

SUSUNAN REDAKSI

PENANGGUNG JAWAB

Kasnadi, S.Pd, M.Si

PIMPINAN REDAKSI

Wijanarko, S.Pd, M.Si

REDAKSI ENGINEERING

Ing Muhammad, ST., MM

Nugroho Budiari, ST

Ady Supriantoro, ST

REDAKSI PENDIDIKAN

Dody Rahayu Prasetyo, S.Pd, M.Pd

Muhammad Nuri, S.Pd

Ikhsan Eka Yuniar, S.Pd

MITRA BESTARI

Dr. Cuk Supriyadi Ali Nandar, ST, M.Eng (BPPT Jakarta)

Dr. Agus Bejo, ST, M.Eng (Universitas Gajah Mada Yogyakarta)

Mukhammad Shokheh, S.Sos, MA (Universitas Negeri Semarang)

Sakdun, S.Pd, M.Pd (Dinas Pendidikan Kab. Pati)

SEKRETARIAT

Meity Dian Eko Prahayuningsih, SHI

Email : redaksi.engineeringedu@gmail.com

Nomer ISSN Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia

(LIPI) : 2407-4187



LEMBAGA ILMU PENGETAHUAN INDONESIA
(INDONESIAN INSTITUTE OF SCIENCES)
PUSAT DOKUMENTASI DAN INFORMASI ILMIAH

Jl. Jenderal Gatot Subroto No. 10 Jakarta 12710, P.O. Box 4298 Jakarta 12042
Telp. (021) 5733465, 5251063, 5207386-87, Fax. (021) 5733467, 5210231
Website <http://www.pdii.lipi.go.id>, E-mail sek.pdii@mail.lipi.go.id

No. : 0005.293/JI.3.2/SK.ISSN/2014.11
Hal. : International Standard Serial Number

Jakarta, 28 November 2014

Kepada Yth.
Penanggung Jawab/Pemimpin Redaksi
Penerbitan "ENGINEERING EDU : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DAN ILMU TEKNIK"
Surat-e: redaksi.engineeringedu@gmail.com

PUSAT DOKUMENTASI DAN INFORMASI ILMIAH
LEMBAGA ILMU PENGETAHUAN INDONESIA
sebagai

PUSAT NASIONAL ISSN (*INTERNATIONAL STANDARD SERIAL NUMBER*) untuk Indonesia yang berpusat di Paris.
Dengan ini memberikan ISSN (*International Standard Serial Number*) kepada terbitan berkala di bawah ini :

Judul : ENGINEERING EDU : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DAN ILMU TEKNIK
ISSN : 2407-4187
Penerbit : CV. Kireinara bekerjasama dengan Lembaga Pendidikan dan Pengembangan Profesi Indonesia (LP3I)
Mulai Edisi : Vol. 1, No. 1, Januari 2015.

Sebagai syarat setelah memperoleh ISSN, penerbit diwajibkan untuk:

1. Mencantumkan ISSN di pojok kanan atas pada halaman kulit muka, halaman judul, dan halaman daftar isi terbitan tersebut di atas dengan diawali tulisan ISSN.
2. Mencantumkan barcode ISSN di pojok kanan bawah pada halaman kulit belakang terbitan ilmiah, sedangkan untuk terbitan hiburan/populer di pojok kiri bawah pada halaman kulit muka.
3. Mengirimkan terbitannya minimal 2 (dua) eksemplar setiap kali terbit ke PDII-LIPI untuk di dokumentasikan, agar dapat dikelola dan diakses melalui *Indonesian Scientific Journal Database* (ISJD), khususnya untuk terbitan ilmiah.
4. Untuk terbitan ilmiah *online*, mengirimkan berkas digital atau *softcopy* dalam format PDF dalam CD maupun terbitan dalam bentuk cetak.
5. Apabila judul terbitan diganti, harus segera melaporkan ke PDII-LIPI untuk mendapatkan ISSN baru.
6. Nomor ISSN untuk terbitan tercetak tidak dapat digunakan untuk terbitan online, demikian pula sebaliknya. Kedua media terbitan tersebut harus didaftarkan nomor ISSN nya secara terpisah.
7. Nomor ISSN mulai berlaku sejak tanggal, bulan, dan tahun diberikannya nomor tersebut dan tidak berlaku mundur. Penerbit atau pengelola terbitan berkala tidak berhak mencantumkan nomor ISSN yang dimaksud pada terbitan terdahulu.



PENGANTAR REDAKSI

Bulan Oktober merupakan bulan yang penuh dengan semangat kebangsaan dan nasionalisme. Sejak awal bulan sudah memperlihatkan semangat kebangsaan dengan “Hari Kesaktian Pancasila”, 1 Oktober. Dilanjutkan dengan “Hari Lahir TNI”, 5 Oktober dan yang terakhir, yang tidak kalah pentingnya dalam sejarah adalah “Hari Sumpah Pemuda”, 28 Oktober. Para pendahulu telah menunjukkan semangat kebangsaan dan nasionalisme mereka. Mereka telah menunjukkan kesetiiaannya pada Ibu Pertiwi. Sekarang, adalah giliran kita, sebagai pemegang tingkat estafet untuk melanjutkan dan mengukir sejarah baru. Seperti para pendahulu yang telah mengukir sejarah dengan tinta emas yang tidak pernah bisa terhapus.

Jurnal Enginnering Edu, sebagai jurnal ilmiah di bidang pendidikan dan ilmu teknik, merupakan upaya dari beberapa anak muda yang ingin berkarya dan menorehkan karya-nya dalam sebuah “bacaan” yang diharapkan bisa terus dinikmati. Tentu saja dinikmati sebagai bacaan yang menginspirasi bagi perkembangan ilmu pengatehuan dan teknologi. Seluruh tim yang tergabung dalam Jurnal Engineering Edu, mempunyai semangat yang sama untuk mengemban tongkat estafet, memajukan negeri ini.

Jurnal Engineering Edu Volume 3, No.4, Oktober 2017, menampilkan beberapa artikel yang telah lolos seleksi yang dilakukan oleh Tim Redaksi. Artikel yang berhasil dimuat dalam edisi kali ini adalah sebagai berikut : *Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Tari Pola Lantai Menggunakan Model Pembelajaran Tutor Sebaya Kelas VII G SMP Negeri 1 Sayung Demak Semester Genap Tahun Pelajaran 2016-2017, Pengaruh Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan Menggunakan Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Pemeliharaan Kopling pada Siswa Kelas XI TKR 1 SMK Negeri 1 Bonjol, Peningkatan Integritas Siswa melalui Gerakan Pagi Menginspirasi (Garasi) di Tapal Batas Timur SMA Negeri Probur, Penerapan Model Pembelajaran Artikulasi Berbantuan Media Flannelgraph untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Pelajaran Biologi di Kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Tarab dan Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Guling Belakang Senam Lantai dengan Menggunakan Media Bidang Miring pada Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 1 Sayung Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016.*

Artikel –artikel tersebut berasal dari berbagai daerah di Indonsesia. Hal ini sangat sesuai dengan semangat “Hari Sumpah Pemuda” yang sudah tidak lagi mengangkat semangat kedaerahan tetapi mengangkat semangat nasional. Selamat menikmati.

Salam Redaksi

DAFTAR ISI

Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Tari Pola Lantai Menggunakan Model Pembelajaran Tutor Sebaya Kelas VII G SMP Negeri 1 Sayung Demak Semester Genap Tahun Pelajaran 2016-20171-9

Artikel Khusus : “Ilmuwan yang Lahir dan Meninggal di Bulan Oktober”10

Pengaruh Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan Menggunakan Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Pemeliharaan Kopling pada Siswa Kelas XI TKR 1 SMK Negeri 1 Bonjol.....11-20

Peningkatan Integritas Siswa melalui Gerakan Pagi Menginspirasi (Garasi) di Tapal Batas Timur SMA Negeri Probur.....21-27

Artikel Khusus : “11 Penemuan Paling Penting di Bidang Teknologi Selama Dekade Terakhir”28

Penerapan Model Pembelajaran Artikulasi Berbantuan Media Flannelgraph untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Pelajaran Biologi di Kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Tarab.....29-35

Artikel Khusus : “11 Penemuan Paling Penting di Bidang Teknologi Selama Dekade Terakhir”36

Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Guling Belakang Senam Lantai dengan Menggunakan Media Bidang Miring pada Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 1 Sayung Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016.....37-43

Artikel Khusus : “11 Penemuan Paling Penting di Bidang Teknologi Selama Dekade Terakhir”44-45

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GERAK TARI POLA LANTAI
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TUTOR SEBAYA
KELAS VII G SMP NEGERI 1 SAYUNG DEMAK SEMESTER GENAP
TAHUN PELAJARAN 2016-2017**

Dyah Purwani Setianingsih, M.Pd

Guru Seni Budaya SMPNegeri 1 Sayung, Demak, Jawa Tengah

ABSTRAK

Pelaksanaan pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Sayung khususnya di kelas VII G mengalami beberapa masalah dimana pada proses belajar mengajar seni budaya materi gerak tari pola lantai guru dalam menerangkan dan mempraktikkan gerak tari pola lantai terlalu cepat sehingga siswa sulit untuk mengikutinya, disamping itu adanya jarak antara guru dan siswa sehingga siswa tidak berani bertanya dengan apa yang siswa kurang pahami, dan siswa kurang berani menyampaikan kesulitan-kesulitan dalam proses belajar mengajar, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menurun. Problematika pembelajaran seni tari tersebut telah menarik guru seni tari untuk meningkatkan hasil belajar, oleh karena itu guru akan menggunakan model pembelajaran tutor sebaya, karena dengan model pembelajaran tutor sebaya diharapkan masalah-masalah yang siswa hadapi dan guru dapat teratasi. Ketika menerangkan dan mempraktikkan gerak tari pola lantai terlalu cepat, dengan model pembelajar tutor sebaya ini siswa yang kurang mampu dapat belajar kepada temannya yang sudah mempunyai kemampuan lebih dan sudah dibekali oleh guru; masalah adanya jarak atau kurang terbukannya siswa terhadap guru karena takut bertanya dan kurang terungkap kesulitan yang dihadapinya, dengan model pembelajaran tutor sebaya ini siswa akan lebih terbuka dan dengan leluasa belajar karena yang mengajari merupakan teman sekelasnya sendiri; dan masalah banyaknya jumlah siswa dalam satu kelas yang menyebabkan keterangan guru kurang maksimal, dengan model pembelajaran tutor sebaya ini, siswa dalam satu kelas akan dipecah menjadi kelompok-kelompok kecil sehingga dalam proses pembelajaran akan mudah diawasi dan dikendalikan dengan baik. Dengan teratasinya masalah-masalah tersebut tentunya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: gerak tari pola lantai, hasil belajar, model pembelajaran tutor sebaya

PENDAHULUAN

Seni tari merupakan suatu seni yang mengekspresikan jiwa manusia yang diubah oleh imajinasi dan diberi bentuk melalui media gerak sehingga menjadi bentuk gerak yang simbolis dan sebagai ungkapan si pencipta (Soedarsono, 1978: 2). Secara tidak langsung Soedarsono memberikan penekanan bahwa tari adalah ekspresi jiwa menjadi sesuatu yang dilahirkan melalui media ungkap yang disamakan.

Masuknya seni tari dalam materi seni budaya pada pembelajaran di sekolah merupakan usaha pemerintah dalam melestarikan seni tari dengan melibatkan lembaga pendidikan, karena pendidikan merupakan faktor penting dalam mewujudkan pembangunan manusia Indonesia seutuhnya. Pendidikan juga merupakan sarana dan wahana yang paling vital dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Hal itu sejalan dengan pendapat yang mengatakan bahwa pendidikan adalah proses perubahan sikap dan

tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakannya melalui upaya jenjang pendidikan dan pelatihan (Depdiknas, 2002: 263). Hal ini karena Indonesia merupakan Negara yang kaya raya dengan seni dan budaya, diantaranya seni tari. Di seluruh wilayah bangsa Indonesia ini memiliki seni tari yang berbeda-beda dengan nama, corak, karakter tari yang beragam, hal inilah masyarakat Indonesia mempunyai kepedulian terhadap perkembangan seni tari. Kekayaan seni tari di Negara Indonesia ini menyentuh lembaga eksekutif pemerintahan Indonesia untuk selalu menjaga kelestarian seni tari di Indonesia, diantara usaha pemerintah dalam melestarikan seni tari tersebut pemerintah telah memasukkan mata pelajaran seni tari atau saat ini disebut dengan seni budaya di lembaga pendidikan formal di Indonesia baik tingkat SD, SMP, SMA bahkan sampai ditingkat perguruan tinggi.

Salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran seni tari di kelas VII SMP yaitu seni tari pola lantai, wujud materi seni tari pola lantai ini tertuang dalam Kompetensi Dasar (KD) 3.1 yang menyatakan memahami gerak tari sesuai dengan level dan pola lantai, dan KD 4.3 yang berbunyi memeragakan gerak tari sesuai dengan level dan pola lantai. Sedangkan indikator pembelajaran gerak tari pola lantai untuk SMP kelas VII yaitu 3.1.3 yang berupa menjelaskan gerak tari berdasarkan tenaga, ruang dan waktu sesuai pola lantai, dan 4.1.4 yang berupa memeragakan gerak tari berdasarkan tenaga, ruang dan waktu sesuai pola lantai.

Fenomena pembelajaran seni tari di sekolahan tidak selalu berjalan dengan baik, kendala dan hambatan sering terjadi dalam proses pembelajaran di kelas. Di antara masalah yang sering muncul dalam pembelajaran seni tari yaitu kurang minatnya siswa pada pembelajaran seni tari, metode dan model pembelajaran yang digunakan guru monoton kurang adanya inovasi baik pada model, strategi maupun metode pembelajaran, hal tersebut dapat mengakibatkan hasil belajar siswa pada materi seni budaya menurun.

Permasalahan-permasalahan pelaksanaan pembelajaran sebagaimana di atas, juga terjadi di SMP Negeri 1 Sayung khususnya di kelas VII G dimana pada proses belajar mengajar seni budaya materi gerak tari pola lantai guru dalam menerangkan dan mempraktikkan gerak tari pola lantai terlalu cepat sehingga siswa sulit untuk mengikutinya, disamping itu adanya jarak antara guru dan siswa sehingga siswa tidak berani bertanya dengan apa yang siswa kurang pahami, dan siswa kurang berani menyampaikan kesulitan-kesulitan dan pembelajaran gerak tari pola lantai, dan masalah selanjutnya dalam satu kelas terdiri dari 36 siswa, sehingga terlalu sulit seorang guru untuk dapat memahami keseluruhan siswa. Dengan masalah-masalah yang muncul pada proses belajar mengajar seni budaya materi gerak tari pola lantai menjadikan banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM (71). Hal ini tampak pada hasil ulangan atau nilai pengetahuan seni budaya pada materi dasar tari pola lantai dimana dari 36 siswa hanya ada 14 (38,89%) siswa yang mendapatkan nilai ≥ 71 (KKM), sedangkan yang lainnya yaitu 22 (61,11%) siswa mendapatkan nilai di bawah KKM, sedangkan nilai kinerja siswa hanya ada 15 (41,67%) siswa yang mencapai KKM, sedangkan yang lainnya 21 (58,33%) siswa masih mendapatkan nilai dibawah KKM. Nilai sikap selama proses pembelajaran

seni budaya pada materi gerak tari pola lantai yaitu yang mendapatkan nilai sikap "A" ada 11 (30,56%) siswa, yang mendapatkan nilai sikap "B" ada 13 (36,11%) siswa dan yang mendapatkan nilai "C" ada 12 (33,33%) siswa.

Menurunnya hasil belajar siswa kelas VII G SMP Negeri 1 Sayung di atas menggelitik penulis sekaligus sebagai guru Seni Budaya di SMP Negeri 1 Sayung untuk mengadakan perbaikan pembelajaran agar hasil belajar siswa tentang tari pola lantai dapat meningkat dengan baik.

Usaha-usaha penulis dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan berkonsultasi dengan waka kurikulum dan teman sejawat, setelah penulis berkonsultasi, penulis mengambil kesimpulan, penulis harus mengadakan inovasi model pembelajaran. Bentuk dari inovasi pembelajaran penulis, penulis akan menggunakan model pembelajaran tutor sebaya.

Semiawan (1990: 70) menjelaskan bahwa model pembelajaran tutor sebaya adalah bagaimana mengoptimalkan kemampuan siswa yang berprestasi dalam satu kelas untuk mengajarkan atau menularkan kepada teman sebaya mereka yang kurang berprestasi, sehingga siswa yang kurang berprestasi bisa mengatasi ketertinggalannya. Adapun, dasar pemikiran tutor sebaya adalah siswa yang pandai dapat memberikan bantuan kepada siswa yang kurang pandai. Satriyaningsih (2009: 4) menegaskan bahwa yang dimaksud model pembelajaran tutor sebaya adalah siswa yang ditunjuk atau ditugasi membantu temannya yang mengalami kesulitan belajar, mengingat hubungan antarteman pada umumnya lebih dekat dibandingkan dengan hubungan antarguru dan siswa. Bantuan tersebut dapat dilakukan teman-temannya di luar sekolah, mengingat bahwa siswa merupakan elemen pokok dalam pembelajaran yang pada akhirnya dapat berubah tingkah lakunya sesuai dengan yang diharapkan.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "bagaimanakah penerapan Model Pembelajaran Tutor Sebaya dalam meningkatkan hasil belajar tari pola lantai pada siswa kelas VII G SMP Negeri 1 Sayung semester genap tahun pelajaran 2016-2017?".

Landasan Teori Pembelajaran Seni Tari

Pembelajaran seni tari adalah suatu proses belajar melalui ekspresi gerak dan keterampilan

dalam pengungkapannya, beserta daya kreativitas anak oleh pengajar melalui penyampaian metode yang sangat mempengaruhi perkembangan fisik dan jiwa anak dalam bertata krama, tingkah laku, dan kesopanan (Depdiknas, 2004: 5).

Tujuan pelaksanaan mata pelajaran seni tari di sekolah adalah:

- a. Agar peserta didik mempunyai kemampuan memahami konsep dan pentingnya seni budaya,
- b. Peserta didik mampu menampilkan sikap apresiatif terhadap seni budaya,
- c. Peserta didik mampu menampilkan kreativitas melalui seni budaya,
- d. Peserta didik mampu menampilkan peran serta dalam seni budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global (BSNP, 2006: 197).

Yoyok dan Siswandi (2008: 182) menjelaskan bahwa salah satu kegiatan yang dapat dilakukan dalam mengapresiasi sebuah karya seni tari adalah mengidentifikasi karya seni tari tersebut. Melalui kegiatan ini akan diperoleh informasi mengenai nama tarian, ciri-ciri khusus tari yang bersangkutan, pesan atau cerita dalam tari, serta aspek penampilan tari. Sedangkan untuk mengekspresikan karya seni tari dapat dilakukan dengan kegiatan memperagakan sebuah karya seni tari. Untuk bisa memperagakannya dengan baik diperlukan pemahaman tentang tema dan maksud tarian tersebut beserta prosedur dalam melakukannya. Prosedur yang dimaksudkan dalam hal ini seperti ragam gerakan, musik pengiring, kostum dan properti yang digunakan dan pola lantai.

Indikator Penilaian Seni Tari

Instrumen penilaian hasil belajar seni tari yang dikembangkan dalam penelitian ini terdiri atas tiga subinstrumen, yaitu (a) instrumen penilaian hasil belajar koreografi, (b) instrumen penilaian hasil belajar olah tubuh, dan (c) instrumen penilaian hasil belajar tari bentuk (Kusnadi, 2006: 24). Berdasarkan analisis tujuan dan proses pembelajaran, aspek-aspek yang dipilih sebagai dimensi pengukuran adalah: (a) teknik gerak, (b) intensitas gerak, (c) irama, (d) penjiwaan, dan (4) hafalan.

Secara umum maksud dari setiap aspek penilaian ini sebagai berikut. Teknik gerak adalah suatu teknik atau cara melakukan gerakan tari dengan benar dan efisien. Teknik gerak ini bila dijabarkan sangat kompleks oleh karena itu pada instrumen ini tidak dijabarkan secara rinci, dengan asumsi bahwa penilai pada umumnya sudah mengetahui teknik gerak yang benar.

Intensitas gerak adalah kualitas gerakan yang ditimbulkan karena kekuatan, kelenturan, kekuatan, koordinasi, dan keseimbangan dalam melakukan gerakan. Intensitas inilah yang menyebabkan gerakan menjadi tampak dinamis. Irama dan ritme merupakan aspek yang fokusnya pada kemampuan penari dalam menyesuaikan irama dan ritme gerakanya dengan irama dan ritme musik iringan. Hal ini didasarkan pada alasan bahwa gerak dan iringan merupakan elemen pokok tari.

Penjiwaan dan keruangan menunjuk pada kemampuan seorang penari dalam menyesuaikan antara ekspresi gerak dan mimik (ekspresi muka) dengan tema dan karakter tari. Di samping itu, keruangan menunjuk pada suatu kemampuan penari untuk menyesuaikan gerakannya dengan luas-sempit serta situasi ruang pentas.

Hafalan merupakan penguasaan umum penari terhadap keseluruhan repertoar yang dibawakan. Hafalan ini sangat mempengaruhi kualitas penampilan yang lain. Lembar pengamatan instrumen ini di dalamnya terdapat beberapa hal yaitu aspek, deskriptor yang berisi deskripsi kriteria penampilan dari setiap aspek gerak, skala, bobot setiap aspek, dan skor umum. Skala yang dipergunakan antara 1 sampai dengan 4 sebagai tampak pada tabel berikut ini.

Tabel 1.
Lembar Penilaian Gerak Tari Pola Lantai

No	Aspek	Deskripsi	Skala	Bonbot	Skor
1	Teknik Gerak	Gerakan dilakukan dengan cara benar dan efisien	1 – 4	4	
2	Intensitas Gerak	Kekuatan, kecepatan, kelenturan, koordinasi, dan keseimbangan dalam melakukan gerak	1 – 4	4	
3	Irama dan Ritme	Kesesuaian ritme gerak, irama gerak, dan tempo gerak dengan musik iringan	1 – 4	4	
4	Penjiwaan	Kesesuaian antara ekspresi gerak dan mimik dengan karakter tari dan tema	1 – 4	4	
5	Hafalan	Tingkat hafalan tari	1 – 4	4	

Gerak Tari Pola lantai

Gerak tari pola lantai yaitu langkah gerak kaki atau jejak langkah kaki penari untuk membentuk formasi tari di atas panggung atau arena tari. Pola lantai akan terbentuk jika penari melakukan peragaan gerak dengan perpindahan

tempat, dengan demikian akan menjadi garis-garis lantai atau arah gerak yang dilintasi, baik secara sendiri, berpasangan atau kelompok. Pola lantai yang dilakukan penari bisa berbentuk garis lurus, lengkung atau bervariasi, zig-zag atau spiral (Sugiyanto dkk, 2014: 206). Berikut ini adalah contoh-contoh pola lantai:

a) Pola lantai garis lurus

b) Pola lantai garis lengkung

Tari berpasangan atau kelompok melibatkan banyak orang di dalam peragaan gerak sehingga terjadi repons gerak dari masing-masing lawan mainnya, agar dalam pembentukan formasi perubahan langkah geraknya dapat dilihat penonton. Agar terjadi keterpaduan gerak yang saling mengisi dan melengkapi, penari perlu memadukan desain gerak tari seperti dibawah ini.

a) Peragaan gerak dengan bentuk badan penari menghadap ke depan dengan kepala miring sehingga penari tampak dalam postur mengarah kesamping atau tidak berisi (perspektif). Kesan yang dimunculkan adalah tenang, jujur, sederhana juga dangkal. Bentuk seperti ini juga dapat dipergunakan disaat memperagakan gerak sedih, jika dilakukan dengan pembentukan pola lantai berikutnya.

b) Pola lantai garis horizontal kurang menarik jika dilakukan secara terus menerus. Namaun, jika pola tersebut sesaat diganti dengan desain pola lantai yang berbeda, dapat memberikan sentuhan lebih menarik bagi penonton karena akan tampak perspektif baru. Misalnya, dengan mengarahkan anggota badan kebelakang atau samping serong sehingga dapat dilihat panjang, lebar, serta ketebalannya. Kesan yang muncul adalah perasaan mendalam.

c) Untuk memeberikan kesan egosentris atau pasarah, penari dapat menggunakan anggota badan, misalnya tungkai serta lengan yang ditarik ke atas atau kebawah. Pola lantai horizontal dengan desain seperti ini tidak perlu diulang-ulang karena akan terkesan monoton.

d) Peneri menggunakan level medium dan rendah dengan pola lantai variatif yang dilanjutkan dengan penggunaan level tinggi pola lantai garis lurus. Pola lantai garis lurus dengan desain horizontal adalah desain yang menggunakan sebagian besar dari anggota badan mengarah ke garis horizontal. Biasanya menggunakan lengan tangan yang merentang atau kaki yang merebah. Kesan yang muncul adalah tercurah.

e) Dibandingkan penggunaan garis pola lantai horizontal, garis pola diagonal memberikan kesan penuh energy, kuat, namun juga

kebingungan. Desain ini sering menggunakan garis-garis silang dan anggota badan. Garis silang tersebut dilanjutkan menjadi gerak yang berkesinambungan. Penggunaan garis pola lantai yang tidak divariasikan dengan desain murni dapat menimbulkan kesan sama dan monoton.

f) Penggunaan garis pola lanantai diagonal dengan desain statis membuat anggota badan tidak bergerak sama sekali. Kesan yang diberikan teratur sehingga jika dilakukan terus-menerus terkesan monoton. Meskipun begitu, kaki dapat bergerak bebas, maju, melangkah ke samping, atau mundur. Pola ini memiliki kesan sederhana, kokoh dan kuat. Garis lurus ini menggunakan geris lurus pada anggota badan seperti tungkai, kaki, badan dan lengan.

g) Penggunaan pola lantai lengkung dengan desain lengkung dimulai dengan menggunakan garis lengkung dari badan, lengan, kaki, sehingga terkesan halus dan lembut. Kesan yang diberikan penuh dengan kekuatan, akan tetapi kalau sering diperagakan menimbulkan kesan yang lemah. Desain bersudut sering menggunakan gerak tekukan tajam pada sendi tubuh seperti lutut, siku dan pergelangan kaki (Sugiyanto dkk, 2014: 209).

Teknik gerak dasar perpasangan atau kelompok memiliki rangkaian gerak yang sering dipakai penata tari, yaitu:

a) Serempak (*Unison*)

b) Berurutan atau susul menyusul (*Kanon*)

c) Berselang-seling (*Alternate*)

d) Berimbang (*Balance*)

e) Terpecah (*Broken*)

Model Pembelajaran Tutor Sebaya

Tutor Sebaya adalah seorang atau beberapa orang peserta didik yang ditunjuk dan ditugasi untuk membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar. Tutor tersebut diambil dari kelompok yang prestasinya lebih tinggi (Supriyadi, 1999: 35). Sedangkan, penerapan metode Tutor Sebaya pada kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien, apabila seorang guru memperhatikan dan melaksanakan langkah-langkah penyelenggaraan metode Tutor Sebaya berikut:

a. Menentukan yang akan dijadikan sebagai tutor
Dalam menentukan siapa yang akan dijadikan tutor diperlukan pertimbangan-pertimbangan tersendiri. Seorang tutor yang dipilih harus memiliki kriteria-kriteria:

- 1) Memiliki kepandaian lebih unggul daripada siswa lain;
 - 2) Memiliki kecakapan menerima pelajaran yang disampaikan guru;
 - 3) Mempunyai kesadaran untuk membantu teman lain;
 - 4) Mampu menjalin kerjasama dengan sesama siswa;
 - 5) Memiliki motivasi tinggi untuk menjadikan kelompoknya terbaik;
 - 6) Dapat diterima dan disenangi siswa yang mendapat program tutor sebaya sehingga siswa tidak mempunyai rasa takut untuk bertanya;
 - 7) Tidak tinggi hati, kejam, atau keras hati terhadap sesama kawan;
 - 8) Mempunyai daya kreativitas yang cukup untuk memberikan bimbingan (Satriyaningsih, 2009: 22-23).
- b. Menyiapkan Tutor
- Menurut Suparno (2007: 140) ada beberapa cara yang perlu diperhatikan dalam menyiapkan seorang tutor agar tutor dapat bekerja dengan optimal. Cara-cara tersebut yaitu:
- 1) Guru memberikan petunjuk kepada tutor bagaimana mendekati temannya dalam hal memahami materi;
 - 2) Guru menyampaikan pesan kepada tutortutor agar tidak selalu membimbing teman yang sama;
 - 3) Guru membantu agar semua siswa dapat menjadi tutor, sehingga mereka merasa dapat membantu teman belajar;
 - 4) Tutor sebaiknya bekerja dalam kelompok kecil, campuran siswa dalam berbagai kemampuan (*heterogen*) akan lebih baik;
 - 5) Guru memonitor terus kapan tutor maupun siswa lain membutuhkan pertolongan;
 - 6) Guru memonitor tutor sebaya dengan berkunjung dan menanyakan kesulitan yang dihadapi setiap kelompok; dan
 - 7) Tutor tidak mengetes temannya untuk *grade*, karena hal itu harus dilakukan guru.
- c. Membagi Kelompok
- Dalam metode Tutor Sebaya, seorang guru bertindak sebagai pengawas dan pengatur jalannya program. Sebelum mulai terlebih dahulu seorang guru harus membagi peserta menjadi kelompok-kelompok kecil. Banyaknya petugas Tutor Sebaya disesuaikan dengan banyaknya siswa dalam kelas tersebut dan banyaknya siswa dalam tiap-tiap kelompok. Misalnya dalam kelas berjumlah siswa 30 orang dapat dibentuk 6 kelompok dengan 6

tutor memimpin 4 orang teman sebaya dalam tiap kelompok.

Kerangka Berfikir

Penggunaan model pembelajaran tutor sebaya diharapkan masalah-masalah yang dihadapi siswa dan guru dapat teratasi dengan baik. Masalah-masalah tersebut dimana guru ketika menerangkan dan mempraktikkan gerak tari pola lantai terlalu cepat, dengan model pembelajaran tutor sebaya ini siswa yang kurang mampu dapat belajar kepada temannya yang sudah mempunyai kemampuan lebih dan sudah dibekali oleh guru seni budaya, masalah adanya jarak dimana kurang terbukannya siswa terhadap guru karena takut bertanya dan kurang terungkap kesulitan yang dihadapi siswa dengan model pembelajaran tutor sebaya ini siswa akan lebih terbuka dan dengan leluasa belajar karena yang mengajari merupakan teman sekelasnya sendiri, masalah banyaknya jumlah siswa dalam satu kelas sehingga keterangan guru kurang maksimal, dengan model pembelajaran tutor sebaya ini dimana siswa dalam satu kelas akan dipecah menjadi kelompok-kelompok kecil sehingga dalam proses pembelajaran akan mudah diawasi dan dikendalikan dengan baik.

Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan di atas dapat dirumuskan hipotesis yaitu penggunaan model pembelajaran tutor sebaya dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VII G SMP Negeri 1 Sayung Demak pada mata pelajaran seni budaya materi gerak tari pola lantai.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK, yaitu suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi di dalam kelas (Suharsimi Arikunto, 2010: 130). Penelitian merupakan usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII G SMP Negeri 1 Sayung Demak dengan menggunakan model pembelajaran tutor sebaya pada materi tutor sebaya.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri atas dua siklus atau lebih. Di setiap siklusnya terdiri dari empat setiap satu siklus, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Pada tahap perencanaan (*planning*).

Kegiatan guru dalam tahap perencanaan ini meliputi merencanakan pembelajaran (RPP) gerak tari pola lantai dengan menggunakan model pembelajaran tutor sebaya, menyiapkan aturan model pembelajaran tutor sebaya, menyiapkan tugas belajar yang harus dilakukan siswa serta property tari, membuat rubrik penilaian untuk kompetensi pengetahuan, keterampilan atau kinerja dan sikap, dan dokumentasi. Setelah semua perangkat pembelajaran siap, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario RRP yang sudah dibuatnya dan didampingi satu guru yang serumpun sebagai kolaborator untuk mengamati proses pembelajaran. Selanjutnya guru mengadakan observasi hasil belajar siswa serta kegiatan guru, dari hasil observasi peneliti melanjutkan ke tahap refleksi yang fungsinya untuk mengungkap hasil belajar siswa serta proses kegiatan mengajar guru, guna sebagai acuan pada kelanjutan siklus, hasil penilaian akhir siswa diambil dari rata-rata tes yang berupa tes tulis, praktik, dan sikap. Pelaksanaan siklus berikutnya menggunakan tahapan-tahapan yang sama.

Untuk melihat keberhasilan penelitian ini, perlu peneliti melihat melalui pencapaian hasil pembelajaran pada kompetensi pengetahuan dan keterampilan atau kinerja yang sudah dilaksanakan dengan hasil belajar ketuntasan siswa mencapai yaitu $\geq 80\%$, dan nilai rata-rata kelas ≥ 71 serta rata-rata kompetensi sikap mencapai ≥ 3 atau kategori “Baik”.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini meliputi hasil tes dan nontes yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Hasil tes terdiri dari hasil pengamatan kegiatan siswa yang berupa nilai pengetahuan dan nilai keterampilan yang berupa praktik menari dengan materi gerak tari pola lantai sedangkan yang nontes berupa hasil pengamatan kegiatan siswa selama mengikuti pembelajaran seni budaya pada materi gerak tari pola lantai yang berupa hasil belajar nilai sikap pada proses pembelajaran prasiklus, siklus I, dan siklus II. Hasil belajar pengetahuan, keterampilan atau kinerja dan sikap diperoleh merupakan peningkatan hasil belajar dari pra siklus dimana peneliti belum melakukan tindakan sampai pada siklus I dan II yangmana peneliti sudah melakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran tutor sebaya yang dilaksanakan di kelas VII G SMP Negeri 1 Sayung Semester Genap tahun pelajaran 2016/2017.

Analisis Pra Siklus

Hasil obsevasi pra siklus pelaksanaan pemebelajaran seni budaya kelas VII G SMP Negeri 1 Sayung materi gerak tari pola lanatai masih tergolong rendah baik pada kompetensi pengetahuan, keterampilan atau kinerja maupun pada sikap, pada pra siklus ini proses belear mengajar belum menggunakan model pembelajaran tutor sebaya, hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
Hasil Belajar Pra Siklus

Hasil Belajar	Pengetahuan		Keterampilan		Sikap		
	Siswa	%	Siswa	%	Siswa	%	Kategori
Tuntas	14	38,89%	14	41,67%	11	30,56%	A
					13	36,11%	B
Tidak Tuntas	22	61,11%	21	58,33%	12	33,33%	C
Jumlah	36	100%	36	100%	36	100%	
Nilai Rata-rata	63,61		64,03		2,97		

Berdasarkan tabel hasil belajar siswa pra siklus di atas, dapat diketahui bahwa nilai pengetahuan yaitu dari jumlah 36 siswa hanya ada 14 (38,89%) siswa yang mendapatkan nilai ≥ 71 (KKM), sedangkan yang lainnya yaitu 22 (61,11%) siswa mendapatkan nilai di bawah KKM, dengan rata-rata nilai 63,61; sedangkan pada nilai keterampilan diketahui hanya ada 15 (41,67%) siswa yang mencapai KKM, sedangkan yang lainnya 21 (58,33%) siswa masih mendapatkan nilai dibawah KKM, dan nilai rata-ratanya yaitu 64,03; semenata hasil observasi aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran seni budaya dengan materi gerak tari pola lantai atau nilai sikap, dapat diketahui siswa yang mendapatkan nilai sikap “A” ada 11 (30,56%), yang mendapatkan nilai sikap “B” ada 13 (36,11%), yang mendapatkan nilai “C” ada 12 (33,33%) dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai “D”, sedangkan nilai minimum ketuntasan sikap yaitu 3 atau berkategori “B”.

Rendahnya hasil belajar pada pra siklus di atas, perlu adanya perbaikan pembelajaran dan pada kesempatan ini peneliti menggunakan model pembelajaran tutor sebaya dengan harapan penerapan model pemebelajaran tutor sebaya ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Analisis Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ini, peneliti sudah menggunakan model pembelajaran tutor sebaya yang dilaksanakan di kelas VII G SMP Negeri 1 Sayung dan dibantu seorang guru kolaborator yang serumpun dengan seni budaya,

dalam pembelajaran ini diikuti oleh 36 siswa. Penggunaan model pembelajaran tutor sebaya pada siklus I ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa mengikuti pembelajaran gerak tari pola lantai dengan menggunakan model pembelajaran tutor sebaya siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3
Hasil Belajar Siklus I

Hasil Belajar	Pengetahuan		Keterampilan		Sikap		Kategori
	Siswa	%	Siswa	%	Siswa	%	
Tuntas	25	69,44%	28	77,78%	18	50%	A
					16	44,44%	B
Tidak Tuntas	11	30,56%	8	22,22%	2	5,56%	C
Jumlah	36	100%	36	100%	36	100%	
Nilai Rata-rata	71,53		74,31		3,44		

Berdasarkan pada tabel hasil belajar siswa siklus I di atas, dapat diketahui bahwa nilai pengetahuan yaitu dari jumlah 36 siswa sudah ada 25 (69,44%) siswa yang mendapatkan nilai ≥ 71 (KKM), sedangkan yang lainnya yaitu 11 (30,56%) siswa mendapatkan nilai di bawah KKM, dengan rata-rata nilai 71,53; pada nilai keterampilan diketahui sudah ada 28 (77,78%) siswa yang mencapai KKM, sedangkan yang lainnya 8 (22,22%) siswa masih mendapatkan nilai dibawah KKM, dan nilai rata-ratanya yaitu 74,31; sementara hasil observasi aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran seni budaya dengan materi gerak tari pola lantai atau nilai sikap dengan menggunakan model pembelajaran tutor sebaya, dapat diketahui bahwa siswa yang mendapatkan nilai sikap "A" ada 18 (50%), yang mendapatkan nilai sikap "B" ada 16 (44,44%), yang mendapatkan nilai "C" ada 2 (5,56%) dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai "D", nilai minimum ketuntasan sikap yaitu 3 atau berkategori "B".

Peningkatan yang telah dicapai pada siklus I sebagaimana keterangan diatas, apabila dikaitkan dengan target penelitian ini belum memenuhi target pada penelitian ini. Sebagaimana sudah diketahui bahwa pada siklus 1 hasil belajar kompetensi pengetahuan terdapat 25 (69,44%) siswa yang mendapatkan nilai mencapai KKM, sedangkan target prosentase dalam penelitian ini yaitu 80%, jadi untuk prosentase ketuntasan siswa pada nilai pengetahuan belum memenuhi target dan perlu tindak lanjut ke siklus berikutnya. Nilai rata-rata kelas pada kompetensi pengetahuan siklus 1 mencapai 71,53 dan target pencapaian nilai rata-rata pengetahuan penelitian ini yaitu 71, jadi pada

siklus 1 ini untuk nilai rata-rata kelas kompetensi pengetahuan sudah tercapai. Hasil belajar pada kompetensi keterampilan ada 28 (77,78%) siswa yang mendapatkan nilai mencapai KKM, sedangkan target prosentase dalam penelitian ini 80%, jadi untuk prosentase ketuntasan siswa pada nilai keterampilan atau kinerja belum memenuhi target dan perlu tindak lanjut ke siklus berikutnya. Nilai rata-rata kelas pada kompetensi keterampilan atau kinerja siklus 1 mencapai 74,31 dan target pencapaian nilai rata-rata keterampilan penelitian ini 71, jadi pada siklus 1 ini untuk nilai rata-rata kelas pada nilai keterampilan sudah tercapai. Nilai sikap siswa selama mengikuti pembelajaran siklus 1 terdapat 18 (50%) siswa yang mendapatkan kategori "A", ada 16 (44,44%) siswa yang mendapatkan kategori "B", dan hanya ada 2 (5,56%) yang belum mencapai KKM, dengan kata lain ketuntasan nilai sikap siswa secara keseluruhan mencapai 34 (94,44%) dan target prosentase ketuntasan siswa pada penelitian ini 80%, jadi target prosentase ketuntasan pada nilai sikap sudah tercapai pada siklus 1 ini. Rata-rata kelas nilai sikap juga sudah tercapai yaitu 3,44. Masih adanya beberapa kompetensi yang belum tercapai yaitu prosesntasi ketuntasan pengetahuan dan keterampilan di kelas VII G SMP Negeri 1 Sayung siklus 1, maka perlu adanya tindak lanjut pada siklus berikutnya.

Analisis Siklus II

Pembelajaran siklus II merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi siklus I, dimana pada siklus I belum tercapainya target penelitian prosesntasi hasil belajar pada kompetensi pengetahuan dan keterampilan. Untuk meningkatkan hasil belajar pada kompetensi pengetahuan peneliti akan menambahkan modul pembelajaran gerak tari pola lantai kepada para tutor, sehingga tutor dengan mudah dan jelas apa saja yang harus diterangkan atau disampaikan kepada teman-temannya yang kurang memahami materi gerak tari pola lantai. Untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam melakukan praktik gerak tari pola lantai pada siklus II ini peneliti akan menambahkan berbagai macam formasi dengan pola lantai. Peneliti memfasilitasi modul pada tutor dan menambahkan berbagai macam formasi dengan pola lantai ini sekaligus sebagai pembeda pembelajaran pada siklus I dengan siklus II. Hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa mengikuti pembelajaran gerak tari pola lantai dengan menggunakan model pembelajaran tutor sebaya siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4
Hasil Belajar Siklus II

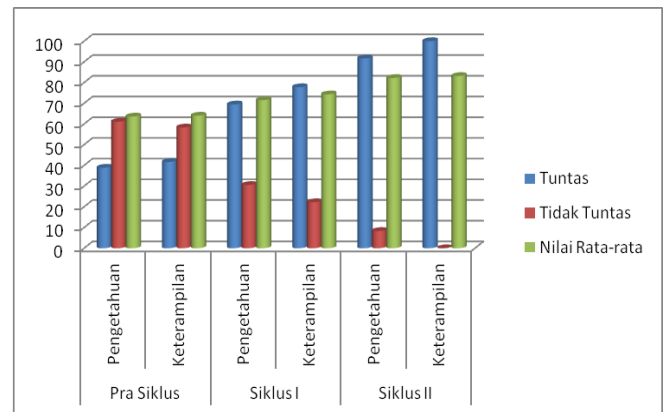
Hasil Belajar	Pengetahuan		Keterampilan		Sikap		Kategori
	Siswa	%	Siswa	%	Siswa	%	
Tuntas	25	69,44%	28	77,78%	18	50%	A
					16	44,44%	
Tidak Tuntas	11	30,56%	8	22,22%	2	5,56%	C
Jumlah	36	100%	36	100%	36	100%	
Nilai Rata-rata	71,53		74,31		3,44		

Berdasarkan pada tabel hasil belajar siswa siklus II di atas, dapat diketahui bahwa nilai pengetahuan yaitu dari jumlah 36 siswa sudah ada 33 (91,67%) siswa yang mendapatkan nilai ≥ 71 (KKM), sedangkan yang lainnya yaitu 3 (8,33%) siswa mendapatkan nilai di bawah KKM, dengan rata-rata nilai 82,22; pada nilai keterampilan diketahui sudah ada 36 (100%) siswa yang mencapai KKM, dan nilai rata-ratanya yaitu 83,19; semenata hasil observasi aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran seni budaya dengan materi gerak tari pola lantai atau nilai sikap dengan menggunakan model pembelajaran tutor sebaya, dapat diketahui bahwa siswa yang mendapatkan nilai sikap “A” ada 26 (72,22%), yang mendapatkan nilai sikap “B” ada 10 (27,78%), dan tidak ada yang mendapatkan nilai “C” dan “D”, nilai minimum ketuntasan sikap yaitu 3 atau berkategori “B”, berarti dapat dikatakan ketuntasan nilai sikap mencapai 100%.

Peningkatan yang telah dicapai pada siklus II sebagaimana keterangan di atas, bila dikaitkan dengan target penelitian ini dapat diketahui bahwa pencapaian hasil belajar pengetahuan sudah ada 33 (91,67%) siswa yang mendapatkan nilai mencapai KKM (≥ 71) dari 36 siswa, dan target prosentase dalam penelitian ini yaitu 80%, dengan kata lain prosentase ketuntasan siswa pada nilai pengetahuan sudah memenuhi target penelitian ini dan tidak perlu tindak lanjut ke siklus berikutnya. Nilai rata-rata kelas pada kompetensi pengetahuan siklus II juga sudah mencapai 82,22 juga sudah memenuhi target penelitian ini yaitu 71. Hasil belajar keterampilan atau kinerja pada siklus II ini sudah mencapai 36 (100%) siswa yang mendapatkan nilai mencapai KKM, dan target prosentase dalam penelitian ini yaitu 80%, jadi untuk prosentase ketuntasan siswa pada nilai keterampilan atau kinerja sudah memenuhi target dan tidak perlu tindak lanjut ke siklus berikutnya. Nilai rata-rata kelas pada kompetensi keterampilan atau kinerja siklus II juga sudah mencapai 83,19 dan sudah memenuhi target pencapaian nilai rata-rata keterampilan penelitian

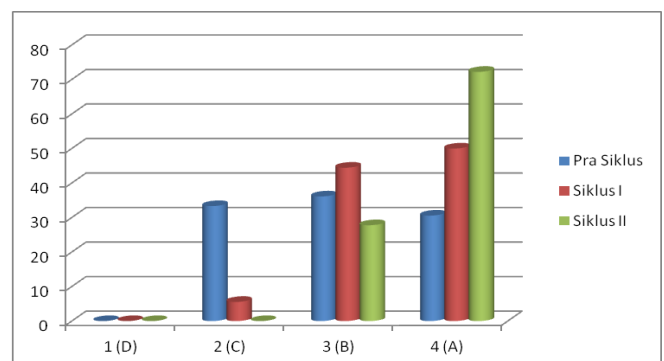
ini yaitu 71. Hasil pengamatan nilai sikap peserta didik selama mengikuti pembelajaran gerak tari pola lantai dengan menggunakan model pembelajaran tutor sebaya di kelas VII G SMP Negeri 1 Sayung pada siklus II terdapat 26 (72,22%) siswa yang mendapatkan kategori “A”, ada 10 (27,78%) siswa yang mendapatkan kategori “B”, dan tidak ada siswa yang mendapatkan dibawah KKM ($\leq 3/B$), dengan kata lain ketuntasan nilai sikap siswa secara keseluruhan mencapai 100%. Rata-rata kelas nilai sikap juga sudah melampaui yaitu 3,44, dari target 3 atau “B”.

Peningkatan hasil belajar pengetahuan dan ketrampilan atau kinerja siswa kelas VII G SMP Negeri 1 Sayung Demak pada meteri gerak tari pola lantai dengan menggunakan model pembelajaran tutor sebaya ini mulai dari pra siklus, siklus I sampai siklus II dapat digambarkan dalam diagram berikut:



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Pengetahuan dan Keterampilan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Peningkatan hasil belajar kompetensi sikap siswa kelas VII G SMP Negeri 1 Sayung Demak pada meteri gerak tari pola lantai dengan menggunakan model pembelajaran tutor sebaya ini mulai dari pra siklus, siklus I sampai siklus II dapat digambarkan dalam diagram berikut:



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Kompetensi Sikap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Dengan terlampauinya target penelitian ini pada hasil belajar pengetahuan, keterampilan atau kinerja dan sikap, melalui proses pembelajaran pra siklus, siklus I hingga siklus II, maka penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil dan peneliti tidak perlu melanjutkan ke siklus berikutnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran tutor sebaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII G SMP Negeri 1 Sayung Demak pada materi gerak tari pola lantai mata pelajaran seni budaya tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini dibuktikan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I hingga siklus II yaitu pada pra siklus diketahui hasil belajar kompetensi pengetahuan dari jumlah siswa 36 hanya ada 14 (38,89%) siswa yang mendapatkan nilai ≥ 71 (KKM) dengan nilai rata-rata kelas 63,61, pada siklus I sudah ada peningkatan menjadi 25 (69,44%) peserta didik yang mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas 71,53 dan pada siklus II sudah ada 33 (91,67%) peserta didik yang mendapatkan nilai mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas 82,22. Peningkatan hasil belajar ini juga terdapat pada hasil belajar keterampilan atau kinerja dimana pada pra siklus ada 15 (41,67%) siswa yang mencapai KKM (71) dengan nilai rata-rata kelas 64,03, pada siklus I sudah ada 28 (77,78%) peserta didik yang mendapatkan nilai mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas 74,31, dan siklus II mencapai sudah mencapai 36 (100%) peserta didik yang mendapatkan nilai mencapai KKM dengan rata-rata kelas 83,19. Peningkatan hasil belajar siswa juga tampak pada kompetensi sikap dimana dari pra siklus yang mendapatkan nilai sikap "A" ada 11 (30,56%), siswa yang mendapatkan nilai sikap "B" ada 13 (36,11%) siswa dan siswa yang mendapatkan nilai "C" ada 12 (33,33%), pada siklus I terdapat 18 (50%) peserta didik yang mendapatkan kategori "A" atau sangat baik, ada 16 (44,44%) peserta didik yang mendapatkan kategori "B" atau Baik, dan hanya ada 2 (5,56) dan pada siklus II terdapat 26 (72,22%) peserta didik yang mendapatkan kategori "A" atau sangat baik, ada 10 (27,78%) peserta didik yang mendapatkan kategori "B" atau Baik, dan tidak ada siswa yang mendapatkan dibawah KKM ($\leq 3/B$) dari jumlah 36 peserta didik.

SARAN

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas, maka penulis memberikan rekomendasi atau saran bahwa metode tutor sebaya dapat dijadikan model pembelajaran pada materi tari pola lantai. Hal ini barangkali bisa juga digunakan untuk materi pelajaran yang lain

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, (2010), *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- BSNP, (2006), *Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional, (2004), *Undang-undang No. 20: Tahun 2003 Sistem Pendidikan nasional Pasal 3*, Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas, (2002), *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*, Jakarta: Depdiknas
- Kusnadi, (2009), *Pengembangan Model Instrumen Pengukuran dalam Penilaian Proses dan Hasil Belajar Seni Tari di Sekolah*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Satriyaningsih, (2009), *Efektivitas Metode Pembelajaran Tutor Sebaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi pada Pokok Bahasan Ekosistem pada Siswa Kelas VII SMP Bhinneka Karya Klego Boyolali Tahun Ajaran 2008/2009*, Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Semiawan, Conny, (1990), *Pendekatan Keterampilan Proses*, Jakarta: PT Gramedia
- Soedarsono, (1978), *Pengantar Pengetahuan dan Komposisi Tari*, Yogyakarta: ASTI Yogyakarta
- Sugiyanto, dkk, (2014), *Seni Budaya Untuk SMP/MTs Kelas VII*, Jakarta: Erlangga
- Suparno, (2007), *Metode Tutor Sebaya dalam Pembelajaran IPS*, Jakarta: Rineka Cipta
- Supriyadi, Dedi, (1999), *Mengangkat Citra dan Martabat Guru*, Adicita Karya Nusa, Yogyakarta
- Yoyok, RM dan Siswandi, (2008), *Pendidikan Seni Budaya Untuk SMP*, Jakarta: PT. Ghalia Indonesia Printing

ILMUWAN YANG LAHIR DAN MENINGGAL DI BULAN OKTOBER

NO	Nama Ilmuwan Kimia	Tempat, Tanggal lahir
1.	Alfred Bernhard Nobel (Penemu Dinamit).	Lahir di Stockholm, Swedia pada 21 Oktober 1833
2.	Antoine Baume (Penemu Hydrometer Skala Baume).	Meninggal di Paris, pada 15 Oktober 1804 pada umur 76 tahun
3.	Clarance Birdseye (Pendiri Industri Makanan Beku Modern).	meninggal pada 7 Oktober 1956, di Gramercy Park Hotel saat berusia 69 tahun
4.	Cyril Norman Hinshelwood (Dianugerahi Nobel Kimia pada tahun 1956 untuk penelitiannya dalam Mekanisme Reaksi Kimia).	Meninggal pada 9 Oktober 1967 (umur 70)
5.	Friedrich Bergius (Penemu Proses Pengolahan Batu Bara)	Lahir 11 Oktober 1884 Breslau (Wrocław), Jerman
6.	Gilbert Newton Lewis (Penemuan Ikatan Kovalen dan Konsepnya Mengenai Pasangan Elektron Struktur Dot Lewis))	Lahir 23 Oktober 1875 Weymouth, Massachusetts, Amerika
7.	Henry Louis Le Chatelier (Penemu Prinsip Le Châtelier)	Lahir 8 Oktober 1850 Paris, Perancis
8.	Henry Cavendish (Penemu Hydrogen)	Lahir 10 Oktober 1731 Nice, Kerajaan Sardinia
9.	Hermann Emil Fischer (Penemu Senyawa Purin)	Lahir 9 Oktober 1852 Euskirchen, Provinsi Rhine, Kekaisaran Jerman
10.	Hakon Flood (Pelopor Kimia Garam Cair-Lelehan Garam).	Meninggal 9 Oktober 2001
11.	Konrad Emil Bloch (Biokimiawan Amerika - Jerman.)	Meninggal di Burlington, Masschusetts, 15 Oktober 2000 pada umur 88
12.	Svante Arrhenius Agustus (Pengagas Kimia Fisik)	Meninggal 2 Oktober 1927 (umur 68) Stockholm, Swedia
13.	Thomas Martin Lowry (Mengembangkan Teori Asam Basa Bronsted-Lowry bersama dengan Johannes Nicolaus Brønsted tetapi keduanya bekerja secara terpisah.)	Lahir pada 26 Oktober 1874 di Low Moor, Bradford, West Yorkshire, Inggris
14.	Sir William Ramsay (penemu gas mulia)	Lahir pada 2 Oktober 1852 Glasgow, Skotlandia

Sumber : <http://andhikasuki.blogspot.co.id/2017/04/ilmuwan-yang-lahir-dan.html>

**PENGARUH CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)
DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR
PEMELIHARAAN KOPLING PADA SISWA KELAS XI TKR 1 SMK NEGERI 1 BONJOL**

Feri Andri, S.T, M.Pd.T

Guru SMK Negeri 1 Bonjol, Pasaman, Sumatera Barat

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan adalah untuk melihat Pengaruh *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dengan media video pembelajaran terhadap hasil belajar Pemeliharaan Kopling pada siswa XI TKR 1 di SMKN 1 Bonjol. Perumusan masalah pada penelitian ini adalah seberapa tinggi hasil belajar siswa yang diajar sebelum diajar dengan metoda CTL, bagaimanakah langkah-langkah penerapan CTL dalam pembelajaran mata diklat pemeliharaan kopling, seberapa tinggi hasil belajar siswa yang diajar dengan metoda CTL, seberapa tinggi peningkatan/pengaruh hasil belajar siswa setelah diajar dengan metoda CTL, bagaimanakah hasil respon siswa setelah dilakukan metoda CTL. Hipotesis dalam penelitian ini adalah bahwa pembelajaran dengan menggunakan metoda *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat meningkatkan hasil belajar Pemeliharaan Kopling siswa SMKN 1 Bonjol. Populasi dan sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas XI jurusan teknik kendaraan ringan pada SMKN 1 Bonjol tahun pelajaran 2016/2017 yang terdiri dari dua lokal. Kelas eksperimen adalah kelas X Otomotif 1 dengan jumlah siswa 32 orang dan kelas kontrol adalah kelas X Otomotif 2 dengan jumlah siswa 18 orang. Hasil pengujian menunjukkan bahwa metoda *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat meningkatkan hasil belajar Pemeliharaan Kopling siswa SMKN 1 Bonjol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metoda *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat membuat peserta didik lebih aktif, kemauan dan minat belajar yang tinggi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Perbaikan Kopling, Metoda *Contextual Teaching and Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan adalah suatu program pendidikan yang menyiapkan individu peserta didik menjadi tenaga kerja profesional dan siap untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Untuk itu diperlukan guru yang memberikan keteladanan, membangun kemauan, mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik. Implikasi dari prinsip ini adalah terjadinya pergeseran paradigma proses pendidikan, yaitu dari paradigma pengajaran ke paradigma pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. Hal ini sesuai dengan Permendiknas No. 41 / 2007.

Menurut Permendiknas No.22 tahun 2006, Pendidikan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan peserta didik untuk hidup mandiri dan mengikuti

pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya. Agar dapat bekerja secara efektif dan efisien serta mengembangkan keahlian dan keterampilan, mereka harus memiliki stamina yang tinggi, menguasai bidang keahliannya dan dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi, dan mampu berkomunikasi sesuai dengan tuntutan pekerjaannya, serta memiliki kemampuan mengembangkan diri.

Mata Pelajaran Kejuruan adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk menunjang pembentukan kompetensi kejuruan dan pengembangan kemampuan menyesuaikan diri dalam bidang keahliannya. Prinsip pembelajaran yang dilaksanakan berpusat pada peserta didik, mengembangkan kreativitas peserta didik, menciptakan kondisi yang menyenangkan dan menantang, mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai dan menyediakan pengalaman belajar yang beragam. Proses kegiatan pembelajaran ditujukan untuk memberdayakan semua potensi peserta didik dalam menguasai kompetensi yang diharapkan. Untuk melaksanakan prinsip-prinsip itu diperlukan kreativitas guru untuk mengelola

pembelajaran agar dapat memenuhi empat kompetensi ideal guru menurut Permendiknas No.16 / 2007 yaitu kompetensi pedagogik, personal, profesional dan sosial.

Proses pembelajaran yang biasa terjadi di SMK Negeri 1 Bonjol, dimana pembelajaran masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai fakta untuk dihafal. Peserta didik belum bisa menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dan bagaimana pengetahuan itu akan digunakan. Hal ini dikarenakan motivasi diri mereka belum tersentuh oleh metode yang betul-betul bisa membantu mereka. Para siswa kesulitan untuk memahami konsep-konsep akademis, karena metode mengajar yang selama ini digunakan oleh pendidik hanya terbatas pada metode ceramah. Siswa tidak dituntut untuk mengembangkan imajinasinya, sehingga siswa akan merasa jenuh dalam belajar. Guru selama ini lebih banyak menerapkan pembelajaran konvensional yang lebih banyak menuntut keaktifan guru dari pada siswa.

Faktor lain yang mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran di SMK Negeri 1 Bonjol adalah keterbatasan sarana dan media pembelajaran, sehingga guru melaksanakan pembelajaran dengan monoton dan lebih banyak menyampaikan materi pembelajaran secara teoritis, sehingga pembelajaran yang disampaikan membosankan bagi siswa. Akibatnya keinginan dan kemampuan belajar siswa sangat rendah.

Rendahnya motivasi siswa karena belum bisa menghubungkan informasi yang di pelajari di sekolah dengan kehidupan nyata di luar dikarenakan guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yang berlangsung satu arah, yang secara keseluruhan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya strategi dan metode pembelajaran yang diterapkan guru dalam pembelajaran belum dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar siswa merupakan tantangan yang cukup berat dikalangan pendidik dalam rangka menyiapkan siswa untuk menjadi tenaga siap pakai tingkat menengah dan tidak tertutup kemungkinan untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi pada masa yang akan datang. Sesuai dengan paradigma baru pendidikan bahwa guru dituntut untuk terus meningkatkan kompetensi dan keprofesionalannya dalam pembelajaran.

Permasalahan terbesar yang dihadapi siswa adalah mereka belum bisa menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dan bagaimana

pengetahuan itu akan digunakan. Hal ini dikarenakan cara memperoleh informasi dan motivasi diri mereka belum tersentuh oleh metode yang betul-betul bisa membantu mereka. Salah satu metode yang bisa lebih memberdayakan siswa adalah metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* masih jarang diterapkan oleh guru produktif TKR SMK dalam pembelajaran di kelas.

Metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* merupakan adalah sistem pembelajaran yang cocok dengan kinerja otak, dengan cara menghubungkan muatan akademis dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik. Hal ini penting diterapkan agar informasi yang diterima tidak hanya disimpan dalam memori jangka pendek, yang mudah dilupakan, tetapi dapat disimpan dalam memori jangka panjang sehingga akan dihayati dan diterapkan dalam tugas pekerjaan.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas maka penulis berkeinginan untuk melaksanakan penelitian eksperimen dengan judul "Pengaruh *Contextual Teaching and Learning (CTL)* terhadap Hasil Belajar Pemeliharaan Kopleng pada siswa kelas XI TKR 1 SMKN 1 Bonjol.

Rumusan penelitian adalah sebagai berikut: Seberapa tinggi hasil belajar siswa yang diajar sebelum diajar dengan metoda CTL. Bagaimanakah langkah-langkah penerapan CTL dalam pembelajaran mata diklat pemeliharaan kopleng. Seberapa tinggi hasil belajar siswa yang diajar dengan metoda CTL. Seberapa tinggi peningkatan/pengaruh hasil belajar siswa setelah diajar dengan metoda CTL. Bagaimanakah hasil respon siswa setelah dilakukan metoda CTL.

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat Pengaruh *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dengan media video pembelajaran terhadap hasil belajar Pemeliharaan Kopleng pada siswa XI TKR 1 di SMKN 1 Bonjol.

Kerangka Konsep/Teori

Pengertian metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Menurut Rusman pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. Lebih lanjut Rusman mengatakan pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis

dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa. (Rusman, 2014).

Jadi, pembelajaran kontekstual adalah usaha untuk membuat siswa aktif dalam memompa kemauan diri tanpa merugi dari segi manfaat, sebab siswa bersaha mempelajari konsep sekaligus menerapkan dan mengaitkannya dengan dunia nyata. Sistem CTL adalah proses pendidikan yang bertujuan membantu siswa melihat makna dalam materi akademik yang mereka pelajari dengan jalan menghubungkan mata pelajaran akademik dengan isi kehidupan sehari-hari, yaitu dengan konteks kehidupan pribadi, sosial dan budaya.

Pembelajaran kontekstual sebagai suatu model pembelajaran yang memberikan fasilitas kegiatan belajar siswa untuk mencari, mengolah, dan menemukan pengalaman belajar yang lebih bersifat konkret (terkait dengan kehidupan nyata) melalui keterlibatan aktivitas siswa dalam mencoba, melakukan dan mengalami sendiri. Dengan demikian, pembelajaran tidak sekedar dilihat dari sisi produk, akan tetapi yang terpenting adalah proses.

Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dengan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Rusman, 2014).

Untuk memperkuat dimilikinya pengalaman belajar yang aplikatif bagi siswa, tentu saja diperlukan pembelajaran yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan, mencoba dan mengalami sendiri (*learning to do*), bukan sekedar penerima yang pasif yang menerima saja seluruh informasi yang disampaikan guru. Akan tetapi lebih ditekankan pada upaya memfasilitasi siswa untuk mencari kemampuan bisa hidup (*life Skill*) dari apa yang dipelajarinya.

Tujuan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

1. Untuk memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari.
2. Agar dalam belajar itu tidak hanya sekedar menghafal tetapi perlu adanya pemahaman. Pembelajaran yang menekankan pada pengembangan minat pengalaman siswa.

3. Untuk melatih siswa agar dapat berpikir kritis dan terampil dalam memproses pengetahuan agar dapat menemukan dan menciptakan sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya sendiri dan orang lain.
4. Agar pembelajaran lebih produktif dan bermakna.

Prinsip Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

1. Konstruktivisme (*Konstruktivisme*)

Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) dalam CTL, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus membangun pengetahuan itu memberi makna melalui pengalaman yang nyata.

2. Menemukan (*Inquiry*)

Menemukan merupakan kegiatan inti dari CTL, melalui upaya menemukan akan memberikan penegasan bahwa pengetahuan dan kerampilan serta kemampuan-kemampuan lain yang diperlukan bukan merupakan hasil dari mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi merupakan hasil menemukan sendiri. Guru harus selalu merancang kegiatan merujuk pada menemukan apapun materi yang diajarkan. Siklus *Inkuiry* yaitu :

- Observasi (*Observation*)
- Bertanya (*Questioning*)
- Mengajukan dugaan (*Hipotesis*)
- Mengumpulkan data (*Data Gathering*)
- Penyimpulan (*Conclusion*)

3. Bertanya (*Questioning*)

Pengetahuan yang dimiliki seseorang dimulai dari bertanya. Oleh karena itu bertanya merupakan strategi utama dalam CTL. Bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing dan menilai kemampuan berfikir siswa. Bagi siswa, kegiatan bertanya merupakan kegiatan penting dalam melaksanakan pembelajaran guna menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahui.

4. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Konsep masyarakat belajar menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerjasama dengan orang lain. Hasil belajar diperoleh dari *sharing* antar teman, antar kelompok, dan antar yang tahu dengan yang belum tahu. Dalam kelas CTL, guru disarankan selalu melaksanakan pembelajaran dalam kelompok-kelompok belajar. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang anggotanya heterogen. Yang pandai mengajari yang lemah, yang tahu mengajari yang belum tahu, yang cepat mendorong teman-temannya yang lambat. Masyarakat belajar bisa terjadi apabila ada komunikasi dua arah. Kegiatan saling belajar bisa terjadi apabila tidak ada pihak yang dominan dalam komunikasi. Pembelajaran dengan teknik "*Learning Community*" sangat membantu proses pembelajaran di kelas.

5. Pemodelan (*Modeling*)

Komponen CTL selanjutnya adalah pemodelan. Dalam sebuah pembelajaran keterampilan atau pengetahuan tertentu, ada model yang bisa ditiru. Dalam pendekatan CTL guru bukanlah satu-satunya model. Model dapat dirancang dengan melibatkan siswa. Model dapat juga didatangkan dari luar.

6. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi juga bagian penting dalam pembelajaran CTL. Refleksi adalah cara berfikir tentang apa yang baru dipelajari atau berfikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah kita lakukan di masa yang lalu. Refleksi merupakan respon terhadap kejadian, aktivitas atau pengetahuan yang baru diterima. Pada akhir pembelajaran guru menyisakan waktu sejenak untuk melakukan refleksi. Realisasinya berupa :

- Pernyataan langsung tentang apa-apa yang diperolehnya hari itu
- Catatan atau jurnal di buku siswa
- Kesan atau saran siswa mengenai pembelajaran hari itu
- Hasil karya

7. Penilaian yang sebenarnya (*Authentic Assesment*)

Assesment adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Gambaran perkembangan belajar siswa perlu diketahui oleh guru agar bisa memastikan bahwa siswa

mengalami proses pembelajaran dengan benar. Karena *assessment* menekankan pada pembelajaran, maka data yang dikumpulkan harus diperoleh dari kegiatan nyata yang dikerjakan siswa pada saat melakukan proses pembelajaran. Data yang diambil dari kegiatan siswa saat melakukan kegiatan pembelajaran, baik di kelas maupun di luar kelas itulah yang disebut dengan *authentic assessment* yaitu dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung, bisa digunakan untuk formatif dan sumatif, yang diukur keterampilan dan performansi, bukan mengingat fakta, berkesinambungan, terintegrasi dan dapat digunakan sebagai *feed back*.

Kelebihan dan Kelemahan metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Kelebihan metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* adalah :

- Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil. Artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, sebab dengan dapat mengorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, bukan saja bagi siswa materi itu akan berfungsi secara fungsional, akan tetapi materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan.
- Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena metode pembelajaran CTL menganut aliran konstruktivisme, dimana seorang siswa dituntut untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Melalui landasan filosofis konstruktivisme siswa diharapkan belajar melalui "mengalami" bukan "menghafal".

Kelemahan metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* adalah :

- Guru lebih intensif dalam membimbing. Karena dalam metode CTL. Guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi. Tugas guru adalah mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan pengetahuan dan ketrampilan yang baru bagi siswa. Siswa dipandang sebagai individu yang sedang berkembang. Kemampuan belajar seseorang akan dipengaruhi oleh tingkat perkembangan dan keluasan pengalaman yang dimilikinya. Dengan demikian, peran guru

bukanlah sebagai instruktur atau ” penguasa ” yang memaksa kehendak melainkan guru adalah pembimbing siswa agar mereka dapat belajar sesuai dengan tahap perkembangannya.

2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide dan mengajak siswa agar dengan menyadari dan dengan sadar menggunakan strategi-strategi mereka sendiri untuk belajar. Namun dalam konteks ini tentunya guru memerlukan perhatian dan bimbingan yang ekstra terhadap siswa agar tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang diterapkan semula.

Metode Konvensional.

Pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional disebut juga pembelajaran biasa atau pembelajaran tradisional. Pembelajaran biasa (konvensional) disebut juga pendekatan langsung. Pendekatan langsung adalah suatu pendekatan yang lebih berpusat pada guru. Pendekatan langsung biasanya digunakan untuk menyampaikan informasi yang dilakukan guru antara lain melakukan hal-hal sebagai berikut: menjelaskan, menjawab pertanyaan, mendemonstrasikan dan mengajukan pertanyaan.

Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran pada umumnya yang biasa dilakukan sehari-hari atau disebut sebagai pembelajaran klasikal. Pada pembelajaran klasikal ini guru mengajar sejumlah siswa dalam ruang dengan rata-rata siswa berkisar antara 30 sampai 40 orang, dengan asumsi bahwa siswa-siswa tersebut mempunyai minat, kepentingan dan kecepatan belajar yang relatif sama.

Langkah-langkah pembelajaran konvensional diawali oleh guru memberi informasi, kemudian menerangkan suatu konsep, lalu siswa bertanya, guru memeriksa apakah siswa sudah mengerti atau belum, guru memberikan contoh soal aplikasi konsep, selanjutnya guru meminta siswa untuk mengerjakan dipapan tulis. Siswa bekerja secara individu atau bekerja sama dengan teman yang duduk disampingnya, kegiatan terakhir siswa mencatat materi yang diterangkan dan diberi soal-soal pekerjaan rumah.

Pengertian Hasil belajar

Belajar merupakan suatu bentuk usaha dan upaya dalam rangka memperkaya diri dengan pengetahuan. Sudjana (2004) menambahkan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.

Perubahan ini dapat ditunjukkan dalam bentuk seperti pengetahuan, pemahaman, sikap dan kemampuan. Keberhasilan suatu kegiatan belajar dapat dilihat dari hasil belajar setelah mengikuti usaha belajar, hasil belajar merupakan dasar yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa menguasai suatu materi pelajaran.

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan seseorang dalam mengikuti pelajaran, yang telah dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh dari proses evaluasi. Berdasarkan pendapat tersebut maka hasil belajar merupakan prestasi dari kegiatan belajar sedangkan belajar lebih menekankan pada proses kegiatan bukan pada hasil belajarnya.

Manusia melakukan kegiatan belajar dengan bermacam cara, sesuai dengan keadaan. Bila seseorang telah melakukan kegiatan belajar, maka dalam dirinya akan terjadi perubahan-perubahan yang merupakan pernyataan perbuatan belajar, perubahan tersebut disebut hasil belajar.

Terdapat tiga tipe hasil belajar yaitu :

- (1) tipe hasil belajar bidang kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi
- (2) Tipe hasil belajar bidang afektif meliputi penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi dan karakteristik nilai
- (3) tipe hasil belajar bidang psikomotor meliputi tingkatan keterampilan (Sudjana,2004).

Hasil belajar adalah suatu faktor penentu penguasaan siswa terhadap apa-apa yang disampaikan kepadanya dalam kegiatan belajar, dimana penguasaan itu dapat berupa pengetahuan, sikap maupun keterampilan.

Hasil Belajar Kejuruan

Perkembangan dunia pendidikan memasuki era yang ditandai dengan gencarnya inovasi teknologi, menuntut adanya penyesuaian sistem pendidikan yang selaras dengan tuntutan dunia kerja. Pendidikan kejuruan dikembangkan berdasarkan pada tuntutan dunia kerja yaitu dunia industri dan dunia usaha yang berkembang di masyarakat. Untuk memenuhi tuntutan dunia kerja tersebut maka dalam perencanaan kurikulum pendidikan kejuruan harus mengacu pada karakteristik pendidikan kejuruan yang seharusnya. Pendidikan menengah kejuruan memiliki peran untuk menyiapkan peserta didik agar siap bekerja baik secara individu (wiraswasta) maupun mengisi lowongan pekerjaan yang ada.

Dalam implementasi kurikulum SMK, guru cenderung sulit dalam melakukan perubahan. Guru masih mengandalkan sumber daya dan rencana pengajaran yang ada tanpa melakukan pengembangan seperti yang dituntut KTSP SMK dan Standar Kompetensi Nasional bidang keahlian. Disamping itu terlihat bahwa guru belum siap dalam melakukan penilaian secara komprehensif di dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik pada kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor.

Hasil Belajar Pemeliharaan Kopling Dan Komponen-komponennya

Pemeliharaan/servis unit Kopling dan komponen-komponen sistem pengoperasiannya, di dalamnya akan dibahas mengenai fungsi dan cara kerja kopling, komponen unit kopling, hingga pemeriksaan kerusakan komponen kopling. Hasil yang diharapkan dalam pembelajaran ini adalah agar siswa dapat:

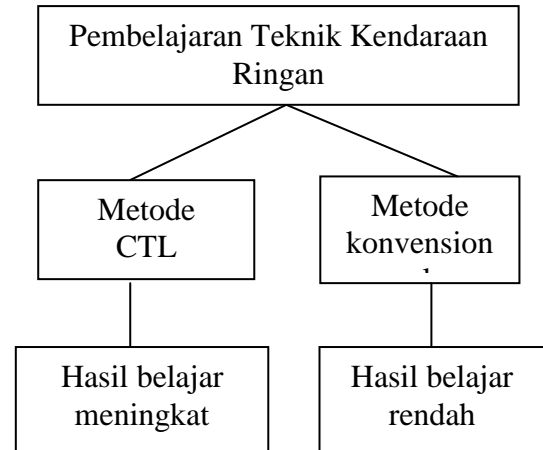
1. Menyebutkan peranan dan fungsi kopling pada suatu kendaraan.
2. Mengetahui arti “kopling set” (Clutch Assembly) dan letak kopling pada kendaraan.
3. Memahami cara kerja komponen pengoperasian kopling.
4. Mengidentifikasi Komponen-komponen utama dari kopling dan komponen pengoperasiannya.
5. Menjelaskan dan melakukan proses pemeliharaan unit kopling dan komponen-komponen sistem pengoperasiannya.
6. Menerangkan/melakukan sistem perawatan berkala.

Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Andi Budiarto, Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2012 dengan judul Penerapan strategi pembelajaran CTL untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XI jurusan Teknik Kendaraan Ringan pada mata pelajaran sistem pengapian di SMK Muhammadiyah 1 Bantul mengatakan bahwa pembelajaran mata diklat sistem pengapian konvensional dengan penerapan strategi pembelajaran CTL dapat meningkatkan keaktifan dan nilai rata-rata hasil belajar siswa.

Kerangka Berpikir

Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas proses pembelajaran. Dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* adalah sistem pembelajaran yang cocok dengan kinerja otak, untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna, dengan cara menghubungkan muatan akademis dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik. Dengan demikian diduga dengan penggunaan metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk lebih jelas kerangka pemikiran dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Berfikir

Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan beberapa laporan penelitian yang telah dilakukan, maka hipotesis penelitian dapat dirumuskan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan menerapkan metode CTL lebih baik secara signifikan dari hasil belajar siswa dengan model pembelajaran konvensional.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam bentuk quasi eksperimen (eksperimen semu), dimana variabel penelitian tidak memungkinkan untuk dikontrol secara penuh.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-posttest nonequivalent control group design*. Desain ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan metode CTL dengan menggunakan media video pembelajaran dan kelas kontrol menggunakan strategi pembelajaran konvensional. Dua kelas tersebut diberikan tes awal dan tes akhir. Desain penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1

Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	T ₁	X	T ₂
kontrol	T ₁	-	T ₂

Keterangan :

X : Pembelajaran kelas eksperimen dengan menggunakan metode CTL dan media video pembelajaran

T₁ : Pretest

T₂ : Posttest

Lokasi, Populasi dan Sampel

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan di SMKN 1 Bonjol, Kabupaten Pasaman, Provinsi Sumatera Barat pada tahun pelajaran 2016/2017. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK N 1 Bonjol TP 2016/ 2017 kelas XI TKR 1. Sesuai dengan permasalahan penelitian yang akan diteliti, maka peneliti membutuhkan dua kelas sebagai sampel yang diambil secara random dari kelas XI TKR. Satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lagi sebagai kelas kontrol.

Metoda Pengumpulan Data

Pengumpulan Data menggunakan tes, angket dan lembar pengamatan. Data dalam penelitian diperoleh dari nilai pretes dan nilai postes. Tes digunakan untuk melihat tingkat pencapaian keberhasilan siswa dalam ranah kognitif dalam bentuk soal objektif. Nilai pretes dilakukan sebelum siswa mendapat perlakuan sedangkan nilai postes diperoleh setelah siswa mendapat perlakuan. Data nilai pretes dan nilai postes didapat dari sampel penelitian yaitu kelas eksperimen dan dari kelas kontrol. Angket siswa untuk melihat respon siswa setelah menggunakan metode CTL. Lembar Pengamatan untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode CTL. Instrumen Penelitian terdiri atas ; *Pretest, Posttest, Angket siswa dan Lembar pengamatan.*

Teknik Analisis Data, yang digunakan antara lain adalah :

- a. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar sebelum diajar dengan metoda CTL dianalisis dengan statistik deskriptif berupa perhitungan rata-rata
- b. Untuk mengetahui langkah-langkah penerapan CTL dalam pembelajaran mata diklat pemeliharaan kopleng dianalisis dengan analisis kualitatif

- c. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan metoda CTL dianalisis dengan statistik deskriptif berupa perhitungan rata-rata
- d. Untuk mengetahui peningkatan/ pengaruh hasil belajar siswa setelah diajar dengan metoda CTL dianalisis dengan statistik komperatif antara nilai setelah dan sebelum penggunaan model CTL
- e. Untuk mengetahui hasil respon siswa setelah dilakukan metoda CTL dianalisis dengan statistik deskriptif berupa perhitungan rata-rata

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil belajar siswa sebelum diajar dengan metoda CTL

Data hasil belajar siswa kelas eksperimen dianalisis dengan statistik deskriptif berupa perhitungan rata-rata. Dimana berdasarkan hasil yang diperoleh dari nilai pretes kelas eksperimen diperoleh rata-rata 52,19.

Langkah-langkah penerapan CTL dalam pembelajaran mata diklat pemeliharaan kopleng

Selama prose pembelajaran dengan menggunakan metode CTL yang dilaksanakan selama 4 pertemuan. Langkah-langkah pembelajaran CTL pada mata diklat Pemeliharaan Kopleng:

- 1. Mengembangkan pemikiran siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna, dengan cara menemukan sendiri, pengetahuan dan keterampilan baru yang akan dimilikinya melalui media video pembelajaran yang mereka saksikan.
- 2. Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk materi Pemeliharaan Kopleng yang diajarkan.
- 3. Mengembangkan sifat ingin tahu siswa melalui memunculkan pertanyaan-pertanyaan.
- 4. Menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan kelompok berdiskusi, tanya jawab dan lain sebagainya.
- 5. Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, melalui video pembelajaran kopleng.
- 6. Membiasakan anak untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

7. Melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap siswa.

Data hasil belajar siswa yang diajar dengan metoda CTL

Hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan metode CTL dianalisis dengan statistik deskriptif berupa perhitungan rata-rata hasil belajar siswa setelah belajar dengan menggunakan metode CTL. Dimana rata-rata yang diperoleh adalah 78,12.

Data peningkatan/pengaruh hasil belajar siswa setelah diajar dengan metoda CTL

Pengaruh metode CTL dapat dilihat berdasarkan perbandingan nilai pretes dan nilai postes, dimana untuk mencari persentase kenaikannya menggunakan perbandingan dari rata-rata selisih postes dan pretes dengan rata-rata postes dikali 100 %. Persentase pengaruh metode CTL dalam proses pembelajaran adalah 33,2 %.

Data hasil respon siswa setelah dilakukan metoda CTL

Hasil respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode CTL diperoleh dengan memberikan angket berupa lembar respon siswa, yang berisi atas 6 pernyataan yang harus dipilih siswa, pernyataannya berisikan tentang tanggapan mereka setelah belajar dengan metode CTL.

Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat meningkatkan hasil belajar Pemeliharaan Kopling siswa SMKN 1 Bonjol. Untuk mengetahui bahwa metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat meningkatkan hasil belajar Pemeliharaan Kopling siswa SMKN 1 dengan menggunakan perbandingan selisih nilai pretes dan postes kelas eksperimen dengan selisih nilai pretes dan postes kelas kontrol.

Berdasarkan dari selisih rata-rata hasil belajar postes kelas eksperimen dengan rata-rata hasil belajar postes kelas kontrol. Dimana rata yang diperoleh oleh kelas eksperimen adalah 78,125 sedangkan rata-rata hasil belajar kelas kontrol adalah 73,61. Persentase peningkatan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 5,78 %.

Berdasarkan analisis data, dapat dilihat bahwa hipotesa diterima, bahwa metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat meningkatkan hasil belajar Pemeliharaan Kopling siswa SMKN 1 Bonjol.

Pembahasan

Dari analisis data yang diperoleh bahwa metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar postes siswa yang menggunakan metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* lebih baik dari pada siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional. Metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* ini dapat meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan siswa dengan guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa meningkat karena adanya tahapan-tahapan dan langkah-langkah pembelajaran yang dirancang secara sistematis sesuai dengan tingkat berpikir siswa. Dengan demikian siswa dituntut untuk menggunakan daya pikir dan kemampuan awal yang dimilikinya dalam mengikuti pembelajaran.

Ditinjau dari karakteristik materi, bahwa Perbaikan Kopling bersifat pemahaman yang mendalam untuk berpikir tingkat tinggi (analisis, sintesis dan evaluasi) serta terkait dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang efektif akan mendorong siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran, umumnya terjadi dalam konteks *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Dalam metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* ini siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap topik dengan berpikir melalui ide-ide yang relevan. Kemampuan memecahkan masalah, pada dasarnya merupakan tujuan utama dari proses pendidikan. Bila para siswa memecahkan masalah yang mewakili kejadian nyata, maka mereka akan terlibat dalam perilaku berpikir. Pengajaran yang baik mempunyai dua tujuan pokok. Pertama untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam terhadap materi dan kedua untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* memerlukan keduanya, memahami isi materi dan kemampuan menerapkan pemahaman isi materi itu sendiri. Masalah dalam pembelajaran merupakan wadah untuk melatih berpikir kritis siswa.

Dalam metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, siswa belajar secara berkelompok, anggota kelompok terdiri dari siswa yang berkemampuan berbeda dan jenis kelamin

berbeda, sehingga tidak ada siswa yang dibedakan. Dalam mempelajari materi dan tugas yang diberikan, siswa tidak hanya mengandalkan siswa rajin dan pintar saja, tetapi semua siswa terlibat dalam kegiatan kelompok. Hal ini dikarenakan dalam metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, siswa mempunyai tugas untuk membuat/ menyelesaikan tugas yang diberikan guru secara mandiri dengan menggunakan bahan ajar yang diberikan guru dan dengan menggunakan pengetahuan awal yang telah dimiliki siswa.

Saat belajar siswa tidak merasa cemas untuk bertanya kepada temannya jika ada materi pembelajaran yang tidak dimengerti, karena setiap siswa merasa bertanggung jawab untuk memahami dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Jika semua anggota kelompok tidak paham dengan materi dan tugas yang diberikan berulah mereka bertanya kepada guru. Jadi dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* terjadi komunikasi tiga arah yaitu guru-siswa, siswa-siswa dan siswa-guru.

Berdasarkan analisis data terakhir, ternyata hasil belajar perbaikan kopling dengan metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* lebih baik dari metode konvensional. Perbedaan tersebut berdasarkan rata-rata nilai hasil postes yang diperoleh siswa, Yang artinya hipotesis diterima, bahwa metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat meningkatkan hasil belajar karena metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* mendorong siswa berinteraksi. Hal ini mendukung bahwa metode pembelajaran dapat mempengaruhi interaksi serta prilaku siswa. Metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* adalah metode yang memberikan kesempatan kepada siswa berinteraksi sehingga akan membantu perkembangan prilaku siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

Metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa karena dengan metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* ini siswa mampu mentransfer pengetahuannya dari suatu subjek ke subjek yang lain.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa metode *Contextual Teaching*

and Learning (CTL) dapat meningkatkan hasil belajar Pemeliharaan Kopling siswa SMK N 1 Bonjol. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa, kelas yang menggunakan metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* lebih baik hasil belajarnya dibandingkan kelas yang menggunakan strategi konvensional. Sehingga metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan pada siswa SMK.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diungkapkan di atas dapat diberikan saran antara lain :

1. Bagi Kepala Sekolah agar memberikan dorongan dan fasilitas kepada guru untuk dapat mengembangkan kemampuan dan kreatifitasnya dalam menerapkan metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* sehingga hasil belajar yang baik dapat diperoleh.
2. Bagi guru agar meningkatkan kompetensi yang dimiliki terutama dalam mencoba dan menggunakan metode pembelajaran baru yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, salah satunya metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi siswa agar terbiasa menyelesaikan permasalahan apapun yang dihadapi hendaknya mereka dibiasakan untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran sehingga mereka dapat berpikir lebih kritis dan kreatif.
4. Bagi peneliti agar dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai salah satu referensi untuk menggunakan metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dalam meningkatkan hasil pelajaran pada mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Asri Budiningsih. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- As'ari Djohar: 2006. *Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Bandung: UPI
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Direktorat Pendidikan Kejuruan Menengah. 2004. *Pengembangan Kurikulum Kejuruan*. Jakarta : Depdiknas.
- Made Wena. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Martinis Yamin. 2008. *Paradigma Pendidikan Konstruktivistik*. Jakarta: Gaung Persada.
- Mulyasa. 2004. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. 2000. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

PENINGKATAN INTEGRITAS SISWA MELALUI GERAKAN PAGI MENGINSPIRASI (GARASI) DI TAPAL BATAS TIMUR SMA NEGERI PROBUR

Arif Darmadiansah, S.Pd, Gr
Guru SMA Negeri Probur Nusa Tenggara Timur

ABSTRAK

SMAN Probur merupakan sekolah yang baru berdiri dan berbatasan langsung dengan Negara Timur Leste. Rata-rata jarak rumah siswa ke sekolah sekitar 5 km yang ditempuh dengan jalan kaki sehingga kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan kondisi tersebut. Permasalahan sekarang yang terlihat pada siswa saat ini adalah rendahnya integritas. Banyaknya keluhan dari guru yang mengajar dikelas mengenai rendahnya tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas dan amanah yang diberikan. Hampir sebagian besar siswa tidak dapat menyelesaikan tugas dan amanah yang diberikan. Selain itu tingkat kejujuran siswa juga masih rendah. Berulang kali guru masih menemui tindakan mencontek tugas maupun ulangan. Bahkan beberapa siswa mengarang alasan agar dapat pulang lebih awal untuk dapat pergi ke pasar. Karena pasar hanya ada 1 kali dalam seminggu dan itu menjadi pusat hiburan satu-satunya. Gerakan Pagi Menginspirasi (*Garasi*) yang mengabungkan pendekatan *softskill* dan *hardskill* dapat menjadi solusi untuk peningkatan pendidikan karakter. Pendekatan ini merupakan hal baru bagi siswa karena biasanya upaya yang dilakukan selama ini dengan hukuman fisik dan gaya mendidik yang keras. Gerakan Pagi Menginspirasi (*Garasi*) hadir dengan membuka hati dan pikiran, memberikan gambaran dari sudut yang berbeda, menginspirasi dan menawarkan impian baru yang mungkin bisa diraih. Penelitian ini dirancang sebagai penelitian eksperimen pre-posttest one group design. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi siswa, angket penilaian diri dan angket penilaian antar teman. Penelitian ini dilakukan dikelas X, XI IPA dan XI IPS. Hasil implementasi Gerakan Pagi Menginspirasi (*garasi*) dari lembar observasi menunjukkan peningkatan dikelas X, XI IPA dan XI IPS yang masuk dalam kategori integritas “baik” sedangkan untuk angket penilaian diri dan penilaian antar teman menyatakan skor rata-rat 2,4 yang berkategori integritas “baik”. Selain itu hasil wawancara terhadap guru dan kepala sekolah menyatakan mendukung penuh kegiatan karena sudah terlihat perubahan dari diri siswa untuk menjadi lebih baik lagi. Bahkan sudah terbentuk kebiasaan yang baik saat apel pagi dan menjelang pulang sekolah.

Kata Kunci : Integritas, *Garasi*, Tapal batas.

PENDAHULUAN

SMA Negeri Probur merupakan sekolah yang baru berdiri dan berbatasan langsung dengan Negara Timur Leste. Tahun ini adalah tahun kedua meluluskan siswanya. Jarak ke pusat kabupaten dari sekolah sekitar 75 km yang berada di daerah pegunungan. Belum adanya jaringan internet dan listrik berdampak pada kualitas pembelajaran yang belum optimal. Sebagai sekolah induk yang membawai 5 sekolah menengah pertama di 5 desa yang berbeda, sekolah ini memegang estafet penting untuk dapat dijadikan sebagai sekolah rujukan setelah lulus SMP. Karena tidak mungkin menuju sekolah yang lain dengan jarak yang jauh dan dengan topografi berbukit dan pegunungan. Rata-rata jarak rumah siswa ke sekolah sekitar 5 km yang ditempuh dengan jalan kaki sehingga kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan kondisi tersebut.

Pendidikan merupakan modal awal untuk mencapai generasi terbaik bangsa. Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peserta didik yang berakhlak mulia, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, cakap, kreatif, bermoral dan berkepribadian. Pada saat ini sedang digalakkannya penerapan pendidikan karakter. Dimana upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan mengintegrasikan pendidikan karakter didalam kegiatan pembelajaran. Selain itu perlu juga dibangun budaya sekolah yang dapat membawa peserta didik melakukan proses pembiasaan dalam membangun karakter mulia.

Saat ini banyak terjadi pergeseran norma-norma yang berada dimasyarakat. Dari norma agama, kesusilaan, kesopanan, hukum yang berada dilingkungan masyarakat, keluarga bahkan sekolah. Hal itu juga terjadi didalam kepribadian

siswa, lingkungan sekolah memberikan dampak yang cukup besar dalam membentuk karakter diri. Kegiatan proses pembelajaran yang baik dan benar akan mempengaruhi pembentukan karakter keseharian siswa dan sebaliknya jika terjadi kesalahan pada proses pembelajaran akan berdampak buruk pada masa depannya.

Permasalahan sekarang yang terlihat pada siswa saat ini adalah rendahnya integritas. Banyaknya keluhan dari guru yang mengajar dikelas mengenai rendahnya tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas dan amanah yang diberikan. Hampir sebagian besar siswa tidak dapat menyelesaikan tugas dan amanah yang diberikan dengan alasan beraneka macam. Selain itu tingkat kejujuran siswa juga masih rendah. Berulang kali guru masih menemui tindakan mencontek tugas maupun ulangan. Bahkan beberapa siswa mengarang alasan agar dapat pulang lebih awal untuk dapat pergi ke pasar yang hanya ada seminggu sekali. Berdasarkan kondisi awal hasil observasi tanggal 6 maret 2017 sebelum dilaksanakan inovasi "Gerakan Pagi Menginspirasi" di SMAN Probur terlihat bahwa hampir 60% siswa dikelas X kurang bertanggungjawab. Sedangkan tingkat kejujuran juga masih rendah sekitar 50% tidak jujur. Sebelumnya sudah ada upaya yang dilakukan untuk meningkatkan tanggung jawab dan kejujuran dengan pemberian sanksi oleh wali kelas maupun sekolah namun hal tersebut belum dapat menyelesaikan masalah yang ada malahan sebuah ketakutan tanpa kesadaran untuk memperbaiki diri.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu :

1. Bagaimana implementasi Gerakan Pagi Menginspirasi (GARASI) dalam meningkatkan integritas siswa?
2. Apakah penerapan Gerakan Pagi Menginspirasi dapat meningkatkan integritas siswa terutama tanggung jawab dan kejujuran?

Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian Eksperimen. Menurut Sugiyono (2012:107), penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Rancangan eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest one group design*.

Inovasi yang ditawarkan

Gerakan Pagi Menginspirasi (*Garasi*) merupakan sebuah penggabungan kegiatan pembelajaran berbasis *softskill* dan *hardskill* dengan menghadirkan kelas inspirasi, pemberian *pilot project* taman sekolah dan penggunaan model **ViVi** (*Visit and Vision*) berbasis game **Suwe** (*Survival to win*) didalam kelas sebagai upaya peningkatan integritas siswa.

Kelas inspirasi merupakan kelas pagi hari sebelum kegiatan belajar berlangsung. Kegiatannya berupa *talkshow* dan tanya jawab. Karena belum mempunyai jaringan listrik maupun sarana internet maka kegiatan kelas inspirasi dengan menghadirkan nara sumber langsung yang dapat berasal dari dokter (tim kesehatan), polisi/TNI (keamanan) ataupun seseorang yang dapat menginspirasi untuk berbagi pengalaman, bercerita tentang perjuangannya, kehidupan saat bersekolah dan motivasi diri. Kegiatan ini berlangsung setiap 2 minggu sekali di hari sabtu pagi dengan pembicara atau narasumber yang berbeda. Siswa-siswi SMAN Probur merupakan orang desa yang jauh dari pusat keramaian, terisolir dari dunia luas dan masih mempunyai pandangan pragmatis untuk mempunyai impian yang lebih tinggi. Hampir 80% siswanya menjadi petani setelah lulus sekolah. Kelas inspirasi diharapkan dapat menumbuhkan kepercayaan diri, munculnya inspirasi, tanggungjawab dan impian. *Pilot project* berupa taman sekolah merupakan pembuktian tanggung jawab, output dari kelas inspirasi. Setiap kelas diberikan sebuah tanggungjawab dan kepercayaan untuk mengelola taman yang berada di depan kelasnya. Hal ini diharapkan dapat menumbuhkan karakter tanggungjawab, dipercaya dan kerjasama.

Kegiatan *softskill* tersebut digabung dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan model **ViVi** (*Visit and Vision*) berbasis game **Suwe** (*survival to win*). Pada saat pembelajaran kelas dibagi menjadi beberapa kelompok dengan *Ice breaking* terlebih dahulu dan kemudian anggota kelompok melakukan kunjungan (*visit*) ke kelompok yang lain. Sebelumnya dibagikan materi diskusi yang berbeda. Setelah melakukan kunjungan siswa kembali ke kelompoknya untuk memberikan pandangan (*vision*) apa yang didapat dari kunjungannya. Game **Suwe** (*survival to win*) digunakan sebagai kegiatan konfirmasi dalam pembelajaran. Game ini melatih kejujuran dalam menjawab soal. Siswa yang bertahan paling lama dan mendapatkan nilai tertinggi dialah yang menjadi pemenang. Dengan kegiatan tersebut

diharapkan dapat menumbuhkan karakter tanggungjawab dan kejujuran siswa.

Alur Pikir dan Strategi Implementasi

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah: 1) mengambil sampel penelitian secara acak kelas dari lima kelas yang ada di SMAN Probur sebagai kelas eksperimen; 2) memberikan pretest angket kejujuran dan angket tanggungjawab pada kelas eksperimen; 3) memberikan perlakuan (treatment) dengan menerapkan Gerakan Pagi Menginspirasi (*Garasi*) pada kelas eksperimen; serta 4) memberikan posttes angket kejujuran dan angket tanggungjawab pada kelas eksperimen.

Sumberdaya Pendukung

Dalam pelaksanaan inovasi ini ada beberapa sumber pendukung agar bisa berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan sehingga memperoleh hasil maksimal dalam peningkatan integritas siswa. Adapun sumber daya pendukung tersebut adalah :

1. Dukungan kepala sekolah dan guru dalam menerapkan Gerakan Pagi Menginspirasi (*Garasi*) sebagai pendekatan peningkatan integritas siswa. Kepala sekolah secara langsung mendukung untuk berinovasi dalam pendekatan peningkatan karakter yang nantinya dapat dijadikan *grand design* sebagai percontohan pendekatan yang dapat diterapkan. Bahkan untuk kegiatan ini dimasukkan dalam program kerja sekolah yang dikoordinasikan oleh peneliti. Pembentukan SK tim pengembang karakter siswa dengan Gerakan Pagi Menginspirasi sebagai program utamanya.
2. Dukungan orang tua siswa dalam mendukung Gerakan Pagi Menginspirasi (*Garasi*). Orang tua siswa yang dijadikan sebagai objek pendukung dikeluarga memegang peran yang penting untuk membantu dan mendorong siswa dalam mengimplementasikan program sekolah penguatan pendidikan karakter.
3. Dukungan tokoh inspirasi yang diundang dalam memberikan motivasi dalam Gerakan Pagi Menginspirasi (*Garasi*) dengan penekanan pentingnya integritas siswa. Beberapa elemen masyarakat juga dilibatkan dalam upaya peningkatan karakter siswa dalam memberikan motivasi, perjuangan hidup dan gambaran ketatnya persaingan di zaman global. Tokoh yang bersedia dan hadir dalam kegiatan ini adalah tim kesehatan, kepolisian dan alumni siswa sekolah. Kegiatan ini terangkum dalam

kelas inspirasi pagi berbagi ilmu, pengalaman dan diskusi ringan.

Evaluasi Intrumen Penelitian

Dalam penilaian penelitian ini dilakukan melalui observasi, penilaian diri (self assessment), penilaian “teman sejawat” (peer assessment) oleh peserta didik, dan jurnal.

1. Observasi

Teknik observasi merupakan teknik penilaian yang menggunakan indera dalam pelaksanaannya dan dilakukan secara berkelanjutan. Observasi dibedakan menjadi dua jenis, yaitu observasi langsung dan tidak langsung. Observasi yang dilakukan adalah observasi langsung dimana pengambilan data yang dilakan oleh peneliti secara langsung terhadap obyek yang sedang diteliti.

2. Penilaian diri (*self assessment*)

Penilaian diri merupakan teknik penilaian untuk mengetahui dan mengungkapkan secara jujur tentang kemampuan diri yang dimiliki peserta didik. Penggunaan instrument dan panduan *penilaian* yang dapat digunakan oleh siswa adalah untuk meminimalisir kemungkinan siswa menjawab tidak sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

3. Penilaian antar peserta didik (*peer assessment*)

Penilaian peserta didik merupakan teknik penilaian yang meminta siswa untuk silang penilaian dengan teman lainnya pada suatu kelas dengan petunjuk penilaian disesuaikan kompetensi yang ingin dicapai. Intrumen yang dapat digunakan dalam penilaian ini adalah daftar cek dan skala penilaian dengan teknik sosiometri berbasis kelas.

Pelaksanaan Tahap Inovasi

Gerakan Pagi Menginspirasi (*Garasi*) merupakan gabungan program *softskill* dan *hardskill* yang terdiri dari Program pembelajaran Model VIVI (*Visit and Vision*) berbantu game Suwe (*Survival to Win*), Program kelas inspirasi dan Program *pilot project* taman sekolah.

Program pembelajaran Model VIVI (*Visit and Vision*) berbantu game Suwe (*Survival to Win*)

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan model *vivi* dan berbantu game *suwe* dimulai dengan persiapan perangkat pembelajaran terlebih dahulu. Materi serta bahan ajar yang akan disampaikan disesuaikan dengan model yang akan digunakan. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan dikelas X MIA, XI IPA dan XII IPA sebagai sampel jumlah kelas di SMA Negeri

Probur. Pembelajaran dengan model *vivi* berbantu *game suwe* dilaksanakan dalam 2 siklus pembelajaran pada minggu kedua bulan Juli dan minggu pertama bulan Agustus.

Program Kelas Inspirasi Pagi

Kelas inspirasi merupakan program *softskill* yang berbentuk *talkshow*/tanya jawab. Program ini menghadirkan nara sumber langsung yang berasal dari dokter (tim kesehatan), polisi/TNI (keamanan) dan komunitas alumni yang dapat menginspirasi untuk berbagi pengalaman, bercerita tentang perjuangannya, kehidupan saat bersekolah dan motivasi diri. Kegiatan ini berlangsung pada minggu ke- 4 bulan Juli dan minggu ke- 3 bulan Agustus.

Program Pilot Project Taman Sekolah

Pembuatan taman dan pagar sekolah merupakan bentuk wujud nyata siswa dalam mengimplemntasikan karakter yang dikembangkan. Setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan model *vivi* berbantu *game suwe* serta kelas inspirasi pagi diharapkan muncul kesadaran diri untuk membentuk karakter integritas yang lebih baik. Guru mendesain sebuah program untuk melihat apakah implementasi karakter yang diajarkan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari atau atau langsung dipraktekkan dilapangan dengan membuat pilot project taman dan pagar sekolah. Kegiatan ini dilaksanakan pada minggu ke-1 dan ke-4 bulan Agustus. Setiap kelas mempunyai peran dan tanggungjawab masing-masing. Setiap wali kelas juga ikut terlibat dalam memantau, mengawasi dan memberikan arahan dalam pelaksanan.

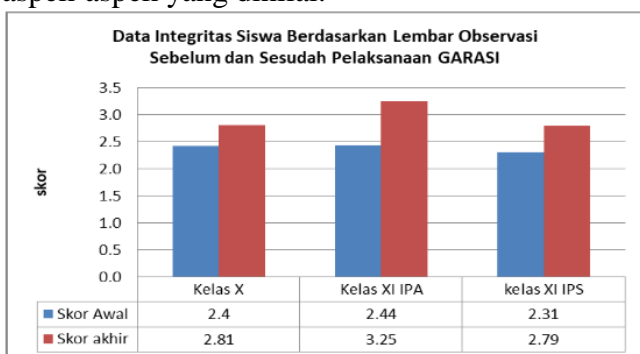
HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama kegiatan Gerakan Pagi menginspirasi dilakukan pengambilan data berupa observasi aktivitas siswa, angket penilaian diri dan lembar observasi penilaian antar siswa. Guru saat kegiatan berlangsung melakukan melakukan pengamatan dan observasi kepada siswa mengenai aspek-aspek yang dinilai.

Observasi dilakukan sebelum dan sesudah kegiatan Gerakan Pagi Menginspirasi (GARASI). Pada saat sebelum dilakukan kegiatan aspek seperti mecontek, tidak melaksanakan tugas dengan baik mendapatkan skor yang masih rendah dengan kategori Kurang. Selain itu secara keseluruhan baik dikelas X, XI IPA dan XI IPS skor awal integritas siswa sebesar 2.4 juga termasuk dalam kategori kurang. Hal ini terjadi karena memang belum ada penerapan ataupun upaya penguatan pendidikan karakter di sekolah. Hal yang terjadi selama ini apabila siswa menjukkan sikap yang kurang baik yang dilakukan hanyalah sekedar menegur tanpa memberikan tindak lanjut upaya perbaikan. Selain itu masih berlakunya hukuman fisik yang diberikan guru. Hal ini tidak memberikan kesadaran kepada siswa yang ada malah memberikan trauma dan rasa ketidaknyamanan siswa terhadap aktivitas pembelajaran.

Observasi yang kedua dilakukan saat kegiatan Gerakan Pagi Menginspirasi (Garasi) dilakukan. Guru pada saat pembelajaran berbasis model *vivi* berbantu *game suwe* dan pada saat pilot project pembuatan pagar dan taman sekolah melakukan penilaian terhadap siswa. Skor hasil yang didapatkan sebesar 2.81 dikelas X, 3,23 dikelas XI IPA dan 2,79 dikelas XI IPS mengalami peningkatan dibandingkan sebelumnya yang termasuk dalam kategori integritas “baik”. Aspek yang paling besar mendapatkan integritas baik adalah mengenai ketepatan siswa dalam menyelesaikan tugas, selain itu kedekatan emosional siswa dengan guru menjadi lebih baik/dekat. Bahkan pada kesempatan yang lain saat kegiatan pilot project pembuatan taman dan pagar sekolah ada beberapa anak yang lalai membawa alat dan bahan dari tugas yang telah dibagikan ditiap kelasnya. Biasanya yang terjadi adalah siswa membuat alasan-alasan yang dipaksakan dengan diawali adu argumen terlebih dahulu. Namun kemarin siswa yang tidak membawa alat dan bahan yang ditugaskan dengan rendah hati dan penyesalan meminta maaf kepada teman-temannya dikelas dan bersedia menganti tugasnya dengan bekerja lebih berat dibandingkan temannya. Seorang siswi misalnya memilih menimba lebih banyak air dibandingkn teman lainnya, sedangkan siswa memilih menggali tanah untuk tali pancang pagar lebih banyak dibandingkan teman lainnya. Rasa penyesalan diri dan keinginan untuk memperbaiki merupakan salah satu indikator mulai terbentuknya kesadaran penguatan karakter lebih baik.

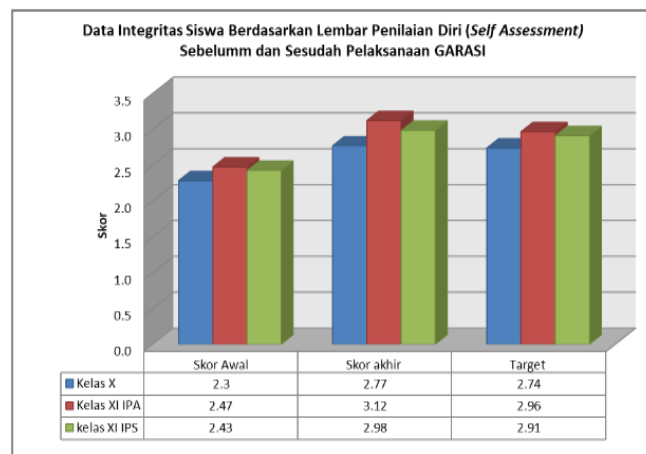
Dikelas XI IPA mengalami kenaikan



Grafik 1. Data Integritas siswa berdasarkan lembar observasi

yang paling besar dibandingkan dengan kelas yang lain. Hal ini menjadi fokus peneliti mengapa hal ini bisa terjadi. Setelah melakukan wawancara singkat dengan beberapa sampel siswa di tiap kelas ternyata kegiatan kelas inspirasi sangat memberikan pengaruh pada diri mereka. Apalagi saat materi kesehatan yang disampaikan oleh dokter dapat memberikan gambaran nyata dan pengalaman belajar baru kepada siswa khususnya kelas XI IPA yang notabene sesuai dengan minat dan bidangnya.

Data kedua yang diambil sebagai instrumen penilaian integritas kegiatan ini adalah angket penilaian diri (*self assesment*) yang dilakukan sebelum dan sesudah pelaksanaan Gerakan Pagi Menginspirasi (Garasi). Data sebelum pelaksanaan kegiatan di kelas X mendapatkan skor 2,3 dengan kategori integritas kurang sedangkan di kelas XI IPA mendapatkan skor 2,47 dengan kategori integritas kurang dan siswa kelas XI IPS dengan skor 2,43 juga dengan kategori integritas siswa “kurang”.

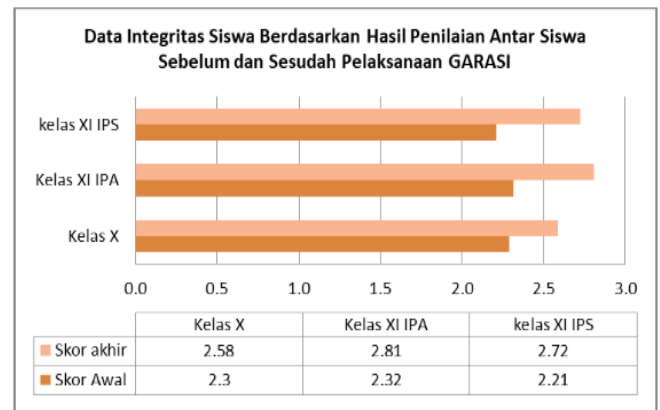


Grafik 2. Data integritas siswa berdasarkan lembar penilaian diri (*self assesment*)

Pada saat pengambilan data siswa diberikan arahan terlebih dahulu dari guru mengenai pentingnya pengisian angket dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Siswa diberikan kesempatan untuk mengerjakan sendiri dan tidak berkelompok. Hal ini dilakukan untuk mengurangi kecenderungan pengaruh teman dalam menjawab angket penilaian diri yang dilakukan. Aspek integritas yang paling rendah mendapatkan nilai kurang terdapat pada kecenderungan siswa dalam mencontek tidak jujur dalam mengerjakan dan menyelesaikan soal maupun ulangan harian. Selain itu kurangnya kesadaran siswa dalam menerima resiko terhadap apa yang dia kerjakan yang membuktikan bahwa masih rendahnya tanggung jawab siswa dalam menepati amanah yang diberikan.

Setelah kegiatan Gerakan Pagi Menginspirasi (Garasi) dilakukan pengukuran angket penilaian diri kembali. Dari data yang terlihat kelas X, XI IPA dan XI IPS mendapat kategori integritas yang “baik”. Bahkan di kelas XI IPA mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan kelas lainnya. Kesadaran diri untuk memperbaiki dan menjadi siswa yang lebih baik terlihat dari antusias, semangat dan tugas-tugas yang diselesaikan dengan penuh tanggung jawab.

Data terakhir yang diambil dalam peningkatan pendidikan karakter di SMA Negeri Probur adalah penilaian antar siswa mengenai integritas teman sejawatnya. Data diambil di kelas dengan memperhatikan kedekatan emosional antar siswa. Agar data objektif maka guru memberikan arahan saat pengisian dapat dilakukan dengan sejujur-jujurnya seperti keadaan yang sebenarnya tanpa rasa ketidaknyamanan dengan teman yang dinilai.



Grafik 3 data integritas siswa berdasarkan hasil penilaian antar siswa.

Pada data integritas awal sebelum pelaksanaan kegiatan terlihat di kelas X, XI IPA dan XI IPS termasuk dalam kategori integritas “kurang” dengan skor rata-rata sekitar 2.6 sesuai dengan grafik 3. Sedangkan setelah dilaksanakan Gerakan Pagi Menginspirasi (Garasi) terjadi kenaikan skor integritas siswa menjadi lebih baik dengan kategori “baik”. Walaupun kenaikan penilaian antar siswa tidak signifikan tetapi terjadi perubahan kebiasaan yang sebelumnya tidak pernah mereka lakukan. Kebiasaan mengerjakan tugas tidak tepat waktu menjadi sangat sedikit, bahkan siswa terlihat berlomba-lomba untuk dapat menyelesaikan tugas dengan baik. Hal ini terlihat saat kerja kelompok antar siswa yang anggota datang semua walaupun dilakukan pada saat sore hari. Padahal jarak rumah siswa ke sekolah ada yang mencapai 10 km. Hal itu membuktikan besarnya tanggung jawab bersama kelompok menyelesaikan pilot project kelasnya. Hal ini sesuai dengan Koesoema (2015) yang menyatakan

komponen yang relevan dalam pembentukan karakter salah satunya adalah unsur motivasi individu dalam melaksanakan sebuah tindakan sebagai bentuk nyata kegiatan dari proses penanaman nilai pribadi. Apabila sudah terbentuk motivasi dalam diri maka sangat mudah untuk menanamkan karakter dalam diri anak.

Dari ketiga data instrumen penilaian kegiatan Gerakan Pagi Menginspirasi (Garasi) terlihat adanya peningkatan integritas pada diri siswa baik dari angket penilaian diri, angket penilaian antar teman maupun observasi langsung yang dilakukan guru saat kegiatan berlangsung. Selain data diatas peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa guru dan kepala sekolah mengenai inovasi kegiatan ini. Pak Saul W Maniyeni, S.Pd, selaku pembina OSIS dan guru mata pelajaran biologi yang ikut dalam penerapan model *vivi berbantu game* suwe mengatakan bahwa “kegiatan ini baru pertama kali dilakukan di sekolah ini, di kelas saya (kelas X dan XI IPA) siswa tidak lagi terlihat mencontek ataupun bertanya sama teman lain saat ulangan. Pernah saya tanya kenapa kalian menjadi lebih semangat dan senang saat mengikuti pembelajaran katanya ingin menjadi seorang dokter, perawat dan bidan”. Menurut Piaget (Santrock, 2011: 41-47), perkembangan kognitif anak dibedakan menjadi empat tahapan, yaitu sensori motor (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun-masa dewasa), masa SMA termasuk kedalam perkembangan kognitif operasional formal dimana anak sudah mampu berpikir mana yang baik, perlu dan tidak perlu dilakukan walaupun tingkat emosinya masih labil. Kelas inspirasi telah berhasil memberikan dampak yang cukup besar bagi siswa untuk meraih cita-citanya. Harapan dan impian yang biasanya tidak pernah terbayang dipikirkannya setelah diberikan gambaran, inspirasi dan motivasi dalam bentuk yang berbeda dengan membawa orang yang telah melaksanakan dan membuktikan keberhasilannya mampu membuka kesadaran siswa untuk berani bermimpi menggapai cita-cita yang diinginkan. Ibu Selmeri Bekak, S.Pd guru agama disekolah mengatakan bahwa “kegiatan ini memberikan dampak yang baik bagi siswa, kegiatan kerohanian yang biasanya hanya sedikit siswa saja yang hadir saat ini mengalami peningkatan kehadiran.” Lain halnya dengan kepala sekolah SMA Negeri Probur Drs. Abia Plaikol yang mengatakan “saya terkejut saat selesai memberikan apel pagi, anak-anak maju mendekat dan mencium tangan saya sambil

mengucapkan salam. Hal ini belum pernah terjadi selama saya menjadi kepala sekolah disini. Kegiatan seperti ini akan terus saya dukung dan akan menjadi program unggulan sekolah apalagi kita tahun ini menyongsong kurikulum 2013 bagi kelas X”.

Kegiatan Gerakan Pagi Menginspirasi (Garasi) memberikan dampak yang positif terhadap kemajuan penguatan pendidikan karakter di SMA Negeri Probur. Faktor utama yang melandasinya adalah keterbaruan kegiatan yang belum pernah diselenggarakan sebelumnya. Selain itu pendekatan yang digunakan berbeda dibanding dengan sebelumnya. Siswa merasa lebih dekat dengan guru, merasa disayang, diperhatikan dan dibimbing berdasarkan potensi yang dimiliki. Saat siswa melakukan kesalahan pun yang biasanya langsung mendapat hukuman fisik kali ini dilakukan pendekatan yang berbeda untuk diajak berkomunikasi bersama, menggali permasalahan dan solusi yang dihadapi siswa, sampai dengan menanyakan kesadaran diri kira-kira hal yang dilakukan seperti itu betul atau tidak menjadi pendekatan yang cukup tepat digunakan. Hal ini sesuai dengan Megawangi (2010) yang menyatakan bahwa penanam karakter juga penanaman karakter juga dapat dilakukan secara eksplisit dan sistematis dengan cara *knowing the good, reasoning the good, feeling the good, dan acting the good*. Metode *knowing the good* akan membuat siswa terbiasa berpikir hanya yang baik, *reasoning the good* agar siswa mengetahui alasan mengapa harus berbuat baik, *feeling the good* untuk membangun perasaan siswa akan kebaikan, sedangkan *acting the good* siswa diajak mempraktekkan kebaikan. Jika siswa terbiasa melakukan *knowing, reasoning, feeling, dan acting the good* akan terbentuk karakternya

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disampaikan kesimpulan Hasil implementasi Gerakan Pagi Menginspirasi (garasi) dari lembar observasi menunjukkan peningkatan dikelas X, XI IPA dan XI IPS yang masuk dalam kategori integritas “baik” sedangkan untuk angket penilaian diri dan penilaian antar teman menyatakan skor rata-rat 2,4 yang berkategori integritas “baik”. Selain itu hasil wawancara terhadap guru dan kepala sekolah menyatakan mendukung penuh kegiatan karena sudah terlihat perubahan dari diri siswa untuk menjadi lebih baik lagi. Bahkan sudah terbentuk kebiasaan yang baik saat apel pagi dan menjelang pulang sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arie Budiman. (2017). *Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter* Diakses dari cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/content/download/44 pada tanggal 6 April 2017 jam 14.08.
- Doni Koesoema A. (2015). *Pendidikan Karakter Utuh dan Menyeluruh*. Yogyakarta: Kanisius.
- Muhammad Yaumi. 2014. *Pendidikan Karakter; Landasan, Pilar dan Implementasi*. Jakarta : Prenadamedia Grup.
- Ratna Megawangi. 2004. *Pendidikan Karakter; Solusi yang Tepat untuk Membangun Bangsa*. Bogor : Indonesia Heritage Foundation
- _____ (2010). *Pengembangan Program Pendidikan Karakter di Sekolah: Pengalaman Sekolah Karakter*. Depok: Indonesia Heritage Foundation. Diakses dari repository.ut.ac.id/2486/1/fkip201002. pdf pada tanggal 6 April 2017 jam 10.21.
- Santrock, John W. (2007). *Perkembangan Anak. Edisi Kesebelas Jilid I (Mila Rachmawati. Terjemahan)*. Jakarta: Erlangga. Buku asli diterbitkan tahun 2002.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfa Beta.
- _____. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta

11 PENEMUAN PALING PENTING DI BIDANG TEKNOLOGI SELAMA DEKADE TERAKHIR

1. Tahun 2000 (Kendaraan self-balancing)



Self-balancing pertama, mesin transportasi bertenaga listrik ditemukan oleh Dean Kamen, yang dikenal sebagai Segway Human Transporter diciptakan pada tahun 2000.

Diluncurkan pada tahun 2001, Segway transporter untuk manusia menggunakan stabilisasi dinamis untuk mengaktifkan transporter untuk keseimbangan diri dengan bantuan sensor kemiringan, giroskop dan perangkat komputer built-in.

Transporter menyesuaikan dengan gerakan tubuh pada tingkat 100 gerakan per-detik. Model pertama tidak dilengkapi dengan rem dan meluncur pada kecepatan 12 mil per jam, kecepatan dan arah dapat dikendalikan oleh mekanisme manual. Sebuah model improvisasi yang dirilis kembali pada tahun 2006 memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan kecepatan dan arah melalui bantuan komputer juga.

2. Tahun 2001 (iPod, Hati Buatan)



Seiring dengan iPod yang terkenal diciptakan oleh Apple Inc pada tahun 2001, penemuan lain yang luar biasa di tahun ini adalah hati buatan (bio-artificial). Dr Kenneth Matsumura dan Alin Foundation menemukan hati buatan dengan merancang sebuah perangkat yang menggunakan sel-sel dari hati hewan.

Disamping menempel dengan ide kuno menggunakan perangkat mekanis juga digunakan untuk menggantikan organ-organ, terobosan teknologi ini termasuk perangkat mekanik serta unsur biologis. Sel-sel hewan yang dipasang di belakang membran (dalam batas tipis) di hati bio-buatan.

Oleh karena itu, Saat sel-sel dapat melakukan semua fungsi umum dari hati seperti penyaringan darah, dan menghilangkan racun, sel-sel tidak bercampur dengan darah manusia dan tidak menyebabkan reaksi atau membahayakan orang tersebut.

3. Tahun 2002 (Perangkat Kontrol Kelahiran)



Kontrol kelahiran patch, Braille Glove, dan Nano-tex semua penemuan ilmiah ini berasal dari tahun 2002. Menggunakan sarung tangan kulit, Ryan Patterson, menciptakan sebuah perangkat yang dapat mengidentifikasi gerakan tangan pemakainya dan mengirimkan mereka secara nirkabel ke sebuah monitor genggam sebagai kata-kata. Meskipun tidak sangat terkenal, Braille Glove cukup penting dalam dunia orang yang dalam keadaan terganggu.

Kain Nano-tex adalah satu lagi penemuan yang sedikit tidak disadari oleh orang kebanyakan. Kain Nano-tex berjalan melalui pengobatan kimia yang memberi mereka sekitar satu juta serat kecil yang sebanyak seratus ribu diantaranya berukuran panjang 1 inci, yang digunakan sebagai dasar menghilangkan tumpahan. Tambalan Kontrol kelahiran yang diciptakan oleh Ortho McNeil Pharmaceuticals dikenal sebagai Ortho Eva patch adalah perangkat kontrol yang kelahiran pertama yang dapat diganti seminggu sekali dan memiliki efek yang sama seperti pil kontrasepsi.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ARTIKULASI
BERBANTUAN MEDIA *FLANNELGRAPH*
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA
PADA PELAJARAN BIOLOGI DI KELAS XI SMA NEGERI 2 SUNGAI TARAB**

Desi Dahlan, M.Pd

Guru SMA Negeri 2 Sungai Tarab Tanah Datar Sumatera Barat

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the application of Articulation Learning Model using Flannelgraph Media to improve students activity in biology subjects at XI.IPA class SMA Negeri 2 Sungai Tarab, which has 21 students. This type of research is classroom action research conducted in two cycles. The data was used in the form of student activity observation sheet. The observation of the learning activities of an eight-point instrument, describing an activity which is very good for listening to the teacher, using the media, do the problems, and the presentation of the group, but the ability to read, think critically, and enthusiasm for learning has not demonstrated the expected category. In the second cycle, six of the eight-point observation of student activity showed very good category, one item in good category, and the other in enough category. From the second implementation cycle of research, it can be concluded that with the implementation of the Articulation Model Learning using Flannelgraph Media can increase students activity in biology subject at XI.IPA class SMAN 2 Sungai Tarab.

Keywords: articulation model, flannelgraph, student activities.

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan tidak akan lepas dari tanggung jawab profesional pendidik dalam pembelajaran. Pendidik sebagai ujung tombak kemajuan pendidikan dituntut untuk mengembangkan pembelajaran aktif, innovative, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Pembelajaran diharapkan terjadi dalam kondisi yang baru dan mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik sehingga peserta didik mencapai kompetensi pada tingkat dan waktu yang telah ditentukan.

Dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran, setiap pendidik mempersiapkan strategi pembelajaran dengan seluruh unsure penunjangnya, termasuk strategi, model, dan media pembelajaran. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan situasi dan kondisi yang dihadapi akan memiliki dampak pada suasana pembelajaran yang dilaksanakan. Tantangan bagi pendidik adalah mampu menjadi komunikator sebagai pendidik dengan menggunakan alat bantu yang tepat, menarik, dan memudahkan memahami pelajaran yang disajikan

Proses pembelajaran yang telah dilakukan belum menggambarkan aktivitas belajar yang diharapkan. Kondisi pembelajaran Biologi di kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Tarab pada Semester Genap Kompetensi Dasar (KD) 3.4. tentang Sistem Respirasi pada *prasiklus*

memberikan gambaran rerata dalam kategori cukup (44%), yang terdiri dari: tiga aktivitas dalam kategori sangat kurang, yaitu membaca aktif (14%), menggunakan media pembelajaran (0%) dan presentasi laporan (19%); satu aktivitas dalam kategori kurang, yaitu berpikir kritis (29%); satu aktifitas dalam kategori cukup, yaitu semangat belajar, dan tiga aktivitas dalam kategori yang diharapkan, yaitu mendengar aktif (71%), melakukan diskusi (71%), dan mengerjakan soal-soal (91%).

Penyebab dari rendahnya aktivitas belajar siswa disebabkan oleh kurangnya ketertarikan siswa untuk belajar dengan konsep berpikir yang bersifat hafalan/abstrak. Guru belum mampu mengakomodir gaya belajar masing-masing, karena pembelajaran yang selama ini dilakukan lebih banyak mengandalkan salah satu indera, seperti penglihatan atau pendengaran. Disamping itu, penggunaan media pembelajaran belum melibatkan siswa. Diharapkan guru turut melibatkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga melibatkan banyak panca indera dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih berkesan.

Diperlukan model pembelajaran baru yang mampu untuk mengaktifkan masing-masing anggota kelompok terhadap kelompoknya dan memberi kontribusi terhadap kemajuan kelompok. Jika hal ini tidak dicarikan penyelesaiannya maka

keaktifan kelompok hanya dilakukan oleh siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi. Peserta didik dengan kemampuan akademik rendah disertai motivasi belajar rendah akan tetap pasif. Jika diadakan penilaian, maka dapat diprediksi hasil belajar yang didapatkan dengan keaktifan minim akan memberikan hasil yang rendah. Jika permasalahan ini tidak diatasi, maka dapat diperkirakan situasi pembelajaran di kelas akan terasa monoton dan membosankan. Guru diharapkan memberi kesempatan belajar bagi siswa melaksanakan kegiatan belajar berupa penggunaan multimedia, pengerjaan tugas individual/kelompok, memberikan kesempatan pada siswa melaksanakan eksperimen, mengadakan tanya jawab dan diskusi, memberi tugas baca pada siswa, dan mencatat hal-hal yang perlu Uno (2011; 63)

Salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah dengan pembelajaran model *artikulasi*. Langkah-langkah pembelajaran model artikulasi dimulai dengan masing-masing peserta didik dalam kelompok mempelajari materi ajar dengan saling berbagi dengan peserta didik dalam kelompoknya. Setiap anggota kelompok ditagih penguasaan konsepnya pada permainan artikulasi. Siswa memasang kartu *flannelgraph* satu kali pada satu kesempatan. Jika pemasangannya benar akan diteruskan memasang oleh anggota kelompok berikutnya sampai selesai. Namun, jika terdapat kesalahan, maka anggota kelompok berikutnya tidak berhak untuk menempelkan kartu berikut, melainkan hanya membetulkan kesalahan anggota kelompok sebelumnya. Sebagai akibatnya, waktu yang diperlukan untuk memasangkan tugas kelompoknya menjadi lebih lama. Hal ini diteruskan hingga seluruh kartu habis. Kelompok pemenang adalah kelompok yang mampu menyusun *flannelgraph* secara benar dalam waktu yang paling singkat (Suprijono, 2010; 127).

Pembelajaran *Artikulasi* dapat digunakan oleh seluruh mata pelajaran karena prinsip pemakaian yang fleksibel. Kelebihan pembelajaran artikulasi adalah peserta didik dalam kelompok memiliki tanggung jawab individual untuk menguasai informasi yang akan disajikan dalam presentasi kelas. Pada pembelajaran kelompok yang sering terjadi adalah kelompok hanya mengandalkan peserta didik yang memiliki kemampuan akademik tinggi, sedangkan anggota kelompok yang tidak berpartisipasi aktif dapat tertutupi oleh kepintaran anggota kelompok lain. Dalam pembelajaran artikulasi, hal yang seperti ini tidak akan terjadi lagi karena masing-masing

kelompok memiliki kewajiban penguasaan materi yang sama. maka, tugas ketua kelompok adalah memastikan seluruh anggota kelompoknya memiliki penguasaan materi yang cukup selama fase eksplorasi dan elaborasi.

Teknik *Artikulasi* merupakan salah satu cara untuk mengakomodir *modalitas* siswa diharapkan dapat memaksimalkan kemampuan dan bakat alamiah peserta didik yang memiliki kemampuan kuat untuk melihat (*visual*), mendengar (*auditory*), atau melakukan sesuatu (*kinestetik*). Gaya belajar adalah kunci untuk mengembangkan kemampuan peserta didik, sehingga peserta didik dapat berkomunikasi dengan gayanya masing-masing. Penggunaan Pembelajaran *Artikulasi* diharapkan merupakan solusi yang ditempuh untuk dapat menciptakan pembelajaran lebih efektif, dan kompetitif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar yang diharapkan.

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pembelajaran *Artikulasi* berbantuan *Flannelgraph* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada Pelajaran Biologi di kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Tarab.

Metode Penelitian

Penelitian bertempat di SMA Negeri 2 Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat pada bulan Maret s/d Juni 2016. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI.IA pada semester genap Tahun Pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 21 orang. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*).

Data yang digunakan diambil dari Lembar Observasi Aktivitas siswa. Hasil observasi aktivitas belajar siswa dinyatakan dalam persentase. Kualitas keaktifan siswa dapat dikategorikan atas ”sangat baik”, ”baik”, ”cukup”, ”kurang”, dan ”sangat kurang” berdasarkan kriteria pada Tabel 2.1 (Djalilu, 2012). Indikator keberhasilan tindakan adalah bila kualitas keaktifan menunjukkan kategori ”baik” dan ”sangat baik

Tabel 1
Kriteria Keaktifan Aktifitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Artikulasi Berbantuan *Flannelgraph*

Persentase	Kategori Keaktifan
0-20% = SANGAT KURANG	20% = SANGAT KURANG
21-40% = KURANG	21-40% = KURANG
41-60% = CUKUP	41-60% = CUKUP
61-80% = BAIK	61-80% = BAIK
81-100% = SANGAT BAIK	81-100% = SANGAT BAIK

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal Aktivitas Belajar Siswa

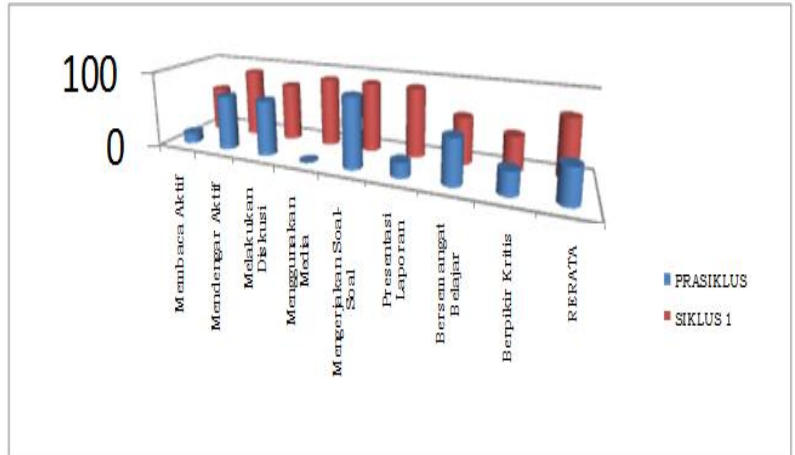
Hasil pengamatan catatan lapangan pada observasi *prasiklus* menunjukkan bahwa dua dari delapan butir pengamatan yang menunjukkan kategori baik, selebihnya masih perlu ditingkatkan dengan perlakuan yang diberikan. Setelah diketahui bahwa di Kelas XI.IPA masih terdapat permasalahan terkait aktivitas belajar siswa yang belum mencapai kategori dan ketuntasan yang diharapkan, peneliti bersama observer melakukan tindakan dengan penerapan pembelajaran Artikulasi berbantuan Media *Flannelgraph*. Peneliti menerapkan tindakan untuk Kompetensi Dasar (KD) 3.7. tentang Sistem Reproduksi.

Hasil Siklus 1

Pembelajaran Artikulasi berbantuan *Flannelgraph* di Kelas XI.IPA SMAN 2 Sungai Tarab selama Siklus 1 dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan, yaitu pada tanggal 27, 28, dan 29 April 2016 masing-masing selama 2 jam pelajaran (90 menit). Penelitian dimulai dengan persiapan RPP, penyusunan bahan ajar, media *flannelgraph*, persiapan instrument pengamatan, dan briefing dengan observer. Pelaksanaan tindakan mengkondisikan siswa untuk menelusuri informasi dan saling berbagi dan menguatkan informasi secara berulang-ulang hingga kompetensi yang harus dikuasai dapat dipenuhi. Masing-masing kelompok diberikan media *flannelgraph* berupa papan flannel dan potongan gambar/tulisan tentang materi yang baru saja didiskusikan siswa. Ketua kelompok memastikan masing-masing anggota kelompok telah menguasai materi ajar tentang topic yang diberi guru. Saat guru mengumumkan sesi penyusunan *flannelgraph*, masing-masing kelompok secara bersamaan memulai menyusun runtutan materi yang harus dikuasai pada *flannelgraph*. Penyusunan tugas menyusun flannel yang diberikan dimulai dari anggota pertama, kedua ketiga dan seterusnya. Jika terdapat kesalahan pada siswa kedua maka siswa ketiga tidak berhak untuk menambahkan tempelan *flannel*, melainkan hanya memperbaiki kesalahan siswa sebelumnya. Hal ini berarti kelompok tersebut akan tertinggal satu langkah dibanding kelompok lainnya yang memasang dengan betul. Hal ini diteruskan hingga seluruh kartu habis. Masing-masing kelompok mempresentasikan media *flannelgraph* yang telah disusun dan selanjutnya guru mengumumkan kelompok pemenang dan

mengkonfirmasi hasil kegiatan belajar siswa. Kelompok pemenang adalah kelompok yang mampu menyusun media *flannelgraph* secara benar dalam waktu yang paling singkat.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan observer terhadap aktivitas belajar siswa yang dilakukan pada setiap pertemuan memberikan hasil seperti pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Perbandingan Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa sebelum dan sesudah Penerapan Pembelajaran Artikulasi Berbantuan Media *Flannelgraph* terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus 1

Data pada Gambar 1 di atas, memperlihatkan Indikator Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus 1 mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil observasi awal sebelum Penerapan Pembelajaran Artikulasi Berbantuan Media *Flannelgraph*. Rerata aktivitas belajar pada tahap Prasiklus 44% dengan kategori “Kurang”, sedangkan rerata aktivitas pada Siklus 1 adalah 74% dengan kategori “Baik”, dan masih terdapat 3 Indikator yang masih dalam kategori “cukup”. Indikator aktivitas belajar siswa yang masih perlu ditingkatkan adalah: membaca aktif (menggarisbawahi atau membuat catatan kecil untuk penekanan materi yang penting, perlu pembiasaan agar membaca tidak hanya sekedar menyisir kalimat dari awal hingga akhir namun perlu di scanning sehingga dapat bertahan lebih lama dalam memory; melakukan diskusi, bagi sebagian anggota kelompok, hanya berada dalam kelompok dan mempelajari bahan ajar secara perorangan telah dianggap cukup sehingga beberapa orang masih belum terlibat aktif dalam diskusi kelompok; dan bersemangat dalam belajar, disaat ketua kelompok memastikan penguasaan materi anggota kelompoknya, sebagian siswa masih sibuk membaca bahan ajar,

sehingga ketua kelompok belum dapat memastikan penguasaan konsep anggotanya dan ketua kelompok kesulitan untuk menjelaskan trik-trik agar dapat menyusun kartu pada *flannelgraph* dengan cepat dan benar; dan berpikir kritis. Banyak siswa hanya fokus dengan penguasaan materi dan penyusunan kartu flannel pada kelompoknya saja namun saat ditanya hasil penempelan *flannelgraph* dari kelompok lain, belum dapat memberikan komentar.

Refleksi pada Siklus 1 telah memperlihatkan peningkatan aktivitas belajar namun masih belum optimal. Siswa masih belum sepenuhnya menyesuaikan diri dengan Pembelajaran Artikulasi yang dikembangkan. Masih ada siswa yang kurang serius dalam mengikuti diskusi kelas. Pada saat penyusunan kartu *flannel*, masih ada siswa yang ragu untuk memilih kartu yang akan ditempelkan dan bertanya kepada anggota kelompoknya yang lain. Hal ini disebabkan karena siswa belum percaya diri dengan materi yang telah dibacanya dan tidak mau aktif menyimak diskusi yang dipimpin oleh ketua kelompok. Pada saat penyusunan kartu *flannelgraph*, beberapa anggota kelompok melakukan kecurangan. Pada awal pembelajaran telah disampaikan guru, bahwa masing-masing siswa dalam kelompok berbaris. Saat siswa pertama kedepan memasangkan kartu, setelah itu diikuti oleh siswa kedua, ketiga dan seterusnya. Namun hasil pemantauan observer menemukan beberapa siswa setelah menempel kartu, hanya selang satu siswa saja, sudah melakukan penempelan kartu kembali sehingga frekuensi penempelan kartunya sangat tinggi. Sementara siswa lain hanya menempel kartu sebanyak satu atau hanya dua kali saja. Hal ini membuat situasi kelas menjadi gaduh dan ramai.

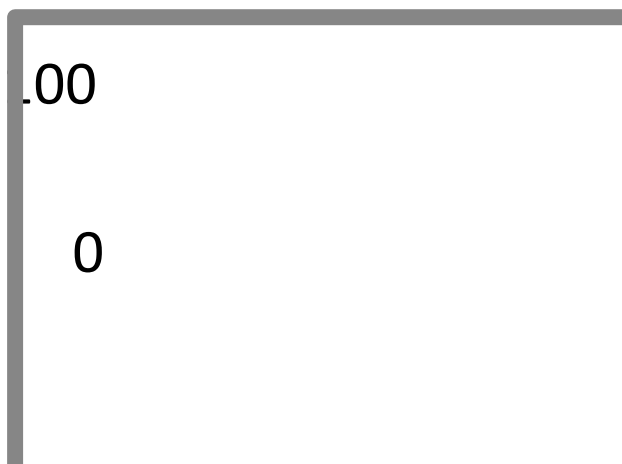
Berdasarkan kekurangan pada Siklus 1, peneliti melakukan refleksi dan berusaha menemukan tindakan perbaikan untuk Penerapan Pembelajaran Artikulasi Berbantuan Media *Flannelgraph* pada Pembelajaran Biologi Kelas XI.IPA, yaitu: siswa diberi penjelasan ulang tentang perlunya mencatat dan mendengar aktif untuk penguasaan konsep materi yang sedang dipelajari, siswa diminta untuk terlibat sepenuhnya dalam kegiatan kelompok, mulai dari mempelajari bahan ajar, melakukan diskusi kelompok, menemukan cara tepat dan cepat untuk menempel kartu-kartu yang disediakan, dan siswa diberi kartu nomor urut (kokarde) untuk lebih mudah memantau urutan siswa yang kedepan sehingga dapat dengan mudah dilihat urutan siswa ke-1, 2, 3, 4, dan 5 secara teratur.

Hasil Siklus 2

Pembelajaran Artikulasi berbantuan *Flannelgraph* di Kelas XI.IPA SMAN 2 Sungai Tarab selama Siklus 2 dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan, yaitu pada tanggal 4, 11, dan 12 Mei 2016 masing-masing selama 2 jam pelajaran (90 menit). Pelaksanaan siklus 2 dimulai dengan memberikan penjelasan tentang Pembelajaran Artikulasi berbantuan *Flannelgraph* yang akan digunakan, dengan menekankan pada motivasi untuk membaca aktif, mendengar aktif, partisipasi dalam diskusi, dan berpikir kritis. Guru membagikan kokarde kepada masing-masing ketua kelompok dan ketua kelompok membagikan kepada anggota kelompok untuk mengetahui urutan pemasangan *Flannelgraph* selama Pembelajaran Artikulasi berbantuan *Flannelgraph*. Siswa dalam kelompok kembali menelusuri informasi dan saling berbagi atau menguatkan informasi secara berulang-ulang hingga kompetensi yang harus dikuasai dapat dipenuhi. Siswa dianjurkan untuk menggarisbawahi atau mencatat ulang materi. Siswa menyusun *flannelgraph* secara bersamaan, masing-masing kelompok memulai menyusun runtutan materi yang harus dikuasai sebagai mana yang diberikan pendidik pada *flannelgraph*. Penyusunan tugas menyusun *flannel* yang diberikan dimulai dari anggota dengan kokarde ke-1, 2, 3, 4, dan 5. Jika terdapat kesalahan pada siswa pemegang kokarde 1, maka pemegang kokarde ke-2 tidak berhak untuk menambahkan tempelan *flannel*, melainkan hanya memperbaiki kesalahan siswa sebelumnya. Hal ini berarti kelompok tersebut akan tertinggal satu langkah dibanding kelompok lainnya yang memasangkan dengan betul. Hal ini diteruskan berulang-ulang hingga seluruh kartu habis. Masing-masing kelompok mempresentasikan media *flannelgraph* yang telah disusun. Selanjutnya guru mengumumkan kelompok pemenang dan mengkonfirmasi hasil kegiatan belajar siswa. Kelompok pemenang adalah kelompok yang mampu menyusun media *flannelgraph* secara benar dalam waktu yang paling singkat.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan observer terhadap aktivitas belajar siswa yang dilakukan pada Siklus 2 memberikan hasil indikator aktivitas belajar siswa pada mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus 1. Rerata aktivitas belajar pada Siklus 1 74% dengan kategori “Baik”, sedangkan rerata aktivitas pada Siklus 2 92% dengan kategori “Sangat Baik”. Jika dilihat secara lebih detail pada masing-masing pertemuan, dari delapan Indikator

Aktivitas Siswa, sudah tidak ada lagi Indikator yang masih dalam kategori “Kurang Baik”, “Kurang” dan “Cukup” seperti pada Gambar 3.2. berikut ini.



Gambar 2. Perbandingan Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa pada Penerapan Pembelajaran Artikulasi Berbantuan Media *Flannelgraph* terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus 1 dan Siklus 2

Refleksi pada Siklus 2 berdasarkan data hasil lembar pengamatan memperlihatkan peningkatan aktivitas yang cukup baik. Siswa telah menyesuaikan diri dengan Pembelajaran Artikulasi yang dikembangkan. Pada saat penyusunan kartu *flannel*, karena masing-masing siswa dalam kelompok telah memiliki kokarde nomor urut maka penyusunan media *flannelgraph* terasa lebih tertib. Atmosfer kompetisi antarkelompok telah mengimbas pada seluruh kelompok sehingga seluruh anggota pada setiap kelompok berpacu dan bersemangat dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan respon siswa pada Siklus 1 dan 2, peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa telah mencapai hasil yang diharapkan, hasil “sangat baik” dan “baik”. Dengan demikian, karena indikator keberhasilan tindakan telah tercapai, maka peneliti memutuskan pelaksanaan tindakan dihentikan dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kedua siklus selama enam kali pertemuan dapat diketahui apakah penerapan pembelajaran model artikulasi berbantuan *Flannelgraph* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa XI-IA di SMA Negeri 2 Sungai Tarab, dimana permasalahan yang dijumpai selama siklus adalah perhatian dan keterlibatan siswa dalam

pembelajaran rendah. Pembelajaran yang dilakukan guru belum mampu menarik seluruh perhatian siswa terhadap materi yang diberikan. Selama pembelajaran masih dijumpai siswa yang bercanda dengan temannya. Untuk menarik perhatian siswa, pembelajaran hendaknya berisi hal-hal yang melibatkan siswa secara langsung, mendorong siswa untuk melakukan aktivitas fisik dan juga aktivitas mental. Oleh karena itu penagihan penguasaan konsep secara individual menuntut siswa untuk lebih aktif membaca, memahami, dan membuat cara cepat-tepat untuk dapat menjawab materi yang menjadi tanggung jawab personalnya. Penerapan pembelajaran model artikulasi berbantuan media *Flannelgraph* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, bahkan pada pengamatan terlihat siswa antusias untuk mempelajari materi pembelajaran sambil memastikan pemahaman konsep yang telah didapatkan dengan sesuai dengan yang akan ditagih.

Selama ini siswa hanya diberikan informasi dengan dihadapkan pada media visual berupa slide pembelajaran untuk mempertegas konsep yang dipelajarinya. Hal ini cukup baik, namun belum melibatkan siswa dalam penggunaannya. Siswa hanya duduk dan mengamati media. Dengan menggunakan media *flannelgraph* yang dimiliki masing-masing kelompok, siswa dalam kelompok dapat terlibat langsung dalam pembelajaran. Atensi siswa lebih meningkat karena menumbuhkan motivasi belajar. Siswa dapat melakukan berbagai aktivitas belajar, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Pada akhirnya dengan menggunakan media *flannelgraph* pada pembelajaran artikulasi, aktivitas belajar lebih bervariasi dan tidak monoton. Dari hasil data yang didapatkan pada kedua siklus selama enam kali pertemuan dapat diketahui aktivitas siswa meningkat karena dihidarkannya media visual *flannelgraph* yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar (fungsi atensi dan afektif) sehingga pemahaman materi pembelajaran lebih mudah (fungsi kognisi). Hal ini ditunjang dengan berbagai aktifitas siswa dalam pembelajaran baik dari pencarian informasi sendiri dalam kelompok, mencatat dan membaca aktif, menyusun media, bahkan mempresentasikan hasil kelompoknya pada kelompok lain. Aktifitas siswa yang terjadi dalam pembelajaran meliputi aktifitas membaca, mendengar dan melakukan unjuk kerja, sehingga proses penyimpanan informasi berjalan lebih baik.

Penyusunan kartu yang dilakukan serentak menimbulkan kompetisi positif diantara

kelompok, sehingga memicu keinginan masing-masing anggota dalam kelompok untuk menang. Untuk menang diperlukan penguasaan konsep yang dilakukan sebelum penyusunan kartu terjadi. Perlu peran penting ketua untuk *manage* anggota timnya, sehingga peran masing-masing anggota menentukan keberhasilan tim, sehingga keberhasilan artikulasi ditentukan oleh keberhasilan masing-masing anggota. Media *flannelgraph* dapat membangkitkan rasa keingintahuan siswa, membantu guru menghidupkan suasana kelas dan terhindar dari suasana monoton dan membosankan. Hal yang paling diharapkan dalam penggunaan media yang sangat diharapkan adalah terbentuknya sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar yang dilakukan.

Penerapan pembelajaran model artikulasi yang digabungkan dengan media *flannelgraph* dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa. Kreatifitas siswa menyelesaikan tugas yang diberikan juga meningkat. Hal ini ditandai dengan bervariasinya sumber belajar yang digunakan sebagai referensi dan variasi bentuk bahan presentasi yang disajikan. Pembelajaran Artikulasi berbantuan media *flannelgraph* yang diterapkan menggunakan gabungan antara sistem pembelajaran aktif dan efektif. Guru berfungsi untuk memosisikan dan menciptakan suasana belajar yang kondusif, sementara siswa sebagai peserta melakukan kegiatan belajar secara intensif. Dalam suasana pembelajaran yang aktif, siswa dalam kelompok tidak terbebani secara perorangan dalam memecahkan permasalahan dalam belajar, tapi dapat saling bertanya dan berdiskusi sehingga diharapkan hasil belajar lebih optimal. Pembelajaran Artikulasi juga dinilai sebagai salah satu pembelajaran yang efektif, karena menghasilkan sesuatu untuk dirinya dan kelompoknya dengan pengembangan potensi dari anggota kelompok. Tujuan akhir dari pembelajaran ini adalah tercapainya target pencapaian kompetensi oleh masing-masing siswa.

Pengembangan pembelajaran Artikulasi berbantuan media *flannelgraph* memerlukan pengkajian pertimbangan karakteristik siswa, berupa analisis minat, bakat, kemampuan awal, motivasi belajar hingga modalitas belajar. Pengamatan pada kegiatan prasiklus yang memberikan informasi bahwa siswa pada dasarnya memiliki kemampuan dasar yang cukup baik, lebih suka untuk bergerak aktif, cenderung bekerja dalam kelompok dan memiliki modalitas bervariasi, maka pembelajaran yang

dikembangkan merupakan solusi yang tepat untuk dilakukan dengan kunci pada kompetensi guru untuk mengelola proses pembelajaran.

Pembelajaran *Artikulasi* merupakan pembelajaran yang dapat digunakan oleh seluruh mata pelajaran karena prinsip pemakaian yang fleksibel. Kelebihan pembelajaran artikulasi adalah peserta didik dalam kelompok memiliki tanggung jawab individual untuk menguasai informasi yang akan disajikan dalam presentasi kelas. Pada pembelajaran kelompok yang sering terjadi adalah kelompok hanya mengandalkan peserta didik yang memiliki kemampuan akademik tinggi, sedangkan anggota kelompok yang tidak berpartisipasi aktif dapat tertutupi oleh kepintaran anggota kelompok lain. Dalam pembelajaran artikulasi, hal yang seperti ini tidak akan terjadi lagi karena masing-masing kelompok memiliki kewajiban penguasaan materi yang sama. maka, tugas ketua kelompok adalah memastikan seluruh anggota kelompoknya memiliki penguasaan materi yang cukup selama fase eksplorasi dan elaborasi.

Pembelajaran artikulasi yang dilengkapi dengan bantuan media pembelajaran menjadikan pelengkap untuk menunjang suasana belajar kondusif. *Flannelgraph* merupakan media yang tergolong praktis dan aplikatif berbentuk guntingan gambar atau tulisan yang pada bagian belakangnya diberikan alat penempel. Guntingan ini dapat ditempelkan pada papan yang dilapisi flanel sehingga melekat. Kelebihan dari media *flannelgraph* antara lain gambar dapat dipindahkan dengan mudah sehingga peserta didik antusias untuk mengikuti pembelajaran secara fisik untuk memindahkan objek yang dipelajari. Gambar-gambar yang ada pada *flannelgraph* dapat ditambah, dikurangi, atau diganti dengan mudah. Salah satu keistimewaan berikutnya yang dimiliki *flannelgraph* adalah dapat digunakan untuk pola pembelajaran individu maupun kelompok (Indriana, 2012: 71).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya, maka dapat disimpulkan Penerapan Pembelajaran Artikulasi Berbantuan Media *Flannelgraph* telah meningkatkan aktivitas siswa pada Mata Pelajaran Biologi di Kelas XI.IPA SMAN 2 Sungai Tarab. Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, maka penulis menyarankan untuk menggunakan pembelajaran Artikulasi berbantuan *Flannelgraph* pada materi biologi lainnya untuk siswa SMA Kelas XI SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Djalilu, Roslinda. 2013. *Penerapan Model Artikulasi dalam pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa di Kelas IV SDN 8 Suwawa Kabupaten Bone Bolago*. Skripsi: Universitas Negeri Gorontalo.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran: Mengenal, Merancang, dan Mempraktikkannya*. Yogyakarta: Penerbit Diva Press.
- Leluhur, Waris. 2012. *Pengaruh Persepsi Pembelajaran Model Artikulasi dengan Media LCD Proyektor dengan Tingkat Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 1 Licin TP 2011/2012*. Jurnal Ilmiah PROGRESSIF, Vol.9. No 25, April 2012.
- Ningsih, Cahya Ulfa. 2015. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. UNY: Yogyakarta.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Uno, Hamzah dan Mohamad, Nurdin. 2011. *Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menyenangkan*. Jakarta: Bumi Aksara.

11 PENEMUAN PALING PENTING DI BIDANG TEKNOLOGI SELAMA DEKADE TERAKHIR

4. 2003 (Mobil Hibrid Yang Bisa Parkir Sendiri)



Mobil Toyota Hybrid adalah penemuan untuk tahun 2003. Mendapatkan banyak publisitas ketenaran mobil Hybrid dikenal untuk atribut self parking,. Mobil bertenaga bensin-listrik memiliki fitur yang memungkinkan mobil ini memarkir sendiri!

Hal ini terjadi dengan bantuan sebuah kamera dipasang belakang, power steering dan perangkat lunak yang disebut Intelligent Parking Assist, yang dirancang untuk mengarahkan mobil ke tempat parkir.

Pengguna bahkan tidak perlu menyentuh, berbicara atau memberikan masukan selama proses berlangsung.

5. 2004 (Prep Sono, Adidas 1 Sepatu dengan Processor)



Kedua penemuan yang menarik perhatian populer di tahun 2004 adalah *Prep Sono*, dan *sepatu Adidas 1*.

Sepatu Adidas 1 dengan built-in mikroprosesor bisa berpikir sendiri, memutuskan kebutuhan si pemakai berdasar jenis kaki pemakainya. Sono Prep diciptakan oleh Robert Langer, adalah kemajuan di bidang bioteknologi yang dapat memberikan obat-obatan melalui gelombang suara bukan metode konvensional seperti suntikan. Perangkat ini dikatakan langsung mengarahkan gelombang ultrasonik frekuensi rendah pada kulit selama 15 detik yang membuka lipid di kulit dan memungkinkan transfer cairan. Kulit akan kembali ke kondisi semula dalam 24 jam berikutnya.

6. Tahun 2005 (Youtube)



Penemuan yang paling populer dan sukses di tahun **2005 adalah YouTube**. Situs yang mencapai respon konsumen terbesar adalah situs video hosting yang memungkinkan pengguna berbagi video ke seluruh dunia. Situs ditemukan oleh Jawed Karim, Steve Chen dan Chad Hurley saat ini menjadi salah satu situs paling terkenal di dunia!

7. Tahun 2006 (Loc8tor)



Tahun 2006 sedikit lambat dan agak mondar-mandir di bidang penemuan ilmiah. Meskipun banyak prototipe dan beta-tester diluncurkan, hanya beberapa produk yang sebenarnya terlihat di pasar.

Salah satu produk ini adalah Loc8tor . Loc8tor menempel pada barang anda memancarkan frekuensi radio untuk semua barang kecil Anda , sebagai antisipasi . Loc8tor Ini mempunyai poin ke arah kiri-kanan, dan naik-turun juga, membawa Anda sedekat satu inci dari item. Perangkat ini mengarahkan ke titik ke arah kiri-kanan dan juga atas-bawah membawa anda sedekat 1 inci ke item

Tag melakukan tugasnya dan bunyi beep untuk menentukan lokasi yang tepat juga.

UPAYA MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN GULING BELAKANG SENAM LANTAI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BIDANG MIRING PADA SISWA KELAS VII B SMP NEGERI 1 SAYUNG SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Tho'if, S.Pd

Guru SMP Negeri 1 Sayung Demak Jawa tengah

ABSTRAK

Pembelajaran guling belakang merupakan suatu pembelajaran yang sulit bagi siswa SMP, oleh karena itu banyak sekali siswa yang kurang mampu dalam melakukan guling belakang sehingga banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Dengan masalah tersebut seorang guru olahraga tertarik untuk melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran guling belakang, diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran bidang miring. Dengan media bidang miring tersebut akan membantu siswa mempermudah melakukan guling belakang yang pada akhirnya tingkat keberhasilan pembelajaran bidang miring akan meningkat.

Kata kunci: Guling Belakang, Bidang Miring, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pembekalan pengalaman belajar melalui proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan olahraga, internalisasi nilai-nilai sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosional dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pembelajaran harus mendapatkan sentuhan psikologis, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mempunyai tujuan merangsang perkembangan dan pertumbuhan jasmani siswa, merangsang perkembangan sikap, mental, sosial, emosi yang seimbang serta keterampilan gerak siswa.

Pendidikan jasmani terdapat beberapa macam cabang olahraga yang wajib diajarkan. Salah satu materi yang diajarkan kepada siswa sekolah yaitu senam lantai. Gerakan senam lantai dapat dibedakan menjadi 3 kelompok: 1) Menurut tingkat kesukaran gerakannya (ringan, sedang, berat). 2) Menurut arah gerakan (ke depan, ke belakang, kesamping). 3) Menurut posisi gerak (di tempat dan bergerak dari tempat).

Salah satu kelompok gerakan senam lantai menurut arah gerakan adalah berguling ke

belakang, sedangkan yang dimaksud dengan guling belakang adalah gerakan mengguling ke belakang yang penggulingannya dimulai dari pantat, ke panggul bagian belakang, ke pinggang, ke punggung, ke tengkuk serta kedua telapak tangan menumpu disamping telinga dan yang terakhir kaki (Sumanto dan Sukiyo 1992:101). Selama bagian pertama guling belakang kedua tangan disimpan di atas bahu, dengan kedua telapak tangan menghadap ke atas, dan ibu jari dekat ke telinga. Banyak manfaat yang diperoleh dengan melakukan guling belakang yaitu dapat membentuk sikap tubuh yang baik meliputi anatomis, fisiologis, kesehatan dan kemampuan jasmani. Sedangkan manfaat bagi rohani yaitu kejiwaan, kepribadian dan karakter akan tumbuh ke arah yang sesuai dengan tuntutan masyarakat.

Dalam merealisasikan manfaat guling belakang di atas, pembelajaran guling belakang diajarkan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan sederajat, hal ini terwujud dalam silabus pembelajaran pendidikan jasmani pada Standar Kompetensi (SK) point 10 yaitu mempraktikkan teknik dasar senam lantai dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya, dan Kompetensi Dasar (KD) point 10.2 yaitu mempraktikkan teknik dasar guling belakang serta nilai disiplin, keberanian dan tanggungjawab.

Dalam mewujudkan pembelajaran guling belakang di sekolah sebagaimana terdapat pada SK 10 dan KD 10.2 di atas tentu tidak mudah, hal ini dikarenakan banyak permasalahan yang muncul pada saat proses belajar mengajar guling belakang berlangsung seperti peserta didik

merasa takut untuk melakukannya, takut terjatuh dan takut mendarat tidak tepat hingga menyebabkan bagian tubuhnya sakit.

Permasalahan-permasalahan pembelajaran guling belakang tersebut di atas juga tampak pada pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 1 Sayung terutama pada peserta didik kelas VII B, hal ini karena peserta didik kelas VII perlu adanya penyesuaian dengan lingkungan sekolah, rasa takut jatuh dan mendarat kurang tepat yang menyebabkan salah satu bagian tubuhnya jadi cidera ringan menyebabkan peserta didik enggan melakukan guling depan, keadaan ini telah menyebabkan nilai atau kemampuan peserta didik di kelas VII B menurun. Hal ini juga berdasarkan dari pengamatan penulis yang sekaligus sebagai tenaga pengajar pendidikan jasmani dan olahraga di SMP Negeri 1 Sayung, berdasarkan pengamatan penulis setelah mengadakan penilaian praktik senam lantai guling belakang ditemukan bahwa dari jumlah peserta didik 35 hanya ada 9 (25,71%) peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 75 (KKM), sedangkan yang mendapatkan nilai dibawah KKM ada 26 (74,28%) peserta didik dengan nilai rata-rata 52.

Berdasarkan pada pencapaian nilai ulangan harian berupa praktik pada pendidikan jasmani di SMP Negeri 1 Sayung perlu adanya perbaikan pembelajaran agar kemampuan peserta didik terutama pada senam lantai guling belakang dapat meningkat. Untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, perlu adanya *inovasi* pembelajaran sehingga dapat menarik dan menumbuhkan semangat peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar pendidikan jasmani di SMP Negeri 1 Sayung.

Usaha-usaha yang akan penulis lakukan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik SMP Negeri 1 Sayung pada mata pelajaran pendidikan jasmani yakni, penulis berkoordinasi dengan kepala sekolah dan waka kurikulum untuk mendapat metode, teknik atau media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran senam dasar terutama guling belakang. Kepala sekolah dan waka kurikulum menganjurkan untuk mengadakan *sharing* dengan teman seprofesi dari sekolah-sekolah lain yang lebih maju, setelah mengadakan *sharing* dengan teman seprofesi dari sekolah-sekolah lain akhirnya ada teman yang menyarankan untuk berinovasi dengan menggunakan media pembelajaran berupa bidang miring. Dengan saran tersebut penulis berinisiatif untuk mengadakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan peserta

didik dalam pembelajaran guling belakang dengan bidang miring.

Media bidang miring adalah suatu alat yang permukaannya datar dan memiliki suatu sudut, yang bukan sudut tegak lurus terhadap permukaan horizontal. Biasworo Adisuyanto Aka (2009:72) menyatakan bidang miring dalam pembelajaran guling belakang yaitu, tinggi bidang 25 cm, panjang 1 meter sampai dengan 2 meter dan lebar 1 meter. Media bidang miring ini akan membantu siswa dalam melakukan guling belakang dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik SMP Negeri 1 Sayung pada mata pelajaran pendidikan jasmani pada guling belakang baik secara teoritik maupun praktik.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah penggunaan media bidang miring dapat meningkatkan hasil pembelajaran senam lantai guling belakang pada siswa kelas VII B Semester Genap SMP Negeri 1 Sayung tahun pelajaran 2015/2016?”.

Kerangka Berfikir

Pembelajaran guling belakang senam lantai dengan menggunakan alat bantu bidang miring merupakan bentuk pembelajaran yang bertujuan untuk membantu memudahkan kemampuan gerak siswa dalam melakukan guling belakang, sehingga hasil belajar guling belakang dapat meningkat.

Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan di atas dapat dirumuskan hipotesis yaitu penggunaan media bidang miring dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Sayung Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian tindakan kelas, yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi di dalam kelas (Suharsimi Arikunto, 2010:130). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk mengukur sejauh mana kemampuan guling belakang dengan menggunakan alat bantu bidang miring secara bertahap, mengukur sejauh mana aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, dan mengukur tingkat kepuasan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan inovasi pembelajaran yang diberikan guru pada siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Sayung Demak.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri atas dua siklus atau lebih. Tiap siklus dilaksanakan dengan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, gambar langkah-langkah peragaan guling belakang dengan media bidang miring, media bidang miring, lembar pengamatan untuk siswa dan guru, serta alat dokumentasi. Setelah semua perangkat serta alat pembelajaran sudah tersedia peneliti melanjutkan ke pelaksanaan, dalam pelaksanaan peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan scenario RRP yang sudah dibuatnya dan didampingi satu guru yang serumpun sebagai kolaborator untuk mengamati proses pembelajaran. Selanjutnya peneliti mengadakan observasi hasil belajar siswa serta kegiatan guru, dari hasil observasi peneliti melanjutkan ke tahap refleksi yang fungsinya untuk mengungkap hasil belajar siswa serta proses kegiatan mengajar guru, guna sebagai acuan pada kelanjutan siklus, hasil penilaian akhir siswa diambil dari rata-rata tes yang berupa tes lisan, praktik, dan sikap. Pelaksanaan siklus berikutnya menggunakan tahapan-tahapan yang sama.

Untuk melihat keberhasilan dari sebuah proses pembelajaran dapat dilihat melalui pencapaian hasil pembelajaran yang sudah dilaksanakan dengan hasil dari pembelajaran yaitu $\geq 80\%$, dan nilai rata-rata kelas ≥ 75 .

LANDASAN TEORI

Konsep Pembelajaran Guling Belakang

Guling belakang merupakan salah satu gerakan senam lantai. Guling belakang merupakan materi yang sering diberikan di sekolah dasar. Guling belakang adalah gerakan dengan urutan gerak yang merupakan kebalikan dari guling depan. Dimulai dari kontak ke matras dari kedua kaki, ke pantat, ke pinggang, ke punggung, lalu ke bahu (tidak ke kepala), ke tangan yang bertumpu, dan kembali ke posisi awal yaitu ke kedua kaki. Selama bagian pertama guling belakang kedua tangan disimpan di atasbahu, dengan kedua telapak tangan menghadap ke atas, dan ibu jari dekat ke telinga.

Mekanika gerakan guling belakang meliputi gerak angular yang terjadi di sekitar sumbu transversal, posisi badan yang membulat ketat harus dipertahankan sepanjang gulingan, pemindahan berat tubuh harus dilakukan dengan posisi tubuh harus tetap membulat, dan tolakan bersifat konsentrik dengan lengan.

Langkah-langkah gerakan guling belakang adalah sebagai berikut:

- a. Ambil awalan.
- b. Pantat dijatuhkan dekat dengan tumit.
- c. Rebahkan badan dengan kecepatan yang cukup ke dua kaki diayunkan ke belakang dengan kuat.
- d. Kedua tangan menumpu dengan kuat.
- e. Mendarat dengan kedua kaki dan berdiri tegak.

Berdasarkan pengamatan, kesalahan-kesalahan yang biasa terjadi dalam melakukan guling belakang adalah: (1) penempatan terlalu jauh ke belakang sehingga tidak membuat tolakan, (2) sikap tubuh kurang bulat, (3) tumpuan kurang kuat, (4) keseimbangan kurang terjaga, dan (5) mengguling kurang sempurna.

Biomekanika Pada Guling Belakang Dengan Media Bidang Miring

Biomekanika adalah ilmu pengetahuan yang menerapkan hukum-hukum mekanika terhadap struktur hidup, terutama sistem lokomotor dari tubuh (Imam Hidayat, 1997:5). Didalam biomekanika terdapat gerakan manusia, Gerak manusia dapat diamati dari posisi tubuh atau anggota tubuh dalam ruang dan waktu. Dan dalam semua gerakan, terjadi karena dipengaruhi oleh sejumlah gaya. Otot sebagai sumber gerak dapat disamakan dengan motor listrik atau mesin gas, otot mengubah tenaga kimia menjadi tenaga mekanis. Otot mempunyai dua fungsi yaitu sebagai sumber penggerak dan pelindung persendian. Dilihat dari segi ruang dan waktu, gerak itu akan membentuk lintasan yang beraneka ragam, macam-macam gerakan:

- a. Gerak lurus (gerak linier) yaitu gerak dengan lintasan lurus disebut gerak lurus (*linier movement*). Gerak lurus dengan kecepatan yang tetap disebut gerak lurus beraturan.
- b. Gerak putar (gerak rotasi) yaitu gerak dari suatu benda yang berputar pada titik pusat atau poros (*axis* atau *centre*), disebut gerak putar (rotasi). Gerak anggota badan kita yang berputar pada persendiannya disebut juga rotasi.
- c. Gerak translasi yaitu gerak ini terjadi bila sebuah gaya bekerja melalui titik beratnya.
- d. Gerak lengkung (gerak *curvelinier*) yaitu gerak lengkung ini terbentuk dikarenakan gaya grafitasi.

Analisis gerakan pada roll belakang, Sikap permulaan berdiri tegak dengan lutut-lutut ditegangkan. Kemudian badan dibungkukkan pada pinggang dan badan jatuh kebelakang,

keseimbangan dihilangkan sebelum pantat menyentuh matras badan diluruskan. Gerakan ini membantu mengurangi gaya jatuh dan menghasilkan gerakan mengguling. Pelurusan badan ini memindahkan titik berat kebelakang pantat atau keluar dari dasar penumpu. Gerakan ini memindahkan gerakan keseimbangan dan memberi momentum untuk berguling. Momen gaya sama dengan massa kali lengan momen, yang merupakan jarak titik beratnya terhadap sumbu putaran, dalam hal ini adalah pantat. Tungkai ditarik kedepan, suatu gerakan yang memperpendek radius putaran dan mempercepat roll. Tangan diletakkan kelantai pada waktu badan mengguling dan digulingkan sebagai tumpu yang baru dan pusat putaran. Tangan-tangan mendorong matras setelah titik berat melewati titik tumpu dan reaksi dari dorongan ini memutar dan mengangkat badan keposisi berdiri. Didalam roll belakang yang harus diperhatikan ialah momen gaya pada waktu berguling dan penerapan Hukum Newton III pada waktu tangan-tangan mendorong matras untuk memutar dan mengangkat badan keposisi diri.

Pelaksanaan guling belakang dengan menggunakan bidang miring, akan mempermudah siswa dalam melakukan guling belakang. Hal ini dikarenakan bidang miring dapat mempengaruhi gerak tubuh siswa untuk jatuh atau berguling ke tempat yang lebih rendah, yang dikarenakan adanya gaya gravitasi. Penggunaan media bidang miring dalam pembelajaran guling belakang sesuai dengan teori Hukum Newton 1 yaitu setiap benda atau badan selalu dalam keadaan diam atau selalu dalam keadaan bergerak lurus beraturan, kalau terhadap benda atau badan tersebut tidak ada sebab yang mempengaruhinya (Imam Hidayat, 1997:69). Gaya gravitasi dan bidang miring dapat mempengaruhi gerak tubuh siswa dalam melakukan guling belakang.

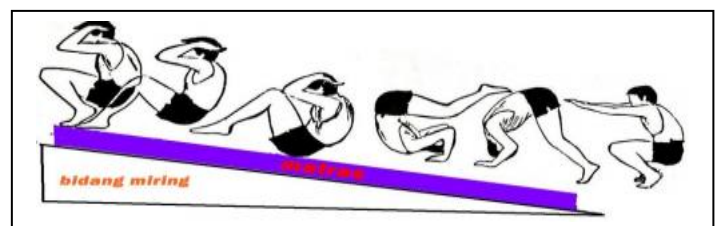
Konsep Pembelajaran Guling Belakang Dengan Bidang Miring

Dalam pembelajaran guling belakang senam lantai dapat pula menggunakan dengan alat bantu yang dapat dimodifikasi oleh guru supaya pembelajaran tersebut dapat dikatakan berhasil. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyanto dan Sudjarwo (1992:284) menyatakan hendaknya pengaturan materi belajar yang dipraktikkan dimulai dari yang mudah ke yang lebih sukar, atau dari yang sederhana ke yang lebih kompleks. Seperti halnya yang dikemukakan Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:7) bahwa guru dapat mengurangi atau menambah kompleksitas dan

kesulitan tugas ajar dengan cara memodifikasi peralatan. Pembelajaran guling belakang senam lantai menggunakan alat bantu yang dimodifikasi guru, misalnya dengan menggunakan bidang miring.

Pembelajaran guling belakang senam lantai dengan bidang miring sudutnya 10° dan 15° , merupakan bentuk pembelajaran yang pelaksanaannya dengan cara matras ditempatkan pada bidang miring.

Kelebihan pembelajaran guling belakang senam lantai dengan menggunakan matras miring adalah siswa tertarik melakukan guling belakang karena lebih mudah melakukannya karena matras miring, berarti mengurangi tekanan dan dorongan saat melakukan guling.



Sumber: perpustakaan.uns.ac.id.digilib.uns.ac.id (Purwo Nugroho, 2010:25)

Gambar 1. Guling Belakang Menggunakan Bidang Miring

Karakteristik Perkembangan Gerak Siswa SMP

Ukuran dan Bentuk Tubuh Siswa SMP (Remaja)

Masa remaja (*adolesensi*) merupakan masa transisi antara masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Masa ini berlangsung antara umur 12 sampai 18 tahun, siswa SMP merupakan siswa yang berumur antara 12-15 tahun atau dengan kata lain dapat digolongkan pada masa remaja (*adolesensi*). *Adolesensi* dimulai dengan percepatan rata-rata pertumbuhan sebelum mencapai kematangan seksual, kemudian timbul fase perlambatan, dan berhenti setelah tidak terjadi pertumbuhan lagi, yaitu setelah mencapai masa dewasa.

Perbedaan ukuran badan untuk kedua jenis kelamin pada masa sebelum *adolesensi* adalah kecil, meskipun kecenderungan anak laki-laki sedikit lebih tinggi dan lebih berat dibandingkan anak perempuan. Sedangkan pada awal masa *adolesensi* anak-anak perempuan lebih tinggi dan lebih berat dari anak laki-laki. Akan tetapi keadaan tersebut tidak terlalu lama setelah perubahan yang cepat terjadi pada anak laki-laki pada masa *adolesensi*. Anak laki-laki mengejar

dan mengungguli tinggi dan berat badan anak perempuan, ukuran-ukuran yang lain, seperti tinggi togok, panjang tungkai, lebar bahu, lebar pinggul, ukuran lengan dan sebagainya mengikuti pertumbuhan tinggi dan berat badan yang berlangsung dengan cepat. Pada masa adolesensi antara laki-laki dengan perempuan makin jelas perbedaan ukuran dan bentuk tubuhnya.

Perubahan fisik selama adolesensi menunjukkan beberapa indikasi terhadap komposisi tubuh. Perubahan komposisi selama masa adolesensi terutama bervariasi pada sumbu kegemukan dan kekurusannya. Anak laki-laki meningkat ke arah bentuk ramping dan berotot terutama pada anggota badan, sedangkan anak perempuan meningkat ke arah keduanya, ke arah bentuk ramping dan gemuk. Peningkatan tersebut untuk anak laki-laki berlangsung dengan cepat terutama menjelang dewasa, sedangkan untuk anak perempuan berlangsung secara bertahap (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993:138).

Perkembangan Gerak Siswa SMP (Remaja)

Perubahan-perubahan dalam penampilan motorik pada masa *adolesensi* cenderung mengikuti perubahan-perubahan dalam ukuran badan, kekuatan dan fungsi fisiologis. Perbedaan-perbedaan dalam penampilan keterampilan motorik dasar antara kedua jenis kelamin semakin meningkat. Anak laki-laki menunjukkan peningkatan yang terus berlangsung, sedangkan anak perempuan menunjukkan peningkatan yang tidak berarti, bahkan menurun setelah umur menstruasi. Peningkatan koordinasi pada anak laki-laki terus berlangsung sejalan dengan bertambahnya umur kronologis, sedangkan anak perempuan sudah tidak berkembang lagi sesudah umur 14 tahun.

Masa kanak-kanak merupakan waktu untuk belajar keterampilan dasar, sedangkan masa *adolesensi* adalah waktu yang digunakan untuk penyempurnaan dan penghalusan serta mempelajari berbagai macam variasi keterampilan motorik. Akan tetapi pada kenyataannya banyak anak-anak yang tidak memperoleh kesempatan untuk mempelajari keterampilan dasar sampai masa adolesensi (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993:147).

Anak-anak pada masa *adolesensi* kurang memiliki kemampuan atau keterampilan motorik dasar, maka perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Harus diadakan penilaian untuk mengidentifikasi anak-anak yang mengalami kesulitan.

- 2) Setelah identifikasi anak-anak ditentukan seterusnya mereka dikelompokkan sesuai dengan kemampuan motorik yang dimiliki.
- 3) Jangan melakukan evaluasi terhadap kuantitas penampilan mereka, tetapi lebih baik diarahkan untuk membantu mereka meningkatkan kualitas penampilannya.
- 4) Membantu mereka untuk mengerti dan menyadari terhadap pembentukan dengan cara-cara yang salah akan lebih baik daripada melanjutkan yang sudah benar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian meliputi hasil tes dan nontes yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Hasil tes terdiri dari tiga bagian yaitu hasil prasiklus, siklus I, dan siklus II. Hasil yang diperoleh merupakan peningkatan hasil belajar guling belakang melalui media bidang miring. Media bidang miring ini diberikan secara bertahap bagi siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Sayung tahun pelajaran 2015/2016 Semester Genap.

Prasiklus

Berdasarkan hasil prasiklus tersebut, secara umum dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Sayung pada materi guling belakang masih tergolong kurang sebagaimana ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 1
Hasil Prasiklus

No	Kategori	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	9	25.71%
2	Tidak Tuntas	26	74.29%
Jumlah		35	100%

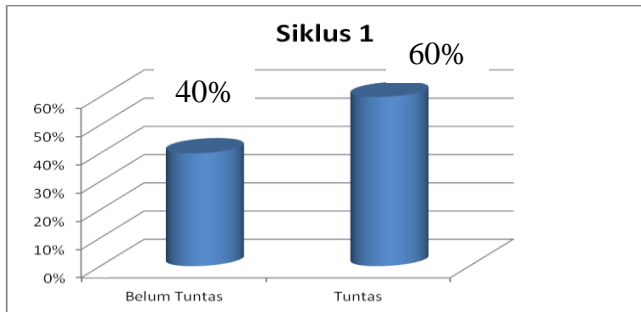
Berdasarkan tabel prasiklus di atas dapat dilihat bahwa banyaknya siswa yang mencapai ketuntasan secara klasikal hanya mencapai 9 (25,71%) siswa saja, sedangkan selebihnya yakni sebesar 26 (74,29%) siswa dikategorikan belum tuntas. Proses belajar mengajar pada prasiklus ini guru belum menggunakan media bidang miring.

Siklus 1

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilakukan di SMP Negegr 1 Sayung ini guru sudah menggunakan media bidang miring dengan materi keterampilan guling belakang yang diikuti oleh 35 siswa. Media bidang miring yang dipakai yaitu (10°). Tindakan siklus I ini dilaksanakan

sebagai upaya untuk memperbaiki kemampuan guling belakang siswa. Penerapan teknik ini diharapkan mampu meningkatkan keberanian siswa dalam mempraktikkan guling belakang.

Hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa mengikuti pembelajaran materi guling belakang dengan menggunakan bidang miring siklus 1 terlihat seperti tabel berikut:



Sumber: Hasil Penelitian tahun 2016 digram terbalik

Gambar 2. Diagram Hasil Ketuntasan Siswa Siklus 1

Berdasarkan diagram di atas, pengamatan kegiatan siswa selama mengikuti pembelajaran dapat diketahui sebagai berikut bahwa hasil ketuntasan peserta didik pada pembelajaran guling belakang dengan menggunakan media bidang miring pada siklus 1 terdapat 21 (60%) peserta didik yang mendapatkan nilai mencapai KKM (≥ 75) dari 35 peserta didik, sedangkan yang belum mencapai KKM (< 75) ada 14 (40%) peserta didik. Rata-rata nilai yang dicapai peserta didik pada siklus 1 sudah melampaui KKM (75) yaitu 76, nilai terendah peserta didik masih dibawah KKM yaitu 56 yang didapat oleh dua siswa, nilai tertinggi peserta didik siklus 1 yaitu 86.

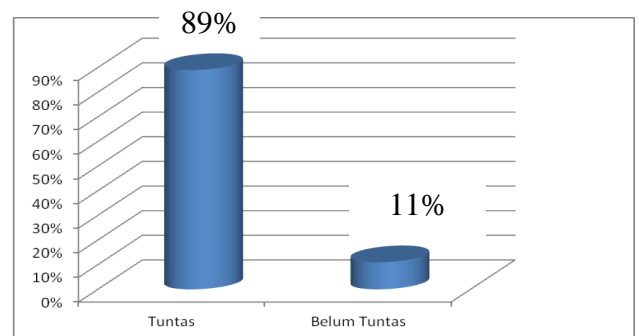
Target pencapaian penelitian ini pada nilai rata-rata peserta didik siklus 1 sudah tercapai yaitu 76 dari target sebelumnya 75, sedang target pada rata-rata pencapaian ketuntasan peserta didik belum tercapai yaitu hanya ada 60% atau 21 peserta didik yang sudah tuntas dari target awal yaitu 80% peserta didik yang harus mendapatkan nilai mencapai KKM atau mendapatkan nilai kategori tuntas.

Berdasarkan dari belum tercapainya rata-rata ketuntasan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran guling belakang dengan menggunakan media bidang miring di kelas VII B SMP Negeri 1 Sayung siklus 1, maka perlun diadakan tindak lanjut pada siklus berikutnya.

Siklus 2

Pelaksanaan siklus 2 merupakan tindak lanjut dari siklus I. Pada siklus 2 ini guru akan menambah kemiringan bidang miring menjadi 15° bagi yang belum mampu melakukan guling belakang dan memberi kesempatan berulang-ulang dalam mempraktikkan guling belakang dengan bidang miring bagi yang masih malu-malu melakukan guling belakang. Guru juga memberi motivasi siswa untuk menanyakan lebih lanjut dan jelas apabila ada hal-hal yang belum paham dalam melakukan guling belakang. Tindakan siklus 2 ini dilaksanakan sebagai upaya untuk memperbaiki kemampuan guling belakang siswa yang belum mampu mendapatkan nilai KKM pada siklus I. Penerapan teknik ini diharapkan mampu meningkatkan keberanian siswa dalam mempraktikkan guling belakang.

Nilai ketuntasan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran guling belakang dengan menggunakan media bidang miring di kelas VII B SMP Negeri 1 Sayung siklus II apabila di gambarkan dalam diagram sebagai berikut:



Sumber: Hasil Penelitian tahun 2016

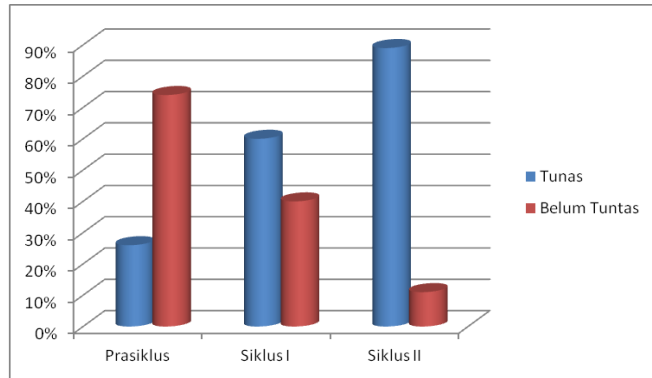
Gambar 3. Diagram Hasil Ketuntasan Siswa Siklus II

Berdasarkan diagram di atas, pengamatan kegiatan siswa selama mengikuti pembelajaran dapat diketahui bahwa hasil ketuntasan peserta didik pada siklus II sudah mencapai 31 (89%) peserta didik yang mendapatkan nilai mencapai KKM dari 35 peserta didik, sedangkan yang belum mencapai KKM ada 4 (11%) peserta didik. Rata-rata nilai yang dicapai peserta didik pada siklus II sudah melampaui KKM yaitu 82, nilai terendah peserta didik siklus II masih dibawah KKM (75) yaitu 69, nilai tertinggi peserta didik yaitu 92 dan dicapai dua siswa.

Target pencapaian penelitian ini pada nilai rata-rata peserta didik dalam pembelajaran guling belakang dengan menggunakan media bidang miring siklus II sudah tercapai yaitu 82 dari target sebelumnya 75, begitu juga target pada rata-rata pencapaian ketuntasan peserta didik sudah

tercapai yaitu ada 89% atau 31 peserta didik yang sudah tuntas dari target awal yaitu 80% peserta didik yang harus mendapatkan nilai mencapai KKM atau mendapatkan nilai kategori tuntas.

Peningkatan hasil pembelajaran siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Sayung Demak pada materi guling belakang dengan menggunakan media bidang miring ini mulai dari pra siklus, siklus I sampai siklus II dapat digambarkan dalam diagram berikut:



(Sumber: Hasil Penelitian tahun 2016)

Gambar 4. Diagram Hasil Ketuntasan Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan digram diatas dapat dikathui peningkatan dari pra siklus, siklus I hingga siklus II yaitu hasil belajar guling belakang pra siklus diketahui bahwa hanya ada 9 (25,71%) siswa yang mencapai KKM (75), pada siklus I ada peningkatan menjadi 21 (60%) siswa dan pada siklus II mencapai 31 (89%) siswa yang mendapatkan nilai mencapai KKM dari jumlah siswa 35, nilai rata-rata siswa dari prasiklus, siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan yaitu pada prasiklus nilai rata-rata siswa hanya mencapai 52, siklus I meningkat menjadi 76 dan pada siklus II mencapai 82.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa melalui media pembelajaran bidang miring dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII B Semester Genap SMP Negeri 1 Sayung Demak pada materi guling belakang mata pelajaran Penjasorkes tahun pelajaran 2015/2016. Hal ini dibuktikan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I hingga siklus II yaitu hasil belajar guling belakang pra siklus diketahui bahwa hanya ada 9 (25,71%) siswa yang mencapai KKM (75), pada siklus I ada peningkatan menjadi 21 (60%) siswa dan pada siklus II mencapai 31 (89%) siswa yang mendapatkan nilai mencapai KKM dari jumlah siswa 35, nilai rata-rata siswa dari prasiklus,

siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan yaitu pada prasiklus nilai rata-rata siswa hanya mencapai 52, siklus I meningkat menjadi 76 dan pada siklus II mencapai 82.

DAFTAR PUSTAKA

Aka, Biasworo Adisuyanto. (2009). *Cerdas dan Bugar dengan Senam Lantai*. Jakarta: Grasindo.

Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Bahagia, Yoyo & Adang Suherman. (2000). *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.

Hidayat, Imam. (1997), *Biomekanika*, Bandung: Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bandung

Nugroho, Purwo, (2010). *Upaya Mengoptimalkan Kemampuan Roll Belakang Senam Lantai Menggunakan Alat Bantu Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Sawahan 2 Ngemplak Boyolali Tahun Pelajaran 2010/2011*, Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret

Soegiyanto dan Sudjarwo. (1993). *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud

Sumanto dan Sukiyo. (1992). *Senam*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.

II PENEMUAN PALING PENTING DI BIDANG TEKNOLOGI SELAMA DEKADE TERAKHIR

8. Tahun 2007 (iPhone)



Penemuan tahun 2007 yang sangat terkenal tak lain adalah iPhone Apple. Ketika pertama kali dirilis, iPhone adalah sebuah terobosan dalam teknologi mobile juga teknologi sensor yang belum pernah terjadi sebelumnya, merek operasi sistem baru, yang sebenarnya sesuai dengan operasi dari sebuah komputer di dalam sebuah ponsel yang praktis.

iPhone gadget Mobile yang kita kenal sekarang telah direstrukturisasi seluruh dunia dan menjadi semacam maskot dari produk Apple adalah di dunia teknologi.

9. Tahun 2008 (Alat Pengujian DNA Pribadi, Lensa Bionic)

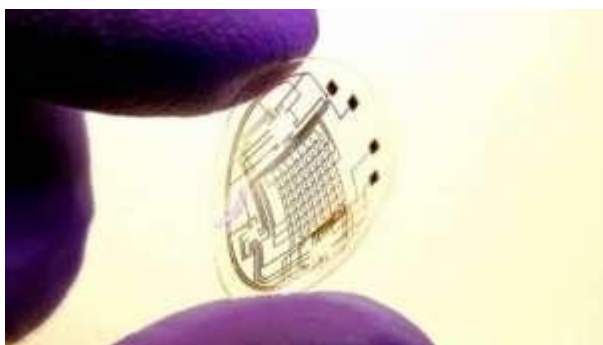


Keajaiban ilmiah dan medis untuk tahun 2008 adalah Kotak ritel pengujian DNA pribadi . Melalui kotak tes air liur DNA dapat memperkirakan link genetik Anda ke lebih dari 90 sifat-sifat turun temurun mulai dari kebutakan sampai penyakit kronis.

Meskipun kotak belum ditemukan pada tahun 2007, namun telah dirilis ke publik kepada konsumen umum. Genotip manusia telah tersedia untuk setiap orang bukan hanya berkat perintah eksekutif kepada penemu 23andMe. Pertimbangkan keuntungan dan konsekuensi dari penemuan yang dapat melacak kemungkinan Anda berada dalam keadaan tertentu,

atau kondisi medis berdasarkan gen Anda dan tidak hanya sosial, faktor lingkungan dan murni teknologi. Genotip melalui DNA kit ini dapat mengidentifikasi kemungkinan genetik mewarisi sifat apapun yang keluar dari 6 juta sifat berbeda.

Lensa Bionic



Penemuan lain menonjol tahun ini adalah Lensa Bionic. Babak Parviz dari University of Washington menemukan lensa kontak yang menggunakan LED kecil yang digerakkan oleh sel surya dan menggunakan frekuensi radio penerima untuk menampilkan gambar, peta dan data lainnya atas medan visual pemakainya.

10. 2009 (The Sixth Sense, Layar Komputer Hologram)



The Sixth Sense dikembangkan pada tahun 2009 oleh Pranav Mistry di laboratorium media di MIT USA adalah antarmuka gestural dpt dipakai mengubah semua tindakan menjadi informasi digital yang mampu diproses dalam perangkat teknologi canggih, seperti komputer, ponsel, dll Ini telah menjadi teknologi mendasar dari efek digital di film sci-fi selama hampir satu dekade. The Sixth Sense terdiri dari proyektor ukuran saku dan kamera terhubung ke perangkat komputasi portabel. Kamera mengidentifikasi gerakan tangan dan gerakan pengguna saat proyektor dapat menggunakan permukaan untuk menampilkan data visual dan membiarkan mereka digunakan sebagai layar monitor komputer.

Perangkat ini menggunakan video streaming dari kamera dan proses dengan perangkat lunak dalam sinkronisasi dengan sensor referensi pelacakan visual saat pengguna memakai di ujung jari.

11. 2010 (Teleportasi)



Teleportasi adalah hal besar berikutnya menarik kepentingan ilmiah di seluruh dunia. Meskipun hanya dalam tahap pengujian, teknologi ini membuat perjalanan jarak jauh dalam sekejap mata menjadi mungkin. Hal-hal dari film akhirnya bisa menjadi kenyataan dalam waktu dekat.

Untuk saat ini, para ilmuwan Bersama Quantum institute di Universitas Maryland, Amerika Serikat telah berhasil menteleportasi (memindahkan benda dengan kecepatan sekejap mata) informasi dari satu atom ke atom lain, ditempatkan di wadah terpisah, dengan jarak 1 Meter!

Sumber : <https://namakuddn.wordpress.com/2012/01/12/11-penemuan-paling-penting-di-bidang-teknologi-selama-dekade-terakhir/>

