



P-ISSN: 2302-1225  
E-ISSN: 2654-329X

# EDUKASIA

Jurnal Pendidikan

VOL 6 NO 2 OKTOBER 2019



**EDUKASIA**

# JURNAL **EDUKASIA**

“Membuka Jendela Dunia Pendidikan”

P-ISSN : 2302-1225

E-ISSN : 2654-329X

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2019

## **DEWAN REDAKTUR**

“EDUKASIA”

Pangkuh Ajisoko, M.Hum (Ketua Redaksi)

Nurmala R. S.Pd.,M.Pd (Sekertaris Redaksi)

Desy Irsalina Savitri, M.Pd (Bendahara Redaksi)

Riski Sovayunanto, S.Psi., M.Si (Ketua editor Redaksi)

Fitri Wijarini, M.Pd (Anggota Editor Redaksi)

Ahmad Dicky Romadhan, M.Hum (Anggota Editor Redaksi)



Reviewer:

Prof. Dr. I Nyoman Sudana Degeng, M.Pd

Prof. Dr. Sa'dun Akbar, M.Pd

Dr. Dwi Cahyono Aji, M.Hum

Novi Rahayu Restuningrum, Ph.D

Dr. Jero Budi Darmayasa, M.Pd

Vlorensius, S.Si., M.Pd

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Universitas Borneo Tarakan**

Jalan Amal Lama Nomor 1 Tarakan. Telp: 081282267291

Laman: [kip.borneo.ac.id](http://kip.borneo.ac.id), Surel: [kip@borneo.ac.id](mailto:kip@borneo.ac.id) & [jurnaledukasia@gmail.com](mailto:jurnaledukasia@gmail.com)

# Daftar Isi

DESAIN PENGEMBANGAN BUKU SAKU DIGITAL MATEMATIKA SMP BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA.....	4 – 17
<b>Nurmala R</b> <b>Maharani Izzatin</b> <b>Alfian Mucti</b>	
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PECAHAN SEDERHANA MELALUI MEDIA KARTU PECAHAN DI KELAS III SD NEGERI 023 TARAKAN TP. 2018/2019.....	18-27
<b>Tialianna Agnes</b>	
PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA POKOK BAHASAN PECAHAN MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 023 TARAKAN SEMESTER I TAHUN PEMBELAJARAN 2018/2019.....	28-37
<b>Supriati</b>	
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI SIFAT-SIFAT WAJIB BAGI ALLAH MELALUI METODE KOPERATIF <i>STUDENT TEAM ACHIEVMENT</i> <i>DIVISION</i> (STAD) PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 023 TARAKAN TAHUN PELAJARAN 2018/2019.....	38-43
<b>Sudarmi</b>	
DESKRIPSI KEPEMIMPINAN DAN SUPERVISI SEKOLAH DI SD IT ULUL ALBAB TARAKAN.....	44-52
<b>Donna Rhamdan</b> <b>Siti Mulyani</b> <b>Suci Dwiyani</b> <b>Sri Herdiana</b>	
PENGARUH INTERNET BAGI ANAK.....	53-60
<b>Aheniwati</b>	
PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SERTA PENGEMBANGAN MEDIA.....	61-66
<b>Herianus Erwin</b>	
KEEFEKTIFAN MODEL EVERYONE IS TEACHER HERE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI PECAHAN KELAS IV SDN 01 ROWOSARI KENDAL.....	68-77
<b>Mukholifah</b>	

**DESAIN PENGEMBANGAN BUKU SAKU DIGITAL MATEMATIKA SMP  
BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA**

*Design of Development of Digital Math Book Mathematics Android Based Junior High School as a Learning Media in Increasing Student Learning Interests*

**Nurmala R, Maharani Izzatin, Alfian Mucti**

[nurmala.r17@gmail.com](mailto:nurmala.r17@gmail.com), [iezhateen@yahoo.com](mailto:iezhateen@yahoo.com), [alfianmucti@gmail.com](mailto:alfianmucti@gmail.com)

**Universitas Borneo Tarakan**

**Abstrak :** Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa buku saku digital matematika SMP berbasis android sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan buku saku digital ini melalui beberapa tahap yaitu: tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain, tahap validasi pakar, tahap uji coba skala kecil dan besar, serta tahap uji efektifitas. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah lembar penilaian dan lembar angket. Lembar penilaian digunakan untuk mengetahui tanggapan pakar ahli media dan ahli materi mengenai produk, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap buku saku digital yang telah dikembangkan dan juga untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan produk yang dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis uji kelayakan produk, analisis tanggapan siswa, dan analisis minat belajar siswa. Produk yang dikembangkan berupa buku saku digital matematika SMP berbasis android layak digunakan, hal ini ditunjukkan dengan penilaian validasi ahli media diperoleh skor total 28 dengan persentase 77,77% dengan kriteria layak dan validasi ahli materi diperoleh skor total 31 dengan persentase 86,11% dengan kriteria sangat layak. Selanjutnya, produk yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, hal ini ditunjukkan oleh data angket minat belajar diperoleh 75% atau sebanyak 60 siswa berada pada kategori minimal tinggi.

**Kata Kunci :** pengembangan, buku saku digital, minat belajar

**Abstract:** This research is a research development that aims to produce a product in the form of an android-based junior high school mathematics digital book as a learning medium to increase student interest in learning. The development of this digital pocket book goes through several steps, namely: potential problems, data collection problems, design problems, expert validation trials, small and large scale trials, and effectiveness trials. The instrument used to collect data in this development research was the Assessment Sheet and questionnaire sheet. The Assessment Sheet is used to discuss the responses of media experts and material experts about the product, while the questionnaire is used to find out students' responses to the digital pocket book that has been developed and also to learn to increase student interest in using developed products. The data analysis technique used is the analysis of the product feasibility test, analysis of student responses, and analysis of student learning interests. The product developed consisted of digital mathematics junior high school handbook based on android suitable for use, this was agreed with the validation of media experts obtained a total score of 28 with a percentage of 77.77% with the eligibility criteria and validation of material experts obtained a total score of 31 with a value of 86.11% with very decent criteria. Furthermore, the product developed can increase student interest in

Nurmala et al.,

Desain Pengembangan buku

*learning, this is discussed by the questionnaire data of learning interest obtained by 75% or as many as 60 students depending on the high minimum category.*

## PENDAHULUAN

Salah satu sumber belajar dalam proses pembelajaran adalah buku ajar. Buku ajar merupakan komponen terpenting dalam pembelajaran. Tersedianya buku ajar yang relevan akan sangat membantu proses belajar mengajar di sekolah. Menurut Priyanto (2012) buku ajar dapat mendukung terwujudnya program *student centered learning (SCL)*, dimana paradigma belajar di sekolah diarahkan lebih banyak pada siswa sebagai subyek pembelajaran dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Buku ajar diantaranya buku paket, buku teks, modul, dan buku penunjang lainnya seperti buku saku.

Buku pelajaran yang ada saat ini perlu inovasi supaya mengikuti perkembangan zaman dan memudahkan peserta didik dalam belajar. Misalkan dalam pelajaran matematika selain buku pelajaran matematika yang tebal dan berat, media pembelajaran yang sering digunakan di sekolah adalah *power point*, video pembelajaran, buku teks matematika, dan LKS. Media pembelajaran tersebut tidak dapat digunakan oleh peserta didik kapan  
Nurmala *et al.*,

saja dan dimana saja, dengan kata lain media pembelajaran dengan model tersebut kurang praktis. Media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar peserta didik dapat betah dalam mempelajari suatu materi pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran matematika juga sedapat mungkin mengikuti perkembangan zaman dan perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat, salah satunya adalah perangkat *mobile* telpon selular dan hampir seluruh peserta didik mempunyai telpon selular android. Sehingga semakin banyak peserta didik yang memiliki dan menggunakan telpon selular android, maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. Kehadiran fitur-fitur aplikasi pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu bahan pelengkap pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengakses dan mempelajari materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti

*Desain Pengembangan buku*

pada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama di Kota Tarakan pada siswa dan guru matematika, ditemukan bahwa kurangnya minat belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari observasi lapangan bahwa siswa cepat merasa bosan dalam pembelajaran matematika, media yang digunakan kurang menarik dan kurang efektif sehingga semangat belajar peserta didik menjadi kurang, dan tidak adanya buku pendukung lainnya yang dapat memudahkan peserta didik dalam belajar matematika misalnya buku saku. Sehingga perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran yang praktis dapat mengatasi permasalahan-permasalahan diatas.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat dan minat peserta didik dalam belajar adalah dengan pengembangan buku saku digital berbasis android. Buku saku digital berbasis android merupakan kumpulan materi matematika SMP yang diringkas dan diperjelas dalam bentuk yang lebih praktis untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran matematika. Pengembangan buku saku digital berbasis android untuk SMP ini menerapkan prinsip desain pembelajaran yang efektif, efisien, berdaya guna, menarik dan praktis dapat dibawa kemana-

Nurmala *et al.*,

mana. Pengembangan buku saku digital berbasis android untuk meminimalisir kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik dan dapat diakses melalui perangkat *mobile* telpon selular (*smartphone*). Secara praktis buku saku digital ini dapat membuat peserta didik mudah dalam proses belajar dan bersifat *userfriendly* yaitu mudah digunakan dalam pengoperasiannya, praktis penggunaannya serta tidak terlalu banyak memakan ruang dalam sistem untuk menginstal aplikasi ini.

Berdasarkan uraian permasalahan dan solusi di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Desain Pengembangan Buku Saku Digital Matematika SMP Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa”.

#### **Buku saku digital berbasis android**

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 185), buku saku adalah buku yang berukuran kecil yang dapat disimpan dalam saku dan mudah dibawa kemana-mana. Sedangkan menurut Eliana dan Sholikhah buku saku merupakan buku dengan ukuran kecil seukuran saku sehingga efektif untuk dibawa kemana-mana dan dapat dibaca kapan saja pada saat dibutuhkan. Sehingga dapat disimpulkan buku saku merupakan buku berisi informasi tentang sesuatu yang

*Desain Pengembangan buku*

mempunyai ukuran kecil dan dapat dibawa kemana-mana dan bersifat *userfriendly*.

Secara umum buku dapat memberikan berbagai macam informasi yang dibutuhkan. Namun seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, buku bukanlah satu-satunya sebagai sumber informasi. Saat ini perkembangan teknologi berkembang dengan pesat, salah satunya adalah buku bertransformasi menjadi buku elektronik yang menjadi lebih praktis (*E-Book*). Pada umumnya E-Book ini diakses dengan menggunakan layar komputer yang berisikan tentang informasi digital berwujud teks atau gambar. Namun di Indonesia, E-Book yang legal masih dalam jumlah yang terbatas antara lain dirilis oleh Departemen Pendidikan Nasional (kini menjadi Kementerian Pendidikan Nasional) dengan dibukanya Buku Sekolah Elektronik (BSE). Keberadaan E-Book mulai dirasakan penting karena tidak hanya mengurangi kebutuhan akan ruang penyimpanan, tetapi juga tidak membutuhkan ongkos untuk perbaikan fisik buku, mempermudah dan menurunkan ongkos tukar-menukar koleksi, dan sangat cocok untuk sistem belajar jarak jauh.

Sampai saat ini format buku berbentuk digital telah diadopsi banyak  
Nurmala *et al.*,

kalangan untuk menyebarluaskan disiplin ilmu. Formatnya pun yang berbentuk buku saku digital berbasis android semakin diminati karena memiliki keunggulan dibandingkan dengan format buku konvensional pada umumnya. Keunggulan buku saku digital adalah selain bentuknya kecil dan mudah dibawa kemana-mana, buku saku digital juga tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang besar. Bisa di simpan di PC, laptop, ponsel atau piranti elektronik yang secara khusus disediakan untuk menyimpan dan membaca buku berbentuk digital.

#### **Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman, 2013:29). Sementara itu, Gagne dan Briggs (1975) dalam Azhar Arsyad (2011: 4-5) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran,

*Desain Pengembangan buku*

yang terdiri dari buku, tape recorder, kamera, kaset, video recorder, film, televisi, slide (gambar bingkai), foto, grafik, dan komputer.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, Arsyad (2002) mengklasifikasikan media atas empat kelompok : 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audiovisual, 3) media hasil teknologi berbasis komputer, dan 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

#### **Minat Belajar Siswa**

Menurut Djamarah (2011) minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang atau kebutuhan-kebutuhan sendiri. Selanjutnya Djamarah menyatakan bahwa pengajaran perlu memperhatikan minat dan kebutuhan, sebab keduanya akan menjadi penyebab tumbunya perhatian. Suatu yang menarik minat dan dibutuhkan anak, anak menarik perhatiannya, dengan demikian mereka akan

Nurmala *et al.*,

bersungguh-sungguh dalam belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat adalah perasaan yang menyenangkan terhadap Sesuatu atau aktivitas yang mampu mendorong individu secara senang dalam melakukan suatu tindakan pada apa yang disukai tanpa rasa paksaan dari luar.

Slameto (2010:54) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu : faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dalam hal ini adalah faktor jasmani dan psikologi sedangkan faktor eksternalnya adalah faktor siswa, faktor keluarga, dan faktor sekolah. Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Faktor masyarakat ini membahas tentang kegiatan siswa dalam masyarakat, massa media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat, yang semuanya mempengaruhi belajar.

Di samping itu, minat merupakan bagian dari ranah afeksi, mulai dari kesadaran sampai pada pilihan nilai. Semakin kuat atau semakin dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Anak didik yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar

*Desain Pengembangan buku*

terhadap subjek tersebut. Sedangkan Menurut Daryanto (2009:108) segala sesuatu yang sesuai dengan minat seseorang pasti akan mengarahkan perhatian. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar siswa meliputi:

- a. rasa suka, siswa terlihat semangat dan antusias dalam proses belajar mengajar.
- b. ketertarikan, siswa tertarik mengikuti pelajaran matematika mempersiapkan diri dengan baik dalam memulai pelajaran matematika. Dimulai dari siswa masuk kedalam kelas tepat waktu dan telah menyiapkan buku pelajaran matematika diatas meja sebelum guru masuk kedalam kelas.
- c. memusatkan perhatian, siswa memperhatikan guru dengan sungguh-sungguh tanpa memperdulikan apa yang ada disekitarnya seperti teman ngobrol, rebut dan lain-lain. siswa yang memusatkan perhatian juga terlihat ketika siswa menyuruh siswa lain yang rebut untuk segera diam.

d. rasa ingin tahu. Siswa sering bertanya dan meminta guru mengulagi penjelasan bagian yang belum dipahami. Siswa tidak puas ketika belum memahami materi tersebut. Siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pada mata pelajaran akan terlihat ketika siswa mengulangi pelajaran tersebut diwaktu istirahat, bahkan mempelajari materi tersebut dirumah dengan sungguh-sungguh. Selain itu siswa yang memiliki rasa ingin tahu seringkali terlihat ketika siswa tersebut membawa buku referensi lain yang berkaitan dengan mata pelajaran tersebut.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model yang diadaptasi dari Sugiyono (2012) dengan modifikasi seperti yang ditunjukkan oleh gambar berikut :



Gambar 1. Rancangan dan Model Pengembangan

**Analisis Uji Kelayakan produk**

Data penilaian ahli diukur dengan rumus menurut Arikunto (2012), sebagai berikut:

$$K = \frac{\sum ni}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- K = persentase skor yang diperoleh
- $\sum ni$  = jumlah skor yang diperoleh
- Nk = jumlah skor maksimal

Hasil perhitungan kemudian dimasukkan dalam tabel persentase sesuai dengan kriteria penerapan. Cara menentukan kriteria penerapan adalah dengan menentukan persentase tertinggi dan terendah dengan rumus:

Nurmala *et al.*,

Persentase tertinggi =

$$\frac{\sum item \times \sum responden \times Skor\ tertinggi}{\sum item \times \sum responden \times Skor\ tertinggi} \times 100\%$$

Persentase terendah =

$$\frac{\sum item \times \sum responden \times Skor\ terendah}{\sum item \times \sum responden \times Skor\ tertinggi} \times 100\%$$

Interval Kelas =

$$\frac{\% tertinggi - \% terendah}{jumlah\ kelas} = \frac{100 - 25}{4} = 18,75$$

Nilai 18,75 dibulatkan menjadi 19

Berdasarkan rumus tersebut, kriteria yang diterapkan adalah:

- a. Sangat layak = 82% < skor ≤ 100%
- b. Layak = 63% < skor ≤ 82%
- c. Cukup layak = 44% < skor ≤ 63%

*Desain Pengembangan buku*

d. Tidak layak =  $25\% < \text{skor} \leq 44\%$

### Analisis Tanggapan Siswa

Hasil Angket tanggapan dosen dan mahasiswa dihitung dalam tabulasi data kemudian jawaban dimasukkan skornya.

$$K = \frac{\sum ni}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

K = persentase skor yang diperoleh

$\sum ni$  = jumlah skor yang diperoleh

Nk = jumlah skor maksimal

Setelah diperoleh persentase terendah dan tertinggi selanjutnya menentukan interval kelas. (Sudjana, 2010)

$$\text{Interval Kelas} = \frac{\% \text{ tertinggi} - \% \text{ terendah}}{\text{jumlah kelas}} = \frac{100 - 25}{4} = 18,75$$

nilai 18,75 dibulatkan menjadi 19

berdasarkan rumus tersebut, kriteria yang diterapkan adalah :

- $82\% < \text{skor} \leq 100\%$  = Sangat baik
- $63\% < \text{skor} \leq 82\%$  = Baik
- $44\% < \text{skor} \leq 63\%$  = Cukup baik
- $25\% < \text{skor} \leq 44\%$  = Tidak baik

### Analisis Minat Siswa

Lembar angket minat belajar siswa yang digunakan terdiri dari 4 indikator dengan menggunakan rentang nilai minimum 1 dan maksimum 4. Untuk menghitung persentase skor yang diperoleh peserta didik, maka rumus yang digunakan adalah :

Persentase (%) =

$$\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Persentase penilaian dapat dibedakan menjadi 4 kategori dengan menentukan persentase tertinggi dan terendah. Yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Persentase tertinggi =

$$\frac{\text{skor maksimum}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% = \frac{40}{40} \times 100\% = 100\%$$

Persentase terendah =

$$\frac{\text{skor minimum}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% = \frac{10}{40} \times 100\% = 25\%$$

Interval Kelas =

$$\frac{\% \text{ tertinggi} - \% \text{ terendah}}{\text{Kelas yang dikehendaki}} \times 100\%$$

$$= \frac{100\% - 25\%}{4} \times 100\% = 18,75\%$$

Sehingga diperoleh kriteria sebagai berikut :

- $81,25\% < x \leq 100\%$  = Sangat Tinggi
- $62,50\% < x \leq 81,25\%$  = Tinggi
- $43,75\% < x \leq 62,50\%$  = Kurang Tinggi
- $25,00\% < x \leq 43,75\%$  = Tidak Tinggi

Buku saku digital berbasis android dikatakan dapat dikatakan meningkatkan minat belajar apabila  $\geq 70\%$  siswa SMP Negeri 3 Tarakan memiliki minat belajar dengan kategori minimal tinggi yaitu  $\geq 62,50\%$ .

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah

*Desain Pengembangan buku*

Nurmala *et al.*,

buku saku digital matematika SMP berbasis android sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Model pengembangan buku saku digital matematika SMP berbasis android ini mengadopsi pada model pengembangan Sugiyono yang terdiri dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Tahap-tahap yang dilakukan pada penelitian ini akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut :

1. Hasil tahap mengidentifikasi potensi dan masalah

Berdasarkan observasi awal di Sekolah Menengah Pertama di Kota Tarakan dan hasil diskusi dengan guru mata pelajaran, peneliti memperoleh beberapa informasi, diantaranya kurangnya minat belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari observasi lapangan

bahwa siswa cepat merasa bosan dalam pembelajaran matematika, media yang digunakan kurang menarik dan kurang efektif sehingga semangat belajar peserta didik menjadi kurang, dan tidak adanya buku pendukung lainnya yang dapat memudahkan peserta didik dalam belajar matematika misalnya buku saku. Sehingga perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran yang praktis dapat mengatasi permasalahan-permasalahan diatas.

2. Hasil tahap pengumpulan data

Berdasarkan hasil identifikasi potensi dan masalah, dilakukan studi pustaka dan pengumpulan data untuk ditindaklanjuti. Hasil yang diperoleh merupakan data awal untuk mendesain produk.

Tabel 1. Data Hasil Identifikasi Potensi dan Masalah

No	Jenis Perangkat	Data yang dikumpulkan
1	Perangkat lunak ( <i>software</i> )	<i>Adobe Animate CC</i> , <i>Adobe Photoshop</i>
2	Perangkat keras ( <i>hardware</i> )	Leptop ASUS dengan spesifikasi RAM 4 GB, Processor Intel i5, Hardisk 160 GB, Windows 8, microphone, dan speaker active
3	Perangkat pembelajaran	Silabus matematika SMP, data audio, serta data berupa materi dikumpulkan dari buku teks matematika SMP kelas I, II, dan III.

3. Pengembangan desain buku saku digital berbasis android

Pada tahap ini didesain sebuah buku saku digital matematika SMP berbasis

android. Tahap desain produk media pembelajaran yaitu membuat desain buku digital berbasis android. Desain buku digital dibuat dengan bantuan

Nurmala *et al.*,

*Desain Pengembangan buku*

komputer menggunakan program *Adobe Animate CC* sebagai aplikasi pembuatan aplikasinya. Selain itu juga menggunakan *Photoshop* untuk bacjground buku saku digital. Adapun desain buku saku digital disesuaikan dengan tingkatan usia anak Sekolah Menengah Pertama. Hal ini bertujuan agar menarik bagi siswa.

4. Hasil tahap validasi ahli pakar

Pada tahap validasi ahli pakar terdiri dari validasi oleh ahli materi dan validasi oleh ahli media.

a. Validasi ahli media

Adapun hasil validasi ahli medianya dapat dilihat pada tabel berikut : Validator I memberikan skor total 31 dengan persentase 86,11% (kriteria sangat layak) dan validator II skor total 28 dengan persentase 77,77% (kriteria layak). Berdasarkan indikator pencapaiannya, maka produk buku saku digital matematika berbasis android layak digunakan dengan revisi kecil karena berada pada kategori layak dan sangat layak. Adapun saran perbaikan validator media terhadap Buku Saku Digital berbasis Android serta perbaikan yang dilakukan yaitu: 1) Merevisi bahasa pemrograman pada tombol

navigasi pada materi lingkaran, 2) Mengganti background setiap slide, 3) Mengganti audio dengan musik instrumen, 4) Mengubah font dan ukurannya menyesuaikan size tombol navigasi

b. Validasi ahli materi

Pada tahap validasi ahli materi, validator I memberikan skor total 30 dengan persentase 83,33% (kriteria sangat layak) dan validator II skor total 31 dengan persentase 86,11% (kriteria sangat layak). Berdasarkan indikator pencapaiannya, maka produk buku saku digital matematika berbasis android layak digunakan karena berada pada kategori layak dan sangat layak.

5. Hasil Uji Coba Skala Kecil dan Revisi Produk

Pelaksanaan uji coba skala kecil dilaksanakan pada hari Kamis , 16 November 2017 bertempat di ruang pertemuan SMPN 3 Tarakan dengan mengambil jam pelajaran ke 3-4. Jumlah peserta uji coba skala kecil sebanyak 20 siswa. Instrumen yang digunakan adalah media berupa buku saku digital matematika SMP berbasis

android dan angket tanggapan siswa.

Adapun hasil uji cobanya yaitu :

- 1) Sebanyak 15% menyatakan tombol navigasi tidak mudah digunakan dan letaknya tidak konsisten
- 2) Sebanyak 35% siswa menyatakan teks/tulisan kurang jelas terbaca,
- 3) Sebanyak 15% siswa menyatakan sound yang digunakan mengganggu,
- 4) Sebanyak 40% siswa menyatakan produk masih perlu disempurnakan.

Hasil uji coba skala kecil menunjukkan adanya beberapa poin dalam Buku saku digital matematika SMP yang memerlukan perbaikan.

#### 6. Hasil Uji Coba Skala Luas dan Revisi Produk

Tahap uji coba skala luas diujikan pada siswa SMPN 3 Tarakan sebanyak 3

kelas tingkatan yang berbeda-beda. Uji coba skala luas dilakukan untuk memperoleh data tentang tanggapan siswa terhadap penerapan buku saku digital matematika SMP berbasis android dalam pembelajaran dan tanggapan siswa setelah menggunakan produk yang dikembangkan.

Data hasil tanggapan siswa yang berupa angket dianalisis dengan teknik deskriptif persentase. Hasil perhitungan tanggapan siswa terhadap penerapan produk yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Data tanggapan siswa uji coba skala luas

No	Kriteria	Jumlah Siswa
1	Sangat Baik	41
2	Baik	39
3	Kurang Baik	0
4	Tidak Baik	0

Berdasarkan hasil analisis data tanggapan siswa pada uji coba skala besar diperoleh bahwa sebanyak 51,25% yang menyatakan bahwa buku saku digital matematika SMP berbasis android sangat baik. Sedangkan sisanya Nurmala *et al.*,

48,75% siswa menyatakan bahwa produk berupa buku saku digital berbasis android baik.

#### 7. Produk final

Produk final merupakan produk hasil penyempurnaan dari uji coba skala *Desain Pengembangan buku*

besar dan telah direvisi, sehingga siap digunakan dalam pembelajaran matematika sebagai salah satu referensi atau sumber belajar matematika SMP.

8. Hasil angket minat belajar siswa

Uji efektifitas produk ini dilakukan dengan menyerahkan angket minat ke

siswa untuk mengetahui buku saku digital matematika SMP berbasis android yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Adapun hasil angket minat belajar siswa dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 3. Data Hasil angket minat belajar

Skala Rentang	Banyak Siswa	Presentasi	Kategori
$81,25% < x \leq 100%$	27	33,75%	Sangat Tinggi
$62,50% < x \leq 81,25%$	33	41,25%	Tinggi
$43,75% < x \leq 62,50%$	20	25%	Cukup Tinggi
$25,00% < x \leq 43,75%$	0	0%	Tidak Tinggi

Berdasarkan hasil analisis data angket minat siswa diperoleh bahwa sebanyak 33,75% berada pada kategori sangat tinggi artinya 27 siswa memiliki minat yang sangat tinggi terhadap buku saku digital matematika SMP berbasis android. Sebanyak 41,25% berada kategori tinggi artinya terdapat sebanyak 33 siswa yang memiliki minat tinggi terhadap produk yang dihasilkan. Sedangkan selebihnya yaitu sebanyak 20 siswa berada pada kategori cukup tinggi sebanyak 25%. Sehingga minat belajar setelah menggunakan buku saku digital matematika SMP berbasis android dikatakan meningkat sebanyak

75% atau dengan kata lain sebanyak 60 siswa berada pada kategori minimal tinggi.

Berdasarkan data-data yang diperoleh, maka buku saku digital yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan. Selain itu, diperoleh juga bahwa dengan menggunakan produk yang dikembangkan berupa buku saku digital berbasis android dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan buku saku digital berbasis android ini, siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun juga, serta praktis membawanya kemana-mana dalam saku yang sudah di instal ke

Nurmala *et al.*,

*Desain Pengembangan buku*

dalam *android mobile*. Dengan kata lain buku saku digital berbasis android ini bersifat *userfriendly*.

#### SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan maka diperoleh produk pengembangan yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pengembangan yaitu buku saku digital matematika SMP berbasis android sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan dinyatakan valid, sehingga dapat digunakan. Selain itu, buku saku digital matematika SMP berbasis android yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa.

#### REFRENSI

- Abdul Mutholib. 2010. *Pengembangan Buku Saku sebagai Media Pembelajaran Berbasis Sets pada Materi Zat Adiktif dan Psikotropika di MTs 20 Kangkung Kabupaten Kendal Kelas VIII*. Skripsi IAIN walisongo
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Nurmala *et al.*,
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Priyanto SH. 2012. *Kriteria Baku Buku Ajar*. Makalah disampaikan pada Workshop Penulisan Buku Ajar Dosen Kopertisi VI. UKSW. Salatiga 31 Mei –1 Juni 2012
- Sadirman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana. 2005. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta.
- Sulistiyani, Jamzuri, dan Rahardjo. 2013. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Menggunakan Media Pocket Book dan Tanpa Pocket Book pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X*. *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol1 No1(2013)
- Syahroni, Moh, Siti Nurrochmah, and Fahrial Amiq. 2016. *Pengembangan Buku Saku Elektronik Berbasis Android Tentang Signal-signal Wasit Futsal untuk Wasit Futsal di Kabupaten Pasuruan*. *Jurnal Jasmani*, 26 no 2.
- Yaqin, Ainul. 2017. *Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Android sebagai Pendukung Bahan Desain Pengembangan buku*

---

Ajar pada Materi PPh Pasal 21.  
Jurnal Pendidikan Akuntansi, 5 No  
1

Nurmala *et al.*,

*Desain Pengembangan buku*

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PECAHAN  
SEDERHANA MELALUI MEDIA KARTU PECAHAN DI KELAS III  
SD NEGERI 023 TARAKAN TP. 2018/2019**

*Improving Learning Results of Simple Solid Solutions through The Media of Solid Cards in 3<sup>rd</sup>  
Grade of SD Negeri 023 Tarakan Academic Year 2018/2019*

**Tialianna Agnes**

SDN 23 Tarakan, Jl. Yos Sudarso, Tarakan

**ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan sederhana menggunakan media kartu pecahan di kelas III SDN 023 Tarakan. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Pada siklus I setelah diterapkan pembelajaran matematika menggunakan media kartu pecahan menunjukkan hasil belajar matematika dari rata-rata kelas mengalami peningkatan menjadi 69 atau 18 siswa sudah mencapai KKM namun masih pada kriteria sedang dan ketuntasan belajar masih 62 % , maka dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II rata-rata kelas mencapai nilai 81 atau 25 siswa sudah termasuk kriteria baik. Ketuntasan belajar siswa juga sudah tuntas dengan persentase ketuntasan 87% melebihi kriteria ketuntasan minimum yaitu 80%. Berdasarkan hasil penelitian dapat di simpulkan bahwa dengan menerapkan media kartu pecahan dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan sederhana pada siswa kelas III SDN 023 Tarakan.*

**Kata Kunci:** *hasil belajar, media kartu pecahan, pecahan sederhana*

**ABSTRACT**

*This study aims to improve mathematics learning outcomes in simple fraction material using fractional card media in class III SDN 023 Tarakan. This research was conducted in 2 cycles, each cycle consisting of 2 meetings. In the first cycle after applying mathematics learning using fraction card media, the mathematics learning outcomes from the class average increased to 69 or 18 students who have reached the KKM but are still in the medium criteria and completeness of learning is still 62%, then proceed to the second cycle. In cycle II, the average grade reached 81 or 25 students, including good criteria. Mastery learning students have also been completed with a percentage of completeness 87% exceeding the minimum completeness criteria of 80%. Based on the results of this study, it can be concluded that applying fraction card media can improve mathematics learning outcomes of simple fraction material in grade III students of SDN 023 Tarakan.*

**Keywords :** *Learning results, media fraction cards, simple fractions*

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar pada dasarnya adalah kegiatan. Pada siswa SD, matematika

Tialianna Agnes

adalah kegiatan konkret. Siswa SD belum bisa diajari secara definisi. Untuk itu, guru perlu menyiapkan strategi atau perencanaan mengajar secara matang. Agar

*Meningkatkan Hasil Belajar*

pembelajaran siswa SD bisa menyenangkan.

Pembelajaran matematika diharapkan mengembangkan potensi siswa, siswa diharapkan bisa mengkonstruksikan pemahamannya sendiri dengan guru sebagai fasilitator bukan sebagai sumber utama pembelajaran, masih banyak kita jumpai pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan cara konvensional, yang kurang memberikan kesempatan siswa berpikir kritis, pembelajaran matematika masih banyak hanya sebagai metode untuk menemukan jawaban dari pertanyaan tertutup dan definisi, hal ini dikhawatirkan dapat merusak kecerdasan intuisi siswa.

Media pembelajaran merupakan hal yang penting ketika menjalankan proses pembelajaran karena media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu juga media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini karena siswa kelas III SD masih bersifat operasional konkret yaitu dalam pemahamannya masih membutuhkan bantuan dari benda-benda nyata yang dapat menjelaskan materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III di SD Negeri 023 Tarakan, pada mata pelajaran matematika nilai rata-rata siswa paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Berdasarkan daftar nilai siswa kelas III tahun pelajaran 2018/2019 semester 2 bahwa nilai rata-rata matematika materi pecahan sederhana masih rendah. Mayoritas siswa kelas III masih kesulitan memahami materi pecahan sederhana dengan kompetensi dasar membandingkan pecahan Tialianna Agnes

seederhana, dalam pembelajaran guru masih banyak menggunakan metode ceramah dan masih jarang dalam menggunakan alat peraga dalam menyampaikan pelajaran matematika sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan minimnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu interaksi siswa dengan guru belum terlihat, siswa belum aktif bertanya selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika materi pecahan sederhana akan memusatkan perhatian siswa. Media pembelajaran yang dapat diamati atau dipegang ketika melakukan aktivitas belajar dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu media pembelajaran juga membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang akan disampaikan sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami konsep materi tersebut.

Beberapa penelitian yang relevan melibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran dengan media kartu pecahan sebagai berikut (1) Moerland (Marsigit, 2013) Dalam matematika realistik terdiri dari 4 langkah, yaitu matematika konkret, model konkret, matematika model formal dan matematika formal. Dimana pembelajaran matematika melalui hal-hal nyata yang ada di kehidupan kita sehari-hari. Dari hal-hal nyata tersebut kita dapat menemukan permasalahan matematikanya, lalu kita mulai memodelkan permasalahan tersebut. Selanjutnya kita mulai menggunakan notasi-notasi matematika, mengkonsepkan permasalahan tersebut secara matematika sampai akhirnya

*Meningkatkan Hasil Belajar*

memodelkan dan menyelesaikan permasalahan tersebut secara formal. Dengan demikian konsep pembelajaran matematika akan lebih mengena dalam diri siswa, (2) Katagiri (Marsigit, 2008) mengenai berpikir matematika yang meliputi tiga aspek yakni: (a) sikap matematika, (b) metode memikirkan matematika, dan (c) konten matematika. Untuk dapat mempelajari matematika dengan baik sangat dibutuhkan kemampuan bahasa. Kemampuan berbahasa ini sangat berperan dalam proses memahami soal dan alur logika pikir dalam matematika. Selain itu, imajinasi dan kreativitas siswa juga sangat diperlukan dalam mempelajari matematika. Hal inilah yang memungkinkan pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa, (3) Gatot Muhsetyo (2007) Pembelajaran matematika merupakan suatu proses untuk menciptakan lingkungan belajar bagi siswa agar terkondisikan dalam belajar matematika. Pembelajaran matematika juga menggunakan suatu desain yang mengoptimalkan siswa dalam belajar matematika sehingga terciptalah belajar matematika yang optimal Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, guru SD perlu memahami bagaimana karakteristik matematika. selain itu guru SD perlu juga mengetahui taraf perkembangan siswa SD sehingga mereka dapat mengajarkan matematika SD secara baik dengan mempertimbangkan karakteristik matematika dan siswa yang belajar, Lenterak (2011) menyatakan ada beberapa tujuan pembelajaran matematika di SD. Tujuan tersebut antara lain (a) Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dalam kehidupan melalui latihan bertindak atas Tialianna Agnes

dasar pemikiran logis, rasional, kritis, cermat, jujur dan efektif; (b) Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan; (c) Menambah dan mengembangkan ketrampilan berhitung dengan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari; (d) mengembangkan pengetahuan dasar matematika dasar sebagai bekal untuk melanjutkan kependidikan menengah dan (e) membentuk sikap logis, kritis, kreatif, cermat dan disiplin.

Menurut Marsigit (2013) bahwa persiapan pembelajaran matematika dapat digolongkan menjadi 2 kategori utama yaitu : Persiapan Umum dan Persiapan Khusus. Persiapan Umum meliputi Kajian dan Penyesuaian Paradigma dan Teori Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Inovatif dan implementasinya, baik menyangkut hakekat matematika sekolah, tujuan pendidikan matematika, hakekat tugas dan fungsi guru matematika, hakekat siswa belajar matematika, hakekat metode pembelajaran matematika, hakekat penilaian pembelajaran matematika, dan hakekat sumber belajar matematika. Sedangkan Persiapan Khusus meliputi persiapan yang terkait dengan persiapan pembelajaran matematika dikelas. Persiapan Khusus dimulai dengan analisis kurikulum (KTSP) yang meliputi Standard Isi, Standard Kompetensi, Kompetensi Dasar, Tujuan Pembelajaran, Pemetaan, Indikator, Strategi Belajar Mengajar (Tatap Muka) dan Penilaian. Persiapan khusus pada akhirnya menghasilkan RPP (*Lesson Plan*).

*Meningkatkan Hasil Belajar*

## MEDIA KARTU PECAHAN

Menurut Rifaidlilah Kartika (2012) kartu bilangan berfungsi untuk menambah keterampilan siswa dalam memahami atau mendalami suatu materi yang konsepnya telah dipelajari. Salah satu contoh alat peraga kartu pecahan adalah kartu permainan pecahan. Alat peraga kartu permainan pecahan ini berguna untuk membina keterampilan siswa dalam mengubah pecahan biasa menjadi pecahan desimal dan sebaliknya. Setiap kartu mempunyai dua bagian yang berbeda yaitu satu bagian berisi pecahan biasa dan satu bagian berisi pecahan desimal.

Media kartu pecahan merupakan salah satu jenis media kartu bilangan. Media kartu pecahan adalah media pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan konsep pecahan sederhana dengan kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana. Media kartu pecahan yang akan digunakan berbentuk persegi panjang yang dibuat dari kertas karton dan dilapisi oleh kertas asturo serta dibungkus oleh plastik bening dengan tujuan supaya media kartu pecahan dapat terjaga kualitasnya. Media kartu pecahan ini berukuran panjang 5 cm dan lebar 10 cm. Kartu pecahan ini terbagi menjadi dua bagian atas dan bawah. Bagian atas terdapat angka pecahan sedangkan bagian bawah terdapat gambar yang menjelaskan tentang angka pecahan tersebut. Dibawah ini contoh dari media kartu pecahan yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Media kartu pecahan berfungsi untuk merevisi sebuah topik yang baru disampaikan. Media kartu pecahan digunakan melalui sebuah permainan. Permainan kartu pecahan digunakan di Tialianna Agnes

tengah sebuah topik untuk mengkonsolidasi ide-ide dasar dan menilai secara diagnostik pembelajaran pada saat itu.

Di dalam sebuah permainan terdapat beberapa aturan yang harus dilakukan oleh pemainnya. Permainan karrrtu juga memiliki beberapa aturan yang harus dilakukan. Menurut John D Latuheru (1998) ada beberapa langkah dalam permainan kartu. langkah-langkah tersebut antara lain:

- a. siapkan satu set kartu,
- b. kartu dikocok, dan dibagikan kepada pemainnya secara adil,
- c. setiap pemainnya dapat memulai permainan dengan mengeluarkan satu kartu,
- d. pemain yang lain mengeluarkan kartu yang besarnya melebihi nilai kartu dari pemain satu, dan
- e. dan seterusnya, pemain yang kartunya paling cepat habis maka dia disebut sebagai pemenang.

Media kartu pecahan penggunaannya melalui sebuah permainan. Sesua dengan paparan di atas, media kartu pecahan juga memiliki aturan dalam memainkannya. Aturan tersebut antara lain:

- a. siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Di kelas III SD Negri 023 Tarakan terdapat 29 siswa sehingga dibagi menjadi 4-5 kelompok dan setiap kelompoknya terdapat 4-5 siswa,
- b. masing-masing kelompok mendapatkan satu set kartu pecahan. Satu set kartu pecahan terdapat 20 kartu pecahan,

*Meningkatkan Hasil Belajar*

- c. pemain 1. Mengocok semua kartu kemudian membagikannya kepada pemain 2, pemain 3, pemain 4 dan pemain 1 sendiri. Masing-masing pemain mendapat 5 kartu. Pemain 1 mengeluarkan 1 kartu miliknya
- d. giliran selanjutnya, pemain 2 mengeluarkan kartu yang sama penyebutnya dengan kartu yang dikeluarkan pemain 1,
- e. jika tidak satu pun kartu pemain 2 yang penyebutnya sama, pemain 2 harus mengambil kartu yang dikeluarkan pemain 1 dan pemain 1 mengeluarkan kartu yang lain,
- f. giliran selanjutnya, pemain 3 mengeluarkan 1 kartu yang sama penyebutnya dengan kartu yang dikeluarkan pemain 1 dan pemain 2,
- g. jika tidak satu pun kartu pemain 3 yang penyebutnya sama, pemain 3 harus mengambil kartu yang dikeluarkan pemain 1 dan pemain 2. Selanjutnya, pemain 1 atau pemain 2 atau pemain 4 (yang nilai pecahan pada kartunya lebih tinggi) mengeluarkan kartu yang lain,
- h. jika keempat pemain dapat mengeluarkan kartu yang penyebutnya sama, ketiga kartu itu dibandingkan nilainya,
- i. pemain yang nilai pecahan pada kartunya paling tinggi dapat mengeluarkan kartu yang lain,
- j. demikian seterusnya, dan pemain yang kartunya paling cepat habis menjadi pemenang.

### HASIL BELAJAR

Hasil belajar yang dimaksud adalah perolehan nilai dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan siswa dalam mata pelajaran matematika dengan Tialianna Agnes

materi pecahan dan diukur dengan menggunakan alat evaluasi (tes tertulis) dan dikatakan berhasil bila KBK 80% kategori tuntas dan siswa mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 70 (di sesuaikan dengan KKM SD Negeri 023).

Sutratinah Tirtonegoro (2001) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah penilaian usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu. Sejalan dengan pendapat tersebut, Eko Putro Widoyoko (2009) mengemukakan bahwa hasil dari kegiatan pembelajaran adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa bersifat non fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan. Perubahan yang terjadi pada diri siswa di bedakan menjadi dua yaitu *output* dan *outcome*. Perubahan tersebut dinilai dalam bentuk angka dan kalimat.

Menurut Winkel (Purwanto, 2010) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Dengan demikian hasil belajar adalah perubahan pada diri siswa yang dihasilkan dari proses kegiatan pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan pada aspek kognitif dapat berupa peningkatan pengetahuan siswa akan materi pelajaran yang dipelajari, perubahan pada aspek afektif dapat berupa perubahan tingkah laku siswa yang sesuai dengan norma- norma agama. Perubahan pada

*Meningkatkan Hasil Belajar*

aspek psikomotor dapat ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan yang dimiliki siswa. Siswa dapat mengembangkan potensi yang sudah dimilikinya.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Dalam mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Alat evaluasi terbagi menjadi beberapa macam salah satunya adalah tes. Tes hasil belajar yang baik harus sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan.

### TES HASIL BELAJAR

Menurut Wina Sanjaya (2008) tes harus memiliki dua kriteria yaitu kriteria validitas dan reliabilitas. Sebagai suatu alat ukur dikatakan memiliki tingkat validitas seandainya dapat mengukur apa yang hendak diukur, sedangkan tes memiliki tingkat reliabilitas atau keandalan jika tes tersebut dapat menghasilkan informasi yang konsisten.

Menurut Wina Sanjaya (2008) ada beberapa teknik untuk menentukan tingkat reliabilitas. Pertama, dengan tes-retes yaitu dengan mengorelasikan hasil testing yang pertama dengan hasil testing yang kedua. Kedua, dengan mengorelasikan hasil testing antara item genap dan item ganjil (odd-even method). Ketiga, dengan memecah hasil testing menjadi dua bagian, kemudian keduanya dikorelasikan.

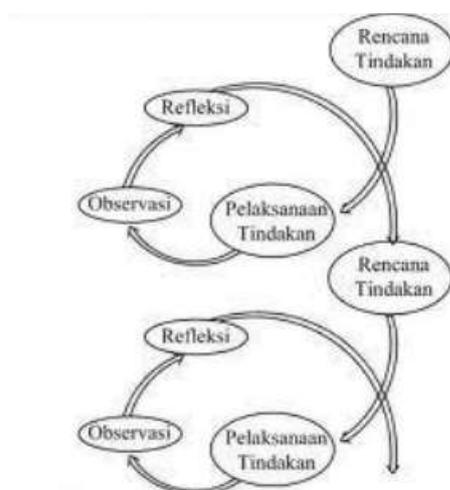
### METODE

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 023 Tarakan Jl. Yos Sudarso, Jembatan Besi Tarakan. SDN 023 Tarakan terletak di wilayah pesisir dan Talianna Agnes

namun dekat dengan pinggir jalan raya. Penelitian ini dilakukan dari bulan Januari sampai bulan Juni 2019. Subyek pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas III SDN 023 Tarakan berjumlah 29 orang yang terdiri dari 14 laki-laki dan 15 perempuan tahun pembelajaran 2018/2019.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) dat/lembar evaluasi, pretest, dan posttest, serta angket untuk mengetahui respon siswa terhadap proses kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini akan dianggap telah berhasil apabila secara individu siswa mendapat nilai 70 (di sesuaikan dengan KKM SD Negeri 023) dan ketuntasan belajar secara klasikal 80%.

Langkah-langkah PTK yang peneliti laksanakan merupakan siklus yang terdiri dari empat tahap sesuai dengan langkah PTK yang dikemukakan Kemmis dan Mc. Taggart (Suwarsih Madya, 2007) yang setiap siklus terdiri dari empat komponen tindakan yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan (4) refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait. Berikut ini bentuk model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Kemmis dan Mc. Taggart :



Gambar 1. Model PTK

*Meningkatkan Hasil Belajar*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan sederhana melalui kartu pecahan siswa kelas III SD Negeri 023 Tarakan tahun pelajaran 2018/2019.

Penelitian ini berlangsung sebanyak 2 siklus dan setiap siklus ada 2 pertemuan dengan jumlah 29 siswa diantaranya laki-laki berjumlah 14 siswa dan 15 siswa perempuan di kelas III SD Negeri 023 Tarakan. Setiap siklus diperoleh data penelitian mengenai hasil belajar siswa dan KBK, berikut deskripsi dari proses pelaksanaan penelitian dan hasil yang diperoleh selama penelitian.

Berdasarkan pelaksanaan PTK, pada perbaikan pembelajaran siklus I bahwa banyaknya siswa yang mendapatkan nilai antara 90-100 kriteria sangat baik 2 siswa (7%), nilai antara 80-89 kriteria baik 10 siswa (34%), nilai antara 70-79 kriteria cukup 6 siswa (21%), nilai antara 60-69 kriteria kurang 7 siswa (24%), dan nilai antara  $\leq 59$  kriteria sangat kurang 4 siswa (14%).

Selanjutnya pembelajaran siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan, menunjukkan bahwa banyaknya siswa yang mendapatkan nilai antara 90-100 kriteria sangat baik 9 siswa (31%), nilai antara 80-89 kriteria baik 11 siswa (38%), nilai antara 70-79 kriteria cukup 5 siswa (17%), nilai antara 60-69 kriteria kurang 3 siswa (10%), dan nilai antara  $\leq 59$  kriteria sangat kurang 1 siswa (3%).

Ini berarti hasil belajar siswa menggunakan pendekatan pembelajaran dengan media kartu pecahan pada mata pelajaran matematika dari siklus I dan II memperlihatkan adanya kemajuan belajar siswa yang semakin baik. Data rekapitulasi hasil belajar siklus I dan II di sajikan pada tabel 1 dan diagram 1.

Tabel 1. Daftar Nilai Hasil Belajar Matematika Siklus I dan II

NO	RENTANG NILAI	JUMLAH SISWA	PERSENTASE	KET
1	90 – 100	3	10%	Sangat baik
2	80 – 89	9	31%	Baik
3	70 – 79	12	41%	Cukup
4	60 – 69	2	7%	Kurang
5	$\leq 59$	3	10%	Sangat kurang
TOTAL		29	100%	

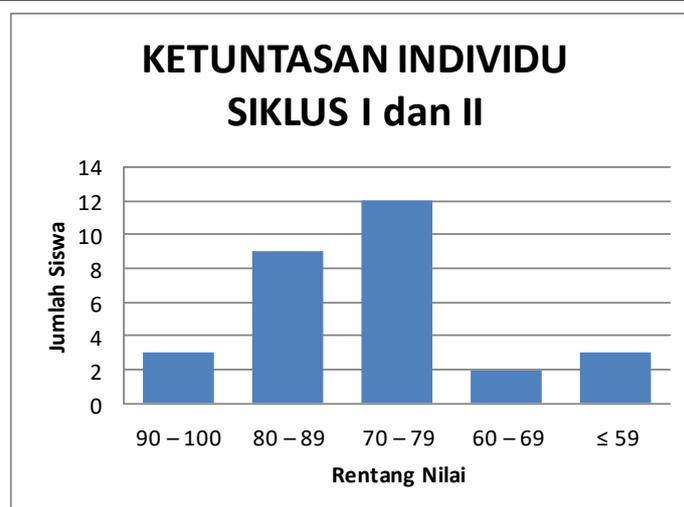


Diagram 1. Ketuntasan Individu siklus I dan II

Berdasarkan tabel 1 dan diagram 1 di atas hasil nilai belajar Matematika siklus 1 dan 2, menunjukkan bahwa banyaknya siswa yang mendapatkan nilai antara 90-100 kriteria sangat baik 3 siswa (10%), nilai antara 80-89 kriteria baik 9 siswa (31%), nilai antara 70-79 kriteria cukup 12 siswa (41%), nilai antara 60-69 kriteria kurang 2 siswa (7%), dan nilai antara  $\leq 59$  kriteria sangat kurang 3 siswa (10%).

Berdasarkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dikarenakan media kartu pecahan dapat memberikan pengalaman dan motivasi siswa agar lebih mampu untuk menyelesaikan tugas atau soal yang diberikan oleh guru.

Data ketuntasan belajar klasikal siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan kelas III SDN 023 Tarakan menggunakan media kartu pecahan pada siklus I dan siklus II berdasarkan tes hasil belajar matematika dapat dilihat pada gambar 2. Berdasarkan hasil belajar matematika materi membandingkan pecahan sederhana dari hasil siklus 1 ke siklus 2 semester II siswa yang mendapatkan nilai tuntas 25 siswa (87%) dan tidak tuntas 4 siswa (13%), setelah diklasifikasikan dapat disajikan dalam bentuk grafik berikut.



Gambar 2. Ketuntasan Individu siklus I dan II  
Tialianna Agnes

Diagram 2 tabel di atas bahwa 82%, hasil belajarnya telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 80%. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas yaitu 75 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 43 sehingga peneliti memutuskan untuk mengakhiri siklus tersebut.

### SIMPULAN

Berdasarkan data-data yang telah diperoleh, penelitian ini mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai 62% atau sebanyak 18 siswa yang tuntas dan 38% atau sebanyak 11 siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal. Sedangkan pada siklus II ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai 87% atau sebanyak 25 siswa yang tuntas dan 13% atau sebanyak 4 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Melihat peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II peneliti telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif.

Kemudian siswa yang belum bisa menuntaskan matematika materi matematika materi pecahan sederhana melalui kartu pecahan siswa kelas III SD Negeri 023 Tarakan selalu diberi motivasi, pekerjaan rumah serta remedial sehingga bisa mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan oleh sekolah.

### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ahmad Fauzi. (2004). *Psikologi Umum*. Bandung: CV Pustaka Setia.

*Meningkatkan Hasil Belajar*

- Azhar Arsyad (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Dwi Siswoyo, dkk (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Desi Erawati (2015) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhanamelalui Media Kartu Pecahan di Kelas III SD Negeri Kyai Mojo Yogyakarta. Diakses melalui <http://eprints.uny.ac.id/.../SKRIPSI%20-%20Desi%20Erawati%20%20-%20NIM%2011108>. Pada Tanggal 16 Januari 2019.
- Eko Putro Widoyoko (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gatot Muhsetyo (2007). *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Hirdjan (1997). *Permainan Matematika 7 Operasi Bilangan Kartu Matematika*. Yogyakarta: FPMIPA IKIP Yogyakarta.
- John D Latuheru (1998). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta : Depdikbud.
- Joyce, B.; Weil, M.; Showers, B (1992). *Models of Teaching (4th Ed)*. Boston : Allyn and Bacon.
- Lenterak (2011). *Pembelajaran Matematika di SD*. Diakses melalui <http://lenterakecil.com/pembelajaran-matematika-di-sekolah-dasar/>. Pada tanggal 29 Januari 2015 pukul 15.00 WIB.
- Marsigit. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran*. Diakses melalui <http://pbmmatmarsigit.wordpress.com/2008/12/pengembangan-model-pembelajaran.html>. pada tanggal 27 Januari 2015 pukul 13.00 WIB
- Osman T. dkk (2007). *Matematika Kelas 3 Sekolah Dasar*. Jakarta : Quadra.
- Purwanto (2010) *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rita Eka Izzaty, dkk (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rufaidlilah Kartika (2012). *Kajian Kemanfaatan Alat Peraga*. Diakses Mmelalui [Http://Bintangberceloteh.org.Com/2012/03/Kajian-Kemanfaatan-Alat-Perga.Html](http://Bintangberceloteh.org.Com/2012/03/Kajian-Kemanfaatan-Alat-Perga.Html). Pada Tanggal 30 November 2014 Pukul 12.30.
- Russeffendi (1992). *Pembelajaran Matematika Inovatif*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sulardi (2008). *Pandai Berhitung Matematika*. Jakarta: Erlangga.
- Sumadi Suryabrata (1983). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Rajawali.
- Sutratinah Tirtonegoro. (2001). *Anak Super Normal Dan Program Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Suyadi (2010). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Diva Meningkatkan Hasil Belajar

Tialianna Agnes

- Press. Suwarsih Madya (2007). *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP.
- Syaiful Bahri Djamarah (2005). *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta :PT Rineka Cipta.
- Wina Sanjaya (2008). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Predana Media Group.
- Zainal Arifin, (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA POKOK BAHASAN PECAHAN MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 023 TARAKAN SEMESTER I TAHUN PEMBELAJARAN 2018/2019**

*Improvement of Learning Mathematics Results from Level Discussion through Cooperative Learning Type STAD in 4<sup>th</sup> Grader Students of SDN 023 Tarakan Semester I Year of Learning 2018/2019*

**Supriati**

SDN 23 Tarakan, Jl. Yos Sudarso, Tarakan

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 023 Tarakan melalui model pembelajaran kooperatif tipe Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD) pada pecahan. Jenis ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan mulai 01 September sampai 30 Oktober 2018 dengan 6 kali pertemuan dalam 2 siklus. Subjek Penelitian adalah siswa kelas IV SDN 023 Tarakan tahun pembelajaran 2018/2019 yang berjumlah 27 siswa. Data dikumpulkan pada setiap siklus melalui observasi preoses belajar siswa dan pemberian tes kompetensi pada setiap akhir siklus. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, pada siklus I diperoleh rata-rata nilai yang mencapai 61,85. Pada siklus II, hasil penelitian yang diperoleh mengalami peningkatan nilai rata-rata mencapai 82,96. Pada siklus II diperoleh peningkatan nilai yang mencapai 21,11. Hal ini berarti siswa sangat setuju dan senang dengan adanya pembelajaran STAD yang diterapkan, hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar matematika.

**Kata Kunci:** Belajar, Hasil Belajar, Pecahan, Pembelajaran Kooperatif tipe STAD

**ABSTRACT**

The purpose of this study was to determine the improvement in mathematics learning outcomes of students in grade IV SDN 023 Tarakan through the cooperative learning model type Student Team Achievement Divisions (STAD) types in fractions. This type is classroom action research (CAR). This research was conducted from September 1 to October 30, 2018 with 6 meetings in 2 cycles. The research subjects were students in grade IV SDN 023 Tarakan in the 2018/2019 study year, totaling 27 students. Data were collected in each cycle through observation of student learning processes and the provision of competency tests at the end of each cycle. Based on the results of research that has been carried out, in the first cycle obtained an average value of 61.85. In the second cycle, the results of the study obtained an increase in the average value of 82.96. In cycle II an increase in value reached 21.11. This means students are very agree and happy with the STAD learning that is applied, the results of the study indicate that an increase in mathematics learning outcomes.

**Keywords:** learning, learning result, Fraction, STAD Cooperative Learning type

**PENDAHULUAN**

Sekolah sebagai lembaga pendidikan berusaha secara terus menerus dan terprogram mengadakan pembenahan diri di berbagai bidang baik sarana dan prasarana, pelayanan administrasi dan

informasi serta kualitas pembelajaran secara utuh. Dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk

Supriati

*Peningkatan Hasil Belajar*

memiliki strategi itu ialah harus menguasai teknik-teknik atau metode mengajar.

Pada pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah, khususnya di SD Negeri 023 Tarakan, sebagian besar hasil belajar siswa kelas IV cenderung rendah. Berdasarkan hasil pengamatan guru kelas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 023 Tarakan terlihat menurun. Hanya ada beberapa siswa yang terlihat antusias dalam mengikuti pelajaran. Keadaan ini menyebabkan prestasi belajar mereka secara klasikal rendah. Dari hasil pengamatan diperoleh data bahwa banyak siswa yang merasa tidak senang belajar sendiri yang diterapkan guru selama ini, mereka lebih senang belajar berkelompok atau Tim sehingga mereka merasa tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Keadaan ini Peneliti sebagai guru di SD Negeri 023 Tarakan tersebut segera merespon secara positif dengan mencari alternatif model pembelajaran yang efektif, yang membuat siswa mudah memahami dan menerima materi yang diberikan oleh guru khususnya dalam bidang studi matematika.

Model Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama (Eggen dan Kauchak, dalam Trianto, 2007). Pembelajaran kooperatif dapat digunakan secara efektif pada setiap tingkatan kelas dan dapat diterapkan pada berbagai macam mata pelajaran, mulai dari matematika, ilmu pengetahuan alam sampai pada pelajaran yang mengandung pemecahan masalah-masalah yang kompleks. Adapun model pembelajaran kooperatif yang diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD). Berdasarkan Slavin (2008) STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk

Supriati

permulaan bagi guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif.

Pembelajaran kooperatif tipe STAD selain untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, pembelajaran kooperatif tipe STAD juga dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit. STAD juga memberi keuntungan bagi siswa yang berkemampuan tinggi untuk dapat meningkatkan kemampuan sebagai tutor bagi siswa yang berkemampuan rendah dan bagi siswa yang berkemampuan rendah terbantu dengan adanya bantuan khususnya oleh teman sebayanya. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan interaksi antara guru dan siswa, meningkatkan kerja sama, kreativitas, berpikir kritis serta ada kemauan membantu teman (Muslimin Ibrahim, 2000).

Tujuan penelitian ini adalah meneliti bagaimana upaya yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar matematika pokok bahasan pecahan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siswa kelas IV SD Negeri 023 Tarakan semester I tahun pembelajaran 2018/2019.

Hasil penelitian yang dilakukan ini sangat bermanfaat bagi: siswa Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa lebih kritis dan logis, menumbuhkan rasa percaya diri siswa, saling bekerjasama dan berkolaborasi dalam kelompok, memberikan penanaman konsep yang benar dan sebagai bekal untuk jenjang pendidikan selanjutnya, dan dapat memberikan motivasi kepada siswa dengan kegiatan *Student Team Achievement Division* yang menarik dan lebih menantang. Bagi Guru untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman tentang penelitian tindakan kelas (PTK) dan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *Student Team Achievement Division*. Bagi sekolah

*Peningkatan Hasil Belajar*

atau lembaga dengan menerapkan model *Student Team Achievement Division* dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam memotivasi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, selain itu memberikan masukan kepada sekolah atau lembaga pendidikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan beragam.

### **Belajar**

Dimiyati (2006:9) belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka respon seseorang menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila seseorang tidak belajar maka respon orang tersebut menurun. Belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Terdapat banyak teori dan prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh para ahli yang satu dengan yang lain memiliki persamaan dan juga perbedaan (Dimiyati, 2006:42). Berbagai prinsip belajar tersebut terdapat prinsip-prinsip yang relatif berlaku umum yang dapat dipakai sebagai dasar dalam upaya pembelajaran bagi siswa yang perlu meningkatkan upaya belajarnya maupun bagi guru dalam upaya meningkatkan mengajarnya. Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut maka belajar merupakan suatu kegiatan yang memungkinkan siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuannya sehingga mampu menggunakan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun prinsip-prinsip belajar yaitu perhatian dan motivasi; keaktifan; keterlibatan langsung/ berpengalaman; pengulangan; tantangan; balikan dan penguatan; dan perbedaan individual.

### **Hasil Belajar**

Menurut Rifa'i dan Anni (2011: 85) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Menurut Bloom (dalam Rifa'i dan Anni, 2011: 86) menyampaikan taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa setelah mengalami pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Hasil belajar akan nampak apabila siswa dapat menerapkan pengetahuan yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari. Setelah dijelaskan tentang komponen kualitas pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran dapat dilihat dari keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

### **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD)**

STAD (*student Teams Achievement Division*) merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. STAD juga mengacu kepada belajar kelompok siswa dimana setiap minggu guru menggunakan presentasi verbal atau teks. Siswa dalam suatu kelas tertentu dipecah menjadi kelompok dengan anggota 4-5 orang, setiap kelompok haruslah heterogen, terdiri dari laki-laki dan perempuan, berasal dari berbagai suku, memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah (Trianto, 2007).

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe STAD ini didasarkan pada langkah-langkah kooperatif yang terdiri atas enam langkah atau fase. Fase-fase dalam pembelajaran ini seperti tersajikan dalam table 1. berikut menurut (Trianto, 2007).

Tabel 1. Fase-Fase Pembelajaran Kooperatif

Penghargaan atas keberhasilan kelompok dapat dilakukan oleh guru dengan melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Mengitung skor individu

Menurut Slavin (Trianto.2007), untuk memberikan skor perkembangan individu dihitung seperti pada Tabel 2. berikut:

Nilai Tes	Skor Perkembangan
Lebih dari 10 poin dibawah skor awal.....	0 poin
10 poin di bawah sampai 1 poin di bawah skor awal.....	10 poin
Skor awal sampai 10 poin di atas skor awal.....	20 poin
Lebih dari 10 poin di atas skor awal.....	30 poin
Nilai sempurna (tanpa memperhatikan skor awal).....	30 poin

Tabel 2. Perhitungan Skor Perkembangan

2. Menghitung skor kelompok

Menghitung skor kelompok ini dihitung dengan membuat rata-rata skor perkembangan anggota kelompok, yaitu dengan menjumlahkan semua skor perkembangan yang diperoleh anggota kelompok dibagi dengan jumlah anggota kelompok. Sesuai dengan rata-rata skor perkembangan kelompok, diperoleh kategori skor kelompok seperti tercantum pada Tabel 3. berikut:

Rata-rata tim	Predikat
---------------	----------

Supriati

$0 \leq x \leq 5$	-
$5 \leq x \leq 15$	Tim baik
$15 \leq x \leq 25$	Tim hebat
$25 \leq x \leq 30$	Tim super

Tabel 3. Tingkat Penghargaan Kelompok

3. Pemberian hadiah dan pengakuan skor kelompok setelah masing-masing kelompok memperoleh predikat, guru (peneliti) memberikan hadiah/penghargaan kepada masing-masing kelompok sesuai dengan predikatnya.

Dari tinjauan tentang pembelajaran kooperatif tipe STAD ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan tipe pembelajaran kooperatif

Fase	Kegiatan Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase 2 Menyajikan/menyampaikan informasi	Menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan mendemonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar	Menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5 Evaluasi	Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

*Peningkatan Hasil Belajar*

yang cukup sederhana. Dikatakan demikian karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih dekat kaitannya dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat pada fase 2 dari fase-fase informasi atau materi pelajaran kooperatif tipe STAD, yaitu adanya penyajian informasi atau materi pelajaran. Perbedaan metode ini dengan metode konvensional terletak pada adanya pemberian penghargaan pada kelompok.

### Pengertian Pecahan Secara Umum

Pecahan merupakan bilangan yang bukan bilangan bulat seperti  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{3}$ ,  $\frac{1}{4}$ , ....

Menurut Junaidi,dkk. (1995), menyatakan bahwa pecahan adalah bilangan yang menggambarkan bagian dari keseluruhan, bagian dari suatu daerah, bagian dari suatu benda atau bagian dari suatu himpunan.

### METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan penulis menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD). Pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan pembelajaran *cooperatif learning* yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling membantu dalam menguasai materi pelajaran. Tindakan awal berupa pengelompokkan siswa menjadi 6 kelompok bersifat heterogen karena setiap anggota dalam kelompok terdiri dari siswa berprestasi tinggi, sedang dan rendah, terdiri dari perempuan dan laki-laki serta terdiri dari berbagai suku. Dalam setiap kelompok terjadi interaksi antara sesama anggota kelompok serta saling membantu dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Lokasi penelitian akan dilaksanakan di SD Negeri 023 Tarakan

Supriati

siswa kelas IVA yang melaksanakan Kurikulum 2013 (K13) pada semester I tahun pembelajaran 2018 - 2019. Jumlah siswa kelas IV A sebanyak 27 siswa yang terdiri 12 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Waktu Penelitian ini dilaksanakan kurang lebih 3 bulan, terhitung mulai Agustus 2018 sampai dengan Oktober 2018. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah (1) hasil tes kompetensi setiap siklus, (2) keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi dan soal tes kompetensi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah melalui observasi, tes hasil belajar siswa. Analisis data berupa hasil tes belajar siswa dianalisis dengan menghitung persentasenya. Setelah itu menyesuaikan dengan kategori atau kriteria yang telah ditetapkan. Untuk hasil belajar siswa mengacu pada kriteria ketuntasan minimal kompetensi dasar yang diajarkan. Kriteria ketuntasan minimal konsep pecahan adalah 70. Hasil belajar siswa dianalisis setelah siswa menyelesaikan soal tes yang diberikan setiap akhir siklus. Hasil analisis tes inilah yang nantinya akan dievaluasi. Dalam penelitian ini, siklus akan dihentikan apabila hasil belajar siswa (hasil tes kompetensi siswa) telah mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang terdapat dalam silabus adalah 70.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan hasil observasi siklus I yang merupakan siklus awal dalam penelitian ini diperoleh data bahwa masih banyak siswa yang proses belajarnya belum optimal, belum terlihat adanya perkembangan yang cukup, tetapi keaktifan

*Peningkatan Hasil Belajar*

siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan tetapi belum maksimal.

Dari pelaksanaan kegiatan pada siklus I, prestasi belajar yang diperoleh siswa mencapai 61,85. Secara individu, terdapat 13 siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal dan 14 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu mencapai 70.

Dari pelaksanaan kegiatan pada siklus I, penghargaan kelompok super diperoleh oleh kelompok II yang memperoleh poin tertinggi (22,50) dan berhak mendapat satu buah buku tulis dan satu buah pulpen untuk setiap siswa. Disusul kelompok IV yang memperoleh penghargaan kelompok hebat dengan poin tertinggi kedua (20) dan berhak mendapat satu buah buku tulis dan satu buah pensil untuk setiap siswa. Sedangkan penghargaan kelompok baik diperoleh oleh kelompok VI yang memperoleh poin (18) serta berhak mendapatkan satu buah buku tulis untuk setiap siswa. Adapun hasil penilaian dan penghargaan kelompok pada pelaksanaan kegiatan siklus I dapat dilihat pada tabel 4. berikut.

Kelompok	Skor yang diperoleh	Rata-rata skor	Penghargaan Kelompok
----------	---------------------	----------------	----------------------

I	60	16	-
II	90	22,50	Super
III	70	17,50	-
IV	100	20	Hebat
V	70	17,50	-
VI	90	18	Baik

Tabel 4. Penilaian dan Penghargaan Skor Kelompok Siklus I

Adapun rata-rata perhitungan skor diperoleh dengan menjumlahkan seluruh poin yang disumbangkan oleh setiap anggota kelompok dibagi banyak anggota setiap kelompok. Hasil observasi proses belajar siswa pada pertemuan pertama dapat dilihat pada table 5. berikut:

Kelompok	Aspek Penilaian			
	Prht	Prts	Pmhn	Krjs
I	2,00	1,60	1,60	2,00
II	2,00	2,00	1,75	2,00
III	2,50	2,25	1,25	2,00
IV	1,60	1,60	1,60	1,80
V	2,25	1,75	1,75	2,00
VI	1,60	1,60	1,60	2,00
Jumlah	11,95	10,80	9,55	11,80
Rata-rata	1,99	1,80	1,59	1,97

Tabel 5. Hasil Observasi Proses Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan I

Keterangan: perhatian siswa (prht), partisipasi siswa (prts), pemahaman siswa (pmhn), kerjasama siswa (krjs).

Hasil Observasi proses belajar siswa pada pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel 6. berikut.

Kelompok	Aspek Penilaian			
----------	-----------------	--	--	--

	Prht	Prts	Pmhn	Krjs
I	2,60	2,00	2,00	2,40
II				
III	2,50	2,25	2,25	2,50
IV				
V	2,75	2,75	1,75	2,75
VI	2,20	2,40	2,00	2,60
	2,50	2,25	2,00	2,75
	2,60	2,40	2,20	2,80
Jumlah	15,15	14,05	12,20	15,80
Rata-rata	2,53	2,34	2,03	2,63

Tabel 6. Hasil Observasi Proses Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan II

Pada siklus I pertemuan II, rata-rata hasil observasi proses belajar siswa mengalami peningkatan dari pertemuan I. Hasil observasi aspek penilaian perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran termasuk pada kategori baik (2,53). Aspek partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran juga termasuk dalam kategori cukup baik (2,34). Aspek pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran termasuk pada kategori cukup baik (2,03). Sedangkan aspek kerjasama siswa dalam kegiatan pembelajaran termasuk kategori baik (2,63)

### Hasil Penelitian Siklus II

Dari pelaksanaan kegiatan pada siklus II, prestasi belajar yang diperoleh siswa mencapai 90,37 dan semua siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan kelas yang telah ditentukan. Secara umum, dari hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan prestasi belajar siswa pada siklus I, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai mencapai 21,11. Adapun hasil penilaian dan penghargaan kelompok pada pelaksanaan kegiatan siklus II dapat dilihat pada tabel 7. berikut.

Supriati

Kelompok	Skor yang diperoleh	Rata-rata skor	Penghargaan Kelompok
I	110	27,50	Hebat
II	150	30	Super
III	100	20	Baik
IV	50	12,50	-
V	90	18	-
VI	70	17,50	-

Tabel 7. Penilaian dan Penghargaan Skor Kelompok Siklus II

Adapun rata-rata perhitungan skor diperoleh dengan menjumlahkan seluruh poin yang disumbangkan oleh setiap anggota kelompok dibagi banyak anggota setiap kelompok.

Hasil observasi proses belajar siswa pada siklus II pertemuan III dapat dilihat pada tabel 8. berikut.

Kelompok	Aspek Penilaian			
	Prht	Prts	Pmhn	Krjs
I	2,75	3,00	2,50	3,00
II	2,40	3,00	2,40	2,60
III	2,60	2,60	2,40	2,40
IV	3,00	2,75	2,75	2,75
V	2,40	2,20	2,40	2,60
VI	3,00	2,75	3,00	3,25
Jumlah	16,15	16,30	15,45	16,60
Rata-rata	2,69	2,71	2,56	2,77

Tabel 8. Hasil Observasi Proses Belajar Siswa pada Siklus II Pertemuan III

Pada Siklus II pertemuan III, hasil observasi aspek penilaian perhatian siswa termasuk kategori baik (2,69). Aspek partisipasi siswa juga termasuk dalam kategori baik (2,71). Aspek pemahaman

*Peningkatan Hasil Belajar*

siswa dalam kegiatan pembelajaran termasuk kategori baik (2,56). Sedangkan aspek kerjasama siswa dalam kegiatan pembelajaran termasuk kategori baik (2,77)

Hasil Observasi proses belajar siswa pada siklus II pertemuan ke empat dapat dilihat pada tabel 9 berikut.

Kelompok	Aspek Penilaian			
	Prht	Prts	Pmhn	Krjs
I	3,50	3,25	3,50	3,75
II	3,00	2,80	2,80	3,00
III	3,00	2,60	2,80	3,20
IV	3,75	3,25	3,50	3,50
v	3,00	2,60	2,80	3,00
VI	3,50	3,50	3,50	3,75
<b>Jumlah</b>	<b>19,75</b>	<b>18,00</b>	<b>18,90</b>	<b>20,20</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>3,29</b>	<b>3,00</b>	<b>3,15</b>	<b>3,37</b>

Tabel 8. Hasil Observasi Proses Belajar Siswa pada Siklus II Pertemuan IV

Pada siklus II pertemuan IV, hasil observasi proses belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat baik dari pertemuan IV. Adapun hasil observasi aspek penilaian perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran termasuk pada kategori baik (3,29). Aspek partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran juga termasuk dalam kategori baik (3,00). Aspek pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran termasuk dalam kategori baik (3,15). Sedangkan aspek kerjasama siswa dalam kegiatan pembelajaran termasuk pada kategori sangat baik (3,37). Dari hasil siklus II, nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang menjadi indikator penilaian dalam penelitian ini yaitu telah tercapai. Prestasi belajar siswa yang diperoleh semakin meningkat. Berdasarkan observasi Supriati

terhadap proses belajar siswa pada siklus II, rata-rata mengalami peningkatan yang sangat baik. Dengan tercapainya indikator penilaian dalam penelitian ini, maka penelitian tindakan dihentikan pada siklus II.

## PEMBAHASAN

Peningkatan nilai prestasi yang diperoleh siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan. Peningkatan nilai prestasi belajar siswa diperoleh melalui hasil belajar siswa (tes kompetensi) pada setiap siklus. Adapun rekapitulasi rata-rata prestasi belajar siswa setiap siklus dapat dilihat pada tabel 10. berikut.

Siklus I	Siklus II	
	Nilai	Peningkatan
<b>61,85</b>	<b>82,96</b>	<b>21,11</b>

Tabel 4.7. Rata-Rata Nilai dan Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Setiap Siklus

Prestasi belajar siswa dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Pada siklus pertama (I), prestasi belajar siswa yang diperoleh dari tes kompetensi siswa, mencapai rata-rata 61,85. Jika dibandingkan dengan nilai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Sedangkan secara individu, terdapat 16 siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal dan 14 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu mencapai 70. Sehingga mengakibatkan kurang optimalnya pencapaian indikator keberhasilan tindakan. Pada siklus kedua (II), prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dengan mencapai rata-rata 82,96. Jika dibandingkan dengan prestasi belajar siswa pada siklus pertama, prestasi belajar siswa pada siklus kedua mengalami peningkatan mencapai

### *Peningkatan Hasil Belajar*

21,11. Secara individu, seluruh siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan. Berdasarkan observasi proses belajar siswa pada siklus, mengalami peningkatan sangat baik.

Observasi proses belajar siswa dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dalam observasi tindakan kelas terdapat 4 aspek yang menjadi penilaian, yaitu: 1) perhatian siswa dalam proses pembelajaran, 2) partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, 3) pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, dan 4) kerjasama diantara siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasil rekapitulasi data observasi proses belajar siswa setiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut.

	KBM	Aspek Penilaian			
		Prht	Prts	Pmhn	Krjs
Siklus I	I	1,99	1,80	1,59	1,97
	II	2,53	1,34	2,03	2,63
<b>Rata-rata</b>		<b>2,26</b>	<b>1,57</b>	<b>1,81</b>	<b>2,30</b>
Siklus II	I	2,69	2,71	2,56	2,77
	II	3,29	3,00	3,15	3,37
<b>Rata-rata</b>		<b>2,99</b>	<b>2,86</b>	<b>2,86</b>	<b>3,07</b>

Tabel 4.8. Rekapitulasi Data Observasi Proses Belajar Siswa Setiap Siklus

Aspek perhatian siswa dalam proses pembelajaran dari hasil siklus pertama mencapai 2,26, yang artinya perhatian siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I termasuk kategori cukup baik. Pada siklus kedua aspek perhatian siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan mencapai 2,99, yang artinya perhatian siswa dalam proses pembelajaran pada siklus II termasuk kategori baik. Secara umum, apabila mengacu pada kriteria observasi proses belajar siswa, aspek perhatian siswa dalam proses pembelajaran pada siklus II termasuk Supriati

kategori baik. Selama proses pembelajaran berlangsung, kegiatan siswa dalam mengumpulkan informasi dari guru tentang materi yang dibahas, baik. Aktivitas siswa dalam bertanya dan memperhatikan penjelasan dari guru juga aktif. Hal tersebut menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, konsentrasi dan perhatian siswa terhadap pembelajaran baik.

Pada aspek partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, terdapat 4 indikator item yang dinilai, yaitu: 1) siswa ikut serta membantu dalam menyelesaikan persoalan, 2) sumbangsi siswa memberikan pendapat dalam menyelesaikan persoalan, 3) aktif dalam mengerjakan tugas, dan 4) tanggung jawab dalam melaksanakan tugas. Dari hasil observasi tindakan kelas pada siklus I mencapai 1,57, yang artinya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran kurang baik. Pada siklus II, aspek penilaian partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan mencapai 2,86. Bila mengikuti kriteria observasi proses belajar siswa, aspek partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II termasuk pada kategori baik. Namun, diantara keempat aspek penilaian observasi tindakan kelas, aspek partisipasi siswa merupakan aspek penilaian yang paling rendah. Hal ini karena siswa hanya dapat melaksanakan sebagian dari indikator item yang menjadi penilaian. Kemampuan siswa dalam menyampaikan informasi belajar, masih kurang.

Aspek pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dari siklus I mencapai 1,81 yang artinya pemahaman siswa dalam proses pembelajaran termasuk pada kategori cukup baik. Pada siklus II, aspek pemahaman siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan mencapai 2,86 yang artinya pemahaman siswa dalam proses pembelajaran termasuk dalam kategori baik. Selama proses pembelajaran berlangsung, keaktifan siswa

*Peningkatan Hasil Belajar*

dalam menyelesaikan tugas terlihat baik. Keikutsertaan siswa dalam menyelesaikan persoalan dan sumbangsih pendapat, juga aktif.

Aspek kerjasama siswa dalam pembelajaran dari siklus pertama mencapai 2,30. Jika mengacu pada kriteria observasi proses belajar siswa, aspek kerjasama siswa dalam kegiatan pembelajaran termasuk kategori cukup baik. Pada siklus kedua aspek kerjasama siswa dalam kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan mencapai 3,07, yang artinya kerjasama siswa dalam proses pembelajaran termasuk kategori baik. Selama proses pembelajaran berlangsung, kerjasama siswa dalam mengerjakan tugas yang dilakukan secara berkelompok terlihat sangat aktif.

#### SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa: Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SDN 023 Tarakan. Rata-rata nilai siswa yang diperoleh dari uji kompetensi tiap akhir siklus mengalami peningkatan secara berturut-turut dari siklus I dan Siklus II. Rata-rata nilai siswa setiap siklus adalah 61,85, dan 82,96.

Penelitian tindakan kelas dengan mengaplikasikan model pembelajaran

kooperatif tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD) dapat dilakukan lebih lanjut untuk materi pembelajaran selain pecahan sehingga dapat menunjukkan hasil yang lebih baik dan dalam kegiatan belajar mengajar guru diharapkan menjadikan pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD) sebagai suatu alternatif dalam mata pelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman, aktivitas serta prestasi belajar siswa.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Dimiyati. 2006. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muslimin Ibrahim. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. University press. Surabaya.
- Slavin, Robert, R. 2008. *Cooperative Learning*. Nusa Media. Bandung.
- Rifa'i, Achmad dan Chatharina Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka. Jakarta.

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
MATERI SIFAT-SIFAT WAJIB BAGI ALLAH MELALUI METODE  
KOPERATIF STUDENT TEAM ACHIEVMENT DIVISION (STAD)  
PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 023 TARAKAN  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

*Improving the Results of Islamic Religious Education Learning Materials Required For  
God through the Cooperative Method of Student Team Achievement Division (STAD) In  
Students 3<sup>rd</sup> Grader SDN 023 Tarakan Academic Year 2018/2019*

**Sudarmi**

SDN 023 TARAKAN, JL. Mahoni Rt. No 14 Tarakan (0551) 22994

Email : [sdn023tarakan@gmail.com](mailto:sdn023tarakan@gmail.com)

**ABSTRAK**

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 023 Tarakan kualitas hasil belajar PAI kelas III masih di bawah KKM, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PAI, melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Metode penelitian ini, menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Prosedur penelitian berbentuk siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Dari hasil observasi siswa diperoleh nilai rata-rata dari aspek perhatian 2,56 menjadi 3,75 di siklus II, Aspek partisipasi dari 2,12 menjadi 3,12 di siklus II, Aspek pemahaman dari 2,14 menjadi 3,05 di siklus II dan aspek kerjasama dari 2,12 menjadi 3,14 di siklus II. Sementara untuk hasil nilai prestasi belajar mencapai nilai rata-rata 79,1 di siklus I menjadi 82,38 pada siklus II.

**ABSTRACT**

*Based on observations at 023 Tarakan Public Elementary School the quality of PAI class III learning outcomes is still below the KKM, this study aims to improve PAI learning outcomes, through the STAD type cooperative learning model. This research method uses a class action research method. The research procedure is in the form of a cycle. Each cycle consists of four stages including: planning, action, observation and reflection. From the results of student observations obtained an average value from the aspect of attention 2.56 to 3.75 in the second cycle, the aspect of participation from 2.12 to 3.12 in the second cycle, the understanding aspect from 2.14 to 3.05 in the second cycle and collaboration aspects from 2.12 to 3.14 in cycle II. While the results of learning achievement scores reach an average value of 79.1 in the first cycle to 82.38 in cycle II*

**Kata Kunci : sifat wajib Allah, Metode STAD**

**PENDAHULUAN**

Ruang Lingkup materi PAI meliputi unsur pokok yaitu Al-Quran, keimanan, akhlak, fiqih, dan bimbingan ibadah, serta tarikh/ sejarah yang lebih menekankan pada perkembangan ajaran agama, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan. Salah satu mata pelajaran di atas adalah terkait dengan pengenalan sifat-sifat wajib bagi Allah SWT. Materi PAI yang terkait dengan sifat-sifat wajib bagi Allah SWT disajikan di kelas III adalah materi menyebutkan sifat wajib bagi Allah SWT dan mengartikan sifat wajib bagi Allah SWT. Dalam pembelajaran ini ditemukan siswa yang masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran pengenalan sifat wajib bagi Allah SWT.

Mengajarkan agama kepada siswa mempunyai karakteristik dan tingkat kesulitan yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Karenanya, pendidikan agama bukan saja menekankan penguasaan materi (IQ) semata, namun yang lebih penting adalah menanamkan aspek kecerdasan spiritual (SQ) dan kecerdasan emosional (EQ) secara simultan. Oleh karena itu, guru Pendidikan Agama harus mampu merumuskan strategi dan model pembelajaran yang efektif sehingga mampu membentuk kesalihan individu maupun sosial. Hal tersebut di atas, mendasari perlunya diadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “ Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Materi Sifat-Sifat Wajib Bagi Allah Melalui Metode Kooperatif Student

Sudarmi

*Meningkatkan Hasil Belajar*

Team Achievement Division (STAD)  
Pada Siswa Kelas III SD Negeri 023

Menurut Hamalik (2004: 31) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Menurut Carroll (dalam Sudjana 2009:40) terdapat lima faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain: (1) bakat siswa; (2) waktu yang tersedia bagi siswa; (3) waktu yang diperlukan guru untuk menjelaskan materi; (4) kualitas pengajaran; dan (5) kemampuan siswa.

STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan penulis menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD). Pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan pembelajaran *cooperatif learning* yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling membantu dalam menguasai materi pelajaran.

Penelitian akan dilaksanakan di SD Negeri 023 Tarakan siswa kelas III-B yang melaksanakan KTSP 2006 pada semester I tahun pembelajaran 2018 - 2019. Jumlah siswa kelas III-B sebanyak 29 siswa yang terdiri 15 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan kurang lebih 3 bulan, terhitung mulai 3 Agustus 2018 sampai dengan 3 November 2018.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah (1) hasil tes kompetensi setiap siklus, (2) keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi dan soal tes kompetensi untuk menilia kemampuan individu siswa. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi yang bertujuan untuk mengetahui aktiivitas siswa yang dilaksanakan oleh peneliti melalui lembar observasi dan menggunakan tes

Tarakan Tahun Pembelajaran 2018-2019”.

paling sederhana. Pembelajaran Kooperatif type STAD merupakan pendekatan yang dikembangkan untuk melibatkan siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran (Rachmadinarti, 2001). Menurut Slavin (2010) ada 5 langkah utama di dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran STAD, yaitu:

Penyajian kelas, tahapan kegiatan belajar kelompok, tahapan menguji kinerja individu, penskoran peningkatan individu dan tahapan mengukur kinerja kelompok.

#### **METODE**

hasil belajar siswa yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan pengetahuan siswa terhadap materi yang diajarkan.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan analisis data yang telah dilaksanakan maka dapat dilihat perkembangan yang terjadi pada hasil siklus I dan siklus II, berikut penjelasannya.

##### **1. Hasil Penelitian Siklus I**

Dari pelaksanaan kegiatan pada siklus I, prestasi belajar yang diperoleh siswa mencapai 79,10 Secara individu, terdapat 24 siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal dan 5 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu mencapai 75.

Dari pelaksanaan kegiatan pada siklus I, penghargaan kelompok Excellent Teams diperoleh oleh kelompok I yang memperoleh poin tertinggi 140 (28). Disusul kelompok III yang memperoleh penghargaan kelompok The best teams dengan poin tertinggi kedua 90 (18). Sedangkan penghargaan kelompok good teams diperoleh oleh kelompok IV yang memperoleh poin 75 (15) serta berhak mendapatkan makanan ringan untuk setiap siswa. Adapun hasil penilaian dan penghargaan kelompok pada pelaksanaan kegiatan siklus I dapat dilihat pada tabel 1. berikut.

Tabel 1 Penilaian dan Penghargaan Skor Kelompok Siklus I

Kelompok	Jumlah Poin	Rata-rata Poin	Penghargaan Kelompok
I	140	28	Excellent
II	35	7	Teams
III	90	18	General teams
IV	75	15	The best
V	25	5	Teams
VI	20	4	Good Teams General Teams General Teams

Adapun rata-rata perhitungan skor diperoleh dengan menjumlahkan seluruh poin yang disumbangkan oleh setiap anggota kelompok dibagi banyak anggota setiap kelompok.

Observasi terhadap proses belajar siswa dilakukan pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Terhadap 4 aspek yang menjadi penilaian dalam observasi proses belajar siswa, yaitu: 1) perhatian siswa (prht), 2) Partisipasi siswa (prts), 3) pemahaman siswa (pmhn), dan 4) kerjasama siswa (krjs). Pada siklus I, terdapat dua data hasil observasi proses belajar siswa yang diperoleh dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Hasil observasi proses belajar siswa pada siklus I pertemuan I

Tabel 2. Hasil Observasi Proses Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan I

Kel	Aspek Penilaian				Ket
	Prht	Prts	Pmhn	Krjs	
I	2,60	1,80	2,00	1,60	
II	2,20	1,60	2,20	1,80	
III	2,40	1,80	1,80	2,00	
IV	2,60	2,00	2,00	1,80	
V	2,80	2,60	2,00	1,80	
VI	2,25	1,75	2,00	1,75	
Jumlah	14,85	11,55	12	10,75	
Rata-rata	2,48	1,93	2,00	1,79	

Keterangan: perhatian siswa (prht), partisipasi siswa (prts), pemahaman siswa (pmhn), kerjasama siswa (krjs).

Pada Siklus I pertemuan I, hasil observasi pada keempat aspek yaitu perhatian siswa (2,48), Partisipasi siswa (1,93), Pemahaman siswa (2,00) dan kerjasama (1,79) masih memiliki kategori cukup baik.

- b. Hasil observasi proses belajar siswa siklus I pertemuan II  
Hasil Observasi proses belajar siswa pada pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel 3 berikut

Tabel 3. Hasil Observasi Proses Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan II

Kel	Aspek Penilaian				Ket
	Prht	Prts	Pmhn	Krjs	
I	2,60	2,40	2,40	2,60	
II	2,40	2,00	2,20	2,20	
III	3,00	2,20	2,60	2,60	
IV	2,60	2,60	2,20	2,40	
V	3,00	2,40	2,00	2,60	
VI	2,25	2,25	2,25	2,25	
Jumlah	15,8	13,8	13,65	14,65	
Rata-rata	2,64	2,30	2,28	2,44	

Keterangan: perhatian siswa (prht), partisipasi siswa (prts), pemahaman siswa (pmhn), kerjasama siswa (krjs).

Pada siklus I pertemuan II, rata-rata hasil observasi proses belajar siswa mengalami peningkatan dari pertemuan I. Hasil observasi aspek penilaian perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran termasuk pada kategori baik (2,64). Aspek partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran juga termasuk dalam kategori cukup baik (2,30). Aspek pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran termasuk pada kategori cukup baik (2,28). Sedangkan aspek kerjasama siswa dalam kegiatan pembelajaran termasuk kategori cukup baik (2,44)

## 2. Hasil Penelitian Siklus II

Dari pelaksanaan kegiatan pada siklus II, prestasi belajar yang diperoleh siswa mencapai 82,38 dan semua siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan kelas yang telah ditentukan. Secara umum, dari hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan prestasi belajar siswa pada siklus I, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai mencapai 3,28 .

Dari pelaksanaan kegiatan pada siklus II, penghargaan kelompok excellent teams diperoleh oleh kelompok I yang memperoleh poin tertinggi 130 (26). Sedangkan penghargaan kelompok the best teams diperoleh oleh kelompok V dengan jumlah poin 110 (15) sedangkan penghargaan kelompok good teams diperoleh oleh kelompok II dengan jumlah poin 75 (15)

Adapun hasil penilaian dan penghargaan kelompok pada pelaksanaan kegiatan siklus II dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4 Penilaian dan Penghargaan Skor Kelompok Siklus II

Kelompok	Jumlah Poin	Rata-rata Poin	Penghargaan Kelompok
I	130	26	Excellent
II	75	15	Teams
III	25	5	Good Teams
IV	35	7	General teams
V	110	22	General Teams
VI	30	7,5	The best Teams

Observasi terhadap proses belajar siswa dilakukan pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada siklus II, terdapat dua data hasil observasi proses belajar siswa yang diperoleh dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Hasil observasi proses belajar siswa pada siklus II pertemuan III Hasil observasi proses belajar siswa pada pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Observasi Proses Belajar Siswa pada Siklus II Pertemuan I

Kel	Aspek Penilaian				Ket
	Prht	Prts	Pmhn	Krjs	
I	3,80	2,80	2,60	3,00	
II	3,80	2,60	2,60	2,60	
III	3,60	3,00	3,00	3,20	
IV	3,40	2,40	2,40	2,40	
V	3,80	2,80	2,40	2,60	
VI	3,75	2,25	2,25	2,25	
Jumlah	22,15	15,85	15,25	16,05	
Rata-rata	3,69	2,64	2,54	2,68	

Keterangan: perhatian siswa (prht), partisipasi siswa (prts), pemahaman siswa (pmhn), kerjasama siswa (krjs).

Pada Siklus II pertemuan I, hasil observasi aspek penilaian

perhatian siswa termasuk kategori sangat baik (3,69). Aspek partisipasi siswa juga termasuk dalam kategori baik (2,64). Aspek pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran termasuk kategori baik (2,54). Sedangkan aspek kerjasama siswa dalam kegiatan pembelajaran termasuk kategori baik (2,68).

- b. Hasil observasi proses belajar siswa pada siklus II pertemuan IV

Hasil Observasi proses belajar siswa pada pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Observasi Proses Belajar Siswa pada Siklus II Pertemuan II

Kel	Aspek Penilaian				Ket
	Prht	Prts	Pmhn	Krjs	
I	3,80	3,60	3,40	3,40	
II	3,60	3,60	3,60	3,60	
III	4,00	3,80	3,80	3,80	
IV	3,60	3,20	3,40	3,40	
V	3,80	3,60	3,60	3,80	
VI	4,00	3,75	3,50	4,00	
Jumlah	22,80	21,55	21,30	21,60	
Rata-rata	3,80	3,59	3,55	3,60	

Keterangan: perhatian siswa (prht), partisipasi siswa (prts), pemahaman siswa (pmhn), kerjasama siswa (krjs).

Pada siklus II pertemuan IV, hasil observasi proses belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat baik dari pertemuan II. Adapun hasil observasi aspek penilaian perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran termasuk pada kategori sangat baik (3,80). Aspek partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran juga termasuk dalam kategori sangat baik (3,59). Aspek pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik (3,55). Dan aspek kerjasama siswa dalam kegiatan pembelajaran termasuk pada kategori sangat baik (3,60).

## PEMBAHASAN

### a. Peningkatan Prestasi Belajar

Peningkatan nilai prestasi yang diperoleh siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan. Peningkatan nilai prestasi belajar siswa diperoleh melalui hasil belajar siswa (tes kompetensi) pada setiap siklus. Adapun rekapitulasi rata-rata prestasi belajar siswa setiap siklus dapat dilihat pada tabel 7 berikut.

**Tabel 7. Rata-Rata Nilai dan Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Setiap Siklus**

Siklus I	Siklus II	
Nilai	Peningkatan	
79,10	82,38	3,28

Prestasi belajar siswa dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Pada siklus pertama (I), prestasi belajar siswa yang diperoleh dari tes kompetensi siswa, mencapai rata-rata 79,10. Jika dibandingkan dengan nilai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan, secara individu, terdapat 24 siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal dan 5 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu mencapai 75. Sehingga mengakibatkan kurang optimalnya pencapaian indikator keberhasilan tindakan.

Adanya beberapa siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan, disebabkan oleh beberapa faktor, seperti: 1) pemahaman siswa terhadap konsep pelajaran melalui STAD, belum dapat diterima dengan baik, 2) kurangnya kerjasama siswa dalam membantu siswa lainnya

memahami konsep pembelajaran yang sedang dibahas, dan 3) kurangnya persiapan siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.

Pada siklus kedua (II), prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dengan mencapai rata-rata 82,38. Jika dibandingkan dengan prestasi belajar siswa pada siklus pertama, prestasi belajar siswa pada siklus kedua mengalami peningkatan mencapai 3,28. Secara individu, seluruh siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan. Berdasarkan observasi proses belajar siswa pada siklus, mengalami peningkatan sangat baik. Dengan meningkatnya prestasi belajar siswa pada setiap siklus maka penerapan model pembelajaran tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD) mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

### b. Observasi proses belajar siswa

Observasi proses belajar siswa dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dalam observasi tindakan kelas terdapat 4 aspek yang menjadi penilaian, yaitu: 1) perhatian siswa dalam proses pembelajaran, 2) partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, 3) pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, dan 4) kerjasama diantara siswa dalam kegiatan pembelajaran.

**Tabel 8. Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Data Observasi Proses Belajar Siswa Setiap Siklus**

	KBM	Aspek Penilaian			
		Prht	Prts	Pmhn	Krjs
Siklus I	I	2,48	1,93	2,00	1,79
	II	2,64	2,30	2,28	2,44
Rata-rata		2,56	2,12	2,14	2,12
Siklus II	I	3,69	2,64	2,54	2,68
	II	3,80	3,59	3,55	3,60
Rata-rata		3,75	3,12	3,05	3,14

Keterangan: perhatian siswa (prht), partisipasi siswa (prts), pemahaman siswa (pmhn), kerjasama siswa (krjs).

## SIMPULAN

*Meningkatkan Hasil Belajar*

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam materi sifat-sifat wajib bagi Allah melalui Metode Kooperatif Student Team Achievement Division (STAD) pada siswa kelas III SD Negeri 023 Tarakan tahun pembelajaran 2018-2019.

Hal ini ditunjukkan berdasarkan obeservasi proses belajar siswa yang mencakup aspek perhatian mencapai nilai 2,56 pada siklus I menjadi 3,75 pada siklus II. Kemudian aspek perhatian siswa pada siklus I mencapai nilai 2,12 di siklus I menjadi 3,12 pada siklus II, aspek pemahaman mencapai nilai 2,14 pada siklus I menjadi 3,05 pada siklus II, dan aspek

kerjasama mencapai nilai 2,12 pada siklus I menjadi 3,14 pada siklus II. Hal lain juga ditunjukkan dengan rata-rata nilai dan peningkatan prestasi belajar siswa juga mengalami peningkatan sebesar 3,28 dimana pada siklus I mencapai nilai 79,10 menjadi 82,38 pada siklus II

#### DAFTAR RUJUKAN

- Hamalik, Oemar. 2004. Proses Belajar Mengajar. Bumi Aksara. Jakarta.
- Rachmadiarti. 2001. Pembelajaran Kooperatif. Surabaya: Unesa University
- Slavin, R. E. (2010). Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Bandung: Remaj Rosdakarya, 2009.

**DESKRIPSI KEPEMIMPINAN DAN SUPERVISI SEKOLAH  
DI SD IT ULUL ALBAB TARAkan***The Description Of Leadership And School Supervision In SD IT Ulul Albab Tarakan***Donna Rhamdan<sup>1</sup>, Siti Mulyani<sup>2</sup>, Suci Dwiyani<sup>3</sup>, Sri Herdiana<sup>4</sup>**

Universitas Borneo Tarakan, Jalan Amal Lama, Tarakan, 082117363668

donna.rhamdan@gmail.com

**ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan kepemimpinan dan supervisi pendidikan di SD IT Ulul Albab Tarakan dengan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Subyek penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru SD IT Ulul Albab. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa gaya kepemimpinan yang digunakan kepala sekolah SD IT Ulul Albab adalah gaya kepemimpinan demokratis. Namun, gaya kepemimpinan demokratis di sekolah tersebut terkadang sedikit lebih keras. Selain itu, adapun proses supervisi yang dilakukan dibagi menjadi dua jenis yaitu supervisi akademik dan supervisi manajerial. Untuk supervisi akademik di sekolah tersebut terbagi menjadi dua, yaitu supervisi pembelajaran secara umum yang dilakukan oleh wakil kepala kurikulum dan supervisi pembelajaran Al-Qur'an yang dilakukan oleh wakil kepala Al-Qur'an, sedangkan supervisi manajerial dilakukan langsung oleh kepala sekolah kepada tenaga pendidik dan staf yang ada.*

**Kata Kunci:** kepala sekolah, kepemimpinan, supervisi**ABSTRACT**

*This research activity aims to determine the application of leadership and educational supervision at SD IT Ulul Albab Tarakan by using descriptive qualitative research. The subjects of this study were the principal and SD IT Ulul Albab teacher. Based on research, it can be seen that the leadership style used by the principal of SD IT Ulul Albab is a democratic leadership style. However, the democratic leadership style in the school is sometimes a little harder. In addition, the supervision process carried out is divided into two types, namely academic supervision and managerial supervision. For academic supervision in the school is divided into two, namely supervision of learning in general conducted by the deputy head of the curriculum and supervision of Al-Qur'an learning carried out by the deputy head of the Qur'an, while managerial supervision is carried out directly by the principal to the staff existing educators and staff.*

**Keywords:** principal, leadership, supervision

## PENDAHULUAN

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, manusia adalah makhluk yang berakal budi (mampu menguasai makhluk lain). Menciptakan dan menjaga kehidupan yang harmonis adalah tugas manusia. Tidak hanya lingkungan yang perlu dikelola dengan baik, sumber daya manusia juga harus berkualitas. Sumber daya yang berjiwa pemimpinlah yang dibutuhkan untuk mengelola dan mengatur sumber daya alam. Dengan berjiwa pemimpin manusia akan dapat mengelola diri, kelompok, dan lingkungan dengan baik.

Daryanto (2013: 94) mengatakan bahwa pemimpin adalah seorang yang memiliki kecakapan tertentu yang dapat mempengaruhi para pengikutnya untuk melakukan kerjasama ke arah pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu, seorang pemimpin juga membutuhkan pendidikan yang dapat menunjang kualitasnya dalam memimpin.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah 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 diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Adapun menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Salah satu kegiatan yang menunjang proses pendidikan adalah kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan tenaga pendidik dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Pendidikan meliputi pendidikan formal dan pendidikan nonformal. Tidak dipungkiri lagi bahwa kita sebagai manusia menginginkan kemajuan yang berdampak bagi diri kita sendiri dan lingkungan sekitar yang dapat diperoleh melalui lembaga pendidikan. Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang dapat mewartakan masyarakat untuk mendapatkan pendidikan yang layak yang didukung dengan sarana dan prasarana sebagaimana mestinya.

Engkoswara (2011: 178) mengatakan bahwa kepemimpinan pendidikan adalah suatu proses mempengaruhi, mengkoordinasi, dan menggerakkan perilaku orang lain serta melakukan suatu perubahan ke arah yang lebih positif dalam mengupayakan keberhasilan pendidikan.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan tentunya memerlukan seorang pemimpin untuk memimpin sekolah tersebut dengan serangkaian kemampuan dan sifat-sifat kepribadian seorang pemimpin yang dapat mengarahkan, mempengaruhi, serta menggerakkan yang dapat dijadikan sebagai sarana dalam rangka meyakinkan yang dipimpinya sehingga segala kepentingan dan tujuan sekolah yang diinginkan dapat tercapai.

Pemimpin dalam ruang lingkup sekolah yaitu kepala sekolah memiliki berbagai peran, misalnya sebagai pelaksana, perencana, seorang ahli dan lain sebagainya. Pemimpin sebagai seorang pelaksana harus berusaha menjalankan program yang telah ditetapkan bersama dan pemimpin sebagai perencana harus pandai dalam menyusun perencanaan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Disamping itu, diperlukan pengawasan yang bertujuan untuk mencapai ketercapaian target melalui evaluasi kinerja bersama yang dilakukan oleh orang yang berada dalam tingkatan yang lebih tinggi dan memiliki keahlian khusus yang ditunjuk langsung untuk mendatangi sekolah. Sebutan untuk pengawas tersebut adalah supervisor yang berada pada Dinas Pendidikan setempat, yang fungsinya untuk mengawasi dan menilai kondisi sekolah

tersebut, baik kondisi para tenaga pendidik, staf ataupun yang lainnya dan biasanya didampingi oleh kepala sekolah.

Kepala sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam mendorong tenaga pendidik untuk melakukan proses pembelajaran untuk mampu menumbuhkan kemampuan, kreatifitas, daya inovatif, kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis dan memiliki naluri jiwa kewirausahaan bagi siswa sebagai produk suatu sistem pendidikan.

Kegiatan supervisi dilakukan bukan semata-mata untuk mencari kesalahan yang dilakukan dalam proses belajar mengajar, melainkan sebagai pembinaan untuk melakukan perbaikan terhadap bagian yang perlu diperbaiki. Selain itu, pengawasan ini bertujuan untuk meningkatkan kinerja para pendidik dan pegawai sekolah lainnya dengan memberikan pengarahan-pengarahan yang baik dan bimbingan serta masukan secara profesional.

Adapun tujuan dan manfaat dari hasil penelitian di SD IT Ulul Albab Tarakan, yaitu untuk mengetahui penerapan kepemimpinan dan supervisi pendidikan di SD IT Ulul Albab Tarakan serta untuk memberikan informasi kepada pembaca mengenai penerapan kepemimpinan dan supervisi pendidikan di SD IT Ulul Albab Tarakan.

Engkoswara (2011: 178) mengatakan bahwa kepemimpinan pendidikan adalah suatu proses mempengaruhi, mengkoordinasi, dan menggerakkan perilaku orang lain serta melakukan suatu perubahan ke arah yang lebih positif dalam mengupayakan keberhasilan pendidikan.

Menurut Ngalim Purwanto (2012: 48-52) ada beberapa gaya kepemimpinan yang pokok atau dapat juga disebut ekstrem yang terdiri tiga macam, antara lain yaitu:

#### 1. Kepemimpinan yang otokratis

Dalam kepemimpinan yang otokratis, pemimpin bertindak sebagai diktator terhadap anggota-anggota kelompoknya. Baginya, memimpin adalah menggerakkan dan memaksa kelompok. Kekuasaan

pemimpin yang otokratis hanya dibatasi dengan undang undang. Penafsiran sebagai pemimpin tidak lain adalah menunjukan dan memberi perintah. Kewajiban bawahan hanya menjalankan tugas-tugas dan mengikuti, tidak boleh membantah ataupun mengajukan saran.

Pemimpin yang otokratis tidak menghendaki rapat-rapat atau musyawarah. Berkumpul atau rapat hanyalah berarti untuk menyampaikan instruksi. Setiap perbedaan pendapat diantara anggota anggota kelompoknya diartikan sebagai kelicikan, pembangkangan, atau pelanggaran disiplin terhadap perintah atau instruksi yang telah ditetapkannya.

#### 2. Kepemimpinan yang *laissez faire*

Dalam tipe kepemimpinan ini sebenarnya pemimpin tidak memberikan pemimpin. Tipe ini diartikan sebagai membiarkan orang-orang berbuat sekehendaknya. Pemimpin yang masuk ke tipe ini sama sekali tidak memberikan kontrol dan koreksi terhadap perkerjaan anggota. Pembagian tugas dan kerjasama diserahkan kepada anggota-anggota kelompok, tanpa petunjuk dan saran dari pemimpin. Kekuasaan anggota kelompok tidak merata. Dengan demikian, mudah terjadi kekacauan dan berontakan. Tingkat keberhasilan organisasi atau lembaga yang dipimpin oleh gaya *laissez faire* semata-mata disebabkan karna kesadaran dan dedikasi beberapa anggota kelompok, dan bukan karena pengaruh dari pemimpinnya.

Didalam tipe kepemimpinan ini, biasanya stuktur organisasinya tidak jelas dan kabur. Segala kegiatan dilakukan tanpa rencana yang terarah dan tanpa pengawasan dari pemimpin.

#### 3. Kepemimpinan yang demokratis

Kepemimpinan yang bertipe demokratis menafsirkan kepemimpinannya bukan diktator, melainkan sebagai pemimpin yang hadir ditengah-tengah kelompoknya. Hubungan dengan anggota anggota kelompok bukan sebagai majikan melainkan sebagai saudara tua diantara

teman-teman sekerjanya, atau sebagai kakak terhadap saudara-saudaranya. Pemimpin yang demokratis selalu berusaha menstimulasi anggota-anggotanya agar berkerja secara kooperatif untuk mencapai tujuan bersama. Dalam tindakan dan usaha-usahanya, ia selalu berpangkal pada kepentingan dan kebutuhan pokoknya dan mempertimbangkan kesanggupan dan kemampuan kelompoknya.

Dalam melaksanakan tugasnya, ia mau menerima bahkan mengharapkan pendapat dan saran dari kelompoknya. Kritik-kritikan yang membangun dari para anggota diterimanya sebagai umpan balik dan dijadikan bahan pertimbangan dalam tindakan-tindakan berikutnya.

Selain itu, menurut Ngalim Purwanto (2012: 65-66) berpendapat bahwa terdapat beberapa peranan seorang pemimpin yang baik, yaitu:

1. Sebagai pelaksana (*executive*)  
Seorang pemimpin tidak boleh hanya untuk memaksakan kehendak sendiri terhadap kelompoknya. Ia harus berusaha menjalankan atau memenuhi kebutuhan dan kehendak kelompoknya, juga program atau rencana yang telah ditetapkan bersama.
2. Sebagai perencana (*planner*)  
Seorang pemimpin yang baik harus pandai membuat dan menyusun perencanaan sehingga segala sesuatu yang diperbuatnya bukan secara *ngawur* saja, tetapi segala tindakan diperhitungkan dan bertujuan.
3. Sebagai seorang Ahli (*expert*)  
Ia haruslah mempunyai keahlian, terutama keahlian yang berhubungan dengan tugas jabatan kepemimpinan yang dipegangnya.
4. Mewakili Kelompok dalam tindakannya ke luar (*external group representative*)  
Ia harus menyadari bahawa baik-buruk tindakannya di luar kelompoknya mencerminkan baik-buruk kelompok yang dipimpinnya.
5. Mengawasi hubungan antar anggota kelompok (*controller in internal relationship*)

Menjaga jangan sampai terjadi perselisihan, dan berusaha membangun hubungan yang harmonis dan menimbulkan semangat bekerja kelompok.

6. Bertindak sebagai pemberi ganjaran/pujian dan hukuman (*purveyor of rewards and punishments*)  
Ia harus dapat membesarkan hati anggota-anggota yang giat bekerja dan banyak sumbangannya terhadap kelompoknya, dan berani pula menghukum anggota yang berbuat merugikan kelompoknya.
7. Bertindak sebagai wasit dan penengah (*arbitrator and mediator*)  
Dalam menyelesaikan perselisihan ataupun menerima pengaduan-pengaduan di antara anggota-anggota, ia harus dapat bertindak tegas, tidak pilih kasih ataupun mementingkan salah satu golongan.
8. Merupakan bagian dari kelompok (*exemplar*)  
Pemimpin bukanlah seorang yang berdiri di luar atau di atas kelompoknya. Ia merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kelompoknya. Dengan demikian, segala tindakan dan usahanya hendaklah dilakukan demi tujuan kelompoknya.
9. Merupakan lambang kelompok (*symbol of the group*)  
Sebagai lambang kelompok, ia hendaknya menyadari bahwa baik-buruknya kelompok yang dipimpinnya tercermin pada dirinya.
10. Pemegang tanggung jawab para anggota kelompoknya (*surrogate for individual responsibility*)  
Ia harus bertanggung jawab terhadap perbuatan-perbuatan anggota-anggotanya yang dilakukan atas nama kelompok.
11. Sebagai pencipta/ memiliki cita-cita (*ideologist*)  
Seorang pemimpin hendaknya mempunyai suatu konsepsi yang baik dan realistis. Sehingga, dalam menjalankan kepemimpinannya ia mempunyai garis yang tegas menuju arah yang telah dicita-citakan.
12. Bertindak sebagai seorang ayah (*father figure*)

Tindakan pemimpin terhadap anaknya buah/kelompoknya hendaklah mencerminkan tindakan seorang ayah terhadap anak-anak/anggota keluarganya.

### 13. Sebagai “kambing hitam” (*scape goat*)

Seorang pemimpin haruslah menyadari bahwa dirinya merupakan tempat melemparkan kesalahan/keburukan yang terjadi di dalam kelompoknya. Oleh karena itu, dia harus pula mau dan berani turut bertanggung jawab tentang kesalahan orang lain/ anggota kelompoknya.

Menurut Boardman dalam (Daryanto, 2013:144) supervisi adalah suatu usaha menstimulasi, mengkoordinasi dan membimbing secara kontinu pertumbuhan tenaga pendidik sekolah, baik secara individual maupun secara kolektif, agar lebih mengerti, dan lebih efektif dalam mewujudkan seluruh fungsi pengajaran, sehingga dengan demikian mereka mampu dan lebih cakap berpartisipasi dalam masyarakat demokrasi modern.

Menurut Fatkhurohim dalam jurnal pendidikan Tenaga pendidik Sekolah Dasar Edisi 33 Tahun ke-5 (2016:118) supervisi pendidikan terbagi menjadi dua yaitu supervisi akademik dan supervisi manajerial, supervisi akademik adalah supervisi terhadap tenaga pendidik dalam proses belajar mengajar meliputi perencanaan program, pelaksanaan program pembelajaran dan evaluasi program pembelajaran. Sedangkan supervisi manajerial adalah program supervisi terhadap kinerja kepala sekolah di masing-masing satuan pendidikan.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif. Bogdon dan Taylor (dalam Andi Prastowo 2016:22) menyatakan bahwa metodologi kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif kualitatif berupa kata-kata yang tertulis atau lisan dari sumber yang diteliti. Data tersebut mencakup wawancara, catatan lapangan, gambar, dokumen pribadi, ataupun rekaman-rekaman lainnya.

Penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskripsi berupa ucapan atau tuisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Sedangkan Pendekatannya deskriptif untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang lakukan, tidak dimaksudkan untuk mengukur hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang variabel, gejala, dan keadaan (Arikunto dalam Irkhamiyati, 2017:41). Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi, atau hal-hal lain yang sudah disebutkan yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Hal itu disebabkan oleh adanya penerapan metode kualitatif, sehingga dapat disimpulkan bahwa pendekatan deskriptif yaitu pendekatan yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah atau fenomena yang diperoleh.

Data penelitian kualitatif diperoleh berdasarkan sumber data dengan menggunakan teknik pengumpulan data. Dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, dan studi dokumentasi. Observasi dalam penelitian ini ditujukan kepada kepala sekolah SD IT Ulul Albab Tarakan. Sedangkan studi dokumentasi yang dilakukan berkaitan dengan kepemimpinan dan supervisi yang dilakukan di SD IT Ulul Albab Tarakan. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data penelitian terus terang atau tersamar. Dalam hal ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan menyatakan terus terang kepada sumber data bahwa peneliti sedang melakukan penelitian. Sumber data dalam penelitian ini yaitu kepala sekolah SD IT Ulul Albab Tarakan. Penelitian dilakukan guna memperoleh data yang sesuai dengan penelitian.

Untuk memperoleh hasil analisis data, peneliti melakukan tahap-tahap yaitu, memutuskan apa yang harus diteliti, dituliskan ataupun digunakan sebagai data umum.

Peneliti melakukan penelitian di SD IT Ulul Albab Tarakan untuk mendapatkan data umum, dan menentukan indikator pada kelayakan kepemimpinan dan supervisi pendidikan. Data kualitatif tersebut dianalisis, dibahas dan kemudian disimpulkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 26 November 2018 di SD IT Ulul Albab Tarakan, dimana di sekolah tersebut telah menerapkan sistem kepemimpinan Demokratis. Gaya kepemimpinan di SD IT Ulul Albab Tarakan sedikit keras, akan tetapi kepala sekolah masih meminta berbagai masukan dari warga sekolah. Kepala sekolah secara konsep harus tetap mematangkan dan memutuskan yang merupakan struktur sekolah bagian dari inti sekolah (kepala sekolah dan wakil kepala sekolah). Jadi, peran kepala sekolah dan wakil kepala sekolah sangat penting guna menerjemahkan kebijakan dari pemerintah untuk disampaikan kepada tenaga pendidik melalui sosialisasi kepada orang tua siswa sebagai program sekolah, sehingga orang tua siswa dapat memberikan masukan dan mendukung program kebijakan yang diputuskan oleh pemerintah.

Gaya kepemimpinan kepala sekolah di SD IT Ulul Albab Tarakan layak dan demokrasi. Dengan menggunakan gaya kepemimpinan demokrasi, warga sekolah dapat menyampaikan masukan, saran atau kritikan dalam meningkatkan mutu sekolah. Menurut tenaga pendidik di SD IT Ulul Albab Tarakan, gaya kepemimpinan demokrasi yang telah diterapkan dapat menjadikan semua warga sekolah yaitu tenaga pendidik, staf sekolah dan wali murid termasuk kepala sekolah dapat saling bekerja sama.

Terdapat permasalahan atau hambatan yang dihadapi oleh kepala sekolah ketika menjalankan kepemimpinan di SD IT Ulul Albab Tarakan, namun yang terpenting kepala sekolah dapat menjadikan hambatan tersebut sebagai peluang untuk menjadi lebih baik. Salah satu hambatan yang dihadapi yaitu

kurangnya sumber daya manusia, misalnya terdapat tenaga pendidik yang bukan merupakan lulusan dari Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Untuk mengatasi hambatan tersebut diperlukan penyesuaian antara tenaga pendidik dengan instrumen pembelajaran yang ada di sekolah dasar pada umumnya. Dengan adanya hal ini, kepala sekolah SD IT Ulul Albab Tarakan selalu mengikutsertakan tenaga pendikinya untuk mengikuti pelatihan yang diadakan oleh Dinas Pendidikan. Salah satu alternatif lainnya ialah dengan memberikan dorongan kepada tenaga pendidik yang ada untuk kembali mengikuti pendidikan yang sesuai dengan bidangnya, namun hal ini masih belum terlaksanakan dengan baik di SD IT Ulul Albab Tarakan.

Pelaksanaan supervisi pendidikan di SD IT Ulul Albab Tarakan sudah dilaksanakan dan memiliki tim supervisi masing-masing, diantaranya yaitu tim supervisi pembelajaran secara umum dan tim supervisi pembelajaran Al-Qur'an. Supervisi pembelajaran secara umum dilakukan oleh wakil kepala kurikulum dan pembelajaran Al-Qur'an dilakukan oleh wakil kepala pembelajaran Al-Qur'an. Dalam hal ini, kepala sekolah juga ikut serta mendampingi pada saat proses supervisi, namun supervisi tetap menjadi fokus dari masing-masing wakil kepala. Selain itu, terkait dengan kinerja kepegawaian dan lain-lain langsung dilakukan oleh kepala sekolah.

Dalam meningkatkan kinerja tenaga pendidik dan kependidikan di SD IT Ulul Albab dapat melalui evaluasi kinerja secara internal. Mengenai tenaga pendidik yang belum sepenuhnya mengetahui tugasnya, dapat dibantu oleh tenaga pendidik yang lainnya dan yang terpenting adalah keinginan dari setiap individu untuk belajar. Selain itu, jika terdapat berbagai pelatihan yang dilakukan oleh pihak luar berhubungan dengan tenaga pendidik dan kependidikan mengenai kinerja, pihak SD IT Ulul Albab akan selalu memberi kesempatan bagi tenaga pendidik mereka untuk mengikuti pelatihan tersebut.

Pembinaan supervisi di SD IT Ulul Albab dilakukan secara langsung bersama

dengan wakil kepala kurikulum, yaitu secara internal setelah dilakukan supervisi oleh kepala sekolah. Supervisi dibidang pembelajaran umum dilaksanakan minimal sekali dalam semester. Dalam melaksanakan supervisi, melibatkan pihak internal sekolah yaitu SD IT Ulul Albab dan juga pihak eksternal sekolah yaitu Yayasan Ulul Albab. Setelah sekolah melakukan supervisi, pihak sekolah akan melaporkan hasil supervisi kepada yayasan dan kemudian yayasan akan melakukan supervisi kembali bersama dengan komite sekolah. Yayasan Ulul Albab merupakan yayasan yang menaungi SD IT Ulul Albab, sehingga yayasan juga memiliki hak untuk melakukan supervisi sekolah.

Supervisi di SD IT Ulul Albab juga berperan sangat penting, karena dengan adanya supervisi yang telah dilakukan maka akan tampak bagaimana kesesuaian antara kebijakan dan aturan sekolah (administrasi) dengan proses kinerja tenaga pendidik dan kegiatan belajar mengajar di lapangan. Jadi, proses supervisi di sekolah dapat dijadikan sebagai evaluasi kinerja tenaga pendidik guna mengetahui hal-hal apa saja yang menjadi kendala selama pembelajaran di sekolah, sehingga dibutuhkan solusi yang tepat guna mengatasi permasalahan tersebut dan nantinya akan menjadi program sekolah yang harus ditingkatkan.

Di SD IT Ulul Albab juga ada melakukan *Reward* dan *Punishment*. Adapun *punishment* dengan pemberhentian kerja belum pernah dilakukan hingga saat ini. Dengan diadakannya dan disampaikannya hasil supervisi, diharapkan proses untuk menjadi lebih baik dengan memberikan masukan dan arahan akan tercapai.

Mengenai *reward*, salah satunya dapat disampaikan secara lisan, misalnya kepala sekolah terbiasa mengatakan “Allhamdulillah, bapak/ibu tenaga pendidik dan hasil supervisinya sudah baik” kepada tenaga pendidiknya. Kemudian, untuk tenaga pendidik yang memiliki kemampuan yang baik akan dipilih menjadi tim pelatihan kecil, misalnya pelatihan *micro-teaching* dalam mengajar yang

menjadi sistem sekolah SD IT Ulul Albab. Selain itu, sekolah akan bekerjasama dengan yayasan untuk memberikan *reward* lainnya.

Program supervisi yang dilakukan di SD IT Ulul Albab Tarakan sudah berjalan dengan cukup baik karena tenaga pendidik dan staf yang ada sudah mampu bekerja sama untuk menunjang program supervisi yang akan dilakukan. Proses supervisi yang ada di SD IT Ulul Albab Tarakan dilakukan secara langsung kepada tenaga pendidik yang bersangkutan dengan dibantu oleh tenaga pendidik senior yang mampu mengayomi tenaga pendidik-tenaga pendidik yang baru masuk.

Adapun kendala yang ditemukan selama adanya program supervisi ini, yaitu masalah jadwal yang sudah ditetapkan. Jadwal yang sudah dibentuk terkadang terbentur dengan kegiatan-kegiatan lainnya, sehingga biasanya jadwal tersebut akan diundur dan digantikan di hari lain.

Di sekolah ini juga dilaksanakan pembinaan yang dilakukan secara langsung bersama dengan para tenaga pendidik dan staf. Pembinaan ini disebut pembinaan internal yang dilakukan oleh kepala sekolah sehingga tidak menunggu waktu lama untuk melakukan evaluasi. Selain itu, untuk meningkatkan kompetensi para tenaga pendidik dan staf dapat dilakukan salah satu cara yaitu dengan mengikuti pelatihan-pelatihan atau *workshop* yang diakan baik di sekolah maupun diluar sekolah seperti dinas pendidikan.

Berdasarkan kajian teori dan hasil wawancara di SD IT Ulul Albab Tarakan, adapun analisis dari peneliti yaitu gaya kepemimpinan kepala sekolah di SD IT Ulul Albab Tarakan telah layak dan demokrasi. Dengan menggunakan gaya kepemimpinan demokrasi, warga sekolah dapat menyampaikan masukan, saran atau kritikan dalam meningkatkan mutu sekolah. Menurut tenaga pendidik di SD IT Ulul Albab Tarakan, gaya kepemimpinan demokrasi yang telah diterapkan dapat menjadikan semua warga sekolah yaitu tenaga pendidik, staf sekolah dan wali murid termasuk kepala sekolah dapat saling bekerja sama.

Berdasarkan kajian teori dan hasil wawancara di SD IT Ulul Albab Tarakan, adapun analisis dari peneliti yaitu proses supervisi yang dilakukan di SD IT Ulul Albab Tarakan sudah sejalan dengan kajian teori, bahwa supervisi pendidikan terbagi menjadi dua yaitu supervisi akademik dan supervisi manajerial. Untuk supervisi akademik di SD IT Ulul Albab Tarakan terbagi menjadi dua, yaitu supervisi pembelajaran secara umum yang dilakukan oleh wakil kepala kurikulum dan supervisi pembelajaran Al-Qur'an dilakukan oleh wakil kepala Al-Qur'an, sedangkan supervisi manajerial dilakukan langsung oleh kepala sekolah kepada tenaga pendidik dan staf yang ada.

Berdasarkan kajian teori dan hasil wawancara di SD IT Ulul Albab Tarakan, adapun analisis dari peneliti yaitu proses supervisi yang di SD IT Ulul Albab Tarakan sudah berjalan dengan cukup baik. Proses supervisi di sekolah ini dianggap penting, karena mampu memberikan informasi yang lebih dalam mengenai bagaimana proses yang sudah menjadi kebijakan dan aturan sekolah, proses kinerja tenaga pendidik selama proses pembelajaran serta bagaimana administrasi yang disiapkan oleh tenaga pendidik. Jadi, melalui kegiatan supervisi kepala sekolah mampu mengevaluasi kinerja tenaga pendidik dan merumuskan apa saja yang menjadi kendala selama pembelajaran di sekolah sehingga akan bersama-sama mencari solusi.

Peningkatan mutu pendidikan yang ada di SD IT Ulul Albab sudah cukup baik, akan tetapi faktor yang dilibatkan dalam proses peningkatan mutu sekolah hanya tenaga pendidik dan siswa, sedangkan berdasarkan kajian teori, harus terdapat lima faktor yang dilibatkan dalam proses peningkatan mutu pendidikan di sekolah yaitu, kepemimpinan kepala sekolah, tenaga pendidik, siswa, kurikulum, dan jaringan kerjasama. Adapun solusi yang diberikan oleh peneliti yaitu, sebaiknya dalam proses peningkatan mutu pendidikan di sekolah dapat melibatkan lima faktor yang terdapat pada teori tersebut, agar hasil yang diperoleh dapat lebih maksimal.

Berdasarkan kajian teori dan hasil wawancara di SD IT Ulul Albab, adapun analisis dari peneliti yaitu kinerja kepegawaian yang ada di SD IT Ulul Albab sudah berjalan dengan cukup baik. Namun hanya ada beberapa kendala seperti, masih terdapat tenaga pendidik yang bukan merupakan tamatan dari sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Adapun solusi yang diberikan oleh peneliti yaitu, kepala sekolah sebaiknya memberikan dorongan dan peluang bagi tenaga pendidik untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat pendidikan tinggi hingga mendapatkan gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

### **SIMPULAN**

Gaya kepemimpinan di SD IT Ulul Albab Tarakan sedikit keras, akan tetapi kepala sekolah masih meminta berbagai masukan dari warga sekolah. Kepala sekolah secara konsep harus tetap mematangkan dan memutuskan yang merupakan struktur sekolah bagian dari inti sekolah (kepala sekolah dan wakil kepala sekolah).

Namun, gaya kepemimpinan demokratis di SD IT Ulul Albab Tarakan terkadang sedikit lebih keras. Sedangkan menurut kajian teori, kepemimpinan yang bertipe demokratis menafsirkan kepemimpinannya bukan diktator, melainkan sebagai pemimpin yang hadir ditengah-tengah kelompoknya.

Proses supervisi yang dilakukan di SD IT Ulul Albab Tarakan sudah sejalan dengan kajian teori, bahwa supervisi pendidikan terbagi menjadi dua yaitu supervisi akademik dan supervisi manajerial. Untuk supervisi akademik di SD IT Ulul Albab Tarakan terbagi menjadi dua, yaitu supervisi pembelajaran secara umum yang dilakukan oleh wakil kepala kurikulum dan supervisi pembelajaran Al-Qur'an dilakukan oleh wakil kepala Al-Qur'an, sedangkan supervisi manajerial dilakukan langsung oleh kepala sekolah kepada tenaga pendidik dan staf yang ada.

Adapun saran yang diberikan peneliti yaitu seorang pemimpin diharapkan dapat menjadi pemimpin yang dapat dicontoh oleh

anggota kelompok atau bawahannya. Seorang pemimpin juga diharapkan memiliki sifat-sifat layaknya seorang pemimpin seperti rendah hati, suka menolong, sabar, jujur, dan lain sebagainya.

Dengan adanya supervisi, maka diharapkan dapat memperoleh hasil yang baik serta pengawasan dilakukan tidak hanya diakhir tetapi juga dapat dilakukan di setiap kesempatan. Selain itu, pengawasan hendaknya disesuaikan dengan sifat dan kebutuhan organisasi. Untuk melancarkan kegiatan supervisi, sebaiknya antara kepala sekolah dan tenaga pendidik memiliki tujuan ataupun misi yang sama agar tercapainya tujuan yang telah direncanakan.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

## PENGARUH INTERNET BAGI ANAK

**Aheniwati**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana  
Jl. Diponegoro 52-60 Salatiga 50711  
Email [292016110@student.uksw.edu](mailto:292016110@student.uksw.edu)

### ABSTRAK

*Penulis mencoba memberikan informasi dan edukasi/pemahaman penggunaan internet dan handphone pada anak-anak usia dini. Dari penulisan ini akan menjelaskan bagaimana dampak yang ditimbulkan dari internet dan handphone terhadap perkembangan anak baik yang bersifat positif maupun yang bersifat negatif. Penulisan ini menggunakan metode pengumpulan data sekunder dimana data-data ini diambil dari data-data yang sudah ada ataupun data primer dari penulis lain sebagai refrensi bagi penulis untuk menyelesaikan jurnal pengaruh internet bagi anak. Kesimpulan yang didapati adalah anak-anak yang masih dibawah umur atau yang masih dalam proses perkembangan sudah banyak yang memiliki handphone dan mereka sekarang dapat mengakses internet dengan sangat mudah. Aktivitas online yang mereka gunakan termasuk dalam kategori media interaksi dan media informasi. Dari internet mereka tidak akan lepas dari namanya game dan mempunyai hidup yang berbeda di internet. Kebanyakan dari mereka ketika mengakses internet sendiri dirumah. Ini secara tidak langsung dapat menumbuhkan rasa individualis dan penyendiri terhadap anak, ini dikarenakan kecanduan atau ketergantungan anak terhadap handphone dan internet sehingga ia akan lebih merasa nyaman dengan dunianya di internet dibandingkan dengan dunia luar atau lingkungannya.*

**Kata Kunci:** *Internet, anak-anak, orang tua*

### ABSTRACT

*The author tries to provide information and education / understanding of internet and mobile phone use in early childhood. From this paper, I will explain how the effects of internet and mobile phones on the development of children both positive and negative. This writing uses secondary data collection methods where these data are taken from existing data or primary data from other authors as references for the author to complete the journal of internet influence for children. The conclusion found is that children who are underage or who are still in the process of development have many who have cellphones and they can now access the internet very easily. The online activities they use are included in the category of interaction media and information media. From the internet they will not escape the name of the game and have a different life on the internet. Most of them when accessing the internet themselves at home. This can indirectly foster a sense of individualism and loneliness towards children, this is due to addiction or dependence of children on mobile phones and the internet so that he will feel more comfortable with his world on the internet compared to the outside world or his environment.*

**Keywords:** *Internet, children, parents*

### PENDAHULUAN

Internet adalah dunia yang tidak memiliki Batasan dan bisa dikatakan sebagai dunia yang bebas. Semua orang dapat mengakses internet ditambah dengan

Aheniwati

semakin lajunya teknologi membuat siapapun semakin mudah mengaksesnya, mulai dari orang tua, remaja bahkan anak kecil. Bahkan jika ada anak kecil yang

*Pengaruh Internet Bagi*

bermain sosial sudah menjadi hal yang biasa di masyarakat.

Tentu kita tahu masa kanak-kanak adalah masa yang ideal dalam perkembangan anak dalam hal pembentukan sikap dan karakter, maka dari itu seorang anak harus banyak berinteraksi dilingkungan sekitar dengan bermain dengan teman-teman sebayanya. Namun kini fakta yang terlihat justru berbanding terbalik, kebanyakan anak-anak sekarang lebih nyaman di dalam rumah daripada bermain diluar, ini di sebabkan karena anak-anak sekarang lebih merasa nyaman bermain di handpone mereka. Kurangnya pengawasan serta kurangnya pembatasan dalam menggunakan handpone memberikan kebebasan bagi anak untuk mengakses apapun yang ada didalam internet seperti membuka media social, bermain game online, dll. tanpa orang tua tahu bahaya yang dapat ditimbulkan oleh internet bagi sang anak.

Kita ambil salah satu contoh dari dua aplikasi TIK TOK dan BIGO LIVE, disana tidak ada Batasan umur yang diberikan untuk dapat mengakses kedua aplikasi tersebut sehingga anak dibawah umur dapat dengan mudah masuk kedalam aplikasi tersebut, dan kebanyakan orang-orang di TIK TOK dan BIGO LIVE adalah orang dewasa dan banyak yang menampilkan gaya dan tingkah laku yang tidak pantas dilihat oleh anak-anak, sehingga anak-anak itu secara tidak langsung akan mengikuti apa yang ditangkap oleh ataupun yang dilihat oleh mereka, namun bukan aplikasi ini saja, media social yang lain juga dapat menimbulkan hal yang sama.

Kini pemerintah RI sudah melakukan pembatasan dan pemblokiran terhadap situs-situs dan layanan yang menampilkan hal yang terlalu vulgar dan tidak senonoh, ini bertujuan agar tidak dilihat oleh anak-anak. Namun nampaknya upaya yang telah pemerintah perbuat seperti nya tidak terlalu cukup. Karena apa yang

Aheniwati

telah dilakukan pemerintah ada kelemahannya, dan kelemahan itu lah yang dimanfaatkan orang-orang untuk menembus hal tersebut. dan bahkan hal tersebut disebarluaskan melalui tutorial di media sosial.

Dari beberapa penjelasan tentang latar belakang diatas dapat disimpulkan rumusan masalah yang diambil sebagai berikut:

1. Apa dampak yang ditimbulkan internet untuk anak-anak?
2. Apa langkah yang seharusnya dilakukan orang tua dalam penggunaan handpone untuk anak?

Tujuan dari jurnal ini adalah Untuk memberikan informasi dan edukasi kepada pembaca tentang dampak yang ditimbulkan penggunaan internet yang berlebihan terhadap perkembangan anak dan untuk Mengetahui bagaimana seharusnya peran orang tua dalam memberikan edukasi dan pembatasan terhadap anak tentang internet.

Manfaat dari jurnal ini untuk pembaca adalah sebagai Kegunaan teoritis, jurnal diharapkan dapat menjadi salah satu bahan kajian atau referensi bagi penulis-penulis lainnya dalam menyusun tulisan khususnya dalam penggunaan internet pada anak usia dini dan menjadi informasi sehingga dapat memberikan edukasi tambahan bagi pembaca terkhusus dalam penggunaan dan pemanfaatan internet.

Internet adalah suatu jaringan komunikasi global yang menghubungkan milyaran jaringan komputer secara terbuka dengan menggunakan sistem standar global transmission control protocol/ internet protocol suite (TCP/ IP). Ada juga yang menjelaskan bahwa definisi internet adalah International Network, dimana semua tipe dan jenis komputer di seluruh dunia dapat terhubung dengan memakai tipe komunikasi seperti telepon, satelit, dan lainnya. Internet adalah singkatan dari Interconnection Networking dimana setiap komputer yang terhubung pada jaringan internet memiliki identitas unik yang

*Pengaruh Internet Bagi*

disebut dengan alamat IP (Internet Protocol Address). Alamat IP setiap komputer pasti unik dimana berbentuk kombinasi angka yang menunjukkan identitas sebuah komputer pada jaringan internet.

Internet memiliki beberapa fungsi penting yang sangat dibutuhkan oleh manusia, khususnya masyarakat urban di dunia. Berikut ini adalah beberapa fungsi internet:

a) Sebagai Media komunikasi

Mengacu pada pengertian internet di atas, maka internet dapat berfungsi sebagai media komunikasi bagi manusia di berbagai belahan dunia. Penggunaan internet sebagai media komunikasi sudah sangat jamak digunakan saat ini. Hal ini dapat kita lihat dengan munculnya berbagai situs media sosial dan aplikasi chatting yang memudahkan setiap orang untuk berkomunikasi.

b) Sebagai Media untuk Akses Informasi

Era internet adalah era keterbukaan. Artinya, dengan kehadiran internet maka manusia lebih mudah mengakses berbagai informasi penting. Bila dulu manusia harus membaca buku untuk mendapatkan informasi, maka sekarang hal itu dapat dilakukan melalui internet. Bahkan keberadaan buku digital atau e-book memungkinkan manusia untuk membaca buku secara online.

c) Sebagai Media Bertukar Sumber Daya

Ada banyak orang yang ingin berbagi sumber daya atau data kepada orang lain di seluruh dunia. Hal itu dapat dilakukan dengan melalui internet. Beberapa sumber daya atau data yang sering dibagikan di internet adalah makalah, karya tulisan, jurnal, foto, video, desain, dan lain-lain.

d) Sebagai Media untuk Akses Berita

Berbagai peristiwa dan tempat yang ada di seluruh dunia bisa dilihat melalui berbagai situs berita online atau media online. Hal ini tentunya dapat dilakukan karena adanya jaringan internet. Semua situs berita online di dunia hanya dapat

dibuka bila perangkat kita terhubung dengan internet.

Perkembangan anak mengacu pada perubahan biologis, psikologis dan emosional yang terjadi pada manusia antara kelahiran dan akhir masa remaja, sebagai individu berlangsung dari ketergantungan untuk meningkatkan otonomi. Ini adalah proses yang berkesinambungan dengan urutan diprediksi belum memiliki kursus yang unik untuk setiap anak. Itu tidak berkembang pada tingkat yang sama dan setiap tahap dipengaruhi oleh jenis sebelumnya perkembangan. Karena perubahan-perubahan perkembangan dapat sangat dipengaruhi oleh faktor genetik dan acara selama hidup prenatal, genetika dan perkembangan janin biasanya dimasukkan sebagai bagian dari studi perkembangan anak. Istilah terkait termasuk psikologi perkembangan, mengacu pada perkembangan di seluruh umur, dan pediatri, cabang kedokteran yang berhubungan dengan perawatan anak-anak. Perubahan perkembangan dapat terjadi sebagai akibat dari proses genetik yang dikendalikan dikenal sebagai pematangan, atau sebagai akibat dari faktor lingkungan dan belajar, tetapi paling sering melibatkan interaksi antara keduanya. Hal ini juga dapat terjadi sebagai akibat dari sifat manusia dan kemampuan kita untuk belajar dari lingkungan kita.

Ada berbagai definisi dari periode perkembangan anak, karena setiap periode adalah kontinum dengan perbedaan individu mengenai awal dan akhir.

Perkembangan psikologis anak merupakan masa perkembangan dimana karakter, mental, kecerdasan, dan fisik anak mulai terbentuk dan bisa dilihat langsung oleh orang tuanya. Pada usia inilah, karakter anak akan terbentuk dari hasil belajar dan hasil penglihatan dari perilaku orang tua atau dari lingkungan sekitarnya. Pada usia inilah perkembangan mental anak

berlangsung sangat cepat. Pada usia dini pula anak menjadi sangat sensitif dan peka dalam mempelajari, menggunakan dan berlatih dengan sesuatu yang anak secara langsung dan anak ingin melakukan apa yang dirasakan dan yang didengarkan dari lingkungan sekitarnya.

## METODE

Metode yang dipakai penulis ada metode pengumpulan data sekunder atau penggunaan data dokumen, karena dalam hal ini penulis tidak mengambil data sendiri tetapi mengambil dan meneliti data primer dari pihak-pihak lain. Data paling banyak diambil dari internet, karena internet menyediakan berbagai macam data-data primer dari penulis-penulis sebelumnya

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengunaan internet pada anak

Pada dasarnya internet sudah dikenal luas di kalangan masyarakat, termasuk juga anak-anak. Anak-anak mengenal internet dengan berbagai cara, ada yang mengenal dari perilaku orang tua, ada pula yang mengenal internet dari teman atau dari lingkungannya. Secara umum, Internet memiliki 4 kegunaan, yaitu:

1. Kegunaan Informasi: memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan yang sangat lengkap di internet.
2. Kegunaan Kesenangan: seperti bermain game online, sosial media, dan berbagai fitur yang disediakan internet
3. kegunaan komunikasi: seperti berkomunikasi dengan orang yang jauh bahkan di luar negeri dan melakukan obrolan (Chatting)
4. kegunaan transaksi: biasanya untuk berbelanja online shop dan melakukan pembelian lain seperti pulsa dan lain-lain.

Namun, jika disalahgunakan atau penggunaan yang berlebihan dapat mengakibatkan pengguna menjadi kecanduan. Ini biasanya terjadi pada hal yang mengandung kegunaan kesenangan, orang-orang yang telah tercandu biasanya memiliki ciri-ciri sebagai berikut, diantaranya :

1. pikiran pecandu internet terus-menerus tertuju pada aktivitas berinternet.
2. adanya kecenderungan penggunaan waktu berinternet yang terus bertambah.
3. Pecandu akan merasa gelisah ketika tidak bisa mengakses internet.
4. Mengakses internet tanpa ada batasan waktu dan lupa akan waktu.
5. cenderung membohongi keluarga, terapis, dan orang lain untuk menyembunyikan keterlibatannya yang berlebihan dengan internet.

Dari penjelasan tentang kegunaan diatas kita bisa melihat bagaimana yang ditimbulkan dari internet kepada anak-anak. Dibawah ini kita akan mengetahui lebih jelas bagaimana dampak positif dan negatif yang ditimbulkan oleh internet.

### Dampak Positif

Dampak positif dan manfaat kegunaan yang diberikan internet :

1. Komunikasi  
Dari internet kita dapat berkomunikasi dengan orang banyak bahkan hingga luar negeri tanpa harus memakan biaya yang banyak.
2. Ilmu pengetahuan  
di internet sendiri menyediakan berbagai informasi tentang ilmu pengetahuan dan situs-situs yang menyediakan berbagai buku dan informasi yang kita perlukan

### Dampak Negatif

Dampak negatif atau dampak buruk yang ditimbulkan oleh internet :

1. Disalahgunakan dengan kemudahan dan kebebasan yang diberikan oleh internet anak dengan mudah dapat mengakses situs-situs. Ini dapat mengakibatkan anak dapat melihat apa yang belum sepatutnya dilihat misalkan pornografi.
2. Introvert Menghabiskan waktu berjam-jam di internet dapat membuat anak menjadi kecanduan dan menjadi seorang introvert, mengasingkan diri dari lingkungan karena sudah terlalu nyaman berada di dunia maya.
3. Memicu tindak kekerasan/kriminal Kelalaian orang tua dapat membuat anak membuka dan menonton video-video atau film yang dikhususkan untuk orang dewasa seperti film bergenre action, crime, mafia. Sehingga anak dapat terobsesi atau mengikuti kekerasan yang ada didalam film.

Menurut Moulding "Sangat penting bagi orang tua untuk memproteksi anak-anak mereka dari pengaruh buruk internet. Tapi juga bukan berarti mereka dilarang sama sekali untuk mengetahui dan menggunakannya. Yang paling penting bagi orang tua adalah mengetahui bagaimana memproteksi anak-anak mereka dari situs-situs yang belum pantas mereka konsumsi".

Dari pernyataan tersebut Moulding menjelaskan bahwa seharusnya orang tua yang seharusnya dapat memproteksi atau melindungi anaknya agar terhindar dari konten-konten negatif dan memberikan batasan penggunaan yang berlebihan sehingga dapat mencegah gangguan dari perkembangan anaknya agar anak nya dapat berperilaku sesuai dengan umurnya dan bisa mencegah mereka melihat hal yang sebenarnya belum pantas mereka ketahui,

Aheniwati

perilaku buruk timbul karna kecendrungan anak-anak yang menonton dan meniru apa yang dilihat atau ditonton dari internet. Tanpa disadari hal ini akan mengganggu perkembangan anak, dan akan menimbulkan efek yang buruk bagi perkembangan karakter dan psikis anak.

Sebenarnya internet memberikan manfaat yang baik jika digunakan dengan tepat, terlebih lagi untuk anak-anak karena di internet ada banyak sekali buku dan informasi tentang ilmu pengetahuan yang sangat berguna untuk menambah wawasan anak.

### **Penggunaan Gadget/handphone dan Perkembangan pada Anak-Anak**

Sering kita jumpai, anak-anak yang menggunakan handphone yang bermerek. Tentu kita bertanya mengapa anak-anak bisa menggunakan handphone yang bisa dikatakan model yang lebih baru daripada orang dewasa. Jawabannya ada pada orang tua dari anak tersebut, karena kebanyakan dari orang tua sekarang lebih menuruti handphone yang diinginkan oleh si anak tersebut. Bukan tanpa sebab, karena tujuan mereka membelikan handphone tersebut agar orang tua mereka yang bekerja di luar rumah dapat berkomunikasi dan memantau aktifitas anak nya ketika dirumah. Dan untuk ibu handphone akan berpengaruh besar agar si anak tidak mengganggu ketika sang ibu membersihkan rumah atau melakukan kegiatan rumah tangga yang lain. Dan nyatanya hal tersebut bisa dikatakan berhasil sebagai pengalih perhatian dan sebagai alat komunikasi. Namun tanpa disadari oleh orang tua, lama-kelamaan sang anak akan mulai tercandu dan semakin nyaman dengan handphone yang dimilikinya dikarenakan anak akan mulai menggunakan fitur-fitur dan aplikasi yang semakin membuat anak tertarik dengan handphonenya. Dan mulai dari sini, sang anak akan lebih banyak menghabiskan waktu dengan handphonenya. Dan melupakan dunia luar. Anak akan lebih.

*Pengaruh Internet Bagi*

Anak akan lebih ingin sendiri dan tidak akan peduli terhadap dunia di sekitarnya.

Dampak yang buruk akan di dapatkan anak ketika ia terlalu berlebihan bermain dengan handphonenya. Umumnya, seorang anak yang sudah kecanduan dengan handphonenya akan lebih emosional dan pemberontak, karena ia akan merasa sangat marah ketika ia diganggu ketika bermain game, malas melakukan rutinitas sehari-hari, bahkan untuk makan pun kadang harus disuap ketika sedang bermain game. Dan fase terburuk adalah ketika mereka sudah tak memperdulikan lingkungan sekitar. Sedangkan untuk menyapa orang tua pun enggan.

Dibawah ini adalah beberapa dampak negatif atau dampak buruk dari bermain handphone secara berlebihan bagi perkembangan anak :

1. Sulit konsentrasi pada dunia nyata kecanduan pada handphone akan membuat anak akan merasa marah dan akan merasa gelisah ketika ia tidak memegang handphonenya, terlebih ketika ia tidak bisa mengakses internet. Namun ketika ia bermain dengan handphonenya anak akan lebih banyak menghabiskan waktu dengan handphone dan tidak akan mau bermain diluar bersama teman-teman dan lingkungannya.
2. Terganggunya fungsi PFC Bermain handphone secara terus-menerus dapat menyebabkan kecanduan dan akan mengganggu perkembangan fungsi otak anak. PFC (*Pre Frontal Cortex*) ada bagian otak yang bertugas mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan, dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan akan mengganggu fungsi dari PFC tersebut.
3. Introvert

Aheniwati

Salah satu masalah yang akan timbul ketika anak terlalu bermain handphone adalah membentuk sifat yang introvert. Karena bagi anak-anak yang kecanduan akan merasa handphone adalah teman mereka dan merasa tidak ada kegiatan lain lagi diluar handphone yang dapat mereka lakukan. Perasaan gelisah dan mood yang tidak terkontrol akan muncul ketika mereka tidak bermain dengan handphone mererka.

Menurut Romo (2013). Bermain gadget dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial, Ini disebabkan karena kurangnya interaksi anak dengan dunia luar karena penggunaan yang berlebihan sehingga anak akan semakin kecanduan dengan handphonnennya.

Kecanduan akan handphone disebabkan karena penggunaan yang terus menerus sehinggalan membuat anak lebih merasa nyaman dengan handphonenya.

Lalu dampak yang lebih buruk lagi ketika anak sudah bersikap individualis an menjadi seorang yang introvert sehingga ia tidak akan memperdulikan orang-orang disekitarnya baik itu masyarakat, masyarakat, hingga interaksi kepada orang tua pun akan semakin kurang. Seperti yang diketahui bahwa usia SD merupakan usia anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik dilingkungan sosial. Menurut Maulida Tanda-tanda anak usia SD kecanduan gadget sebagai berikut:

1. Muncul nya rasa malas untuk beraktifitas.
2. Akan merasa sangat gelisah ketika ia tidak memainkan handphonenya dan tidak dapat mengakses internet
3. Akan selalu menolak ataupun melawan jika ketika ia bermain gadget diganggu.

*Pengaruh Internet Bagi*

4. Emosi yang tidak terkontrol dan lebih sensitif terhadap seseorang.
5. Sulit mempergunakan waktu dan lebih sering menghabiskan waktu dengan gadget daripada dengan orang lain.
6. Sering berbohong karena kecanduan yang berlebihan akan membuat akan melakukan segala cara untuk dapat mengakses internet meskipun akan mengganggu tidur dan sekolahnya.

Penggunaan yang melebihi batas pun akan membuat anak menjadi seorang seseorang yang memiliki sifat introvert dan akan membuat anak sulit untuk fokus terhadap banyak hal yang seharusnya bisa mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya hal yang bisa anak lihat yang semestinya belum waktunya untuk mereka mengetahuinya dan dilihat oleh anak-anak. Contohnya adalah aplikasi yang sempat jadi perbincangan banyak orang yaitu TIK TOK dimana kebanyakan orang dewasa lebih banyak menampilkan hal-hal yang tidak sepatasnya dilihat oleh anak-anak, dengan akses yang mudah tentu anak-anak akan mudah masuk dan menggunakan aplikasi tersebut, bukan hanya TIK TOK yang dapat memberikan dampak buruk, ada banyak aplikasi lainnya sebut saja BIGO, Instagram, dll. Sikap anak yang kurang bersosialisasi dengan sekitarnya dan lebih banyak bermain dengan handphonenya menyebabkan dampak yang buruk bagi psikologi anak khususnya dalam hal kepercayaan diri dan juga perkembangan fisik anak.

Selain beberapa hal yang sudah dijelaskan diatas, radiasi elektromagnetik yang ditimbulkan dari hadphone juga akan berdampak pada anak. Meski efek nya tidak dirasakan secara langsung. Untuk itu orang tua harus secara bijak dalam mengawasi dan memberikan batasan dalam penggunaan handphone kepada anak.

Aheniwati

## SIMPULAN

Dari penjelasan diatas kita dapat menyimpulkan bahwa internet dan handphone sebenarnya dapat memberikan manfaat yang besar jika digunakan dengan tepat. Karena internet menyediakan semua informasi dan fitur yang dibutuhkan. Namun akan menimbulkan efek yang sangat buruk jika digunakan dengan salah. Efek yang ditimbulkan pun akan berdampak buruk bagi psikologis seseorang apalagi terhadap anak-anak yang masih dalam masa perkembangan. Oleh karena itu, untuk menghindari hal buruk tersebut peran orang tua, keluarga, dan lingkungan sangat penting untuk anak, perlu nya pengawasan dan pembatasan kepada anak dalam menggunakan internet dan handphone, karena penggunaan yang berlebihan akan membuat anak semakin tercandu dan menjadi seorang yang anti sosial (introvert) sehingga ia akan lebih memilih mengasingkan diri dari lingkungan dari pada bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, bahkan efek yang paling parah akan menyebabkan anak akan kurang melakukan interaksi nya kepada orang tua ataupun keluarganya. Kita sebagai orang dewasa pun harus mengerti akan pengaruh dari internet, karena kebanyakan orang tua tidak tahu apa pengaruh yang akan timbul, dan membiarkan anak nya bermain dengan internet nya. Untuk itu edukasi sangat perlu bagi orang tua, agar mereka dapat memproteksi anaknya dan memberikan edukasi kepada anak tentang penggunaan yang baik dan edukasi tentang pentingnya sosialisasi di lingkungan, sehingga anak dapat menyeimbangkan penggunaan handphone dan bersosialisasi dilingkungan. Dengan begitu anak akan berkembang ke arah yang lebih baik.

*Pengaruh Internet Bagi*

## DAFTAR RUJUKAN

- Artanto., K. Y. (2011). *Internet untuk Anak Tercinta*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Elia, H. (2009). *Kecanduan Internet dan Prinsip-Prinsip Untuk Menolong Pecandu Internet*. *Veritas: Jurnal Teologi dan Pelayanannya*. .
- Hastuti. (2012). *Psikolog Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Jonathan. (2015). *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*. Surabaya: Universitas Kristen Pertra Surabaya .
- Maulida, H. (2013). *Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini*. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2013*. Semarang: FKIP Universitas Negeri Semarang.
- Simamora, A. S. (2016). *SimPersepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung*.Lampung: Universitas Lampung

## PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SERTA PENGEMBANGAN MEDIA

**Herianus Erwin**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fkip, Universitas Kristen Satya Wacana  
[Xiaomipinyuh33@gmail.com](mailto:Xiaomipinyuh33@gmail.com)

### ABSTRAK

*Penelitian ini dilaksanakan karena masih kurangnya pemanfaatan media lingkungan serta pengembangannya dalam proses kegiatan pembelajaran yang di lakukan. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru dalam memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar mengajar serta pengembangannya. Melalui pemanfaatan media lingkungan penelitian ini termasuk penelitian observasi lapangan Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian utilization and Development (pemanfaatan dan pengembangan). Analisis dari penelitian ini adalah angket kebutuhan bagi guru dan siswa. kelayakan media pembelajaran yaitu penilaian oleh ahli (validator) dengan menggunakan angket uji validitas ahli media dan ahli materi, hasil belajar siswa, respon siswa serta tanggapan oleh guru dengan adanya media pembelajaran memanfaatkan lingkungan. Penelitian dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, siswa merasa senang dan lebih aktif dalam menggali pengetahuannya serta pembelajaran juga tidak terasa membosankan*

**Kata Kunci:** pemanfaatan, pengembangan

### ABSTRACT

*This research been implemented because there is a lack of media pemanfaaran the environment as well as of its development in the process of learning which he activities actions have been held by .The research was conducted aims to improve understanding teachers in the harness of the health of surrounding environment as a source of learning and teaching as well as of its development .Through the utilization of the media the environment this research including research at this hardcourt event into observation was used in the study research procedure utilization and development ( the utilization of operation and the development of ) .It is anticipated that analysis of the study are the needs of other of any economic indicators for teachers and students . For the feasibility of the media learning to promote disorder to pt pgn promised to supply assessments by the people of the ( validator ) by the use of the practical teaching exam participants other of any economic indicators media experts and the expert craftsman to deliver the material was , the results of of students to study , to know the birds responses students as well as response by minimum education background teachers with the presence of the media learning to promote disorder to exploiting the environment . Research with the exploiting the environment as a source of learning , students become the people of paradise and be more active in to find ways to exploit to display his knowledge as well as learning whatsoever does not feel boring.*

**Keywords:** utilization, development

### PENDAHULUAN

Media merupakan komponen yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, terutama dalam hal

penyampaian mencapai tujuan tertentu yang telah di rumuskan sebelum pengajaran di lakukan guna untuk menyalurkan pesan dari pengirim terurama seorang pengajar kepada

Penulis pertama *et al.*,

*Tiga Kata Pertama Judul Artikel*

siswa guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan atapun kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Media pada dasarnya bertujuan untuk memvisualkan fakta, peristiwa, dalam bentuk tiruan dari keadaan yang sebenarnya. yang di gunakan sebagai alat dan bahan kegiatan belajar haruslah media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang terencana.

Guru memegang peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar, dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan pada peserta didik.

Selain penggunaan metode konvensional (metode ceramah) guru belum maksimal memanfaatkan media yang ada di lingkungan dalam perencanaan pembelajaran yang ada. mengembangkan materi pembelajaran yang dikaitkan dengan pemanfaatan lingkungan sekitar. Dalam proses pembelajaran guru belum banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif turut serta mencari sumber-sumber belajar yang dapat dimanfaatkan

Penulis pertama *et al.*,

sehingga meningkatkana aktivitas belajar dan dapat memperkaya wawasan siswa. Hal ini disebabkan oleh guru berfikir bahwa lebih mudah menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan metode di kelas dan tidak menggunakan banyak waktu, padahal penggunaan metode yang monoton dan tidak bervariasi dapat membuat siswa merasa jenuh, sehingga dapat berpengaruh pada aktivitasnya dalam proses pembelajaran. yang kurang sesuai dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, dan kurang fleksibel dalam mengakomodasikan perkembangan materi pembelajaran dengan perkembangan teknologi terbaru.

Oleh kaerna itu, pembelajaran harus didesain sedemikian rupa terutama media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, agar kegiatan pembelajaran dapat memicu belajar peserta didik menjadi lebih aktif dan menyenangkan serta menarik minat peserta didik untuk beajar dan peserta didik dan peserta didik bisa mempelajari keadaan yang sebenarnya di luar kelas dengan menghadapkan para siswa kepada lingkungan yang actual dan efektif serta efesien untuk di pelajari dan di amati dalam hubungannya dengan proses belajar dan mengajar.

*Tiga Kata Pertama Judul Artikel*

Berdasarkan uraian di atas timbul suatu tantangan bagi guru, terutama dalam pemanfaatan dan pengembangan media yang menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Salah satu solusi alternatif untuk menjawab tantangan tersebut adalah dengan menggunakan media yang ada di lingkungan sekitar. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat diharapkan berpengaruh terhadap peningkatan kualitas proses belajar mengajar.

### **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajar, jenis penelitian yang akan dilakukan adalah kecakapan guru dalam mengolah media pembelajaran dan bagaimana seorang guru mampu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penelitian ini merupakan rancangan model ASSURE (menciptakan pengalaman belajar) yaitu penelitian yang bertujuan untuk memperoleh data dari suatu penelitian. penelitian Research and Development (penelitian dan pengembangan).

Dari pelaksanaan penelitian yang dilakukan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran dalam pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran. 1. analisis (*Analysis*) sebelum mengembangkan media yang perlu dilakukan adalah menganalisis materi Penulis pertama *et al.*,

pokok pembelajaran, dilakukan penkajian terhadap kompetensi dasar (KD) dalam proses pembelajaran. 2. perancangan (*Design*) Pengembangan produk media perlu adanya desain atau perancangan, menentukan KD dan tujuan pembelajaran, dalam pembuatan model media dibutuhkan alat dan bahan sesuai dengan kebutuhan yang akan dipakai. 3. Pengembangan (*Development*) Langkah yang digunakan dalam mengembangkan media bisa dilakukan validasi oleh validator, kemudian di revisi. Setelah di revisi maka dilakukan uji coba produk media yang dikembangkan. 4. Evaluasi (*Evaluation*) dilakukan pada setiap tahap pengembangan melalui catatan harian selama kegiatan langkah-langkah pengembangan dilakukan.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sebagai makhluk hidup, anak selain berinteraksi dengan orang atau manusia lain juga berinteraksi dengan sejumlah makhluk hidup lainnya dan benda-benda mati. Makhluk hidup tersebut antara lain adalah berbagai tumbuhan dan hewan, sedangkan benda-benda mati antara lain udara, air, dan tanah. Manusia merupakan salah satu anggota di dalam lingkungan hidup yang berperan penting dalam kelangsungan jalinan hubungan yang terdapat dalam sistem tersebut.

Kamus Umum Bahasa Indonesia (KUBI) lingkungan diartikan sebagai bulatan yang melingkungi (melingkari). Pengertian lainnya yaitu sekalian yang terlingkung di suatu daerah. Dalam kamus Bahasa Inggris *Tiga Kata Pertama Judul Artikel*

peristilahan lingkungan ini cukup beragam diantaranya ada istilah *circle*, *area*, *surroundings*, *sphere*, *domain*, *range*, dan *environment*, yang artinya kurang lebih berkaitan dengan keadaan atau segala sesuatu yang ada di sekitar atau sekeliling.

literatur lain disebutkan bahwa lingkungan itu merupakan kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya serta makhluk hidup lainnya. Lingkungan itu terdiri dari unsur-unsur biotik (makhluk hidup), abiotik (benda mati) dan budaya manusia.

#### Jenis-jenis Sumber Belajar yang Ada di Lingkungan

Kita telah mengenal adanya dua jenis sumber belajar, yaitu sumber belajar yang dirancang (*by design resources*) dan sumber belajar yang dimanfaatkan (*by utility resources*). Berbagai benda yang terdapat di lingkungan kita dapat kita kategorikan ke dalam jenis sumber belajar yang dimanfaatkan (*by design resources*) ini. Dibandingkan dengan jenis sumber belajar yang dirancang, jenis sumber belajar yang dimanfaatkan ini jumlah dan macamnya jauh lebih banyak. Oleh karena itu, sangat dianjurkan setiap guru maupun mendayagunakan sumber belajar yang ada di lingkungan.

Penulis pertama *et al.*,

Pengertian lingkungan dalam hal ini adalah segala sesuatu baik yang berupa benda hidup maupun benda mati yang terdapat di sekitar kita (di sekitar tempat tinggal maupun sekolah). Sebagai guru, kita dapat memilih berbagai benda yang terdapat di lingkungan untuk kita jadikan media dan sumber belajar bagi siswa di sekolah. Bentuk dan jenis lingkungan ini bermacam-macam jenis lingkungan yang dapat di manfaatkan sebagai penunjang pembelajaran. Media di lingkungan juga bisa berupa benda-benda sederhana yang dapat dibawa ke ruang kelas, misalnya : batuan, tumbuh-tumbuhan, binatang, peralatan rumah tangga, hasil kerajinan , dan masih banyak lagi contoh yang lain.

Semua benda itu dapat kita kumpulkan dari sekitar kita dan dapat kita pergunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Benda-benda tersebut dapat kita peroleh dengan mudah di lingkungan kita sehari-hari. Jika mungkin, guru dapat menugaskan para siswa untuk mengumpulkan benda-benda tertentu sebagai sumber belajar untuk topik tertentu. Benda-benda tersebut juga dapat kita simpan untuk dapat kita pergunakan sewaktu-waktu diperlukan.

#### 1. Lingkungan alam

Lingkungan alam atau lingkungan fisik adalah segala sesuatu yang sifatnya

*Tiga Kata Pertama Judul Artikel*

alamiah, seperti sumber daya alam (air, hutan, tanah, batu-batuan), tumbuh-tumbuhan dan hewan (flora dan fauna), sungai, iklim, suhu, dan sebagainya. Lingkungan alam sifatnya relatif menetap, oleh karena itu jenis lingkungan ini akan lebih mudah dikenal dan dipelajari oleh anak. Sesuai dengan kemampuannya, anak dapat mengamati perubahan-perubahan yang terjadi dan dialami dalam kehidupan sehari-hari, termasuk juga proses terjadinya. Dengan mempelajari lingkungan alam ini diharapkan anak akan lebih memahami gejala-gejala alam yang terjadi dalam kehidupannya sehari-hari, lebih dari itu diharapkan juga dapat menumbuhkan kesadaran sejak awal untuk mencintai alam, dan mungkin juga anak bisa turut berpartisipasi untuk menjaga dan memelihara lingkungan alam.

## 2. Lingkungan sosial

Lingkungan sosial dapat digunakan untuk memperdalam ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan sedangkan lingkungan alam dapat digunakan untuk mempelajari tentang gejala-gejala alam dan dapat menumbuhkan kesadaran peserta didik akan cinta alam dan partisipasi dalam memelihara dan melestarikan alam.

Pemanfaatan lingkungan dapat ditempuh dengan cara melakukan kegiatan

Penulis pertama *et al.*,

dengan membawa peserta didik ke lingkungan, seperti survey, karyawisata, berkemah, praktek lapangan dan sebagainya. Bahkan belakangan ini berkembang kegiatan pembelajaran dengan apa yang disebut out-bond, yang pada dasarnya merupakan proses pembelajaran dengan menggunakan alam terbuka.

Di samping itu pemanfaatan lingkungan dapat dilakukan dengan cara membawa lingkungan ke dalam kelas, seperti : menghadirkan nara sumber untuk menyampaikan materi di dalam kelas. Agar penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar berjalan efektif, maka perlu dilakukan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi serta tindak lanjutny

## 3. Lingkungan budaya

Di samping lingkungan budaya dan lingkungan alam yang sifatnya alami, ada juga yang disebut lingkungan budaya atau buatan yakni lingkungan yang sengaja diciptakan atau dibangun manusia untuk tujuan-tujuan tertentu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Anak dapat mempelajari lingkungan buatan dari berbagai aspek seperti prosesnya, pemanfaatannya, fungsinya, pemeliharannya, daya dukungnya, serta aspek lain yang berkenaan dengan pembangunan dan kepentingan manusia dan masyarakat pada umumnya.

*Tiga Kata Pertama Judul Artikel*

Agar penggunaan lingkungan ini efektif perlu disesuaikan dengan rencana kegiatan atau program yang ada. Dengan begitu, maka lingkungan ini dapat memperkaya dan memperjelas bahan ajar yang dipelajari dan bisa dijadikan sebagai laboratorium belajar anak serta mengetahui gaya belajar siswa.

1. Gaya belajar visual (melihat) yaitu dengan lebih banyak melihat seperti membaca
2. Gaya belajar audio (mendengarkan), yaitu belajar akan lebih bermakna oleh peserta didik jika pelajarannya tersebut didengarkan dengan serius,
3. Gaya belajar kinestetik (melakukan), yaitu pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik jika dia sudah mempraktekkan sendiri.

### SIMPULAN

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran dengan efektif dan efisien.

Banyak keuntungan yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan lingkungan sebagai media seperti: biaya murah, simpel dalam menggunakannya, mudah didapat dan lebih sesuai dengan

minat keinginan siswa. Penggunaan media lingkungan juga harus punya prinsip yang tepat seperti: sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran, kemauan siswa, ketersediaan dan prinsip praktis serta tepat guna.

### DAFTAR RUJUKAN

- Ulum, Irfatul. 2014 pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar anak. *Jurnal pendidikan anak* 3 (2), ham: 518-532.  
<https://www.rijal09.com/2016/04/pengembangan-media-pembelajaran.html>
- Situmorang, Robinson. 2009. Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan.
- Kurniawan As'ri. 2010. *Mengenal Sumber Belajar*
- Ulum, Irfatul. 2014. Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak* 3 (2), hlm: 518-523.
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.

Penulis pertama *et al.*,

*Tiga Kata Pertama Judul Artikel*

**KEEFEKTIFAN MODEL *EVERYONE IS TEACHER HERE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI PECAHAN KELAS IV SDN 01 ROWOSARI KENDAL**  
*The Effectiveness of Everyone is Teacher Here Model on The Learning Results of Students of 4<sup>th</sup> Grade Solution Materials SDN 01 Rowosari Kendal*

**Mukholifah**

Mahasiswa PGSD Universitas PGRI Semarang, Pos Bangunrejo Rt 01 Rw 04 Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang, 08976336529  
Email : [mukholifah2705@gmail.com](mailto:mukholifah2705@gmail.com)

**ABSTRAK**

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar matematika materi pecahan yang masih rendah atau dibawah rata-rata pada siswa kelas IV SDN 01 Rowosari, Kecamatan Rowosari, Kabupaten Kendal. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya penggunaan model oleh guru sehingga siswa belum terlibat aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan model Everyone Is TeacherHere supaya siswa dapat berperan aktif saat proses pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana keefektifan model Everyone Is Teacher Here terhadap hasil belajar siswa materi pecahan kelas IV SDN 01 Rowosari, Kecamatan Rowosari, Kabupaten Kendal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model Everyone Is Teacher Here terhadap hasil belajar siswa materi pecahan kelas IV SDN 01 Rowosari, Kecamatan Rowosari, Kabupaten Kendal. Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Eksperimental Design dengan bentuk One Grup Pretest-Posttest Design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 01 Rowosari tahun pelajaran 2018/2019. Sampel yang diambil adalah satu kelas siswa dari kelas IV SDN 01 Rowosari yang berjumlah 25 siswa dengan teknik Non Probability Sampling yang merupakan jenis sampling jenuh. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan hasil pretest dan posttest. Rata-rata nilai pretest adalah 67,46 dan rata-rata nilai posttest adalah 76,904. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan uji t ketuntasan belajar yang diperoleh ttabel sebesar 2,060 dan thitung sebesar 3,113. Jadi thitung > ttabel yang artinya siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 84%. Dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan model Everyone Is Teacher Here terhadap hasil belajar siswa materi pecahan kelas IV SDN 01 Rowosari, Kecamatan Rowosari, Kabupaten Kendal. Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat disampaikan adalah agar dapat diterapkannya model pembelajaran Everyone Is Teacher Here dalam pembelajaran matematika dalam upaya memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa.*

**KataKunci:** Hasil Belajar, Model *Everyone is teacher*, Matematika

**ABSTRACT**

*This study was motivated by the results of fraction mathematics learning outcomes which were still low or below average in class students IV SDN 01 Rowosari, Rowosari District, Kendal*  
Mukholifah *Keefektifan Model Everyone*

*Regency. This is caused by the lack of use of the model by the teacher so that students have not been actively involved in learning. Therefore, the Everyone Is Teacher Here model is needed so students can play an active role during the learning process. The formulation of the problem in this study is how the effectiveness of the Everyone Is Teacher Here model on the learning outcomes of students in the fourth grade fractions SDN 01 Rowosari, Rowosari District, Kendal Regency. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the Everyone Is Teacher Here model on the learning outcomes of students in class IV fractions SDN 01 Rowosari, Rowosari District, Kendal Regency. This type of research is quantitative research. The design used in this study is Pre-Experimental Design in the form of One Group Pretest-Posttest Design. The population of this study was all fourth grade students of SDN 01 Rowosari academic year 2018/2019. The sample taken is one class of students from class IV SDN 01 Rowosari, amounting to 25 students with a Non Probability Sampling technique which is a type of saturated sampling. The data in this study were obtained through observation, interviews, tests and documentation. Based on the results of data analysis, this study shows that there are differences in the results of the pretest and posttest. The average value of the pretest is 67.46 and the average posttest value is 76.904. This is evidenced by the calculation of the learning completeness  $t$  test obtained by  $t$  table of 2.060 and  $t$  count of 3.113. So  $t$  count  $>$   $t$  table, which means students can achieve the specified completeness criteria. The percentage of completeness of student learning outcomes reaches 84%. It can be concluded that there is the effectiveness of the Everyone Is Teacher Here model on student learning outcomes in the fourth grade fractions of SDN 01 Rowosari, Rowosari District, Kendal Regency. Based on the results of the study, the suggestions that can be conveyed are that the Everyone Is Teacher Here learning model can be applied in learning mathematics in an effort to improve and improve student learning outcomes.*

**Keywords:** Learning Outcomes, Models

## PENDAHULUAN

Menurut Mirasa (dalam Susanto, 2013: 70) pendidikan sekolah dasar memiliki tujuan mengembangkan kemampuan yang mendasar setiap siswa, dimana setiap siswa belajar secara aktif karena adanya dorongan dalam diri dan adanya suasana yang memberikan kemudahan bagi perkembangan dirinya secara optimal. Supaya tujuan pendidikan dapat tercapai maka diperlukan suatu pembelajaran yang baik karena pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Namun, dalam kenyataan yang ada sekarang, penguasaan matematika baik oleh siswa sekolah dasar (SD) maupun sekolah menengah (SMP, SMA) selalu menjadi permasalahan. Hal ini terbukti dari hasil ujian nasional (UN) yang diselenggarakan Mukholifah

memperlihatkan rendahnya persentase kelulusan siswa dalam ujian tersebut, baik yang diselenggarakan tingkat pusat maupun daerah. Pada umumnya, yang menjadi faktor penyebab ketidakkelulusan siswa dalam ujian nasional ini adalah rendahnya kemampuan siswa dalam materi pelajaran matematika.

Melihat kenyataan betapa pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari dan rendahnya kemampuan siswa dalam materi pelajaran matematika dilihat dari persentase hasil ujian siswa tentunya menjadi permasalahan yang harus mendapatkan perhatian lebih bagi pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan saat ini.

Pendidikan di Sekolah Dasar pada usia (7—8 tahun hingga 12—13 tahun), menurut teori kognitif Piaget termasuk pada tahap operasional konkret. Berdasarkan perkembangan kognitif ini, maka anak usia

*Keefektifan Model Everyone*

sekolah dasar pada umumnya mengalami kesulitan dalam memahami matematika yang bersifat abstrak. Karena keabstrakannya matematika relatif tidak mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar pada umumnya (Suparno, 2012: 69).

Matematika mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri. Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dan diajarkan disetiap jenjang pendidikan. Pembelajaran matematika bertujuan untuk mengarahkan siswa untuk dapat memahami dan menguasai konsep, dalil, teorema, generalisasi dan matematika secara menyeluruh. Selanjutnya siswa juga diharapkan mampu berfikir logis, kritis, sistematis. Permasalahan yang dikaji dalam pembelajaran matematika pada umumnya disajikan dalam bentuk soal-soal yang berupa pemecahan masalah. Sehingga diperlukan adanya kemampuan memecahkan masalah matematika.

Untuk mengetahui secara langsung bagaimana kondisi di lapangan mengenai kesulitan-kesulitan berkaitan dengan mata pelajaran matematika di sekolah dasar saat ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV bernama Rina Yuliawati, S.Pd. Berdasarkan hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan pada mata pelajaran matematika dalam memahami materi pecahan, sehingga hal tersebut membuat hasil belajar siswa menjadi rendah, seperti yang terlihat dalam rekap nilai ulangan yang menunjukkan dari nilai rata-rata 63.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan model *everyone is teacher here* terhadap hasil belajar siswa materi pecahan kelas IV SDN 01 Rowosari.

Secara teoretis penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan dan dapat mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan Mukholifah

dalam pendidikan guru sekolah dasar, khususnya mengenai keefektifan model *everyone is teacher here* terhadap hasil belajar siswa pada materi pecahan kelas IV SDN 01 Rowosari, Kecamatan Rowosari, Kabupaten Kendal.

Hasil belajar siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan dan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan referensi untuk meningkatkan mutu pembelajaran selanjutnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu pertimbangan dalam membuat kebijakan mengenai upaya meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran matematika dengan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran.

Proses dalam pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Dalam melakukan kegiatan belajar dimulai dengan adanya dorongan, semangat, dan upaya yang timbul dalam diri seseorang. Menurut Gagne (dalam Suprijono, 2012: 2) belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.

Menurut Darsono (2000: 30) ada beberapa ciri belajar yang dikemukakan adalah sebagai berikut: 1) Belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan; 2) Belajar merupakan pengalaman sendiri, tidak dapat diwakilkan pada orang lain. Jadi bersifat individual; 3) Belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan; 4) Belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar.

a. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar

Keberhasilan proses belajar di pengaruhi oleh berbagai faktor. Slameto (2013: 54–72) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang

*Keefektifan Model Everyone*

mempengaruhi belajar ada dua golongan yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

#### 1. Faktor Intern

Faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor tersebut meliputi: a) faktor jasmaniah antara lain faktor kesehatan dan cacat tubuh, b) faktor psikologis antara lain inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan, dan c) faktor kelelahan, kelelahan jasmaniah dan kelelahan rohaniah.

#### 2. Faktor ekstern

Faktor yang ada di luar individu, yang tergolong dalam faktor ekstern yaitu: a) faktor keluarga, antara lain yaitu cara orang tuamendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakangkebudayaan; b) faktor sekolah, antara lain yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah; c) faktor masyarakat, antara lain yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, masa media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Mulyono (dalam Widiarti, 2013: 379) mengatakan bahwa “seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, dewasa ini matematika sebagai salah satu ilmu dasar dan telah berkembang sangat pesat, baik materi-materi maupun kegunaannya”. Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan pembelajaran matematika sekolah dasar adalah matematika yang diajarkan di Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, sehingga dalam hal ini matematika SD adalah matematika yang diajarkan di SMP sedang matematika SMA adalah matematika yang diajarkan di SMA.

Freudhetal (1973) menyatakan pada umumnya guru mengajarkan matematika dengan menerangkan konsep dan operasi matematika, memberi contoh mengerjakan soal, serta meminta siswa untuk mengerjakan soal yang sejenis dengan soal yang sudah diterangkan guru. Model ini menekankan pada Mukholifah

menghafal konsep dan prosedur matematika guna menyelesaikan soal. Model pembelajaran ini disebut mekanistik (Sundayana, 2014: 24).

Pelajaran matematika sebagai objek abstrak tentu saja sangat sulit untuk dapat dipahami oleh peserta didik di SD yang belum mampuberpikir formal, sebab orientasinya masih terkait dengan benda-benda konkret. Ini tidak berarti bahwa matematika tidak mungkin tidak diajarkan di jenjang pendidikan dasar, bahkan pada hakikatnya matematika lebih baik diajarkan pada usia dini. Mengingat pentingnya matematika untuk siswa di SD, perlu dicari suatu cara mengelola proses pembelajaran di SD sehingga matematika dapat dicerna oleh mereka.

Adapun tujuan matematika sesuai kurikulum 2006 untuk SD/MI yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

Matematika di SD bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan kosep atau algoritma, secara lues, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah; 2) Menggunakan pola penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskangagasan dan pernyataan matematika; 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan, solusi yang diperoleh; 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends, model pembelajaran *Keefektifan Model Everyone*

mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan, pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Suprijono, 2017:65).

Model *Everyone is Teacher Here* merupakan strategi untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual. Strategi ini memberi kesempatan kepada setiap peserta didik untuk berperan sebagai guru bagi kawan kawannya". Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa model *Everyone Is Teacher Here* dapat membangun partisipasi seluruh siswa untuk ikut serta dalam pembelajaran dan menjadikan siswa sebagai guru bagi teman-teman sebayanya (Pratama dan Muslim, 2013: 862).

Menurut Pratama dan Muslim (2013: 863) kelebihan dan kekurangan model *Everyone is Teacher Here* adalah

- 1) Siswa diajak untuk dapat menerangkan kepada siswa lain.
- 2) Dapat mengeluarkan ide-ide yang ada dipikirkannya sehingga dapat memahami materi.
- 3) Melatih siswa untuk meningkatkan kemampuan saling bertukar pendapat secara obyektif, rasional guna menemukan suatu kebenaran.
- 4) Mendorong tumbuhnya keberanian mengutarakan pendapat siswa secara terbuka.
- 5) Memperluas wawasan siswa melalui kegiatan saling bertukar informasi, pendapat, dan pengalaman antar mereka.

Sedangkan kekurangan model *Everyone is Teacher Here* adalah

- 1) Proses tanya jawab yang berlangsung terus menerus akan menyimpang dari pokok bahasan yang dipelajari.

Mukholifah

- 2) Adanya pendapat yang sama sehingga hanya sebagian saja yang tampil.
- 3) Guru tidak mengetahui secara pasti apakah siswa yang tidak mengajukan pertanyaan ataupun menjawab telah memahami dan menguasai materi yang telah diberikan.

Dapat disimpulkan bahwa setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Untuk mengatasi kekurangan dalam penggunaan model *Everyone is Teacher Here* ini peneliti pada awal pembelajaran menjelaskan materi yang akan dipelajari serta mengkondisikan kelas agar dalam proses pembelajaran berlangsung siswa tetap terfokus pada materi yang disampaikan. Dalam penelitian ini sebagai sarana dalam meminimalisir kekurangan dari penggunaan model *Everyone is Teacher Here* pada pembelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 01 Rowosari.

#### a. Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi berkaitan dengan pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana seharusnya guru melihat dan memperlakukan siswa, termasuk bagaimana seharusnya guru memberikan respon terhadap siswa. Prinsip ini memberi petunjuk bagaimana seharusnya guru menggunakan aturan permainan yang berlaku pada setiap model pembelajaran.

Suprijono (2017: 129) menyatakan aturan dalam model *Everyone Is Teacher Here* adalah:

- 1) Guru menjelaskan materi terlebih dahulu.
- 2) Guru membagikan secarik kertas kepada seluruh peserta didik.
- 3) Guru meminta peserta didik untuk menulis pertanyaan mengenai materi yang telah dijelaskan.
- 4) Guru mengumpulkan dan mengacak kertas tersebut kemudian membagikan kepada peserta didik.
- 5) Guru memastikan bahwa tidak ada peserta didik yang menerima soal/pertanyaan yang ditulis sendiri.

*Keefektifan Model Everyone*

- 6) Guru meminta siswa memikirkan jawabannya dan meminta kepada peserta didik untuk membaca pertanyaan dan menjawabnya.

Suprijono (2016:5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan ketrampilan, sementara menurut Bloom dalam Suprijono (2016:6) mengemukakan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan menurut Gagne hasil belajar berupa informasi verbal, ketrampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap.

Menurut Susanto (2013: 53-54) pembelajaran efektif merupakan tolak ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya. Sebab dalam pembelajaran aktivitas yang menonjol ada pada peserta didik. Dari segi hasil pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif, tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Susanto (2013: 54-55) untuk dapat mewujudkan suatu pembelajaran yang efektif, maka perlu diperhatikan beberapa aspek diantaranya:

1. Guru harus membuat persiapan mengajar yang sistematis.
2. Proses belajar mengajar (pembelajaran) harus berkualitas tinggi yang ditunjukkan dengan adanya penyampaian materi oleh guru secara sistematis, dan menggunakan berbagai variasi didalam penyampaian, baik itu media, metode, maupun gerak.
3. Waktu selama proses belajar mengajar berlangsung digunakan secara efektif.
4. Motivasi mengajarnya guru dan motivasi belajar siswa cukup tinggi.
5. Hubungan interaksi antara guru dan siswa dalam kelas bagus sehingga setiap terjadi kesulitan belajar dapat segera diatasi

Mukholifah

Demikian rupa kelima aspek itu apabila dapat terlaksana dengan baik, maka akan terwujud sebuah pembelajaran yang efektif. Jadi, pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang dilakukan secara menyenangkan, menarik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Keefektifan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu:

1. 80% siswa SDN 01 Rowosari dapat mencapai ketuntasan hasil belajar matematika pecahan dengan nilai  $\geq 70$ .
2. Terdapat perbedaan hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa dengan pembelajaran model *everyone is teacher here* materi pecahan.

## METODE

Variabel dalam penelitian merupakan hal yang diteliti dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu.

### 1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono, 2016: 61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model *Everyone Is Teacher Here*.

### 2. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016: 61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa materi pecahan kelas IV SD N 01 Rowosari.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen yang termasuk dalam metode penelitian kuantitatif. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali (Sugiyono, 2016:107).

*Keefektifan Model Everyone*

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 01 Rowosari, Kecamatan Rowosari, Kabupaten Kendal, Kelas IV. Alasan penelitian ini dilakukan di SD Negeri 01 Rowosari karena hasil belajar siswa masih belum maksimal, dan belum adanya penerapan model pembelajaran pada proses pembelajaran di kelas.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen yang termasuk dalam metode penelitian kuantitatif. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali (Sugiyono, 2016:107).

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu

a. **Teknik Nontes**, berupa hasil observasi tidak terstruktur dan data hasil dokumentasi (presensi, daftar nilai, RPP, foto penelitian) digunakan untuk melengkapi data penelitian.

b. **Teknik Tes**, berupa lembar evaluasi siswa (soal uji coba, *pretest*, *posttest*, dan lembar diskusi) yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Pada instrumen soal uji coba, dilakukan pengujian sebagai berikut.

#### 1. Uji Validitas

Valid disebut dengan istilah “sahih”, sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Sebuah tes dikatakan memiliki validitas jika hasilnya sesuai dengan kriterium, dalam arti memiliki kesejajaran antara hasil tes tersebut dengan kriterium.

#### 2. Uji Reabilitas

Realibilitas dalam persyaratan tes berhubungan dengan masalah kepercayaan. Sebuah tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi apabila memberikan hasil yang tetap. Reabilitas tes berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes.

#### 3. Daya Pembeda Soal

Mukholifah

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah).

#### 4. Tingkat Kesukaran Butir Soal

Soal yang baik merupakan soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang anak dalam mempertinggi usaha untuk memecahkannya.

Dalam suatu penelitian analisis data merupakan bagian yang sangat penting. Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis dari penelitian, dan dari hasil tersebut kemudian ditarik suatu kesimpulan.

##### a. Analisis Data Awal (Uji Normalitas Awal)

Menghitung uji normalitas bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Data yang berdistribusi normal siap dilanjutkan dengan perlakuan sampel. Dalam penelitian ini digunakan uji kenormalan yaitu uji *liliefors* (Sudjana, 2005: 466).

##### b. Analisis Data Akhir (Uji Normalitas Akhir)

Setelah sampel diberi perlakuan, langkah selanjutnya diberikan soal tes sebagai data akhir. Hasil ini akan diperoleh data yang digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian.

##### c. Uji Hipotesis (Uji t)

Penganalisisan data hasil eksperimen yang menggunakan *pre-test* dan *post-test one group design*.

##### d. Uji Ketuntasan Hasil Belajar

Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa SD N 01 Rowosari setelah diberi perlakuan menggunakan model *Everyone Is Teacher Here* peneliti menggunakan uji ketuntasan hasil belajar.

*Keefektifan Model Everyone*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dengan menggunakan model *Everyone Is Teacher Here* bertujuan untuk mengetahui keefektifan model tersebut terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi pecahan siswa kelas IV SD Negeri 01 Rowosari Kecamatan Rowosari Kabupaten Kendal. Sebelum dilakukan penelitian terlebih dahulu menentukan instrumen penelitian.

Untuk menentukan instrumen penelitian maka perlu dilakukan uji coba instrumen untuk soal pre-tes dan soal post-tes. Uji coba instrument dalam penelitian ini berjumlah 40 butir soal pilihan ganda dengan 4 pilihan. Setelah dilakukan uji coba instrumen kemudian hasil uji coba instrument tersebut diuji dengan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Berdasarkan perhitungan diketahui 30 soal yang dinyatakan valid, sehingga soal yang digunakan *pretest* dan *posttest* adalah 30 soal yang sudah mewakili masing-masing indikator.

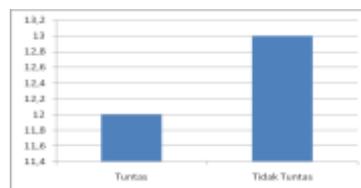
Pada awal pembelajaran kelas yang dijadikan penelitian tersebut diberikan pre-tes untuk mengetahui hasil awal sebelum diberi perlakuan. Hasil *pre-tes* bisa dilihat pada pada Tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 4.1  
Nilai *Pre-Test* kelas IV SD Negeri 01 Rowosari

Pre-Test			
Jumlah Siswa	Rata-rata	Kriteria	
		Tuntas	Tidak Tuntas
25	67,46	12	13

Berdasarkan Tabel 4.1 hasil *Pre-test* kelas IV SD Negeri 01Rowosari diketahui nilai rata-ratanya sebesar 67,46. Dari 25 siswa hanya terdapat 12 siswa yang tuntas, sedangkan 13 Mukholifah

siswa tidak tuntas. Ketuntasan hasil belajar pre-test jika disajikan ke dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut:



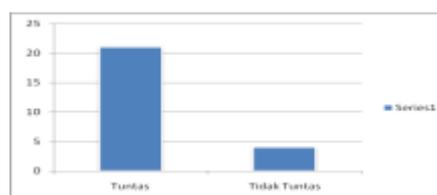
Gambar 4.1. Diagram Ketuntasan Nilai *Pretest* Matematika

Setelah melakukan penelitian, peneliti mengambil data akhir dari kelas IV melalui *posttest* dengan  $KKM \geq 70$ . Adapun hasil *posttest* dari kelas IV disajikan dalam Tabel dan diagram sebagai berikut:

Tabel 4.2  
Nilai *Posttest* kelas IV SD Negeri 01 Rowosari

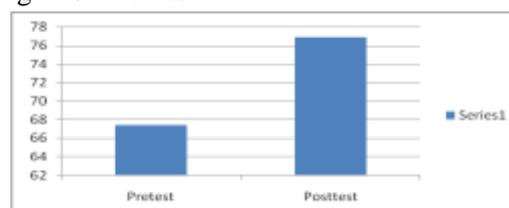
Post-Test			
Jumlah Siswa	Rata-rata	Kriteria	
		Tuntas	Tidak Tuntas
25	76,904	21	4

Berdasarkan Tabel 4.2 hasil *posttest* dapat diketahui bahwa nilai rata-rata sebesar 76,904. Sedangkan siswa yang mencapai nilai tuntas ada 21 siswa atau 84% dan siswa yang tidak tuntas ada 4 siswa atau 16%. Ketuntasan hasil belajar *posttest* jika disajikan ke dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut:



Gambar 4.2 Diagram Ketuntasan Nilai *Posttest*

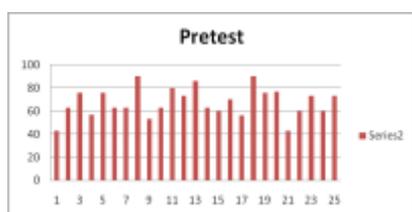
Berikut diagram selisih nilai rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SD Negeri 01 Rowosari.



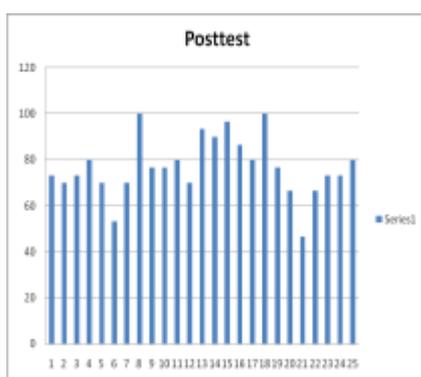
*Keefektifan Model Everyone*

Gambar 4.3 Diagram Batang Selisih Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

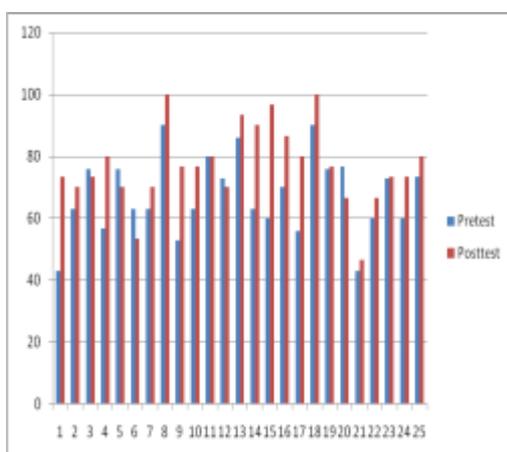
Berdasarkan hasil penelitian data *pretest* dan *posttest* ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar *pretest* sebesar 67,46 sedangkan pada *posttest* sebesar 76,904. Dengan demikian terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 9,444 pada siswa dengan menggunakan model *Everyone Is Teacher Here* terhadap hasil belajar siswa materi pecahan. Hasil penelitian menunjukkan terjadi perbedaan hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang dapat dilihat pada diagram sebagai berikut :



Gambar 4.4 Diagram Distribusi Nilai *Pre-test*



Gambar 4.5 Diagram Distribusi Nilai *Posttest*



Gambar 4.6 Diagram Distribusi Nilai *Pretest* dan Nilai *Posttest*

Mukholifah

Rumus yang digunakan yaitu.

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

(Arikunto, 2006: 306-307)

Setelah melakukan test dari soal instrument penelitian perhitungannya dapat dilihat pada lampiran, diperoleh  $Md = 9,444$  dan  $\sum X^2 d = 5520,993$  dan  $N(N-1) = 600$ . Sehingga diperoleh  $t_{tabel} = 2,060$  dan  $t_{hitung} = 3,113$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,113 > 2,060$  maka  $H_0$  ditolak.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan model *everyone is teacher here* terhadap hasil belajar siswa materi pecahan kelas IV SDN 01 Rowosari Kabupaten Kendal. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai *pretest* dan nilai *posttest* materi matematika tentang pecahan di kelas IV.

Berkaitan dengan hal tersebut, dapat diperoleh nilai rata-rata *pretest* 67,46. Selain itu dapat juga dilihat dari nilai rata-rata *posttest* 76,904. Selanjutnya dilihat dari ketuntasan nilai *pretest* terdapat 13 siswa yang tidak tuntas, sedangkan pada ketuntasan nilai *posttest* terdapat 4 siswa yang tidak tuntas. Sedangkan berdasarkan uji t dalam penelitian ini diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $t_{hitung} = 3,113 > t_{tabel} = 2,060$ . Hal ini berarti hipotesis yang diajukan diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan model *everyone is teacher here* terhadap hasil belajar siswa materi pecahan kelas IV SDN 01 Rowosari Kabupaten Kendal.

Berdasarkan simpulan diatas, maka dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam *Keefektifan Model Everyone*

proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik.

2. Penggunaan model *Everyone Is Teacher Here* diperlukan keterampilan untuk mengefektifkan waktu agar dalam pelaksanaan pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan waktu yang telah direncanakan.
3. Pembelajaran dengan menggunakan model *Everyone Is Teacher Here* dapat mengaktifkan siswa untuk semangat belajar khususnya pada pelajaran matematika.

## DAFTAR RUJUKAN

- Darsono, Max, dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Mulyono, Hadi. 2014. "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone Is Teacher Here* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS materi penjajahan belanda. *Jurnal pendidikan dasar*". *Jurnal pendidikan dasar*. <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id>. (2): 7-12.
- Pratama, Ardiansyah Surya dan Muslim Supari. 2013. "Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Everyone Is A Teacher Here* terhadap hasil belajar siswa pada standar kompetensi menafsirkan gambar teknik listrik di smk negeri 2 surabaya". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. (2): 861 -868.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sundayana, Rostina. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno, Paul. 2012. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Jakarta: Kanisius.
- Suprijono, Agus. 2017. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Widiarti. 2013. *Pengelolaan Pembelajaran Matematika Kelas 6 di SD 4 Purwodadi*. Surakarta : Jurnal Pasca UNS. Vol. No. 33: 377-388.