbedaan, yang ada hanya perbedaan rerata penguasaan konsep di karenakan siswa baru pertama kali mengenal pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, siswa merasa senang dan lebih banyak bertanya jika mengalami kesulitan dengan temannya, dan siswa senang bekerja dalam kelompok ahli.

Pengujian terhadap hipotesis keempat membuktikan bahwa rerata siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe NHT berkemampuan awal rendah mempunyai perbedaan penguasaan konsep dibandingkan dengan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sebesar 9,750 dan nilai p-value sebesar 0,719 sehingga lebih besar dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dan terdapat

perbedaan rata-rata penguasaan konsep matematika dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe NHT dan tipe Jigsaw pada siswa yang berkemampuan awal rendah.

Hasil ini memberikan gambaran bahwa untuk siswa yang berkemampuan awal rendah dengan pembelajaran kooperatif tipe NHT lebih baik daripada dengan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, siswa baru pertama kali memperoleh pembelajaran secara berkelompok dengan dibedakan antara kelompok ahli dan kelompok asal.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada interaksi antara kemampuan awal siswa dan pembelajaran kooperatif dengan prestasi belajar siswa. Hal ini berarti peningkatan prestasi belajar siswa ditentukan oleh penggunaan model pembelajaran kooperatif dan kemampuan awal.
2. Ada perbedaan rata-rata penguasaan konsep siswa antara yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe NHT. Rata-rata penguasaan konsep siswa yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih tinggi dibandingkan dengan yang belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe NHT.

3. Ada perbedaan rata-rata penguasaan konsep siswa yang berkemampuan awal tinggi menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan tipe NHT. Rata-rata penguasaan konsep siswa yang berkemampuan awal tinggi dengan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih tinggi daripada dengan pembelajaran kooperatif tipe NHT. Sehingga, pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran kooperatif tipe NHT pada siswa yang berkemampuan awal tinggi.
4. Ada perbedaan rata-rata penguasaan konsep siswa yang berkemampuan awal rendah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe NHT dan tipe Jigsaw. Rata-rata penguasaan konsep siswa yang berkemampuan awal rendah dengan pembelajaran kooperatif tipe NHT lebih tinggi daripada dengan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe NHT lebih tepat untuk meningkatkan rerata penguasaan konsep siswa yang berkemampuan awal rendah dibandingkan dengan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Rohman, A. 2009. *Memahami Pendidikan & Ilmu Pendidikan*. Surabaya: LMY.
- Silberman, Melvin. 2011. *Active Learning*. Bandung: Nusamedia.
- Slavin, R. E. 1994. *Educational Psychology, Theory and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Sukmadinata. 2003. *Landasan Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Variasi Bahasa dan Tingkatan Sosial Masyarakat Jawa dan Sunda (Tinjauan Teoritis dan Deskriptif terhadap Kasus Penggunaan Bahasa di Masyarakat)

Oleh Tri Astuti¹
(Email: astutitri7@gmail.com)

ABSTRAK

Tujuan penelitian untuk memberikan pemahaman terhadap variasi bahasa dan tingkatan sosial masyarakat Jawa dan Sunda. Manusia adalah makhluk sosial yang selalu menggunakan bahasa sebagai alat komunikasinya, sehingga manusia dan bahasa tidak dapat dipisahkan. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik simak dengan cara mencatat dan rekam. Hasil penelitian menjelaskan bahwa variasi bahasa yang diakibatkan dari tingkatan sosial masyarakat ini disebut variasi sosial atau sosiolek. Pembagian ragam bahasa ini dapat dilihat melalui dua segi: *pertama*, dari segi kebangsawanan; dan *kedua*, dari segi kedudukan sosial yang ditandai dengan tingkatan pendidikan dan keadaan perekonomian yang dimiliki. Pada golongan masyarakat kelas atas (berpendidikan) dikenal pemakaian variasi bahasa lemes (istilah dalam bahasa Sunda), krama inggil/kromo madyo (istilah dalam bahasa Jawa), dan pemakaian kode terperinci; pada golongan masyarakat kelas bawah (tak berpendidikan/pendidikan rendah) dikenal pemakaian variasi bahasa kasar (istilah dalam bahasa Sunda); dan ngoko (istilah dalam bahasa Jawa) dan pemakaian kode terbatas.

Kata Kunci: variasi bahasa, tingkatan sosial masyarakat Jawa dan Sunda.

A. Pendahuluan

Manusia adalah makhluk sosial yang selalu mengadakan komunikasi dengan sesamanya. Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat vital bagi manusia karena bahasa merupakan suatu bentuk perilaku sosial. Sebagai suatu bentuk perilaku sosial, bahasa memiliki keberagaman bentuk dalam penggunaannya.

Penggunaan bahasa dalam suatu masyarakat (tuturan), yang oleh Chomsky lebih dikenal dengan istilah ‘performansi’ merupakan bagian dari kemampuan komunikatif, kemampuan komunikatif akan mencakup kompetensi dan performansi. Kemampuan komunikatif seseorang akan bervariasi sesuai dengan tingkat pendidikannya, tingkat pergaulan di luar lingkungannya, perbedaan profesinya, dan sebagainya.

Perbedaan tingkat pendidikan, merupakan salah satu indikator yang bisa digunakan sebagai tolak ukur untuk membedakan status sosial seseorang (masyarakat golongan atas/menengah dan masyarakat golongan bawah) dan ini juga bisa menyebabkan terjadinya variasi bahasa yang disebut dengan variasi sosial. Variasi bahasa ini di antaranya bisa terjadi dalam tataran sintaksis (yang disebut penggunaan kalimat/kode terbatas dan terkembang/terperinci) maupun tataran kosa kata (pada pilihan kata) yang digunakan.

Bagaimanakah bentuk variasi bahasa yang terjadi pada masyarakat ditinjau dari latar belakang pendidikan dan status sosial yang berbeda? Dalam tulisan ini, penulis berusaha mengungkap kasus variasi penggunaan bahasa dalam tuturan lingkungan masyarakat Sunda, diambil dari tiga bentuk situasi penggunaan bahasa sehari-hari dalam

¹ Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Lubuklinggau

lingkungan keluarga, yaitu pada saat membimbing anak untuk belajar, membimbing anak untuk menggambar, membimbing anak untuk makan, dan membimbing anak untuk mandi.

B. Landasan Teori

1. Variasi Bahasa

Manusia adalah makhluk sosial yang selalu menggunakan bahasa sebagai alat komunikasinya, sehingga manusia dan bahasa tidak dapat dipisahkan. Tanpa bahasa, lingkungan masyarakat tidak dapat terwujud, bahkan bahasalah yang membedakan manusia dengan binatang.

Bahasa sebagai sebuah *langue* mempunyai sistem dan subsistem yang dipahami sama oleh semua penutur bahasa. Namun, karena penutur bahasa, meski berada dalam masyarakat tutur, bukan merupakan kumpulan manusia yang homogen, maka wujud bahasa yang kongkret, yang disebut *parole*, menjadi tidak seragam. Dalam hal ini bahasa menjadi beragam dan bervariasi.

Keragaman atau kevariasian bahasa terjadi bukan hanya disebabkan oleh para penuturnya yang tidak homogen, tetapi juga kegiatan interaksi sosial yang mereka lakukan sangatlah beragam. Sehingga Hudson (1980:24) mengemukakan konsep ragam bahasa sebagai *a set of linguistics item similar social distribution*. Dalam konsep tersebut menunjukkan bahwa dalam ragam bahasa terdapat dua hal, yaitu: (1) seperangkat item linguistik, yaitu butir-butir bahasa, dan (2) distribusi sosial. Menurut Hudson (1980:25), yang dimaksud item linguistik meliputi

lexical item dan *construction*, sedangkan distribusi sosial adalah penyebaran item-item linguistik tersebut dalam masyarakat. Selanjutnya, Hudson juga mengemukakan bahwa variasi bahasa dapat dilihat pada siapa dan kapan sistem linguistik itu digunakan.

Ahli lain yang mengemukakan masalah ragam bahasa atau variasi bahasa, di antaranya Rusyana (1984:141), mengemukakan istilah ragam bahasa itu bersifat netral, tidak menunjukkan bahwa penggunaan bahasa itu dianggap tinggi atau rendah, baik atau buruk dan sebagainya. Sejalan dengan pendapat ini, Kridalaksana (1982:14), mengemukakan bahwa semua ragam bahasa dianggap sederajat. Munculnya ragam bahasa menunjukkan bahwa masyarakat bersifat heterogen sehingga masyarakat di daerah tertentu akan menggunakan bahasa yang berbeda dengan masyarakat di daerah lainnya. Penggunaan ragam bahasa akan bergantung kepada ketetapan pemilihan dengan fungsi dan situasi dimana dan kapan bahasa tersebut digunakan.

Selanjutnya, C.A. Ferguson dan J.D. Gumperz (dalam Pateda, 1992:52), juga mengemukakan:

“a variety is any body of human speech patterns which is sufficiently homogeneous to be analysed by available techniques of synchronic description and which has a sufficiently large repertory of elements and their arrangements or processes with broad enough semantic scope to function in all normal contexts of communication.”

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ragam bahasa atau variasi bahasa merupakan pola-pola tutur atau item-item linguistik yang pemakaiannya

disesuaikan dengan konteks situasi dan kondisi. Dengan demikian, setiap kelompok masyarakat memiliki seperangkat pola tutur atau item linguistik yang khas yang membedakannya dari masyarakat lain, baik dalam bentuk maupun makna.

Munculnya variasi bahasa dalam masyarakat pemakai bahasa disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya, di antaranya faktor sosial. Variasi bahasa yang diakibatkan oleh faktor sosial disebut variasi sosial atau sosiolek, yaitu variasi bahasa yang berkenaan dengan status, golongan dan kelas sosial para penuturnya. Variasi bahasa ini akan tampak lebih rumit bila dibandingkan dengan variasi bahasa yang lainnya karena menyangkut bidang yang sangat kompleks, yaitu menyangkut semua aspek/masalah pribadi penuturnya, seperti usia, pendidikan, seks, pekerjaan, tingkat kebangsawanan, keadaan sosial ekonomi, dan sebagainya. Misalnya, para penutur yang berpendidikan tinggi akan berbeda variasi bahasanya pada mereka yang hanya berpendidikan menengah, rendah, atau yang tidak berpendidikan sama sekali.

Perbedaan variasi bahasa biasa dan sering ditemukan dalam bidang kosakata, morfologi, fonologi, dan sintaksis. Pada bidang sintaksis, dikenal penggunaan kalimat kode terbatas dan kode terkembang.

2. Tingkatan Sosial Masyarakat

Tingkatan sosial masyarakat Indonesia dapat dilihat melalui dua segi: Pertama, dari segi kebangsawanan (contoh masyarakat Jawa); dan Kedua, dari segi kedudukan sosial yang ditandai dengan tingkatan pendidikan

dan keadaan perekonomian yang dimiliki (Chaer dan Agustina, 2004:39)

Dari segi kebangsawanan, kita ambil contoh dari masyarakat Jawa. Kuntjaraningrat (1967:245), membagi masyarakat Jawa atas empat tingkatan, yaitu (1) *wong cilik*, (2) *wong sudagar*, (3) *priyayi*, dan (4) *ndara*; sedangkan Clifford Greetz (dalam Chaer dan Agustina, 2004:39) membagi masyarakat Jawa atas tiga tingkatan, yaitu (1) *priyayi*, (2) bukan *priyayi*, tetapi berpendidikan dan bertempat tinggal di kota, dan (3) petani dan orang kota yang tidak berpendidikan.

Dari segi kedudukan sosial yang ditandai dengan tingkatan pendidikan dan keadaan perekonomian yang dimiliki, maka dikenal adanya istilah masyarakat golongan atas, golongan menengah, dan golongan bawah. Biasanya seseorang yang memiliki pendidikan lebih baik memperoleh kemungkinan untuk mendapatkan taraf perekonomian yang lebih baik pula. Seperti yang dikemukakan oleh Bowles dan Gintis (dalam Chaer dan Agustina, 2004:40) bahwa pendidikan dapat meningkatkan pendapatan masyarakat. Namun dalam kenyataannya, hal ini tidak mutlak. Adakalanya tingkat pendidikan yang lebih baik, namun tingkat perekonomian kurang baik. Dan sebaliknya, tingkat pendidikan kurang, namun tingkat memiliki perekonomian baik.

3. Hubungan Bahasa dan Tingkatan Sosial Masyarakat

Hubungan bahasa dan tingkatan sosial dalam masyarakat adalah adanya hubungan antara bentuk-bentuk bahasa tertentu, yang disebut variasi, ragam atau dialek dengan

penggunaannya untuk fungsi-fungsi tertentu di dalam masyarakat (Chaer dan Agustina, 2004:39-40). Misalnya, untuk kegiatan pendidikan kita menggunakan ragam baku, untuk kegiatan sehari-hari di rumah kita menggunakan ragam tak baku, untuk kegiatan berbisnis kita menggunakan ragam usaha, untuk kegiatan mencipta karya seni (puisi dan novel) kita menggunakan ragam sastra, dan sebagainya.

Dalam kehidupan berkomunikasi di masyarakat, jelas akan terlihat pemakaian variasi bahasa tersebut. Variasi bahasa tidak hanya terjadi karena situasi yang berbeda saja, namun karena kondisi yang berbeda pula. Kondisi komunikasi yang berbeda, akan berbeda pula variasi bahasa yang digunakan. Kita ambil contoh, pada masyarakat Jawa, jika wong cilik berbicara dengan priyayi atau ndara, atau petani yang tidak berpendidikan berbicara dengan ndara yang berpendidikan, maka masing-masing menggunakan variasi bahasa Jawa yang berlainan. Pihak yang tingkat sosialnya lebih rendah menggunakan tingkat bahasa yang lebih tinggi, yaitu krama; dan yang tingkat sosialnya lebih tinggi menggunakan tingkat bahasa yang lebih rendah, yaitu ngoko. Tingkat bahasa semacam ini dalam bahasa Jawa disebut dengan *unda usuk*.

Tingkatan bahasa semacam bahasa Jawa tersebut, terdapat juga dalam bahasa Sunda (yang konon merupakan pengaruh dari bahasa Jawa) yang dikenal dengan adanya bahasa lemes dan kasar atau kata-kata tinggi dan rendah. Pada umumnya, bahasa lemes atau kata-kata tinggi digunakan pada golongan

masyarakat kelas atas/menengah dan bahasa kasar atau kata-kata rendah digunakan pada golongan masyarakat kelas bawah.

Beberapa contoh dalam bahasa Sunda, ada beberapa kata tinggi yang dibentuk dari kata-kata rendah, dengan cara-cara sebagai berikut:

- 1) Vokal /a/ pada suku kata akhir yang terbuka berubah menjadi /i/; Misalnya, *jaba* menjadi *jabi* 'di luar', *utama* menjadi *utami* 'utama'.
- 2) Vokal /u/ dalam suku kata terakhir berubah menjadi /a/ dan kadang-kadang ditambah dengan /h/ kalau suku katanya terbuka. Apabila suku kedua dari belakang mempunyai /u/, maka vokal ini diperlemah menjadi /e/. misalnya *rempug* menjadi *rempag* 'bersesuaian paham', *kudu* menjadi *kedah* 'harus'. Vokal /u/ kadang-kadang diubah menjadi /i/. Misalnya, *semu* menjadi *semi* 'seakan-akan, rupanya'.
- 3) Kalau pada suku kata terakhir terdapat /ra/, maka /ra/ tersebut diubah menjadi /i/. Misalnya, *hampura* menjadi *hampunten* 'maaf', *kira* menjadi *kinten* 'kira'.
- 4) Bunyi /ri/ dan /rim/ pada posisi akhir diubah menjadi /ntun/. Misalnya, *kari* menjadi *kantun* 'tinggal', *kirim* menjadi *kintun* 'kirim'.
- 5) Bunyi akhir /os/ dipakai sebagai perubahan dari:
 - a. /a/, misalnya *arta* menjadi *artos* 'uang'.
 - b. /sa/, misalnya *rasa* menjadi *raos* 'perasan'

- c. /ta/, misalnya *cerita* menjadi *carios* ‘cerita’.
- d. /ksa/, misalnya *pariksa* menjadi *parios* ‘periksa’.
- e. /an/, misalnya *dandan* menjadi *dandos* ‘berdandan, bersiap’.
- f. /da/, misalnya *waspada* menjadi *waspaos* ‘waspada’.
- g. /i/, misalnya *harti* menjadi *hartos* ‘arti’, *ganti* menjadi *gentos* (dengan pelemahan /a/ menjadi /e/) ‘ganti’.
- h. /in/, misalnya *batin* menjadi *batos* ‘batin’.
- i. /is/, misalnya *cawis* menjadi *cios* (perubahan /a/ suku pertama menjadi /i/) ‘jadi’.
- j. /ir/, misalnya *hawatir* menjadi *hawartos* ‘ksihan’.
- k. /si/, misalnya *permisi* menjadi *permios* ‘izin’.
- l. /u/, misalnya *tangtu* menjadi *tangtos* ‘tentu’.
- 6) Suku kata akhir /jeng/ mengganti suku kata-suku kata akhir berikut.
- a) /ju/, misalnya *laju* menjadi *lajeng* ‘terus’.
- b) /yu/, misalnya *payu* menjadi *pajeng* ‘laku’.
- c) /yung/, misalnya *payung* menjadi *pajeng* ‘payung’.
- d) /ru/, misalnya *buru* menjadi *bujeng* ‘segera pergi kesuatu tempat’.
- e) /ya/, misalnya *waluya* menjadi *walujeng* (pelemahan /a/ menjadi /i/) ‘selamat’.
- f) /rep/, misalnya *arep* menjadi *ajeng* ‘mengharap’.
- 7) Suku kata akhiran /wis/ menggati /ra/. Misalnya *antara* menjadi *antawis* ‘antara’.
- 8) Perubahan suku kata akhir dalam kata-kata boleh dikatakan khas: *bakal* menjadi *bade* (Jawa) ‘akan’; *beda* menjadi *benten* (Jawa) ‘beda’; *gampang* menjadi *gampil* (Jawa) ‘mudah’; *impi* menjadi *impen* (Jawa) ‘mimpi’; *kakara* menjadi *kakarek* (Sunda) ‘baru saja’; *sanggup* menjadi *sanggem* (Jawa) ‘sanggup’; *siduru* menjadi *sideang* (Sunda) ‘berdiang’; *singkir* menjadi *singkah* (Sunda) ‘singkir’; *bibit* menjadi *bebet* (Sunda) ‘membanting seseorang’.
- 9) Dalam beberapa kejadian, vokal pada suku kata kedua dari belakang diubah. Misalnya, *kurang* menjadi *kirang* ‘kurang’, *kuat* menjadi *kiat* ‘kuat’.
- 10) Jarang terjadi perubahan vokal kedua suku kata pada kata kasar. Misalnya, *itung* menjadi *eteng* ‘berhitung’.
- Di samping dalam hal pemakaian kata, variasi bahasa ditinjau dari tingkatan sosial juga terjadi dalam pemakaian kalimat/pilihan kode terbatas (*restricted*) dan terperinci (*elaborated*). Berstein (dalam Hudson, 1980) mengatakan bahwa kode terbatas biasanya banyak digunakan pada golongan masyarakat kelas bawah karena mereka mengalami ‘defisit’ kebahasaan, sedangkan pada golongan kelas atas/menengah mereka menggunakan kode terbatas dan juga kode terperinci.
- Lebih jelas dikemukakan oleh Dittmar (dalam Alwasilah, 1986:103-105) perbedaan

pemakaian kode terbatas dan terperinci melalui ciri-ciri kedua variasi bahasa ini.

Adapun ciri-ciri khusus ujaran kode terbatas (*restricted speech codes*), yaitu: (1) Kalimat-kalimatnya pendek, gramatiknya sederhana, sering kali tak selesai dengan susunan sintaksis yang lemah (menekankan bentuk pasif). (2) Pemakaian kata sambung sederhana dan berulang-ulang. (3) Sedikit pemakaian *subordinate clause* untuk menjelaskan kategori-kategori dari subjek yang dominan. (4) Dalam ujaran tidak mampu menentukan subjek formalnya hingga memungkinkan salah penempatan kandungan informasi. (5) Pemakaian *adjective* dan *adverb* yang kaku dan terbatas. (6) Jarangnya penggunaan *impersonal pronoun* subjek dari *conditional clauses*. (7) Sering memakai pernyataan (*statement*) di mana alasan (*reason*) dan kesimpulan (*conclusion*) dikacaukan untuk membuat pernyataan kategori. (8) Banyak sekali pernyataan/frase yang memperhatikan perlunya penguatan urutan ujaran terdahulu. Proses ini lazim dinamai *sympathetic circularity*. (9) Sering terjadi pengulangan kelompok idiom frase-frase pilihan pribadi. (10) Kualifikasi individu dalam organisasi kalimat tampak implisit: bahasanya adalah bahasa dari makna implisit.

Sedangkan ciri-ciri khusus ujaran kode terperinci (*elaborated speech codes*), yaitu: (1) Ujaran diatur oleh urutan gramatika dan sintaksis yang tepat. (2) Dalam konstruksi kalimat-kalimat kompleks ditemui modifikasi-modifikasi logis dan penekanaan, khususnya dengan pemakaian kata sambung

dan *subordinate clauses*. (3) Sering menggunakan kata depan (*preposition*) yang menunjukkan hubungan logis dan *preposition* yang menunjukkan hubungan waktu dan tempat (ruang). (4) Seringnya menggunakan kata ganti 'i'. (5) Adanya pemilihan yang tersendiri (*destriminative*) dari sejumlah *adjectives* dan *adverbs*. (6) Kualifikasi individu secara verbal tampak pada struktur dan hubungan dalam dan antarkalimat. (7) Simbolisme ekspresi membedakan antara makna-makna dalam ujaran-ujuran dari pada memberikan penguatan pada kata-kata atau frase-frase penting atau menyertai urutan-urutan itu dalam cara yang tersebar dan umum. (8) Merupakan bahasa yang menuju pada kemungkinan-kemungkinan yang tersirat dan membatin (*inherent*) dalam tata urutan (*hierarchy*) konseptual untuk mengorganisir pengalaman.

C. Metodologi Penelitian

Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan teknik simak, yaitu dengan cara menyimak satuan lingual yang diucapkan sampel (dalam masyarakat lingkungan sosial berbahasa Sunda) pada penggunaan bahasa sehari-hari dalam keluarga, meliputi kegiatan pada saat membimbing anak untuk belajar, membimbing anak untuk menggambar, membimbing anak untuk makan, dan membimbing anak untuk mandi.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah catatan dan alat rekam terhadap variasi bahasa yang digunakan oleh

masyarakat yang memiliki latar belakang tingkatan sosial dan pendidikan berbeda. Sedangkan metode analisis data yang digunakan adalah metode kajian teoritis dan deskriptif, yaitu metode pemaparan data secara aktual dengan cara mengumpulkan data, menganalisis, dan memaknainya (menginterpretasi) berdasarkan kajian teori yang digunakan. Kemudian, hasil analisis data disajikan dengan metode informal, yaitu menggunakan rumusan kata-kata yang biasa dan umum digunakan. Lambang-lambang atau tanda-tanda linguistik yang lazim digunakan dalam analisis data satuan lingual secara linguistik diabaikan dan tidak digunakan.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Dari golongan Masyarakat Kelas

Atas/Menengah

1) Membimbing Anak Belajar

Aa, hururf naon anu ka langkung? Upami nyalin kalimat te, teu kenginging rurusuhan. Upami bade nyalin kalimat, tinggal kata per kata, huruf per huruf. Anu diserat ku ibu guru kedah persis ku Aa diserat nya. Tuh...aksarana mah tos sae, mung Aa na ceroboh. (KA I)

(Kakak, huruf apa yang terlewat? Misalkan menyalin kalimat, jangan terlalu cepat-cepat. Misalkan akan menyalin kalimat, mulai kata per kata, huruf per huruf. Seperti yang ditulis ibu guru harus ditulis oleh kakak. Itu ... tulisannya sudah bagus, hanya kakaknya ceroboh)

2) Membimbing Anak Menggambar

De, gambar naon eta te? Sok teraskeun Bade nganggo warna naon? Sae ... nya(KA II)

(Dik, gambar apa itu? Silahkan turuskan Mau menggunakan warna apa? Bagus ... ya ...)

3) Membimbing Anak Makan

Aa, setauacanna emam te kedah ngadoo'a heula. Lupa nya? Sing seep nya Dikunyah atuh nasinya Upami tos seep, teras eueut ... nya Okay A'! yes! (KA III)

(Kakak, sebelum makan itu harus berdoa dahulu. Lupa ya? Dihakiskan ya Dikunyah itu nasinya Misalkan sudah habis, terus minum ya Setuju Kak! Ya!)

4) Membimbing Anak Mandi

Aa, tiasa muka acuk sareng lancingan nyalir nya? Upami atos, sok lebet ke kamar mandi! Gebyur heula ku cai, disabun, gebyur deui nya, gosok-gosok. Upami atos bersih, teras gosok gigi. (KA IV)

(Kakak, bisa membuka baju dan celana sendiri kan? Misalkan sudah, terus masuk ke kamar mandi! Siram dulu dengan air, disabun, siram lagi ya, gosok-gosok. Misalkan sudah bersih, terus gosok gigi).

b. Dari Golongan Masyarakat Kelas Bawah

1) Membimbing Anak Belajar

Neng, kerjakan PRna! Entong ameng wae. Engkeu jadi jelema bodo. Sok gancangan atuh! (KB I)

(Neng, kerjakan PRnya! Jangan main saja. Nanti jadi orang bodoh. Ayo cepet gitu!).

2) Membimbing Anak Menggambar

Nyeratna teu kenging kena tembok nya! Didiyeu! Ieu bukuna sareng potlot gambarna! (KB II)

(Menulisnya jangan kena tembok ya! Di sini! Ini bukunya dan pensil gambarnya!)

3) Membimbing Anak Menyapu

*Cing, pangnyapukeun bumi buruan!
Gancang atuh! Sia mah meni hararese
dititah te meni ngedul-ngedul teuing.
(KB III)*

(Coba cepat sapukan rumah! Cepat begitu! Ini sangat susah sekali, disuruh hanya malas-malasan saja.)

4) Membimbing Anak Mandi

Opik, ayena urang ibak heula. Sepados kasep, supados teu isin ku batur. Upami ibak na sehat. Ibakna sing bersih nya! Supados teu isin ku batur. Yuk buruan, heula urung ibak. (KB IV)

(Opik, ayo kita mandi dahulu. Supaya ganteng, supaya tidak malu ke teman. Umpama mandi kan sehat. Mandinya yang bersih ya! Supaya tidak malu ke teman. Ayo cepat, kita mandi).

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa terdapat variasi penggunaan kosa kata dan kalimat dari masing-masing kelompok sosial yang berbeda. Ditinjau dari struktur internalnya, dalam tuturan golongan masyarakat kelas atas atau menengah ditemukan struktur kalimat dengan nada halus, dengan bujukan, dan sering disertai pujian.

Contoh:

... Tuh aksarana mah tos sae, (KA I)

(merupakan pemberian pujian)

... Sae ... nya ... (KA II)

(merupakan pemberian pujian)

Aa, huruf naon anu ka langkung?.....Tuh, aksaranya mah tos sae, mung Aa na ceroboh. (KA I)

(merupakan kalimat teguran dan mengingatkan dengan nada yang halus dan lembut)

Simbolisme ekspresi yang digunakan pada golongan kelas atas atau menengah,

membedakan antara makna-makna ujaran yang memberikan penguatan pada kata-kata atau frase penting yang menyertai urutan itu. Jadi merupakan bahasa yang menuju pada kemungkinan-kemungkinan yang tersirat dalam tata urutan bersifat konseptual untuk mengorganisir pengalaman. Contoh:

... Upami nyalin kalimat te, teu kengingt rurusuhan. Upami bade nyalin kalimat, tinggal kata per kata, huruf per huruf. Anu diserat ku ibu guru kedah persis ku Aa diserat nya.... (KA I)

... Upami atos, sok lebet ke kamar mandi! Gebyur heula ku cai, disabun, gebyur deui nya, gosok-gosok. Upami atos bersih, teras gosok gigi. (KA IV)

Sementara itu, golongan masyarakat kelas bawah penggunaan kalimat sering bernada kasar, juga tanpa bujukan dan pemberian pujian. Sebab, ditinjau dari maknanya, kalimat yang dipergunakan dari golongan masyarakat kelas bawah kebanyakan merupakan kalimat perintah kasar (suruan) dan bukan kalimat perintah halus (ajakan dan bimbingan) seperti yang digunakan kebanyakan dari masyarakat golongan kelas atas/menengah. Contohnya:

Neng, kerjakeun PRna! Entong ameng wae. Engkeu jadi jelema bodo. Sok gancangan atuh! (KB I)

Nyeratna teu kenging kena tembok nya! Didiyeu! Ieu bukuna sareng potlot gambarna! (KB II)

*Cing, pangnyapukeun bumi buruan!
Gancang atuh! Sia mah meni hararese
dititah te mani ngedul-ngedul teuing.
(KB III)*

Bahkan tidak jarang penggunaan kalimat-kalimat sering memakai pernyataan di

mana alasan dan kesimpulan dikacaukan untuk membuat pernyataan kategori. Contoh:

Cing, pangnyapukeun bumi buruan! Gancang atuh! Sia mah meni hararese dititah te meni ngedul-ngedul teuing. (KB III)

Juga ungkapan-ungkapan kasar yang merupakan pengulangan kelompok idiom berupa frase yang merupakan ciri khas pribadi, seperti:

Engkeu jadi **jelema bodo** (KB I)

Berkaitan dengan kelengkapan kalimat, penggunaan variasi bahasa oleh golongan masyarakat juga dapat dibedakan berdasarkan lengkap dan tidak lengkapnya struktur kalimat. Kalimat lengkap adalah kalimat yang memiliki fungsi sintaksis secara lengkap dari semua fungsi yang seharusnya *ada*. Sedangkan kalimat tidak lengkap terjadi penghilangan salah satu fungsi yang seharusnya ada dalam kalimat. Pada paparan beberapa kalimat di atas, banyak ditemui penghilangan unsur subjek kalimat. Hal ini banyak terjadi pada golongan masyarakat kelas bawah. Contoh:

Nyeratna teu kening kena tembok nya! (KB II)
Cing, pangnyapukeun buruan! (KB III)

Pada masyarakat golongan kelas bawah, penghilangan Subjek kalimat sudah sering terjadi, bahkan pada awal kalimat (seperti contoh di atas).

Pada masyarakat golongan kelas atas/menengah, penghilangan unsur subjek umumnya terjadi pada kalimat-kalimat kedua dan ketiga, dan seterusnya. Pada kalimat utama jarang terjadi. Contoh:

Upami nyalin kalimat te, teu kening rurusuhan.

Upami bade nyalin kalimat, tinggal kata per kata, huruf per huruf.

(KA 1, kalimat kedua dan ketiga)

Pada golongan masyarakat kelas bawah juga sering ditemui pengulangan-pengulangan kalimat yang diucapkan, seperti;

Opik, ayena urung ibak heula. Sepados kasep, supados teu isin ku batur. Upami ibak na sehat. Ibakna sing bersih nya! Supados teu isin ku batur. Yuk buruan, heula urung ibak. (KB IV)

Ditinjau dari bentuk tuturan kalimatnya, penggunaan kalimat luas (pemakaian kode terperinci) dipakai oleh golongan masyarakat kelas atas/menengah dan struktur kalimat sederhana (pemakaian kode terbatas) pada golongan masyarakat kelas bawah. Jadi, pada golongan masyarakat kelas atas/menengah bimbingan diberikan secara rinci, sehingga anak memahami bagaimana pekerjaan yang harus dilakukannya. Contoh:

Aa, hururf naon anu ka langkung? Upami nyalin kalimat te, teu keningt rurusuhan. Upami bade nyalin kalimat, tinggal kata per kata, huruf per huruf. Anu diserat ku ibu guru kedah persis ku Aa diserat nya. Tuh...aksarana mah tos sae, mung Aa na ceroboh. (KA I)

Aa, tiasa muka acuk sareng lancingan nyalir nya? Upami atos, sok lebet ke kamar mandi! Gebyur heula ku cai, disabun, gebyur deui nya, gosok-gosok. Upami atos bersih, teras gosok gigi. (KA IV)

Sedangkan pada masyarakat golongan kelas bawah tidak menjelaskan tata cara, namun hanya merupakan perintah yang harus dilakukan sang anak. Contoh:

Neng, kerjakan PRna! Entong ameng wae. Engkeu jadi jelema bodo. Sok gancangan atuh! (KB I)

Cing, pangnyapukeun bumi buruan! Gancang atuh! Sia mah meni hararese dititah te mani ngedul-ngeduL teuing. (KB III)

Dari segi pemakaian pemilihan kosa kata, pada golongan masyarakat kelas atas/menengah cenderung lebih halus dari pada pemakaian pilihan kata dari golongan masyarakat kelas bawah. Pada masyarakat golongan kelas bawah, pemakaian kosa katanya cenderung kebanyakan kasar dari nada maupun maknanya (bermakna perintah). Hal ini disebabkan ada anggapan para orang tua bahwa mereka berbicara kepada orang yang lebih muda (anak). Seperti : *jelema bodoh, buruan, kerkakan, gancang atuh*, dan lain-lain.

E. Kesimpulan

Sebagai sebuah *langue* Bahasa mempunyai sistem dan subsistem yang dapat dipahami sama oleh semua penutur bahasa. Namun, karena penutur bahasa, meski berada dalam masyarakat tutur yang beragam, maka wujud bahasa yang kongkret, yang disebut *parole*, menjadi tidak seragam atau bervariasi.

Istilah ragam/variasi bahasa itu bersifat netral, tidak menunjukkan bahwa penggunaan bahasa itu dianggap tinggi atau rendah, baik atau buruk dan sebagainya. Penggunaan ragam bahasa akan bergantung kepada ketetapan pemilihan fungsi dan situasi dimana dan kapan bahasa tersebut digunakan dan siapa yang menggunakan.

Pada masyarakat golongan kelas atas/menengah mempergunakan struktur kalimat yang luas dan rinci (kode terperinci), kalimat lengkap dengan pilihan kata yang bernada dan bermakna halus, diikuti dengan bujukan dan pujian. Jenis kalimat yang digunakan adalah kalimat berita, pertanyaan dan kalimat perintah yang bersifat halus, berisi ajakan dan bimbingan.

Pada golongan masyarakat bawah, struktur kalimat yang digunakan merupakan kode terbatas, kalimat tak lengkap dengan pilihan kata yang bernada dan bermakna tinggi/kasar, jarang memberi bujukan ataupun pujian. Jenis kalimat yang digunakan berupa kalimat perintah dan suruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. Chaedar. 1986. *Sosiologi Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. 2004. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hudson, RA. 1980. *Sociolinguistics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kridalaksana. 1982. *Fungsi Bahasa dan Sikap Bahasa*. Ende Flores: Nusa Indah.
- Kuntjaraningrat. 1967. *Pengantar Antropologi*. Jakarta: Angkasa Baru.
- Pateda, Mansyur. 1992. *Sosiolinguistik*. Bandung: Angkasa.
- Rusyana, Yus. 1984. "Masalah Kedwibahasaan dalam Masyarakat Indonesia", dalam *Bahasa dan Sastra dalam Gamitan Pendidikan*. Bandung: CV Diponegoro.

Model Manajemen Sekolah Berbasis Partisipasi Masyarakat untuk Memenuhi Standar Pelayanan Minimal (SPM) Sarana dan Prasarana di SMP Hidayatullah Kota Bengkulu

Oleh Ahmad Gawdy Pranansa¹
(Email: smaypasra_noman@yahoo.co.id)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji model manajemen sekolah berbasis partisipasi masyarakat dalam memenuhi layanan minimal sarana dan prasarana sekolah. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus. Setiap siklus meliputi kegitan, merencanakan, melakukan tindakan, pengawasan dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasanya model manajemen sekolah berbasis potensi (ide, tenaga, dan pemikiran) masyarakat dapat meningkatkan keterpenuhan standar pelayanan minimal sarana dan prasarana hal ini dapat dilihat dari persentase rata-rata pada penerapan siklus III, menunjukkan hasil yang maksimal yaitu 83% sarana dan prasarana telah terpenuhi dan sudah mencapai indikator yang telah ditetapkan

Kata kunci: partisipasi masyarakat, standar minimal sarana dan prasarana.

A. Pendahuluan

Dewasa ini masih sering ditemukan banyak sarana dan prasarana pendidikan yang dimiliki oleh sekolah sebagai bantuan, dari pemerintah maupun masyarakat yang tidak digunakan secara optimal dan bahkan tidak dapat lagi digunakan sesuai dengan fungsinya. Hal itu disebabkan antara lain oleh kelemahan manajemen pengelolaan sarana dan prasarana yang dimiliki serta tidak adanya pengelolaan yang memadai.

Menurut Rohiat (2008:29), sedikitnya ada tiga faktor yang menyebabkan keberhasilan pendidikan tidak mengalami peningkatan secara merata. *Pertama*, kebijakan dan penyelenggaraan pendidikan nasional yang menggunakan pendekatan *education production function* atau *input-output-analysis* tidak dilaksanakan secara konsekuen. *Kedua*, penyelenggaraan pendidikan nasional dilaksanakan secara birokratik sentralistik sehingga penempatan sekolah sebagai penyelenggaraan pendidikan sangat bergantung pada keputusan birokrasi

yang mempunyai jalur yang sangat panjang dan terkadang kebijakan yang dikeluarkan tidak sesuai dengan kondisi sekolah setempat. *Ketiga*, peranserta warga sekolah, khususnya guru dan peranserta masyarakat, khususnya orang tua dalam penyelenggaraan pendidikan selama ini sangat minim, partisipasi masyarakat pada umumnya terbatas pada dukungan dana, sedangkan dukungan-dukungan lain seperti pemikiran, moral dan material kurang diperhatikan.

Peranserta masyarakat hanya sebatas pemberian dana yang berwujud materi, tetapi memikirkan ataupun memberikan masukan yang cemerlang dan juga gagasan untuk perubahan demi kemajuan sekolah sangat minim sekali, padahal prinsip Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) yang menitikberatkan kepada otonomi sekolah dalam menentukan kebijakan-kebijakan sekolah tidak dapat terlepas dari peran serta masyarakat.

Hasil dari identifikasi masalah pada SMP Hidayatullah Kota Bengkulu, melalui

¹ Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Lubuklinggau

wawancara dengan kepala sekolah dan beberapa orang guru, terlihat bahwa peran serta masyarakat pada sekolah sangat minim sekali. Hal ini dibuktikan dengan tidak terbentuknya komite sekolah, dengan alasan segala urusan dikonsultasikan dengan pihak Yayasan Hidayatullah dan orang tua santri sangat jauh berdomisili dari sekolah. Pihak yayasan belum menerima santriwati dengan alasan asrama yang tidak memungkinkan dan setiap santri dan santriwati mesti tinggal dilingkungan sekolah SMP Hidayatullah atau kita kenal dengan *Boarding School* atau sekolah berasrama. Kemudian, sarana dan prasarana yang sangat kurang sekali, tidak adanya laboratorium baik IPA maupun komputer sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar, sehingga SMP Hidayatullah mendapat nilai akreditasi (C), maka perlu partisipasi masyarakat baik secara materil maupun non materil terhadap kemajuan sekolah.

Yayasan Pondok Pesantren Hidayatullah pendidikannya dimulai dari TK, Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA), khususnya pada Sekolah Dasar mengalami kemajuan, dimana SD menerapkan sistem *fullday* tetapi tidak *boarding school*. Jika dianalisis bahwa potensi siswa untuk masuk ke SMP seharusnya banyak, karena SD siswanya cukup banyak dan ditambah dengan siswa dari SD yang lain, namun dalam realitasnya jumlah siswa alumni SD Hidayatullah yang melanjutkan ke SMP Hidayatullah sedikit. Diasumsikan manajemen SMP belum terkelola dengan baik

yang dibuktikan dengan kurangnya kerjasama dengan masyarakat dalam pemberian sumbansi baik materi ataupun non materi. Perlu dilakukan langkah-langkah perbaikan manajemen dari berpusat pada yayasan kepada manajemen sekolah berbasis partisipasi masyarakat.

B. Landasan Teori

1. Pengertian Manajemen Sekolah Berbasis Partisipasi Masyarakat

Manajemen berasal dari kata *to manage* yang berarti mengelola. Pengelolaan yang dimaksud adalah pengelolaan yang melalui proses berdasarkan urutan dan fungsi-fungsi manajemen itu sendiri. Menurut Rohiat (2008:14) mengemukakan bahwa manajemen adalah melakukan pengelolaan sumber daya yang dimiliki oleh sekolah atau organisasi yang diantaranya adalah manusia, uang, metode, materil, mesin dan pemasaran yang dilakukan dengan sistematis dalam suatu proses.

Secara konseptual, pendidikan berbasis masyarakat adalah model penyelenggaraan pendidikan yang bertumpu pada prinsip “dari masyarakat oleh masyarakat dan untuk masyarakat”. Pendidikan dari masyarakat artinya pendidikan memberikan jawaban atas kebutuhan masyarakat. Pendidikan oleh masyarakat artinya masyarakat ditempatkan sebagai subyek atau pelaku pendidikan, bukan obyek pendidikan. Pada konteks ini masyarakat dituntut peran dan partisipasi aktifnya dalam setiap program pendidikan.

Pendidikan untuk masyarakat artinya masyarakat diikutsertakan dalam semua

program yang dirancang untuk menjawab kebutuhan mereka. Secara singkat masyarakat perlu diberdayakan, diberi peluang dan kebebasan untuk mendesain, merencanakan, membiayai, mengelola dan menilai sendiri apa yang diperlukan secara spesifik di dalam, untuk dan oleh masyarakat sendiri.

Pendidikan berbasis masyarakat merupakan pendidikan yang dirancang, dilaksanakan, dinilai dan dikembangkan oleh masyarakat yang mengarah pada usaha menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan masyarakat tertentu dengan berorientasi pada masa depan. Dengan kata lain, pendidikan berbasis masyarakat adalah konsep pendidikan dari masyarakat oleh masyarakat dan untuk masyarakat

2. Fungsi-fungsi Manajemen Sekolah

Fungsi manajemen perlu dipelajari dan dipraktikkan oleh personil sekolah dalam memberdayakan potensi-potensi yang ada di sekolah, terutama kepala sekolah sebagai pimpinan di sekolah yang membuat kebijakan keputusan di sekolah, kepemimpinan tidak terlepas dari manajemen, kepemimpinan tidak akan berhasil tanpa manajemen yang baik, dengan demikian antara perilaku manajemen dan perilaku kepemimpinan harus bersinergi agar organisasi berkembang dan tujuan dicapai dengan optimal.

Manajer adalah seorang yang memiliki keahlian menjalankan tugas-tugas manajerial. Tugas-tugas manajerial mencakup fungsi organik dan fungsi substantif. Fungsi organik manajemen mencakup perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengawasan dan pengendalian serta evaluasi. Fungsi

substantif manajemen berkaitan dengan pengelolaan personalia, keuangan, sarana dan prasarana, kehumasan lembaga dan layanan khusus.

3. Hakikat Manajemen Sarana dan Prasarana

Depdiknas (2007:6) menguraikan kompetensi yang harus dicapai oleh kepala sekolah dalam mengelola sarana dan prasarana meliputi: a) merencanakan kebutuhan fasilitas, b) mengelola pengadaan, c) mengelola pemeliharaan, d) mengelola kegiatan inventaris, dan 5) mengelola kegiatan penghapusan.

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dirancang dengan skema *educational action research* (penelitian tindakan kependidikan) (Burn, 2005: 293-310). Menurut Carr dan Kemmis dalam McNiff (1992:2) penelitian tindakan didefinisikan sebagai berikut:

Action research is form of self-reflective enquiry undertaken by participants (teacher, students or principles, for example) in school (including educational situation in order to improve the rationality and justice of a) their own social or educational practice, b) their understanding of theseparcatices and the situation (and instution) in which the practices are carried out.

Beberapa ide pokok yang tersirat dari pengertian di atas antara lain: 1) penelitian tindakan merupakan satu bentuk inkuiri atau penyelidikan yang dilakukan melalui refleksi diri, 2) penelitian tindakan dilakukan oleh peserta yang terlibat didalamnya yaitu situasi yang diteliti (guru, siswa atau kepala sekolah), 3) penelitian tindakan dilakukan dalam situasi

sosial termasuk pendidikan, 4) tujuan penelitian tindakan adalah memperbaiki dasar pemikiran dan kepantasan dari praktek-praktek, pemahaman terhadap praktek tersebut, serta situasi atau lembaga tempat praktek tersebut dilaksanakan. Penelitian tindakan ini direncanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi, serta refleksi.

Kemudain, subyek penelitian adalah benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat dan yang dipermasalahkan. Subyek penelitian tidak selalu berupa orang, tetapi dapat benda, kegiatan dan tempat (Arikunto, 2002:116). Mengacu pada pendapat tersebut yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah segenap orang yang dipandang oleh peneliti dapat memberikan data tentang model manajemen sekolah berbasis partisipasi masyarakat dalam mengatasi permasalahan tentang kekuranglengkapan standar pelayanan minimal mata pelajaran IPA di SMP Hidayatullah Kota Bengkulu. Subyek penelitian adalah kepala sekolah, dewan guru, siswa, komite sekolah dan Pengurus Yayasan Hidayatullah.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini dianalisis secara kualitatif. Menurut Bogdan dan Biklen (2008:41) analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisirkan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola,

mensistesisikannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Pertanggungjawaban peneliti dilakukan melalui empat langkah yakni: 1) pengujian *kredibilitas* (nilai kebenaran) melalui memperpanjang masa pengumpulan data, pengamatan terus menerus, triangulasi, *peer debriefing*, analisis kasus negatif, dan *member-check*, 2) pengujian *transferabilitas* (nilai penerapan atau aplikasi) dilakukan dengan memberikan deskripsi hasil secara rinci, 3) pengujian *dependabilitas* (nilai konsistensi) dilakukan dengan audit trail dan 4) pengujian *konfirmasiabilitas* (nilai obyektivitas) dilakukan dengan mencatat dan merekam secara jujur (Burn, 2005: 301-303 dan Miles and Huberman, 2007: 3).

D. Hasil penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa masih banyaknya kurang standaran persentase komponen sarana dan prasarana di SMP Hidayatullah Kota Bengkulu, seperti komponen sarana ruangan kelas hanya terpenuhi 73 % artinya kurang 27 % untuk mencapai standar, ruang perpustakaan hanya terpenuhi 28 % artinya kurang 72 % untuk mencapai standar, ruang laboratorium IPA hanya terpenuhi 7 % artinya kurang 93% untuk mencapai standar, ruang pimpinan hanya terpenuhi 50 % artinya kurang 50% untuk mencapai standar, ruang guru hanya terpenuhi 11% artinya kurang 89 % untuk mencapai standar, ruang tata usaha hanya terpenuhi 8 %

artinya kurang 92 % untuk mencapai standar, tempat beribadah sudah memenuhi standar, ruang konseling hanya terpenuhi 22% artinya kurang 78 % untuk mencapai standar, ruang UKS hanya terpenuhi 13 % artinya kurang 87 % untuk mencapai standar, ruang organisasi kesiswaan hanya terpenuhi 40 % artinya kurang 60% untuk mencapai standar, jamban hanya terpenuhi 80% artinya kurang 20% untuk mencapai standar, gudang hanya terpenuhi 50 % artinya kurang 50% untuk mencapai standar dan tempat bermain atau berolahraga hanya terpenuhi 18 % artinya kurang 82 % untuk mencapai standar. Untuk lebih jelasnya mengenai komponen sarana dan prasarana di SMP Hidayatullah dapat kita lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Persentase Sarana dan Prasarana

No.	Komponen Sarana dan Prasarana	Persentase Terpenuhi
1	Ruangan kelas	73%
2	Ruangan Perpustakaan	28%
3	Ruangan Laboratorium IPA	7%
4	Ruang Pimpinan	50%
5	Ruang Guru	11%
6	Ruang Tata Usaha	8%
7	Tempat Beribadah	100%
8	Ruang Konseling	22%
9	Ruang UKS	13%
10	Ruang Organisasi Kesiswaan	40%
11	Jamban	80%
12	Gudang	50%
13	Tempat Bermain atau Berolahraga	18%
Jumlah rata-rata persentase terpenuhi		38%

Jadi, rata-rata keterpenuhan standar sarana dan prasana di SMP Hidayatullah Kota Bengkulu hanya 38 % artinya kurang 62 % untuk memenuhi standar pelayanan minimal, maka dari itu partisipasi masyarakat terhadap sekolah terutama sumbangsi terhadap sarana dan prasarana sekolah sangat diharapkan.

Tanggungjawab sekolah bukan hanya pada pemerintah dan sekolah saja tetapi masyarakat juga bertanggungjawab terhadap perkembangan sekolah (sarana dan prasarana). Dengan model manajemen sekolah berbasis partisipasi masyarakat diharapkan mampu memotivasi masyarakat untuk berpartisipasi terhadap kemajuan sekolah.

2. Pembahasan

Model manajemen sekolah berbasis potensi (ide, tenaga, dan dana) masyarakat untuk memenuhi kekurangstandaran pelayanan minimal sarana dan prasarana. Model manajemen sekolah berbasis potensi (ide, tenaga, dan dana) masyarakat untuk memenuhi kekurangstandaran pelayanan minimal sarana dan prasarana sekolah adalah model manajemen yang memberdayakan dan memotivasi masyarakat untuk berpartisipasi terhadap sekolah. Model manajemen sekolah berbasis potensi (ide, tenaga, dan dana) masyarakat tersebut merupakan proses merencanakan, mengorganisasikan, melaksanakan, monitoring, dan evaluasi penyelenggaraan sekolah yang didasarkan kepada upaya mengatasi permasalahan yang dihadapi sekolah (ketidakterpenuhan SPM) sarana dan prasarana.

Dari faktor-faktor yang perlu disediakan agar model manajemen sekolah berbasis potensi masyarakat dapat memenuhi kekurangstandaran pelayanan minimal sarana dan prasarana sekolah adalah faktor pembiayaan, faktor fasilitas, struktur organisasi, monitoring, dan evaluasi.

Kemudian, rumusan kebijakan dalam bidang manajemen pendidikan untuk meningkatkan standar pelayanan minimal sarana dan prasarana sekolah adalah membuat peraturan sekolah seperti peraturan dalam penerapan model manajemen sekolah berbasis potensi masyarakat untuk memenuhi kekurangstandaran pelayanan minimal sarana dan prasarana sekolah, sehingga seluruh personil sekolah, komite dan masyarakat mendukung dan mentaati peraturan yang telah disepakati dalam melaksanakan model manajemen sekolah tersebut.

E. Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini secara umum adalah model manajemen sekolah berbasis potensi masyarakat dapat meningkatkan keterpenuhan standar pelayanan minimal sarana dan prasarana di SMP Hidayatullah Kota Bengkulu, hal ini dapat dilihat dari persentase rata-rata pada penerapan siklus III, menunjukkan hasil yang maksimal yaitu 83% sarana dan prasarana di SMP Hidayatullah Kota Bengkulu telah terpenuhi dan sudah mencapai indikator yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Bogdan, Robert and Biklen 2008. *Qualitative Research for Education: An Introduction, to Theory and Methods*: Boston: Allyn and Bacon.

Burn, Robert B. 2005. *Research Methods: Action Research*. Sidney: Longman

Depdiknas. 2007. *Manajemen Sarana dan Prasarana*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan Dirjen PMPTK.

McNiff, Jeans. 1992. *Action Research Principles and Practice*. London. Routledge.

Miles, MS and Huberman, AM. 2007. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Method*. <http://www.ed.gov/databases/qualidata.Ed54673534>. Diakses 20 Mei 2014.

Rohiat. 2008. *Manajemen Sekolah*. Bandung: PT Refika Aditama.

Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau

Oleh: Nora¹, Anna Fauziah², Dodik Mulyono³
(Email: annafauziah21@yahoo.com dan mulyonododik@yahoo.com)

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau. Jenis penelitian ini adalah eksperimen murni, dengan desain yang digunakan yaitu *random, pre-test, post-test desain*. Sebagai populasinya adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau yang berjumlah 332 dan sebagai sampel yaitu kelas VIII.2 (kelas eksperimen) dan kelas VIII.5 (kelas kontrol). Kelas eksperimen menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dan kelas kontrol diajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil analisis uji-t untuk tes akhir untuk taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 72$ diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $1,87 > 1,67$. Rata-rata hasil belajar siswa pada tes akhir dikelas eksperimen sebesar 75,32 dengan persentase jumlah siswa yang hasil belajarnya mencapai KKM sebesar 62,16%. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau.

Kata kunci: pembelajaran aktif, *index card match*, hasil belajar.

A. Pendahuluan

Matematika merupakan pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logic. Matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide dari pada bunyinya (Johnson dan Rising, dalam Suherman dkk., 2001:19). Dengan matematika siswa dapat berlatih berpikir secara logis dan dengan matematika ilmu pengetahuan lainnya bisa berkembang dengan cepat (Suherman, dkk., 2001:20).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 11 Januari 2013 dengan melihat nilai ulangan harian siswa yang terdapat pada daftar nilai guru menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau masih tergolong rendah. Nilai rata-rata siswa 67,9 sedangkan

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang terdapat di sekolah tersebut adalah 75. Dari 258 siswa, yang tuntas sebanyak 98 siswa dengan persentase 37,98% dan yang belum tuntas sebanyak 160 siswa dengan persentase 62,02%. Hal ini disebabkan karena strategi pembelajaran yang diterapkan guru cenderung konvensional atau pembelajaran hanya berpusat kepada guru. Keadaan ini membuat aktivitas belajar siswa rendah yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar matematika siswa.

Mengatasi masalah di atas diperlukan strategi pembelajaran yang lebih mengutamakan keaktifan siswa serta memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan secara maksimal. Strategi pembelajaran yang dimaksud adalah strategi pembelajaran yang aktif. Pembelajaran aktif dimaksudkan bahwa kegiatan pembelajaran yang memberikan

kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan mata pelajaran yang dipelajarinya.

Salah satu strategi pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan keaktifan siswa yaitu strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* (ICM). Pada dasarnya strategi pembelajaran aktif tipe ICM adalah konsep belajar yang mengulang kembali materi yang telah dipelajari. Strategi pembelajaran aktif tipe ICM juga dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, materi yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, dapat membuat siswa bekerja sama dengan teman dalam arti pertukaran ilmu dan yang paling penting dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk mencapai taraf ketuntasan belajar.

Strategi pembelajaran ini menuntut siswa untuk menguasai dan memahami konsep melalui pencarian kartu, dimana kartu terdiri dari dua bagian yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh satu buah kartu, lalu siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang diperolehnya. Siswa yang mendapat kartu soal mencari siswa yang mendapat kartu jawaban, demikian sebaliknya. Strategi pembelajaran ini mengandung unsur permainan sehingga diharapkan siswa tidak jenuh dalam belajar Matematika. Dengan menggunakan strategi ini juga diharapkan siswa mampu menyelesaikan soal-soal matematika sehingga ketuntasan belajar pun dapat tercapai serta ada peningkatan terhadap hasil belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran

aktif tipe ICM terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau Tahun Ajaran 2013/2014. Kemudian, dengan adanya penelitian ini, manfaat yang diharapkan, di antaranya: (1) Siswa, untuk melatih dan membiasakan siswa bekerja sama dalam arti pertukaran ilmu dengan teman untuk mencapai hasil belajar yang baik, (2) Guru, dapat memberi informasi serta inovasi sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan proses pembelajaran di kelas, (3) Sekolah, sebagai pedoman dalam memilih strategi pembelajaran yang aktif untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pendidikan disekolah, dan (4) Peneliti, dapat menambah pengetahuan mengenai strategi pembelajaran aktif tipe ICM dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika siswa.

B. Landasan Teori

1. Pengertian Belajar

Banyak pendapat ahli yang memberi berbagai definisi tentang belajar di antaranya Slameto (2003:54) menyatakan bahwa: "Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya".

2. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match*

Zaini (2008:67) menyatakan bahwa Strategi Pembelajaran ICM merupakan strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah

diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi barupun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang telah diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk mereka sudah memiliki bekal pengetahuan. Strategi pembelajaran *ICM* merupakan cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran. Ia membolehkan peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis dengan kawan sekelas (Silberman, 2011).

3. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2009:22). Sedangkan Witherington (1952) dalam Sukmadinata (2003:155) menjelaskan belajar sebagai perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan. Belajar merupakan kegiatan integral yang melibatkan seluruh komponen termasuk siswa. Artinya keberhasilan belajar ditentukan oleh aktivitas siswa dalam belajar. Belajar dalam arti luas adalah kegiatan psiko-fisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya, sedangkan belajar dalam arti sempit adalah penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan bagian menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

C. Metodologi Penelitian

Desain penelitian yang digunakan berbentuk random, *pre-test post-test desain*, yang melibatkan dua kelompok yaitu

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen disini adalah kelompok yang diberi perlakuan dengan strategi pembelajaran aktif tipe *ICM*, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan dengan pembelajaran konvensional.

Menurut Arikunto (2010:161) variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran aktif tipe *ICM*. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau dan sebagai sampel adalah kelas VIII.2 sebagai kelas eksperimen (Kelas yang diberikan pembelajaran strategi aktif tipe *ICM*) dan kelas VIII.5 sebagai kelas kontrol (Kelas yang diberikan pembelajaran konvensional). Tes yang digunakan adalah tes berbentuk essay. Tes dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) materi yang diajarkan. Teknik analisis data dalam penelitian adalah uji-t, karena data berdistribusi normal dan homogen.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2013/2014. Dalam pelaksanaannya, peneliti melakukan lima kali pertemuan yaitu dengan

rincian satu kali pemberian *pre-test*, tiga kali mengadakan pembelajaran dengan strategi pembelajaran aktif tipe *ICM* dan satu kali pemberian *post-test*.

a. Hasil Data *Pre-test*

Pelaksanaan *pre-test* ini berfungsi untuk mengetahui kemampuan awal tentang suatu materi atau topik dari masing-masing kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol sebelum dilakukan pembelajaran. Soal yang digunakan berbentuk essay yang terdiri dari 6 soal. Berdasarkan hasil perhitungan rekapitulasi hasil *pre-test* siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Data *Pre-test*

Nilai	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Terkecil	26	22
Terbesar	74	70
Rata-rata	50,54	50,19
Simpangan Baku	10,82	11,62

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa nilai terkecil pada kelas eksperimen adalah 26 dan nilai terbesar adalah 74 sehingga belum ada yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), rata-rata nilai *pre-test* yang diperoleh sebesar 50,54 dan simpangan baku sebesar 10,82. Sedangkan pada kelas kontrol nilai terkecil adalah 22 dan nilai terbesar adalah 70, rata-rata nilai *pre-test* yang diperoleh sebesar 50,19 dan simpangan bakunya sebesar 11,62. Jadi, secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa pada pengetahuan awal sama-sama masih rendah dan tidak ada perbedaan yang berarti antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ditinjau dari rata-rata nilainya.

b. Hasil Data *Post-Test*

Post-test dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran Matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *ICM*, dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa. *Post-test* ini dilakukan pada pertemuan terakhir yaitu pertemuan kelima. Soal tes yang digunakan berbentuk esai yang terdiri dari 6 soal. Berdasarkan hasil perhitungan rekapitulasi hasil tes akhir siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Data *Post-test*

Nilai	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Terkecil	48	43
Terbesar	96	91
Rata-rata	75,32	70,27
Simpangan Baku	11,28	11,39

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa nilai terkecil pada kelas eksperimen adalah 48 dan nilai terbesar adalah 96, rata-rata nilai *post-test* yang diperoleh sebesar 75,32 dan simpangan baku sebesar 11,28. Sedangkan pada kelas kontrol nilai terkecil adalah 43 dan nilai terbesar adalah 91, rata-rata nilai *post-test* yang diperoleh sebesar 70,27 dan simpangan bakunya sebesar 11,39. Jadi, secara diskriptif dapat dikatakan bahwa kemampuan akhir antara kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol, karena kedua kelas diberi perlakuan pembelajaran yang berbeda pada masing-masing kelas, dimana kelas eksperimen menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *ICM*

sedangkan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 62,16% dan rata-rata *post-test* pada kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 24,32%. Hal ini berarti peningkatan rata-rata nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

2. Pembahasan

Strategi pembelajaran aktif tipe *ICM* ini diterapkan di kelas VIII.2 dengan jumlah siswa 37, pertama peneliti membuat kartu sebanyak 37 lembar, lalu kartu dibagi menjadi 2 bagian, sebagian ditulis soal dan sebagian lagi ditulis jawaban. Karena jumlah siswa di kelas VIII.2 ganjil lalu guru mensiasatinya dengan membuat 2 kartu jawaban yang sama untuk satu kartu soal. Jadi, kartu soal berjumlah 18 dan kartu jawaban berjumlah 19. Pada saat penerapan di kelas guru memanggil perwakilan siswa untuk mengocok kartu tersebut sudah dikocok kartu tersebut dibagi kepada siswa, setiap siswa mendapat satu kartu. Setelah semua siswa mendapatkan kartu lalu siswa diberi tugas untuk menemukan pasangan kartunya. Dalam penelitian ini yang diperintahkan untuk mencari pasangan yaitu siswa yang memegang kartu jawaban, sebelum mencari pasangan siswa disuruh untuk mengerjakan soal dari kartu yang mereka pegang supaya mudah untuk menemukan pasangannya. Setelah siswa menemukan pasangannya lalu

disuruh untuk duduk berdekatan dan mendiskusikan apakah antara kartu soal dan jawaban yang mereka pegang benar-benar cocok. Untuk langkah selanjutnya siswa dipanggil untuk menuliskan soal kedepan dan pasangan yang lain disuruh untuk menjawabnya. Setelah semua pasangan kartu mendapatkan giliran maju kedepan lalu guru dan siswa membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Dari 18 pasang kartu pada pertemuan pertama ini ada 4 siswa yang salah dalam menemukan pasangan. Pertemuan kedua hanya 2 siswa yang masih salah menemukan pasangan, hal ini terjadi karena masih bingung dengan materi pelajaran yang diberikan. Pada pertemuan ketiga, tidak ada lagi yang salah dalam menemukan pasangan.

Dengan memberikan strategi pembelajaran aktif tipe *ICM*, siswa terbantu meningkatkan ingatannya sehingga semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Silberman (2011:249) bahwa: "Salah satu cara yang pasti untuk membuat pelajaran tetap melekat dalam pikiran adalah dengan mengalokasikan waktu untuk meninjau kembali apa yang telah dipelajari". Ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar

mengenai suatu konsep dalam suasana menyenangkan.

Pada saat pelaksanaan penelitian dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *ICM* peneliti menemukan beberapa hambatan, yaitu, (1) kelas terasa ribut dan menyita banyak waktu. Hal ini dikarenakan siswa pada pelaksanaan strategi ini dituntut untuk menemukan pasangannya masing-masing, sesuai dengan kartu index yang siswa miliki. (2) Pada pertemuan pertama ini ada 4 siswa yang salah dalam menemukan pasangan. Hambatan ini terjadi karena kurangnya kerja sama, kreativitas, dan inisiatif antara anggota pasangan. (3) Masih terlihat kaku dan belum mempunyai kepercayaan diri saat diperintahkan untuk mempresentasikan hasil dari pekerjaannya. (4) Siswa masih merasa malu jika mereka mendapatkan pasangan yang lain jenis. Dengan kata lain, siswa laki-laki akan malu bila mendapatkan pasangan kartu indexnya yang dipegang oleh perempuan dan sebaliknya. Siswa terkadang tidak mau duduk berdekatan dengan pasangannya.

Hambatan yang ditemui peneliti pada pelaksanaan pertama dapat diatasi dengan cara membaca situasi kelas. Selain itu, dapat meluangkan waktu pada siswa untuk mendiskusikan soal dan jawaban yang telah mereka dapatkan sehingga siswa tidak salah dalam menemukan pasangan kartu indexnya. Peran dari seorang guru untuk memotivasi siswa dengan cara memberikan pujian untuk siswa yang berani dan percaya diri dalam menjawab soal. Memberikan pengertian pada siswa untuk tidak merasa malu terhadap

lawan jenis, karena mereka dianggap satu keluarga dan mempunyai tujuan belajar yang sama serta diarahkan untuk dapat mendiskusikan soal dan jawaban yang siswa dapatkan.

Pertemuan kedua, hambatan-hambatan yang terjadi perlahan-lahan mulai berkurang. Pada pertemuan kedua hanya 2 siswa yang masih salah menemukan pasangan. Hal ini terjadi karena masih bingung dengan materi pelajaran yang diberikan.

Pada pertemuan ketiga, tidak ada lagi yang salah dalam menemukan pasangan, siswa sudah terbiasa dan bisa menyesuaikan dengan strategi pembelajaran yang diberikan. Siswa juga mulai tertarik dengan strategi pembelajaran aktif tipe *ICM*. Dengan diterapkannya strategi pembelajaran aktif tipe *ICM*, siswa mulai merasa senang dan gembira dengan kegiatan memasang kartu dan siswa mulai aktif bertanya dan menjawab soal yang diberikan oleh pasangan yang lain.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pada strategi pembelajaran aktif tipe *ICM* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau. Hal ini terlihat dari hasil *post-test* diperoleh $t_{hitung} = 1,87$ dengan $t_{tabel} = 1,67$, karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Rata-rata hasil belajar Matematika siswa kelas eksperimen sebesar 75,32 dan kelas kontrol sebesar 70,27.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Silberman, Melvin. 2011. *Active Learning*. Bandung: Nusamedia.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata. 2003. *Landasan Pendidikan*. Jakarta.: Raja Grafindo Persada.
- Suherman, Erman dkk. 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA-Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).
- Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

**Efektivitas Model *Explicit Instruction* terhadap
Kemampuan Memahami Konsep Keterampilan Dasar Mengajar
Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
STKIP-Pgri Lubuklinggau**

Oleh Nur Nisai Muslihah¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model *explicit instruction* secara signifikan efektif meningkatkan kemampuan memahami konsep keterampilan dasar mengajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP-PGRI Lubuklinggau. Jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 199 mahasiswa dengan jumlah sampel 38 orang (30%) dari jumlah populasi. Sedangkan teknik analisis data dengan langkah-langkah, yaitu: menghitung simpangan baku, uji normalitas, dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *explicit instruction* efektif untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep keterampilan dasar mengajar. Hal ini dibuktikan dari hasil uji $t_0 = 5,27$ yang dikonsultasikan dengan tabel t_t pada taraf signifikan 5% harga yang diperoleh adalah 2,02, sedangkan pada taraf signifikan 1% diperoleh harga $t_t = 2,71$. Dengan demikian hipotesis diterima karena t_0 lebih besar daripada t_t , baik pada taraf signifikan 5% maupun 1%.

Kata kunci: efektivitas, model *Explicit Instruction*, kemampuan memahami konsep keterampilan dasar mengajar.

A. Pendahuluan

Mengajar adalah suatu kegiatan yang memberi rangsangan, bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa/mahasiswa agar terjadi proses belajar (Subana dan Sunarti, 2000:17). Lebih rinci lagi diungkapkan bahwa mengajar merupakan salah satu profesi yang menuntut kemampuan cukup kompleks. Kompleksnya kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru maupun calon guru sering disebut dengan istilah kompetensi guru. Kompetensi merupakan kewenangan dalam melaksanakan tugas sesuai dengan profesinya. Kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru yang profesional mencakup empat aspek yaitu: 1) kompetensi kepribadian; 2) kompetensi pedagogik; 3) kompetensi profesional; dan 4) kompetensi sosial (Winataputra, 1997).

Kompetensi pedagogik berkaitan erat dengan tugas yang harus dilaksanakan oleh

guru di dalam kelas. Agar dapat melaksanakan tugas dengan baik, seorang calon guru diharuskan menguasai keterampilan dasar mengajar. Keterampilan ini merupakan satu keterampilan yang menuntut latihan yang terprogram. Dengan memahami dan menguasai keterampilan dasar mengajar, guru maupun calon guru diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Kajian masalah ini terdapat dalam mata kuliah Strategi Belajar Mengajar.

Strategi belajar mengajar merupakan mata kuliah kependidikan yang termasuk ke dalam kelompok Mata kuliah Keahlian Berkarya (MKB). Pengambilan mata kuliah ini harus didahului dengan mata kuliah Pengantar Pendidikan, Perkembangan Peserta Didik, serta Belajar dan Pembelajaran. Salah satu bahasan dalam mata kuliah ini adalah

¹ Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Lubuklinggau

keterampilan dasar mengajar. Materi ini merupakan materi yang sangat penting karena merupakan dasar bagi seorang mahasiswa calon guru yang diharapkan memiliki profesi yang profesional.

Konsep keterampilan dasar mengajar ini bisa benar-benar dipahami, melekat, dan berkesan dalam diri mahasiswa dan bermanfaat kelak dalam kehidupannya, maka dosen pengampu mata kuliah harus berupaya untuk selalu melakukan inovasi dalam pembelajaran. Dosen adalah orang yang mempunyai kemampuan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, sesuai tuntutan zaman, dosen harus mempunyai kemampuan untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran.

Mengingat perlunya pemilihan model pembelajaran, Zaini dkk. (2008:xiv) dan Silberman (2002:xxi) mengemukakan teori penerapan model pembelajaran untuk mengaktifkan mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran yaitu, dengan menerapkan *active learning* (strategi pembelajaran aktif). Salah satu jenis strategi pembelajaran aktif ini adalah model *explicit instruction*. Peneliti mencoba untuk menonjolkan aspek model *explicit instruction* dengan materi konsep keterampilan dasar mengajar. Melalui model pembelajaran ini mahasiswa mempraktikkan keterampilan-keterampilan dalam mengajar sehingga pembelajaran lebih bermana, konkrit, berkesan, dan lebih menarik. Dengan cara ini diharapkan mahasiswa dapat meningkatkan kualitas dirinya melalui pembelajaran yang diikutinya.

Hal ini sesuai dengan tujuan mempelajari materi Keterampilan Dasar Mengajar yang tujuan kurikuler dalam mata kuliah Strategi Belajar Mengajar berdasarkan silabus Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Sekolah Tinggi Ilmu Pendidikan Persatuan Dosen Republik Indonesia (STKIP PGRI) Lubuklinggau adalah diharapkan agar mahasiswa mampu memilih pendekatan, metode maupun teknik, dan sarana/ media yang sesuai untuk menyajikan standar kompetensi dalam bidang studi bahasa dan sastra Indonesia dan dapat menerapkannya dalam pembelajaran di kelas.

Dalam perkuliahan strategi belajar mengajar, mahasiswa calon guru bahasa Indonesia sering mengalami kesulitan memahami dan kurang mampu memilih dan menyesuaikan antara metode/model pembelajaran dengan materi pembelajaran. Agar kelak mereka menjadi guru yang benar-benar memiliki keterampilan secara profesional mereka harus dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan yang cukup. Untuk itu diperlukan pemahaman terhadap konsep keterampilan dasar mengajar.

Peneliti bermaksud melaksanakan pembelajaran dengan model *explicit instruction* untuk mata kuliah strategi belajar mengajar. Peneliti juga ingin membuat suasana belajar yang berbeda. Selama ini pembelajaran selalu dilaksanakan di kelas dengan ceramah, tanya jawab, diskusi, dan pemberian tugas. Dengan *explicit instruction* mahasiswa lebih mandiri karena mahasiswa harus mempersiapkan diri secara mental baik kompetensi personalnya maupun kompetensi

pedagogis. Selain itu, mahasiswa harus mempersiapkan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran. Peneliti bermaksud menguji coba efektivitas dari *explicit instruction* serta respon mahasiswa terhadap mata kuliah strategi belajar mengajar baik atau tidak khususnya kemampuan memahami konsep keterampilan dasar mengajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STIKP-PGRI Lubuklinggau.

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah model *explicit instruction* efektif meningkatkan kemampuan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam memahami konsep keterampilan dasar mengajar.

B. Landasan Teori

1. Model *Explicit Instruction*

Model *explicit instruction* sering juga disebut dengan model pembelajaran aktif (*active teaching model*), *training model*, *mastery teaching*, dan *explicit instruction*. Menurut Arends (dalam Trianto, 2011:41) model *explicit instruction* adalah:

Salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar mahasiswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Selain itu model *explicit instruction* ditujukan pula untuk membantu mahasiswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah.

Terkait hal tersebut, Sukardi (2013:171) menegaskan bahwa model *explicit instruction* dirancang secara khusus untuk

mengembangkan belajar mahasiswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah. Sukmadinata dan Syaodih (2012:161) menambahkan bahwa model *explicit instruction* adalah suatu pola pembelajaran yang ditandai oleh penjelasan dosen tentang konsep atau keterampilan baru terhadap kelas, pengecekan pemahaman mereka melalui tanya jawab dan latihan penerapan, serta dorongan untuk terus memperdalam penerapannya di bawah bimbingan dosen.

2. Langkah-langkah Model *Explicit Instruction*

Instruction

Langkah-langkah model *explicit instruction* pada dasarnya mengikuti pola-pola pembelajaran secara umum. Trianto (2011:47-52) menegaskan bahwa langkah-langkah pelaksanaan model *explicit instruction* meliputi tahapan sebagai berikut: (1) menyampaikan tujuan dan menyiapkan mahasiswa; (2) presentasi dan demonstrasi; (3) mencapai pemahaman dan penguasaan; (4) berlatih; (5) memberi latihan terbimbing; (6) mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik; dan (7) memberikan kesempatan latihan mandiri.

3. Keterampilan Dasar Mengajar

Hasil penelitian Turney (1979) dalam Winataputra (1997) terdapat 8 keterampilan dasar mengajar yang dianggap dapat menentukan keberhasilan pembelajaran. Keterampilan yang dimaksud, di antaranya keterampilan bertanya; keterampilan memberi penguatan; keterampilan mengadakan variasi;

keterampilan menjelaskan; keterampilan membuka dan menutup pelajaran; keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil; keterampilan mengelola kelas; dan keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari "sesuatu" yang dikenakan pada "subjek selidik" (Arikunto, 2010:206). Jenis penelitian eksperimen ini sendiri yaitu *one-group pre-test post-test*. Dalam eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok atau kelas pembanding. Penelitian eksperimen dilakukan untuk mengetahui efek dari perlakuan yang diberikan pada kelompok tanpa dipengaruhi kelompok lain" (Arikunto, 2010).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia semester IV yang mengambil mata Kuliah Strategi Belajar mengajar yang berjumlah 199 orang. Pengambilan sampel secara *simple random sampling* dengan mengambil 38 mahasiswa sebagai sampel atau 30% dari jumlah populasi.

Pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah teknik tes dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 40 soal dengan aspek penilaian yang mencakup pemahaman terhadap konsep dasar keterampilan bertanya; keterampilan memberi penguatan; keterampilan mengadakan variasi;

keterampilan menjelaskan; keterampilan membuka dan menutup pelajaran; keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil; keterampilan mengelola kelas; serta keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Teknik analisis data dengan langkah-langkah berikut: menghitung simpangan baku, uji normalitas, uji t_0 , dan mengkonsultasikan hasil t_0 dengan t_t . Hipotesis penelitian ini yaitu model *explicit instruction* secara signifikan efektif meningkatkan kemampuan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam memahami konsep keterampilan dasar mengajar.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Hasil Data *Pretest*

Data yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif, dalam bentuk tes tertulis, yakni memahami konsep keterampilan dasar. Jumlah keseluruhan skor maksimal tes adalah 100. Data *pre-test* ini diambil sebelum penerapan model *explicit instruction* pada kemampuan memahami konsep dasar keterampilan dasar mengajar. Dalam kegiatan *pre-test* ini dosen langsung mengadakan tes memahami konsep keterampilan dasar mengajar.

Berdasarkan analisis distribusi frekuensi *pre-test* diketahui bahwa mahasiswa yang mendapat nilai 80-100 dengan kategori sangat baik 1 orang (02,63%). Mahasiswa yang mendapat nilai 66-79 dengan kategori baik ada 11 orang (28,95%). Mahasiswa yang mendapat nilai 56-65 dengan kategori cukup

baik ada 18 orang (47,37%). Kemudian, mahasiswa yang mendapat nilai 40-55 dengan kategori kurang ada 8 orang (21,05%), dan mahasiswa yang mendapat nilai 30-39 dengan kategori sangat kurang tidak ada.

Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai *pre-test* diketahui pula nilai terendah yang diperoleh mahasiswa yakni 50 dan nilai tertinggi 80 dengan nilai rata-rata 63,68, karena nilai tersebut berada pada rentang 56%-65% maka termasuk dalam kategori cukup.

b. Hasil Data *Post-Test*

Berdasarkan analisis distribusi frekuensi postes diketahui bahwa mahasiswa yang mendapat nilai 80-100 dengan kategori sangat baik 3 orang (07,89%). mahasiswa yang mendapat nilai 66-79 dengan kategori baik ada 17 orang (44,74%). mahasiswa yang mendapat nilai 56-65 dengan kategori cukup baik ada 16 orang (42,11%). Kemudian mahasiswa yang mendapat nilai 40-55 dengan kategori kurang ada 2 orang (05,26%) dan mahasiswa yang mendapat nilai 30-39 dengan kategori sangat kurang tidak ada.

Pada kegiatan *post-test* (setelah pembelajaran) nilai tertinggi yang diperoleh 85 dan dengan nilai terendah 55, adapun nilai rata-ratanya adalah 67,89, karena nilai tersebut berada pada rentang 66%-79% maka dikategorikan baik. Dari hasil postes, jika dibandingkan dengan kemampuan awal mahasiswa (*pre-test*), terdapat peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran. Peningkatan nilai rata-rata pretes ke pos tes sebesar 4,21%.

c. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis ini untuk mengetahui model *explicit instruction* efektif untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep keterampilan dasar mahasiswai maka dilaksanakan uji statistik dengan menggunakan uji “t” (uji perbedaan dua rata-rata). Hasil uji dua perbedaan diperoleh $t_0 = 5,27$ hasil ini dikonsultasikan dengan tabel t_t pada taraf signifikan 5% harga yang diperoleh adalah 2,02, sedangkan pada taraf signifikan 1% diperoleh harga $t_t = 2,71$, hal ini menunjukkan bahwa hasil perhitungan t_0 lebih besar daripada t_t , baik pada taraf signifikan 5% maupun 1%. Dengan demikian, pada taraf signifikan 5% dan 1% penerapan model *explicit instruction* efektif untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep keterampilan dasar mengajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Semester IV STKIP-PGRI Lubuklinggau.

2. Pembahasan

Penerapan model *explicit instruction* efektif mampu meningkatkan kemampuan memahami konsep keterampilan dasar mengajar hal ini dibuktikan dengan hasil uji “t” diketahui $t_0 = 5,27$ yang dikonsultasikan dengan tabel t pada taraf signifikan 5% harga yang diperoleh adalah 2,02, sedangkan pada taraf signifikan 1% diperoleh harga $t_1 = 2,71$. Hal ini menunjukkan bahwa hasil perhitungan t_0 lebih besar daripada t_1 , baik pada taraf signifikan 5% maupun 1%.

Kemudian, secara khusus dapat dijelaskan pada pretes mahasiswa yang mendapat nilai 80-100 dengan kategori sangat

baik hanya seorang (02,63%) sedangkan pada tes akhir juga terdapat 3 orang (07,89%). Mahasiswa yang mendapat nilai 66-79 pada pretes dengan kategori baik ada 11 orang (47,37%), sedangkan pada postes sebanyak 17 orang (44,74%). Mahasiswa yang mendapat nilai 56-65 pada pretes dengan kategori cukup ada 18 orang (47,37%), sedangkan postes ada 16 orang (42,11%). Mahasiswa yang mendapat nilai 40-55 pada pretes dengan kategori kurang ada 8 orang (21,05%), sedangkan pada postes ada 2 orang (05,26%) dan mahasiswa yang mendapat nilai 30-39 pada pretes tidak ada (00,00%), sedangkan pada *post test* juga tidak ada (00,00%). Kemudian, skor rata-rata *pre-test* diperoleh 63,68 dan skor rata-rata postes diperoleh 67,89. Dengan demikian, diperoleh penjelasan bahwa kemampuan memahami konsep keterampilan dasar mengajar pada postes lebih besar daripada pretes. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan secara signifikan kemampuan memahami konsep keterampilan dasar mengajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Semester IV STKIP-PGRI Lubuklinggau

Peningkatan kemampuan memahami konsep keterampilan dasar mengajar dengan model *explicit instruction* dari hasil pretes ke postes dikarenakan langkah-langkah model *explicit instruction* dilaksanakan dengan baik. Langkah-langkah model *explicit instruction* yang diterapkan sesuai dengan pendapat Trianto (2011:47-52) yaitu, dimulai dengan menyampaikan tujuan dan menyiapkan mahasiswa; presentasi dan demonstrasi;

mencapai pemahaman dan penguasaan; berlatih; memberi latihan terbimbing; mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik; dan diakhiri dengan memberikan kesempatan latihan mandiri. Akan tetapi, masih ada kelemahan dalam pelaksanaan dalam langkah-langkah pembelajaran dengan model *explicit instruction* terutama pada langkah latihan mandiri. Pada langkah latihan mandiri mahasiswa masih ada yang masih membutuhkan bimbingan dan kontrol dari dosen. Untuk itu, kelemahan ini langsung ditanggulangi dengan lebih mengintensifkan peran dosen sebagai pembimbing dan fasilitator.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *explicit instruction* efektif untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep keterampilan dasar mengajar. Hal ini dibuktikan dari hasil uji $t_0 = 5,27$ yang dikonsultasikan dengan tabel t_t pada taraf signifikan 5% harga yang diperoleh adalah 2,02, sedangkan pada taraf signifikan 1% diperoleh harga $t_t = 2,71$. Dengan demikian hipotesis diterima karena t_0 lebih besar daripada t_t , baik pada taraf signifikan 5% maupun 1%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Subana dan Sunarti. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sukardi, Ismail. 2013. *Model-Model Pembelajaran Modern*. Palembang: Tunas Gemilang Press.
- Sukmadinata, Nana Syaodih dan Erliana Syaodih. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: Refika Aditama.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Prograsif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Winataputra, Udin S. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Depdikbud: Universitas Terbuka.
- Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani.

FORMAT PENULISAN NASKAH

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun penulisan naskah pada Jurnal “Perspektif Pendidikan” STKIP Lubuklinggau:

- a. Naskah belum pernah dipublikasikan oleh jurnal lain yang dibuktikan dengan pernyataan tertulis dari penulis bahwa naskah yang dikirim tidak mengandung plagiat.
- b. Naskah ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris (lebih diutamakan), diketik dengan spasi 1,5 pada kertas A-4, berbentuk 2 kolom. Naskah terdiri dari 10-15 halaman, termasuk daftar pustaka dan tabel dengan MS Word fonts 12 (Times New Roman) dan dikirimkan ke Dewan Redaksi lewat email: jurnalperspektif@ymail.com atau ke laman: www.stkip-pgri-llg.ac.id
- c. Naskah berisi: 1) abstrak (75-150 kata) dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia dengan kata-kata kunci dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia (maksimal 3 frase); 2) pendahuluan (tanpa subbab) yang berisi tentang latar belakang masalah, masalah/tujuan; 3). landasan teori dan kerangka pemikiran teoretis jika diperlukan (antara 2-3 halaman); 4) metode penelitian; 5) hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan dalam subbab hasil penelitian dan subbab pembahasan; 6) kesimpulan; dan 7) daftar pustaka.
- d. Kutipan sebaiknya dipadukan dalam teks (kutipan tidak langsung), kecuali jika lebih dari tiga baris. Kutipan yang dipisah harus diformat dengan *left indent*: 0,5 dan *right Indent*: 0,5 dan diketik 1 spasi, tanpa tanda petik.
- e. Format naskah hasil penelitian empiris (*Empirical Research Article*) adalah: a) JUDUL (maks 20 kata); b) Nama lengkap tanpa gelar dan email, c) abstrak dalam dua bahasa (Inggris dan Indonesia); d) PENDAHULUAN berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian, e) LANDASAN TEORI dan kerangka pemikiran teoritis jika diperlukan (antara 2–3 halaman); e) METODE PENELITIAN; f) HASIL DAN PEMBAHASAN; g) KESIMPULAN; h) DAFTAR PUSTAKA diutamakan dari jurnal dan kemutakhirannya 10 tahun terakhir. Naskah makalah tinjauan pustaka terdiri atas: a) JUDUL (maks 20 kata); b) Nama lengkap tanpa gelar dan email; c) abstrak dalam dua bahasa (Inggris dan Indonesia); d) PENDAHULUAN berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian; d) PEMBAHASAN; e) KESIMPULAN; dan f) DAFTAR PUSTAKA
- f. Nama penulis buku/artikel yang dikutip harus dilengkapi dengan “tahun terbit” dan “halaman”. Misal: Levinson (1987:22); Hymes (1980: 99-102); Chomsky (2009).
- g. Daftar Pustaka diketik sesuai urutan abjad dengan *hanging indent*: 0,5 untuk baris kedua dan seterusnya serta disusun persis seperti contoh di bawah ini:

Untuk buku: (1) nama akhir, (2) koma, (3) nama pertama, (4) titik, (5) tahun penerbitan, (6) titik, (7) judul buku dalam huruf miring, (8) titik, (9) kota penerbitan, (10) titik dua/kolon, (11) nama penerbit, (12) titik. Contoh:

Rahman, Laika Ayana . 2012. *Bahasa Anak Kajian Teoritis*. Jakarta: Esis Erlangga.

Febrina, Resa. 2010. *Sanggar Sastra Wadah Pembelajaran dan Pengembangan Sastra*. Yogyakarta: Ramadhan Press.

Untuk artikel: (1) nama akhir, (2) koma, (3) nama pertama, (4) titik, (5) tahun penerbitan, (6)

titik, (7) tanda petik buka, (8) judul artikel, (9) titik, (10) tanda petik tutup, (11) nama jurnal dalam huruf miring, (12), volume, (13) nomor, dan (14) titik. Bila artikel diterbitkan di sebuah buku, berilah kata “Dalam” sebelum nama editor dari buku tersebut. Buku ini harus pula dirujuk secara lengkap dalam lema tersendiri. Contoh:

Noer, Suryo. 2009. “*Pembaharuan Pendidikan melalui Problem Based Learning.*” *Konferensi Tahunan Atma Jaya Tingkat Nasional*. Vol. 12, No.3.

Sidik, M. 2008. “*Sanggar Sastra Wadah Pembelajaran dan Pengembangan Sastra.*” Dalam Dharma, 2008.

Untuk internet: (1) nama akhir penulis, (2) koma, (3) nama pertama penulis, (4) titik, (5) tahun pembuatan, (5) titik, (6) judul tulisan dalam huruf miring, (7) titik, (8) alamat web, (9) tanggal pengambilan beserta waktunya. Contoh:

Surya, Ratna. 2010. *Budaya Berbahasa Santun*. [Http://budayasantun.surya.com](http://budayasantun.surya.com). Diakses 14 Februari 2006, Pukul 09.00 Wib.

JURNAL
PERSPEKTIF PENDIDIKAN
Vol. 8 No. 1 Juni 2014

ISSN : 0216-9991

Syarat Akreditasi Jurnal Berkala

1. Menyerahkan isian lengkap Format Pengajuan Akreditasi (formulir 1) dan Riwayat Hidup 5 orang Dewan Editor/Penyunting (formulir 2), sebanyak 3 set;
2. Menyerahkan isian lengkap formulir Penilaian Akreditasi Berkala Ilmiah yang merupakan Evaluasi Diri (formulir 3), sebanyak 3 set;
3. Menyerahkan 6 nomor terbitan terbaru, masing-masing 3 eksemplar, beserta softcopy terbitan dengan format Pdf yang dikemas dalam compact disk (CD);
4. Menyerahkan surat-surat atau bukti korespondensi pelibatan mitra bebestari dan keterlibatan aktif para mitra bebestari dalam bentuk koreksi atau komentar pada naskah yang direview;
5. Melampirkan biodata para mitra bestari untuk melihat kualifikasi mitra bestari yang dilibatkan;
6. Melampirkan bukti pendaftaran ISSN dari PDII-LIPI;
7. Disamping diterbitkan secara tercetak (konvensional) bagi berkala ilmiah yang diajukan **harus mempunyai terbitan versi elektronik** melalui jejaring teknologi informasi dan komunikasi, dengan menyampaikan alamat website berkala ilmiah tersebut;
8. Batas waktu pengajuan usulan diterima oleh DP2M untuk **periode I selambat-lambatnya tanggal 1 April 2014 dan periode II tanggal 1 September 2014**;
9. Usulan ditandatangani oleh Ketua Dewan Redaksi Berkala Ilmiah kepada Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi u.p Direktur Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat;
10. Berkas usulan dikirim ke: **Direktur Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Up. Kasubdit HKI dan Publikasi Gedung D Ditjen Dikti Lt. 4 Jl. Pintu Satu Senayan Jakarta 10270**
11. Bagi Terbitan Berkala yang usulannya memenuhi persyaratan, Direktur Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat akan mengundang 1 (satu) orang anggota Dewan Redaksi untuk diikutkan dalam Lokakarya Manajemen Terbitan Berkala Ilmiah (waktu akan ditentukan kemudian);
12. **Guna mempermudah penyampaian kelengkapan berkas dan pengiriman undangan lokakarya harap mengisi formulir 1, 2, dan 3 dengan lengkap;**
13. Pengumuman hasil akreditasi adalah mutlak/tidak dapat diganggu gugat, dan akan disampaikan langsung melalui surat serta melalui *website* <http://dikti.go.id> dan <http://simlitabmas.dikti.go.id/>
13. Berkas usulan tidak akan dikembalikan dan menjadi milik Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat untuk keperluan arsip. Bagi berkala ilmiah yang membatalkan/ mengundurkan diri dapat mengambil berkas maksimal 2 minggu setelah pelaksanaan lokakarya.