

---

## **Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing di Kelas IV SD Negeri 2 Angata**

---

### **INFO PENULIS    INFO ARTIKEL**

Anata Saputri    ISSN: 2963-8933  
Universitas Sulawesi Tenggara    Vol. 1, No. 2, Juni 2022  
[anata.saputri99@gmail.com](mailto:anata.saputri99@gmail.com)    <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp>

Kasmawati  
Universitas Sulawesi Tenggara  
[kasmawati@gmail.com](mailto:kasmawati@gmail.com)

Ahmad  
Universitas Sulawesi Tenggara  
[ahmadedukasi@gmail.com](mailto:ahmadedukasi@gmail.com)

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

---

### ***Saran Penulisan Referensi:***

Saputri, A., Kasmawati, & Ahmad. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing di Kelas IV SD Negeri 2 Angata. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 1 (2), 1-7.

---

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn melalui penerapan Model Pembelajaran Role Playing di Kelas IV SDN 2 Angata. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, mencakup: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelas IV SD Negeri 2 Angata Kabupaten Konawe Selatan berjumlah 25 orang. Hasil penelitian ini adalah: (1) Rata-rata nilai peserta didik siklus I adalah 74,13 meningkat menjadi menjadi 82,86 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I adalah 64.00% (16 orang peserta didik), naik menjadi 88,00% (22 orang peserta didik) pada siklus II. (2) Persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru siklus I pertemuan 1 sebesar 79,46% dan pertemuan 2 sebesar 81,25%. Persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru pada siklus II pertemuan 1 adalah 91,07% dan pertemuan 2 adalah sebesar 98,21%. (3) Persentase aktivitas belajar peserta didik siklus I pertemuan pertama adalah 79.17% dan pertemuan kedua sebesar 81.25%, siklus II pertemuan pertama sebesar 91.67% dan pertemuan kedua sebesar 97.92%. Kesimpulan penelitian ini adalah: Hasil Belajar PPKn Peserta didik Kelas IV SD Negeri 2 Angata Kabupaten Konawe Selatan dapat ditingkatkan dengan menerapkan model Pembelajaran Role Playing.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar PPKn, Model pembelajaran, *Role Playing*

### Abstract

The purpose of this research is to improve student learning outcomes in Civics subjects through the application of the Role Playing Learning Model in Class IV SDN 2 Angata. This research is Classroom Action Research, includes: planning, implementing actions, observing, evaluating, and reflecting. The subjects of this study were 25 students of Class IV SD Negeri 2 Angata, Konawe Selatan Regency. The results of this study are: (1) The average value of students in the first cycle is 74.13, increasing to 82.86 in the second cycle. The percentage of students' learning completeness in the first cycle was 64.00% (16 students), increasing to 88.00% (22 students) in the second cycle. (2) The percentage of success in teaching activities for teachers in the first cycle of the first meeting is 79.46% and the second meeting is 81.25%. The percentage of success of teacher teaching activities in the second cycle of meeting 1 was 91.07% and meeting 2 was 98.21%. (3) The percentage of student learning activities in the first cycle of the first meeting was 79.17% and the second meeting was 81.25%, the second cycle of the first meeting was 91.67% and the second meeting was 97.92%. The conclusions of this research are: Civics Learning Outcomes of Fourth Grade Students of SD Negeri 2 Angata, Konawe Selatan Regency can be improved by applying the Role Playing Learning model.

**Key Words:** Civics Learning Outcomes, Learning Model, Role Playing

### A. Pendahuluan

Aktivitas belajar dapat terwujud apabila peserta didik terlibat belajar secara aktif, dalam kegiatan pembelajaran peserta didik memperoleh atau mendapatkan kesempatan keaktifan belajar. Peserta didik tidak hanya duduk diam, mendengarkan kemudian mengerjakan soal. Lebih dari itu peserta didik harus mendapatkan kesempatan untuk belajar secara aktif (Hamalik, 2010). Untuk mewujudkan aktivitas belajar yang baik tersebut diperlukan kemampuan guru untuk memilih strategi pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Apabila guru kurang menekankan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran maka pembelajaran tersebut tidak menarik bagi peserta didik dan peserta didik akan duduk diam dan hasil belajar yang diperoleh rendah.

Hasil pengamatan langsung peneliti di kelas IV SD Negeri 02 Angata berkaitan dengan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran PPKn menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik sangat rendah. Peserta didik terlihat kurang bersemangat dalam menerima pelajaran, karena guru mendominasi proses pembelajaran. Pada saat diberikan pertanyaan peserta didik tidak menjawab, begitu pula ketika peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya peserta didik hanya diam. Peserta didik terkesan datang, duduk, dengar, diam pada saat pembelajaran PPKn berlangsung sambil menunggu waktu istirahat. Proses pembelajaran seperti ini sudah berlangsung lama di sekolah ini, bahkan bukan hanya pada pembelajaran PPKn tetapi juga pada mata pelajaran lain. Akibat dari aktivitas belajar peserta didik yang rendah tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik. Rata-rata hasil belajar PPKn peserta didik pada materi Keragaman Lingkungan Sekitar pada Tahun Pelajaran 2020/2021 adalah 68,70. Hasil belajar ini masih dibawah KKM, dimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran PPKn materi Keragaman Lingkungan Sekitar yaitu 70.

Berkaitan dengan permasalahan pembelajaran PPKn yang dialami oleh peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Angata, perlu dicarikan solusi yang tepat agar peserta didik belajar PPKn dengan aktif dalam kelas. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik secara langsung adalah bermain peran (*Role Playing*). Model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) adalah salah satu cara penyajian pelajaran dengan cara menghadapkan peserta didik kepada suatu masalah yang berbentuk permainan peran dalam pembelajaran yang bersifat problematis untuk dibahas dan dipecahkan bersama. Model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) juga dapat merangsang peserta didik agar dapat berkreativitas, dan membiasakan peserta didik untuk meningkatkan pola berfikir yang lebih kreatif, melatih agar peserta didik terampil dalam mengemukakan pendapat, memperluas jawaban serta menghasilkan jawaban dan pemecahan masalah yang lebih baik.

## B. Metodologi

Penelitian ini adalah penelitian tindak kelas (*Classroom Action Research*). Ada empat tahap penting dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi. Lokasi penelitian ini adalah SD Negeri 02 Angata, yang beralamat di Desa Lamooso Kecamatan Angata, Kabupaten Konawe Selatan, Provinsi Sulawesi Tenggara. Penelitian ini dilaksanakan pada Bulan Desember 2022 sampai Januari Tahun 2022. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Angata yang berjumlah 25 orang, terdiri dari 12 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Data penelitian ini dikumpulkan melalui observasi aktivitas pembelajaran dan tes hasil belajar.

Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk menjelaskan aktivitas pembelajaran dan peningkatan hasil belajar peserta didik. Rata-rata hasil belajar peserta didik dihitung dengan menggunakan rumus seperti berikut :

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

Dengan:

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah semua nilai peserta didik

$\sum N$  = Jumlah peserta didik

Sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

## C. Hasil dan Pembahasan

### Hasil

#### Siklus I

Hasil observasi pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran masih terdapat kekurangan, diantaranya: (a) Guru belum menjelaskan tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran dengan baik, (b) Guru belum memberi stimulus peserta didik dengan baik, (c) Guru belum mampu mengaktifkan seluruh peserta didik dalam kegiatan bermain peran, (d) Guru belum memberikan penghargaan atas partisipasi peserta didik dalam pembelajaran dengan baik, (e) Guru belum mampu mengaktifkan peserta didik untuk menyimpulkan dan merangkum materi pembelajaran.

Aktivitas belajar peserta didik secara umum pada siklus I menunjukkan bahwa: (a) Ada sebagian peserta didik belum memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran, (2) Ada beberapa peserta didik yang belum mengamati media pembelajaran yang digunakan guru, (3) Ada beberapa peserta didik belum mampu menjawab pertanyaan, (4) Peserta didik belum termotivasi dan masih ada peserta didik yang belum mencatat materi untuk pertemuan berikutnya. Proses pembelajaran yang belum maksimal dilaksanakan berdampak pada persentase keberhasilan aktivitas belajar peserta didik.

Hasil evaluasi siklus I menunjukkan bahwa bahwa nilai tertinggi adalah 96,88 dan nilai terendah adalah 56,25, sedangkan rata-rata nilai peserta didik adalah 74,13. Jumlah peserta didik yang tuntas belajar adalah 16 orang (64%) dan peserta didik yang belum tuntas belajar adalah 9 orang (36%).

#### Siklus II

Hasil observasi pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran sudah baik namun masih terdapat sedikit kekurangan, diantaranya: (a) Guru kurang maksimal memberi stimulus peserta didik agar bersemangat mengikuti pembelajaran, (b) Guru belum memberi kesempatan kepada peserta didik secara berkelompok untuk mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Perbaikan pembelajaran pada siklus II berdampak pada persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru.

Aktivitas belajar peserta didik siklus II secara umum sudah sangat baik namun ada sedikit kekurangan, antara lain: (a) masih ada peserta didik yang belum menyimak penjelasan guru tentang tahap-tahap pembelajaran yang akan dilaksanakan, (b) peserta didik kurang

memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.

Hasil evaluasi siklus II menunjukkan bahwa nilai tertinggi 100.00 dan nilai terendah adalah 65.71, rata-rata nilai peserta didik adalah 82.86. Jumlah peserta didik yang tuntas belajar adalah 22 orang (88,00%) dan peserta didik yang belum tuntas belajar adalah 3 orang (12,00%).

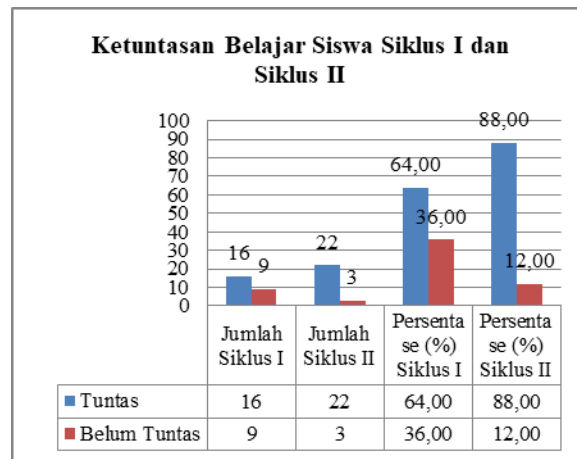
### **Pembahasan**

#### **1. Hasil Belajar Peserta didik**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar peserta didik pada siklus I adalah 74,13. Nilai tersebut sudah lebih tinggi dari KKM yang ditetapkan sekolah yakni 70, akan tetapi dari 25 peserta didik Kelas IV SD Negeri 2 Angata Kabupaten Konawe Selatan hanya 16 peserta didik (64.00%) yang telah mencapai ketuntasan belajar atau mendapat nilai  $\geq 70$  sedangkan 9 peserta didik (36.00%) belum mencapai ketuntasan belajar atau mendapat nilai  $< 70$ . Hal ini disebabkan beberapa hal antara lain, dari faktor guru: (a) Guru belum menjelaskan tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran dengan baik, (b) Guru belum memberi stimulus peserta didik dengan baik, (c) Guru belum mampu mengaktifkan seluruh peserta didik dalam kegiatan bermain peran, (d) Guru belum memberikan penghargaan atas partisipasi peserta didik dalam pembelajaran dengan baik, (e) Guru belum mampu mengaktifkan peserta didik peserta didik untuk menyimpulkan dan merangkum materi pembelajaran. Sedangkan dari faktor peserta didik, antara lain: (a) Ada sebagian peserta didik belum memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran, (2) Ada beberapa peserta didik yang belum berani melaksanakan permainan peran, (3) Ada beberapa peserta didik belum mampu menjawab pertanyaan, (4) Peserta didik belum termotivasi dan masih ada peserta didik yang belum mencatat materi untuk pertemuan berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa belum tercapainya indikator keberhasilan pada siklus I disebabkan oleh langkah-langkah metode *Role Playing* belum dilaksanakan secara maksimal.

Belum tercapainya indikator keberhasilan pada siklus I membutuhkan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran siklus II antara lain: (1) Guru perlu menjelaskan tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran dengan baik dan mengarahkan perhatian peserta didik pada penjelasan guru, (2) Guru harus mengaktifkan seluruh peserta didik dalam kegiatan diskusi dan memberikan penghargaan atas partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, (3) Guru perlu memotivasi peserta didik agar peserta didik bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Secara umum indikator kinerja keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini belum dicapai, sehingga tindakan pembelajaran dilanjutkan pada siklus II.

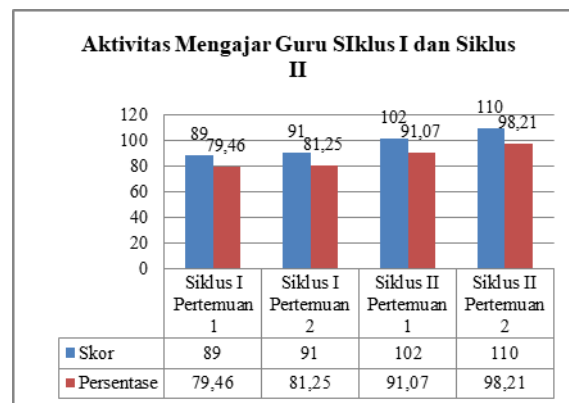
Hasil perbaikan pembelajaran pada siklus II terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Rata-rata nilai hasil belajar peserta didik pada siklus II adalah 82,86 pada siklus II. Dari 25 peserta didik Kelas IV SD Negeri 2 Angata Kabupaten Konawe Selatan, 22 peserta didik (88.00%) telah mencapai ketuntasan belajar dan 3 peserta didik (12.00%) lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut membuktikan bahwa metode *Role Playing* penggunaan model bermain peran untuk menambah motivasi belajar peserta didik sehingga kemampuan peserta didik memahami materi pembelajaran akan meningkat dan berdampak positif pada hasil belajar peserta didik. Dalam permainan peran, pemeran maupun tokoh disesuaikan dengan usia anak dan permasalahannya. Melalui model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) peserta didik akan tertarik, senang dan bersemangat memainkan peran sehingga dapat menyerap konsep pembelajaran dengan mudah.



Gambar 1. Grafik Jumlah dan Persentase Ketuntasan Belajar Peserta didik Siklus I dan Siklus II

## 2. Aktivitas Mengajar Guru

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru siklus I pertemuan 1 sebesar 79,46%, pertemuan 2 sebesar 81,25%. Persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru pada siklus II pertemuan 1 adalah 91,07% dan dan pertemuan 2 sebesar 98,21%.

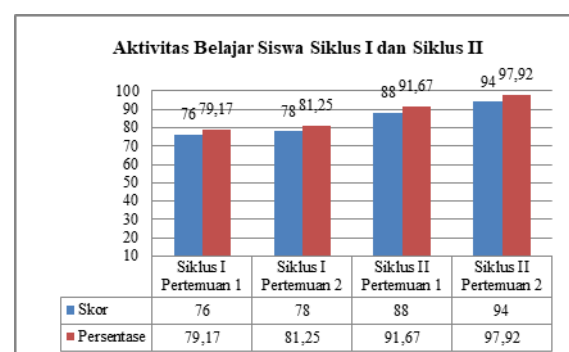


Gambar 2. Grafik Peningkatan Aktivitas Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II

Dalam proses pembelajaran, guru menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang materi pembelajaran. Dalam model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) ini beberapa peserta didik memainkan peran, kemudian peserta didik yang lain mengidentifikasi informasi dari peran yang dimainkan. Setelah itu peserta didik mendiskusikan informasi yang diperoleh selanjutnya informasi tersebut dapat digunakan untuk menjawab soal yang diberikan guru. Dengan menggunakan model bermain peran, kemampuan pemahan dapat dimiliki peserta didik. Karena dengan bermain peran dapat mengarahkan peserta didik lebih merasakan secara langsung proses nyata seperti dalam kehidupan sehari-hari.

## 3. Aktivitas Belajar Peserta didik

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase aktivitas belajar peserta didik siklus I pertemuan pertama adalah 79.17% dan pertemuan kedua mencapai 81.25%. Pada siklus II terjadi peningkatan, dimana pertemuan 1 mencapai 91.67% dan pada pertemuan 2 mencapai 97.92%. Peningkatan persentase aktivitas belajar peserta didik selengkapnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 3. Grafik Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta didik Siklus I dan Siklus II

Proses belajar peserta didik yang baik akan berimplikasi pada hasil belajar peserta didik, jika peserta didik memiliki gairah dan motivasi belajar yang tinggi maka hasil belajar peserta didik akan meningkat begitupun sebaliknya. Penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat melibatkan seluruh peserta didik untuk berpartisipasi serta mempunyai kesempatan untuk meningkatkan kemampuannya dalam bekerjasama. Peserta didik dapat bebas untuk mengambil keputusan dan berekspreasi secara utuh. Permainan dapat berupa penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi serta waktu yang berbeda. Guru juga dapat mengevaluasi pemahan pada setiap peserta didik melalui pengamatan pada saat peserta didik melakukan permainan peran. Dalam permainan peran dapat menjadikan pengalaman yang menyenangkan bagi setiap peserta didik.

Dengan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) yang digunakan peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi yang baik dengan teman yang lainnya, serta dapat mengembangkan keterampilan berfikir peserta didik dengan menganalisis berbagai macam peristiwa yang diperankan. Selain itu dapat menciptakan kerja sama, serta partisipasi dan tanggung jawab peserta didik dalam kelompok berdampak pada kinerja tim yang baik membentuk sikap gotong royong serta motivasi untuk memberikan tampilan yang baik. Hal tersebut sejalan dengan kelebihan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) yang diungkapkan oleh Hisyam (2013) yaitu kelebihan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) yaitu, dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) peserta didik di latih agar dapat memahami, mengingat bahan yang akan diperankan tentang materi ajar. Dengan demikian selanjutnya peserta didik akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif serta kreatif.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa hasil belajar PPKn Peserta didik Kelas IV SD Negeri 2 Angata dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Hal tersebut diperoleh berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik, peningkatan aktivitas mengajar guru, dan aktivitas belajar peserta didik.

Rata-rata nilai peserta didik siklus I adalah 74,13 meningkat menjadi menjadi 82,86 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I adalah 64,00% (16 orang peserta didik), naik menjadi 88,00% (22 orang peserta didik) pada siklus II. Persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru siklus I pertemuan 1 sebesar 79,46% dan pertemuan 2 sebesar 81,25%. Persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru pada siklus II pertemuan 1 adalah 91,07% dan pertemuan 2 adalah sebesar 98,21%. Persentase aktivitas belajar peserta didik siklus I pertemuan pertama adalah 79.17% dan pertemuan kedua sebesar 81.25%, siklus II pertemuan pertama sebesar 91.67% dan pertemuan kedua sebesar 97.92%.

#### **Saran**

1. Guru diharapkan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model *Role Playing* merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PPKn.
2. Peserta didik perlu meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran sehingga materi yang diajarkan guru dapat dimengerti dan dipahami sehingga hasil dan prestasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan.
3. Sekolah perlu mendukung kegiatan penelitian yang dilakukan guru berkaitan dengan permasalahan pembelajaran yang dihadapi sekolah sehingga nantinya prestasi belajar peserta didik dapat meningkat dan kualitas lulusan sekolah dapat diandalkan dalam menempuh pendidikan pada tingkat selanjutnya.

Peneliti lain diharapkan untuk menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran lain sehingga dapat diketahui kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran itu sehingga didapatkan solusi yang tepat untuk mengatasinya dalam penerapannya di dalam kelas pada berbagai mata pelajaran

#### **E. References**

- Aim, A. (2007). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Membangun Warga Negara yang Demokratis*. Jakarta: Grafindo Media Pratama.
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Cholisin. (2017). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: FIS UNY.
- Hamalik, O. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2011). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hisyam, Z. (2013). *Strategi Pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri.
- Miftahul, H. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyasa. (2016). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1): 611-620.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Slameto. (2016). *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Pustaka Indonesia.
- Soemantri. (2017). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Sudjana, N. (2012). *Cara Belajar Peserta didik Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarso. (2006). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: UNYPress
- Suwariyah, W. (2011). *Model-Model Mengajar CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Taniredja, T. (2013). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.

---

## **Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) pada Materi IPA untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 146 Wambarema**

---

### **INFO PENULIS    INFO ARTIKEL**

Ariani Gusmiarni    ISSN: 2963-8933  
Universitas Sulawesi Tenggara    Vol. 1, No. 2, Juni 2022  
[ariani.gusmiarni92@gmail.com](mailto:ariani.gusmiarni92@gmail.com)    <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp>

La Sisi  
Universitas Sulawesi Tenggara  
[lasisilapadaku@gmail.com](mailto:lasisilapadaku@gmail.com)

Itsnain Alfajri Husain  
Universitas Sulawesi Tenggara  
[itsalfajri@gmail.com](mailto:itsalfajri@gmail.com)

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

---

### ***Saran Penulisan Referensi:***

Gusmiarni, A., Sisi, L & Husain, I. A. (2022). Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) pada Materi IPA untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 146 Wambarema. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 1 (2), 8-7.

---

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui bagaimana peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (Role Playing) pada materi IPA di SD Negeri 146 Wambarema. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dilaksanakan pada bulan Mei sampai Juni 2021 di kelas IV SD Negeri 146 Wambarema Desa Wambarema Kecamatan Poleang Utara Kabupaten Bombana. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 146 Wambarema berjumlah 18 orang. Hasil penelitian ini adalah: (1) Rata-rata nilai peserta didik siklus I adalah 70.56 meningkat menjadi 81.11 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I adalah 61.11% (11 orang peserta didik), meningkat menjadi 88.89% (16 orang peserta didik) pada siklus II, (2) Persentase keberhasilan aktivitas belajar peserta didik siklus I pertemuan 1 mencapai 80%, meningkat menjadi 86.67% pada pertemuan 2. Meningkatkan lagi pada siklus II pertemuan 1 menjadi 93.33% dan pertemuan 2 mencapai 100%, (3) Persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru siklus I pertemuan 1 mencapai 80%, meningkat menjadi 86.67% pada pertemuan 2, lalu meningkat lagi pada siklus II pertemuan 1 menjadi 93.33% dan pertemuan 2 mencapai 100%. Kesimpulan penelitian ini adalah: aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada materi IPA di kelas IV SDN 146 Wambarema dapat ditingkatkan dengan menggunakan model bermain peran (Role Playing). Kesimpulan itu diperoleh berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik, peningkatan persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru, dan peningkatan persentase keberhasilan aktivitas belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Model pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)



### Abstract

The purpose of this study was: to find out how to increase students' activities and learning outcomes by using the role playing learning model in science material at SD Negeri 146 Wambarema. This research is classroom action research, carried out from May to June 2021 in class IV SD Negeri 146 Wambarema, Wambarema Village, North Poleang District, Bombana Regency. The subjects of this study were 18 students of class IV SD Negeri 146 Wambarema. The results of this study are: (1) The average value of students in the first cycle is 70.56, increasing to 81.11 in the second cycle. The percentage of students' learning completeness in cycle I was 61.11% (11 students), increased to 88.89% (16 students) in cycle II, (2) The percentage of successful learning activities of students in cycle I for women 1 reached 80%, increasing became 86.67% at meeting 2. It increased again in the second cycle of meeting 1 to 93.33% and meeting 2 reached 100%, (3) The percentage of success of teacher teaching activities in cycle I for female 1 reached 80%, increased to 86.67% at meeting 2, then increased again in the second cycle meeting 1 became 93.33% and meeting 2 reached 100%. The conclusion was obtained based on an increase in student learning outcomes, an increase in the percentage of success in teacher teaching activities, and an increase in the percentage of success in student learning activities.

**Key Words:** Learning Activities, Learning Outcomes, Role Playing Learning Model (Role Playing)

## A. Pendahuluan

Mata pelajaran IPA merupakan salah satu bidang pendidikan yang diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang alam atau ilmu yang mempelajari peristiwa yang terjadi di alam (Samatowa, 2010). Pembelajaran IPA disekolah bertujuan agar peserta didik dapat menemukan suatu fakta, konsep bahkan teori melalui pengaplikasian suatu model yang digunakan dalam pembelajaran menimbulkan suatu pengalaman yang berkesan dan sulit dilupakan oleh peserta didik serta dapat membuat peserta didik meningkatkan aktifitas dan hasil belajar yang baik di dalam kelas. Oleh karena itu, peserta didik dituntut untuk aktif secara maksimal dalam pembelajaran IPA sehingga ada pengalaman dan makna yang diperoleh dari kegiatan belajar tersebut.

Pengalaman langsung yang peserta didik alami dalam proses pembelajaran akan memudahkannya untuk mengingat kembali apa yang telah dialaminya sehingga materi yang dipelajari melalui kegiatan secara langsung akan mudah dipahaminya. Proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung akan menyenangkan, dan memberi pengalaman belajar yang tidak mudah dilupakan. Pembelajaran yang menekankan pada aktivitas belajar peserta didik akan memberikan makna yang lebih dalam tentang materi yang dipelajari. Aktivitas belajar peserta didik akan tercapai secara maksimal jika peserta didik terlibat belajar secara aktif. Peserta didik tidak hanya duduk diam, mendengarkan kemudian mengerjakan soal.

Namun demikian, pembelajaran IPA yang terjadi di kelas IV SDN 146 Wambarema, belum menekankan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh penggunaan model konvensional yang lebih dominan dibandingkan model pembelajaran inovatif yang menekankan aktivitas belajar peserta didik. Akibatnya, aktivitas dan hasil belajar peserta didik belum mencapai kriteria tuntas. Hal tersebut juga dikarenakan guru lebih memperhatikan hasil belajar dari pada proses belajar yang dijalani peserta didik. Karena hasil belajar yang baik belum tentu dapat tercapai apa bila proses belajar untuk mendapat hasil yang baik diabaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi awal melalui pengamatan langsung peneliti menemukan fakta bahwa peserta didik khususnya di kelas IV SDN 146 Wambarema mengalami beberapa masalah di dalam proses belajar mengajar. Peserta didik kurang aktif dalam kelas ketika guru memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran. Peserta didik terlihat kurang bersemangat dalam menerima pelajaran. Akibatnya sebagian besar hasil belajar IPA peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70.

Berkaitan dengan masalah pembelajaran IPA di kelas IV SDN 146 Wambarema, guru perlu menerapkan berbagai model pembelajaran yang mampu menumbuhkan terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik, aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran lebih diutamakan daripada ceramah guru. Peserta didik perlu diberi kesempatan untuk melakukan

kegiatan belajar dengan rasa senang tanpa harus dipaksa untuk menghafal materi pembelajaran. Melalui kegiatan belajar yang menyenangkan anak secara langsung memahami materi yang dipelajarinya. Salah satu model pembelajaran yang memberi peran besar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran adalah Role Playing.

Pembelajaran dengan menggunakan model Role Playing, adalah salah satu cara penyajian pelajaran dengan cara menghadapkan peserta didik kepada suatu masalah yang berbentuk permainan peran dalam pembelajaran yang bersifat problematis untuk di bahas dan di pecahkan bersama. Model Role Playing juga dapat merangsang peserta didik agar dapat berkreaitivitas, dan membiasakan peserta didik untuk meningkatkan pola berfikir yang lebih kreatif, melatih agar peserta didik terampil dalam menemukan pendapat, memperluas jawaban serta menghasilkan jawaban dan pemecahan masalah yang lebih baik.

Dengan model pembelajaran bermain peran (Role Playing) diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar yang baik sehingga mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70, khususnya pada materi IPA.

## B. Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindak Kelas (Classroom Action Research), menurut Arikunto Suharsimi (2010). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 146 Wambarema, Kabupaten Bombana pada peserta didik kelas IV SDN 146 Wambarema yang berjumlah 18 orang dari bulan Mei sampai Juni Tahun 2021. Rancangan penelitian terdiri siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yaitu dengan cara: (a) menghitung jumlah, (b) menghitung rata-rata, (c) menghitung nilai persentase. Indikator keberhasilan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dapat mencapai kriteria baik atau minimal apabila meningkatnya hasil belajar yang ditandai dengan pencapaian rata-rata nilai hasil tes sesuai KKM 70 sebanyak 80% dari jumlah peserta didik dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada kategori baik dan baik sekali yang mencapai 80%.

## C. Hasil dan Pembahasan

Hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran IPA di kelas IV SDN 146 Wambarema menunjukkan bahwa peserta didik mengalami masalah dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru lebih banyak menggunakan model ceramah, dari pada menerapkan model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik semangat belajar. Peneliti dan guru kelas IV SD Negeri 146 Wambarema mengatasi permasalahan pembelajaran IPA di Kelas IV SD Negeri 146 Wambarema dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*).

### Siklus I

Tahapan kegiatan siklus I diawali dengan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa pada siklus I, Persentase aktivitas belajar peserta didik siklus I pertemuan pertama adalah 80% dan pertemuan kedua meningkat menjadi 86,67%. Sedangkan rata-rata nilai peserta didik adalah 70,56. Jumlah peserta didik yang tuntas belajar adalah 11 orang (61,11%) dan peserta didik yang belum tuntas belajar adalah 7 orang (38,89%), sehingga perlu dilakukan siklus berikutnya karena belum mencapai kriteria ketuntasan yaitu rata-rata nilai 70 dan persentase peserta didik yang mencapai KKM 80%. Oleh karena itu, maka diputuskan untuk melakukan siklus II.

**Tabel 1** Hasil Evaluasi Belajar Peserta didik Siklus I

No Responden	Nilai	Ket.
1	75.00	Tuntas
2	72.50	Tuntas
3	65.00	B.Tuntas
4	77.50	Tuntas
5	80.00	Tuntas
6	67.50	B.Tuntas
7	57.50	B.Tuntas

8	70.00	Tuntas
9	67.50	B.Tuntas
10	85.00	Tuntas
11	80.00	Tuntas
12	62.50	B.Tuntas
13	52.50	B.Tuntas
14	75.00	Tuntas
15	70.00	Tuntas
16	55.00	B.Tuntas
17	82.50	Tuntas
18	75.00	Tuntas
<b>Jumlah</b>	<b>1270.00</b>	
<b>Rata-rata</b>	<b>70.56</b>	
<b>Tuntas (%)</b>	<b>61.11</b>	<b>11</b>
<b>Belum Tuntas (%)</b>	<b>38.89</b>	<b>7</b>

Setelah indikator kinerja pada pembelajaran siklus I tidak tercapai maka peneliti melakukan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran siklus II.

### Siklus II

Siklus II dilaksanakan dengan menyesuaikan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa berdasarkan silabus pembelajaran. Tahapan kegiatan siklus II diawali dengan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi.

**Tabel 2** Hasil Evaluasi Belajar Peserta didik Siklus II

No Responden	Nilai	Ket.
1	82.50	Tuntas
2	77.50	Tuntas
3	72.50	Tuntas
4	82.50	Tuntas
5	95.00	Tuntas
6	82.50	Tuntas
7	77.50	Tuntas
8	87.50	Tuntas
9	82.50	Tuntas
10	97.50	Tuntas
11	80.00	Tuntas
12	75.00	Tuntas
13	65.00	B.Tuntas
14	75.00	Tuntas
15	87.50	Tuntas
16	60.00	B.Tuntas
17	92.50	Tuntas
18	87.50	Tuntas
<b>Jumlah</b>	<b>1460</b>	
<b>Rata-rata</b>	<b>81.11</b>	
<b>Tuntas (%)</b>	<b>88.89</b>	<b>16</b>
<b>Belum Tuntas (%)</b>	<b>11.11</b>	<b>2</b>

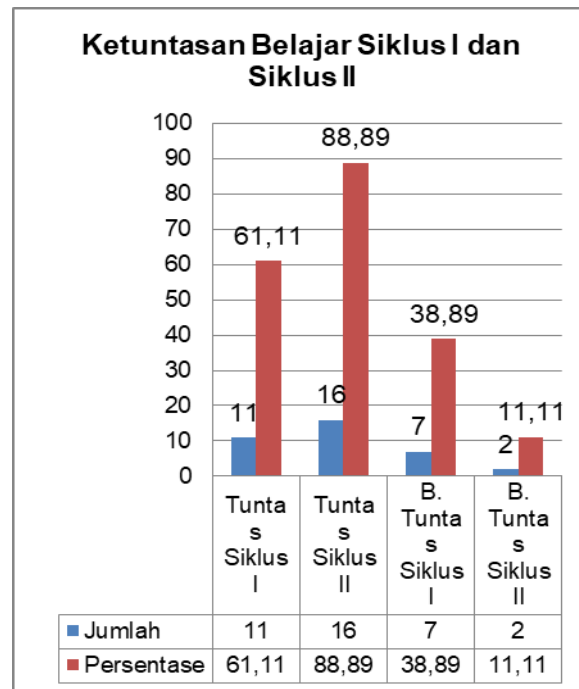
Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa pada siklus II, rata-rata nilai peserta didik adalah 81,11. Jumlah peserta didik yang tuntas belajar adalah 16 orang (88,89%) dan peserta didik yang belum tuntas belajar adalah 2 orang (11,11%) sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya karena sudah mencapai KKM yaitu rata-rata nilai 70 dan persentase peserta didik yang mencapai KKM 80%.

Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) mendapatkan hasil yang lebih baik.

## PEMBAHASAN

### 1. Hasil Belajar Peserta didik

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah seseorang melakukan kegiatan belajar. Tujuan utama penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar tersebut maka diterapkan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) disertai dengan perbaikan pada setiap siklus. Perbaikan yang dilakukan dalam pembelajaran berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.



**Gambar 1** Persentase Ketuntasan Belajar Peserta didik Siklus I dan Siklus II

Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II, sebagaimana diketahui bahwa rata-rata nilai peserta didik siklus I adalah 70.56 meningkat menjadi 81.11 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I adalah 61.11% (11 orang peserta didik), naik menjadi 88.89% (16 orang peserta didik) pada siklus II.

### 2. Aktivitas Belajar Peserta Didik

Aktivitas peserta didik diamati dari awal kegiatan sampai akhir kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik. Aktivitas yang diamati selama proses pembelajaran dibagi menjadi 4 aspek, yakni; keaktifan Peserta didik, Perhatian Peserta didik, Kedisiplinan, dan penugasan/resitasi. Hasil observasi Siklus I menunjukkan bahwa dari empat aspek yang diamati, ada tiga aspek yang belum terlaksana dengan maksimal yakni aspek keaktifan, perhatian peserta didik, dan penugasan/resitasi. Pada siklus I, peserta didik belum aktif mencatat materi pembelajaran, belum aktif bertanya, dan belum mengumpulkan tugas tepat waktu. Akibatnya persentase keberhasilan aktivitas belajar peserta didik siklus I pertemuan 1 mencapai 66.67%, lalu meningkat menjadi 83.33% pada pertemuan 2.

Adanya kekurangan yang terjadi pada tindakan pembelajaran siklus I, baik pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 maka peneliti dan guru kelas melakukan perbaikan terhadap kelemahan yang terjadi pada siklus I. Sehingga aktivitas belajar peserta didik siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 terjadi peningkatan. Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik siklus II menunjukkan bahwa persentase keberhasilan siklus II pertemuan 1 mencapai 91.67% dan pertemuan 2 mencapai 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan aktivitas belajar IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 146 Wambarema Kabupaten Bombana.

### 3. Aktivitas Mengajar Guru

Hasil observasi Siklus I menunjukkan bahwa dari enam aspek yang diamati, ada tiga aspek yang belum terlaksana dengan maksimal yakni aspek; penguasaan materi, performance, dan pemberian motivasi. Pada kegiatan pembelajaran siklus I, guru belum mampu menjelaskan materi dengan lancar. Guru juga mampu memberikan contoh dengan ragam, komunikasi guru dengan peserta didik belum terjalin akrab, sikap guru dengan peserta didik belum nampak luwes pada saat pembelajaran. Guru kurang peduli terhadap peserta didik yang mengalami masalah dalam kegiatan pembelajaran, guru juga belum tepat memberikan reward kepada

peserta didik yang melakukan kegiatan dengan baik dan belum memberikan punishment kepada peserta didik yang belum aktif. Akibatnya persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru siklus I pertemuan 1 hanya mencapai 55.56%, lalu meningkat menjadi 77.78% pada pertemuan 2.

Kekurangan yang terjadi pada siklus I dilakukan perbaikan pada siklus II, sehingga aktivitas mengajar guru dapat ditingkatkan. Hasil observasi aktivitas mengajar guru siklus II pertemuan 1, persentase keberhasilan mengajar guru mencapai 88.89% dan pertemuan 2 mencapai 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran (role playing) dapat meningkatkan aktivitas mengajar guru pada materi IPA di kelas IV SD Negeri 146 Wambarema Kabupaten Bombana.

#### **4. Komponen Materi dan Pengelolaan Kelas**

Materi dalam pembelajaran adalah bahan yang digunakan dalam kegiatan belajar untuk menambah dan memperluas pengetahuan peserta didik. Materi menjadi dasar pengetahuan kepada peserta didik untuk pembelajaran lebih lanjut. Materi juga digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan belajar serta membangun kemampuan untuk melakukan penilaian atas hasil pembelajaran yang dicapai.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa materi yang digunakan guru dalam penelitian ini sesuai dengan isi kurikulum, memenuhi aspek urgensi, dan menarik. Namun sistematika penyampaian materi belum dilakukan dengan baik, penyajian materi belum sesuai urutan, penyajian materi belum mengikuti pola induktif dan deduktif, penyajian materi belum merujuk dari konkrit ke abstrak. Persentase komponen materi pada siklus I pertemuan 1 sebesar 75.00% dan pertemuan 2 mencapai 83.33%, setelah itu dilakukan perbaikan sehingga persentase siklus II pertemuan 1 mencapai 91.67% dan pertemuan 2 mencapai 100%.

Hasil observasi pengelolaan kelas Siklus I menunjukkan bahwa guru belum mampu menstimulus peserta didik untuk bertanya, guru belum mampu memotivasi peserta didik untuk menjawab, dan guru belum mampu menciptakan interaksi peserta didik dalam pembelajaran. Persentase pengelolaan kelas pada siklus I pertemuan 1 mencapai 75.00% dan pertemuan 2 mencapai 83.33%. Pada siklus II pertemuan 1 meningkat menjadi 91.67% dan meningkat lagi menjadi 100% pada pertemuan 2.

#### **5. Komponen Sarana dan Lingkungan**

Sarana pembelajaran adalah segala sesuatu yg dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud atau tujuan pembelajaran; terdiri dari perlengkapan pembelajaran yang dapat dipindah-pindah maupun fasilitas dasar untuk menjalankan fungsi sekolah. Oleh karena itu keberadaannya harus selaras dengan komponen yang lain, dan ditentukan berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan di sekolah. Prasarana pembelajaran antara lain meliputi perpustakaan, ruang kelas, laboratorium, dan alat peraga.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sarana pembelajaran di SD Negeri 146 Wambarema Kabupaten Bombana sudah sesuai dengan kebutuhan, tersedia untuk semua elemen sekolah, dapat dimanfaatkan pada saat dibutuhkan. Penempatan sarana pembelajaran dikelompokkan sesuai dengan jenisnya, mudah dijangkau, dan tersimpan dengan rapi. Sarana pembelajaran, membantu kelancaran pembelajaran, memudahkan pemahaman pembelajar dan sesuai dengan materi pembelajaran. Sarana pembelajaran aman dipergunakan guru dan peserta didik serta semua sarana layak pakai.

Lingkungan sekolah merupakan komponen pembelajaran yang sangat penting demi suksesnya belajar peserta didik. Lingkungan ini mencakup lingkungan fisik, lingkungan sosial, lingkungan alam, dan lingkungan psikologis pada waktu pembelajaran berlangsung. Semua komponen pembelajaran harus dikelola sedemikian rupa, sehingga anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya untuk mencapai hasil yang optimal. Terdapat beberapa kondisi lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Salah satunya adalah lapangan. Fasilitas lapangan adalah sesuatu hal yang sangat penting bagi kegiatan belajar mengajar di sekolah, khususnya yang berhubungan dengan ketangkasan dan pendidikan jasmani. Selain itu lapangan juga dapat digunakan untuk kegiatan olah raga peserta didik, kegiatan upacara/apel pagi, dan kegiatan perayaan/pentas seni yang memerlukan tempat yang luas.

### **D. Kesimpulan**

Kesimpulan penelitian ini adalah: aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada materi IPA di kelas IV SDN 146 Wambarema dapat ditingkatkan dengan menggunakan model bermain peran (Role Playing). Hal itu didukung oleh peningkatan hasil belajar peserta didik, peningkatan

persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru, dan peningkatan persentase keberhasilan aktivitas belajar peserta didik.

Rata-rata nilai peserta didik siklus I adalah 70.56 meningkat menjadi 81.11 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I adalah 61.11% (11 orang peserta didik), meningkat menjadi 88.89% (16 orang peserta didik) pada siklus II. Persentase keberhasilan aktivitas belajar peserta didik siklus I pertemuan 1 mencapai 80%, meningkat menjadi 86.67% pada pertemuan 2. Meningkatkan lagi pada siklus II pertemuan 1 menjadi 93.33% dan pertemuan 2 mencapai 100%. Persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru siklus I pertemuan 1 mencapai 80%, meningkat menjadi 86.67% pada pertemuan 2, lalu meningkat lagi pada siklus II pertemuan 1 menjadi 93.33% dan pertemuan 2 mencapai 100%.

## E. References

- Arikunto, S., dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- BSNP. (2006). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPA SD/MI*. Jakarta: Dirjen.
- Hamalik, O. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Samatowa, U. (2011). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Pendidikan, Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. M. (2008). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Pustaka Indonesia.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Pustaka Indonesia.
- Sudjana, N. (2010). *Cara Belajar Peserta didik Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung:
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sutrisno. (2008). *Manajemen Keuangan: Teori, Konsep dan Aplikasi Edisi 1*. Yogyakarta: Ekonisia.
- Syah, M. (2011). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Sinar Baru Algensindo.
- Uno, H. B. (2008). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. (2009). *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaini, H. (2008). *Strategi Pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri.

---

## **Improve Speaking Skills Through the Story Telling with Picture Method for IV Student of SD Negeri 7 Lasusua Sub-District District Kolaka Utara**

---

**INFO PENULIS    INFO ARTIKEL**

Besse Ayu Wahyunita    ISSN: 2963-8933  
Universitas Sulawesi Tenggara    Vol. 1, No. 2, Juni 2022  
[Besseayuwahyunita1234@gmail.com](mailto:Besseayuwahyunita1234@gmail.com)    <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp>

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

---

***Saran Penulisan Referensi:***

Wahyunita, B. A. (2022). Improve Speaking Skills Through the Story Telling with Picture Method for IV Student of SD Negeri 7 Lasusua Sub-District District Kolaka Utara. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 1 (2), 15-21.

---

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) meningkatkan aktivitas pembelajaran keterampilan berbicara, dan 2) meningkatkan keterampilan berbicara menggunakan metode story telling with picture pada peserta didik kelas IV SD Negeri 7 Lasusua, Kecamatan Lasusua, Kabupaten Kolaka Utara. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 7 Lasusua, Kecamatan Lasusua, Kabupaten Kolaka Utara yang berjumlah 17 peserta didik. Desain penelitian tindakan kelas yang terdiri dari: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) tes, (2) observasi, dan (3) dokumentasi. Teknik analisis data deskriptif dengan pendekatan kualitatif digunakan untuk memberikan gambaran keterampilan berbicara peserta didik, aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan metode story telling with picture. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode story telling with picture dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan keterampilan berbicara. Peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada siklus I sebesar 14, kondisi awal 45% meningkat menjadi 59% dan peningkatan aktivitas mengajar guru pada siklus I sebesar 59%. Peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada siklus II sebesar 41,3, kondisi awal 45% meningkat menjadi 86,3% dan peningkatan aktivitas mengajar guru pada siklus II sebesar 27,3 pada siklus I 59% meningkat menjadi 86,3%. Hal ini menyebabkan keterampilan berbicara peserta didik meningkat. Peningkatan keterampilan berbicara menggunakan metode story telling with picture pada siklus I sebesar 5, kondisi awal 63 meningkat menjadi 68. Peningkatan siklus II sebesar 15, pada kondisi awal 63 meningkat menjadi 78.

**Kata Kunci:** keterampilan berbicara, metode story telling with picture, anak SD

### Abstract

This study aims to: 1) improve speaking skills learning activities, and 2) improve speaking skills using the story telling with picture method for students class IV SD Negeri 7 Lasusua, Kecamatan Lasusua, Kabupaten Kolaka Utara. This type of research is classroom action research. The subjects in this study were students of grade IV SD Negeri 7 Lasusua, Kecamatan Lasusua, Kabupaten Kolaka Utara totaling 17 students. Classroom action research design according to Arikunto (2009) which consists of: 1) test, observation, and documentation. Descriptive data analysis techniques with a qualitative approach are used to provide an overview of the students' speaking skills. Teacher teaching activities and student learning activities using the stor telling with picture method. The results showed that the use of the story telling with picture method could improve learning activities and speaking skills. An increase in student learning activities in student learning activities in cycle I was 14, the initial condition was 45% increased to 59% and an increase in teacher teaching activities in cycle I was 59%. An increase in student learning activities in cycle II by 41.3, the initial condition 45% increased in teacher teaching activities in cycle II by 27.3 in cycle I 59% increased to 86%. This causes students' speaking skills to increase. Improving speaking skills using the story telling with picture method in cycle I of 5, the initial condition of 63 increased to 68. The increased of cycle II was 15, in the initial condition of 63 it increased to 78.

**Key Words:** Speaking Skills, Stor Telling With Picture Method, Elementary School Children

### A. Pendahuluan

Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh anak sejak pada tingkat pendidikan dasar kemudian dikembangkan pada pendidikan tingkat selanjutnya. Melalui keterampilan tersebut berarti seseorang dapat mengekspresikan dirinya sendiri, menyampaikan pengetahuan, pikiran, atau perasaannya kepada orang lain. Beberapa hal yang menyebabkan keterampilan berbicara peserta didik rendah yakni; peserta didik masih terbata-bata, malu, dan ragu untuk bercerita atau mengemukakan pendapatnya. Salah satu solusi yang dipilih untuk mengatasi masalah rendahnya keterampilan berbicara peserta didik adalah dengan menggunakan metode Story Telling With Picture dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 7 Lasusua dan hasil wawancara terhadap guru kelas, Guru mengatakan jika peserta didik di kelas IV masih kurang terampil dalam berbicara, peserta didik masih terbata-bata, malu, dan ragu untuk bercerita, kurangnya keterampilan berbicara peserta didik untuk bercerita di depan umum. Hal ini karena mereka kurang berlatih dan tentu saja guru perlu mengkaji ulang proses pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kelas. Hal tersebut mengakibatkan nilai rata-rata keterampilan berbicara kelas IV SD Negeri 7 Lasusua hanya 63 dan belum memenuhi nilai KKM yaitu 70. Rendahnya keterampilan berbicara disebabkan karena guru masih belum bisa memilih metode yang menarik untuk dapat di terapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi, hanya 6 peserta didik yang terlihat aktif atau sebesar dari 45% dari jumlah seluruh peserta didik yaitu 17.

Adapun masalah penelitian adalah: 1) Keterampilan berbicara anak masih kurang. 2) Kurang terampil dalam berbicara, peserta didik masih terbata-bata, malu, dan ragu untuk bercerita. 3) Guru masih belum bisa memilih metode yang menarik untuk dapat di terapkan dalam pembelajaran. 4. Media gambar belum dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri 7 lasusua. Rendahnya keterampilan berbicara peserta didik kelas IV SD Negeri 7 Lasusua, Kabupaten Kolaka Utara membutuhkan suatu upaya untuk memecahkannya. Salah satu cara untuk memecahkan permasalahan proses dan hasil pembelajaran adalah melakukan tindakan perbaikan melalui penelitian tindakan kelas. Peningkatan keterampilan berbicara peserta didik dan peningkatan metode pembelajaran melalui Metode Story Telling With Picture.

Asfandiyar (2007) menjelaskan bahwa dalam Metode Story Telling ada berbagai cara yang dapat dipilih oleh pembicara untuk disampaikan kepada audience. Sebelum acara story telling dimulai, biasanya pembicara telah mempersiapkan terlebih dahulu jenis cerita yang akan disampaikan agar pada saat bercerita nantinya dapat berjalan lancar. Berdasarkan isinya Metode Story Telling dapat digolongkan ke dalam berbagai jenis

Penggunaan media gambar dalam pembelajaran story telling dapat memudahkan peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan berbicara. Penggunaan media



gambar menolong anak untuk bernalar, berimajinasi, dan membentuk konsep tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan objek. Berkaitan dengan hal tersebut, penggunaan media gambar dalam kegiatan story telling dapat digunakan untuk memvisualkan objek yang diceritakan dalam pembelajaran berbicara. Dengan demikian, peserta didik menjadi lebih percaya diri, baik dalam proses pembelajaran atau dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang menuntut harus terampil berbicara. Hal ini senada dengan penelitian dari Muhlisa Baharudin, Universitas Mataram, dengan judul Penerapan Metode Story Telling (Mendongeng) Dengan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SDN 1 Pringgabaya Tahun Ajaran 2017/2018. Pada hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa siklus I dan II menunjukkan bahwa skor aktivitas guru adalah 10,5 dengan kategori cukup baik meningkat menjadi 14 berkategori baik. Skor aktivitas siswa 44 dengan kategori cukup aktif meningkat menjadi 53 dengan kategori aktif. Sedangkan rata-rata hasil kemampuan berbicara siswa adalah 69,05 meningkat menjadi 75,8. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penerapan metode story telling (mendongeng) dengan media gambar seri dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II SDN 1 Pringgabaya Tahun 2017-2018.

## B. Metodologi

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif, karena dengan menggunakan pendekatan kualitatif peneliti dapat menguraikan data yang di peroleh. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model desain Arikunto (2009) berupa daur atau siklus yang terdiri dari: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan observasi. Penelitian ini menggunakan dua instrument yakni soal evaluasi dan lembar observasi (lembar observasi guru dan lembar observasi peserta didik). Soal evaluasi digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Lembar observasi digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan berupa analisis deskriptif kuantitatif.

## C. Hasil dan Pembahasan

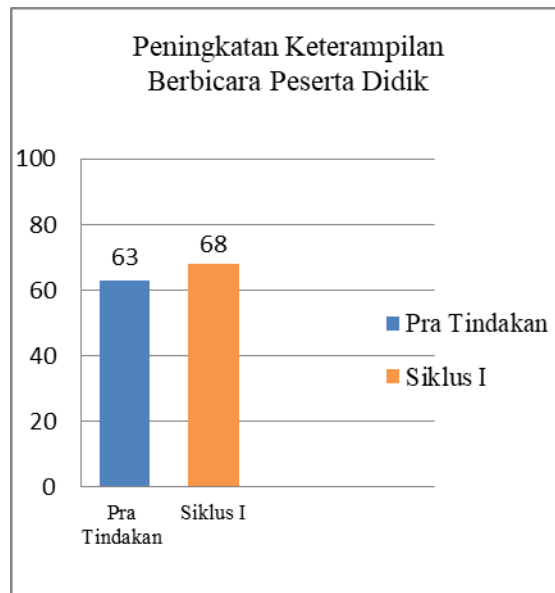
### 1. Siklus I

Dari hasil analisis pelaksanaan tindakan pada siklus I beberapa peserta didik masih mengalami banyak kesulitan. Kesulitan tersebut antara lain: peserta didik masih malu-malu, ragu-ragu, takut dan peserta didik tidak percaya diri untuk berbicara di depan kelas; peserta didik tidak jelas saat berbicara untuk bercerita di depan kelas; peserta didik kurang lancar, terbata-bata untuk berbicara, dan aspek dalam keterampilan berbicara yaitu tekanan, ucapan, kosakata, struktur kalimat dan materi cerita banyak yang kurang tepat. Dengan menggunakan metode *story telling with picture* peningkatan hasil pembelajaran dapat dilihat dari nilai rerata tes keterampilan berbicara pada akhir tindakan siklus I lebih tinggi dari pada pra tindakan. Penggunaan *metode story telling with picture* dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada peserta didik kelas IV SD Negeri 7 Lasusua. Peningkatan keterampilan berbicara pada siklus I sebesar 5 kondisi awal 63 meningkat menjadi 68. Untuk lebih jelasnya lihat tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 1.1. Nilai Rerata Keterampilan Berbicara Peserta Didik

Kelas	Nilai Rerata		Rerata Aktivitas Peserta didik	
	Pra Tindakan	Siklus I	Pra Tindakan (%)	Siklus I (%)
IV	63	68	45	59

Peningkatan keterampilan berbicara peserta didik kelas IV SD Negeri 7 Lasusua pada tindakan siklus I juga dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1.1. Diagram Keterampilan Berbicara Peserta Didik

Berdasarkan hasil tes keterampilan berbicara kelas IV SD Negeri 7 Lasusua siklus I, berikut diklasifikasikan nilai peserta didik dengan kriteria sangat baik, baik, cukup dan kurang. Berdasarkan permasalahan siklus I dan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I, maka dilakukan revisi guna memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I. perbaikan-perbaikan yang dilakukan digunakan sebagai acuan dalam perencanaan pelaksanaan tindakan siklus II.

Hal-hal yang dilakukan untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I yaitu:

- Perubahan perencanaan pada siklus II. Perubahan yang dilakukan adalah menyajikan cerita dengan tema yang lebih menarik.
- Memotivasi peserta didik untuk aktif dan berpartisipasi saat proses pembelajaran, dan
- Guru memberikan bimbingan saat proses pembelajaran.

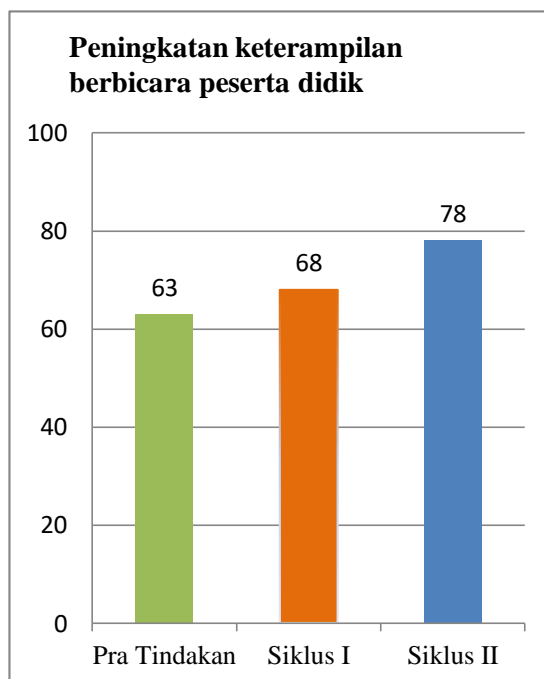
## 2. Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II sudah mengalami peningkatan yang cukup baik, namun masih ada beberapa peserta didik yang masih mengalami kekurangan. Hal ini karena berbicara bukanlah sesuatu yang mudah. Berbicara adalah suatu proses yang memerlukan bimbingan dan latihan secara khusus. Namun demikian hasil tes berbicara siklus II menunjukkan bahwa keterampilan berbicara dengan metode *Story Telling With Picture* mengalami peningkatan bila dibandingkan pada siklus I. Dengan menggunakan metode *Story Telling With Picture*, peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai rerata tes keterampilan berbicara pada akhir tindakan siklus II lebih tinggi dari pada siklus I. penggunaan metode *Story Telling With Picture* dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada peserta didik kelas IV, SD Negeri 7 Lasusua. Peningkatan keterampilan berbicara pada siklus II sebesar 15 pada pra tindakan 63 meningkat sebesar 78. Untuk lebih jelas lihat tabel 4.5 berikut ini.

Tabel 4.5. Nilai Rerata Keterampilan Berbicara Peserta didik

Nilai Rerata		Rerata Aktivitas peserta didik			
Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Pra tindakan (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
63	68	78	45(%)	59(%)	86.3%

Peningkatan keterampilan berbicara peserta didik kelas IV SD Negeri 7 Lasusua, Kecamatan Lasusua, Kabupaten Kolaka Utara pada tindakan siklus II dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1.2. Diagram Keterampilan Berbicara Peserta Didik

Berdasarkan hasil tes keterampilan berbicara kelas IV SD Negeri 7 Lasusua siklus II, berikut diklasifikasikan peserta didik dengan kriteria sangat baik, baik, cukup, dan kurang.

### Pembahasan

Keberhasilan proses ditunjukkan dengan adanya peningkatan aktivitas mengajar guru dan aktivitas peserta didik. Peningkatan aktivitas mengajar guru menunjukkan bahwa dengan menerapkannya metode *story telling with picture* dalam pembelajaran ini memiliki dampak positif terhadap peningkatan aktivitas mengajar guru di kelas IV SD Negeri 7 Lasusua. Hal ini terlihat dari hasil observasi aktivitas mengajar guru pada tiap pertemuan. Pada siklus I, persentase aktivitas mengajar guru pada pertemuan pertama yaitu 54,5% dan meningkat menjadi 63,6% pada pertemuan kedua. Sehingga peningkatan aktivitas mengajar guru pada pertemuan I dan II diperoleh nilai rata-rata sebesar 59%. Namun, ada aspek yang belum terlaksana, yaitu guru tidak membimbing peserta didik saat berlatih bercerita dan masih banyaknya peserta didik yang ragu-ragu untuk mengemukakan pendapatnya, hal ini menyebabkan beberapa peserta didik kurang memahami isi dalam cerita. Selain itu, guru masih kurang dalam membimbing peserta didik supaya mengulangi apa yang diketahuinya.

Peningkatan aktivitas peserta didik ditunjukkan dengan beberapa aspek, yaitu peserta didik bersemangat untuk membaca cerita yang dipilihkan oleh guru. Peserta didik memperhatikan contoh guru bercerita. Peserta didik memahami unsur-unsur cerita dan berani bertanya jawab yang berhubungan dengan cerita. Peserta didik mengamati gambar cerita dan berlatih bercerita di tempat duduk masing-masing. Peserta didik antusias untuk maju bercerita. Peserta didik menyimak teman yang lain saat bercerita. Peserta didik berani bercerita di depan kelas dengan penuh kesungguhan. Peserta didik menyimpulkan cerita yang telah disampaikan. Peserta didik berani mengekspresikan perasaan mereka setelah bercerita.

Ada beberapa permasalahan saat kondisi awal (pra tindakan) yaitu tidak adanya rangsangan dari guru untuk mengembangkan imajinasi peserta didik dan belum diterapkannya metode pembelajaran yang mampu menarik minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Hal berakibat pada ketidakaktifan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi bosan dan pasif dalam belajar. Selain itu, peserta didik kesulitan untuk memfokuskan perhatiannya. Akibatnya, peserta didik pasif saat pelajaran, tidak mau bertanya, diam saja dan jika guru meminta berbicara, peserta didik masih terbata-bata, malu dan ragu-ragu untuk menjelaskan atau menceritakan materi yang sedang diajarkan.

Pada tahapan siklus I, dari kegiatan peserta didik yang diamati, terlihat masih ada beberapa peserta didik yang tidak mempunyai motivasi untuk mengikuti pembelajaran, hal itu tampak dari sikap yang tidak bersemangat dan tidak memperhatikan penjelasan guru.

Beberapa peserta didik tidak berani bertanya terkait cerita yang belum dipahami. Beberapa peserta didik tidak menyimak saat guru memberikan contoh bercerita dan saat peserta didik lain bercerita. Peserta didik juga kurang memanfaatkan waktunya untuk berlatih bercerita dan saat bercerita di depan kelas. Beberapa peserta didik masih malu, ragu-ragu, dan kurang percaya diri.

Pembelajaran keterampilan berbicara pada peserta didik kelas IV SD Negeri 7 Lasusua, Kecamatan Lasusua, Kabupaten Kolaka Utara, menunjukkan peningkatan melalui penggunaan metode *story telling with picture*. Masing-masing aspek dinilai dengan memberikan skor. Pemberian skor tersebut mengacu pada instrument penilaian yang telah disediakan. Peningkatan aktivitas peserta didik yang diperoleh pada siklus I sebesar 59%. Hal ini meningkat sebesar 14 dari kondisi awal 45%.

Dapat diketahui juga bahwa nilai peserta didik mengalami peningkatan pada siklus I dibandingkan dengan kondisi awal. Peningkatan keterampilan peserta didik dalam berbicara sebesar 5 dari kondisi awal 63 meningkat pada siklus I menjadi 68. Peserta didik yang tuntas pada kondisi awal adalah 35% yaitu hanya 6 peserta didik. Nilai rata-rata keterampilan berbicara adalah 63. Nilai tertinggi 76 dan nilai terendah adalah 41.

Pada siklus I diperoleh 9 peserta didik yang tuntas dalam pembelajaran berbicara yaitu sebesar 52% dan yang belum tuntas sebanyak 8 peserta didik yaitu sebesar 47%. Nilai rata-rata keterampilan berbicara siklus I sebesar 68. Nilai tertinggi adalah 78 dan nilai terendah adalah 59. Peserta didik yang tidak tuntas tersebut karena adanya beberapa permasalahan sebagai berikut.

- a. Saat guru memberikan contoh cara bercerita, peserta didik tidak menyimak. Beberapa peserta didik sibuk bermain dan bercanda dengan teman lainnya. akibatnya, peserta didik tidak memahami materi yang diajarkan.
- b. Beberapa peserta didik masih malu, terbata-bata, tidak lancar, dan tidak jelas saat berbicara.
- c. Beberapa peserta didik mengalami kesulitan belajar. peserta didik tidak semangat dan tidak antusias untuk belajar.
- d. Faktor dari keluarga yaitu pola asuh dan kasih sayang orang tua. Pola asuh dan kasih sayang orang tua akan sangat mempengaruhi kualitas interaksi antara individu.

Pada siklus I pembelajaran berbicara peserta didik kelas IV SD Negeri 7 Lasusua belum berhasil, karena hanya 52% peserta didik yang mencapai nilai KKM yaitu 70. Sehingga dilakukan perbaikan sebagai berikut.

- a. Perubahan pada saat perencanaan siklus II. Perubahan yang dilakukan adalah menyajikan cerita dengan tema yang lebih menarik.
- b. Memotivasi peserta didik untuk aktif dan berpartisipasi saat proses pembelajaran.
- c. Guru memberikan bimbingan saat proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, pembelajaran dikatakan berhasil dengan standar minimal 70% dari jumlah peserta didik telah mencapai nilai KKM. Siklus I, belum mencapai 70% peserta didik yang nilainya mencapai KKM.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Peningkatan aktivitas mengajar guru pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 59% dan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,3%, peningkatan aktivitas peserta didik siklus I sebesar 14 pada kondisi awal 45% meningkat menjadi 59% dan pada siklus II meningkat sebesar 41,3 pada kondisi awal 45% meningkat menjadi 86,3%.
2. Peningkatan keterampilan berbicara pada siklus I sebesar 5 pada kondisi awal 63 meningkat menjadi 68 dan pada siklus II meningkat sebesar 15 pada kondisi awal 63 meningkat menjadi 78. Jumlah peserta didik yang memenuhi nilai KKM mengalami peningkatan. Jumlah peserta didik yang tuntas di siklus I sebanyak 9 peserta didik atau sebesar 52%. Jumlah peserta didik yang tuntas pada siklus II sebanyak 15 peserta didik atau 88%.

### **Rekomendasi**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, dalam laporan penelitian diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru dalam melaksanakan pembelajaran sebaiknya menggunakan metode pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran bahasa Indonesia sehingga aktivitas dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.
2. Penggunaan metode *story telling with picture* dalam pembelajaran berbicara dapat dijadikan alternative dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik yang mengutamakan aktivitas peserta didik.

### **E. References**

- Alek & Achmad. (2011). Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Arikunto. (2009). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bunanta, M. (2009). Buku, Dongeng, dan Minat Baca, Jakarta: Murti Bunanta Foundation.
- Cahyani, I., & Hodijah. (2007). Keterampilan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Bandung: UPI Press.
- Mulyati, Y., dkk. (2009). Keterampilan Berbahasa Indonesia SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurgiyantoro, B. (2014). Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi. Yogyakarta: BPFE.
- Oliver, S. (2008). Storytelling. United States of America: Reed Elsevier.
- Zwestikha, S. (2013). Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas IV SDN Kayen 01 Pati Tahun 2013. [Skripsi]. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

---

## The Effect of Family Attention on Learning Motivation of High Class Students in Hukaea Laea State Elementary School

---

### INFO PENULIS    INFO ARTIKEL

Ahmad Rustam    ISSN: 2963-8933  
Universitas Sulawesi Tenggara    Vol. 1, No. 2, Juni 2022  
[Ahmad.rustam1988@gmail.com](mailto:Ahmad.rustam1988@gmail.com)    <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp>

Dadiwati  
Universitas Sulawesi Tenggara  
[lovelydadiwati@gmail.com](mailto:lovelydadiwati@gmail.com)

Ashari Usman  
Universitas Sulawesi Tenggara  
[Ashariusman@gmail.com](mailto:Ashariusman@gmail.com)

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

---

### **Saran Penulisan Referensi:**

Rustam, A., Dadiwati, & Usman, A. (2022). The Effect of Family Attention on Learning Motivation of High Class Students in Hukaea Laea State Elementary School. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 1 (2), 22-28.

---

### **Abstrak**

Rumusan masalah penelitian adalah: (1) Adakah pengaruh perhatian keluarga terhadap motivasi belajar siswa kelas tinggi SD Negeri 145 Hukaea Laea Kabupaten Bombana? Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh perhatian keluarga terhadap motivasi belajar siswa kelas tinggi di SD Negeri 145 Hukaea Laea Kabupaten Bombana. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Variabel penelitian ini yakni perhatian keluarga sebagai variabel bebas (Variabel X) dan motivasi belajar sebagai variabel terikat (Variabel Y). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa dan orang tua kelas tinggi di SD Negeri 145 Hukaea Laea Kabupaten Bombana berjumlah 65 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling sehingga sampel penelitian ini adalah 65 siswa dan 65 orang tua masing-masing siswa. Analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa: Hasil analisis regresi variabel X terhadap Y, diperoleh nilai R sebesar 0.988 dan nilai R Square sebesar R Square 0.977, artinya bahwa sebesar 97.70% motivasi belajar siswa kelas SD Kelas Tinggi SD Negeri 145 Hukaea Laea ditentukan oleh perhatian keluarga, sedangkan 2.23% ditentukan oleh variabel yang lain. Kesimpulan penelitian ini adalah: perhatian keluarga berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa Kelas Tinggi SD Negeri 145 Hukaea Laea Kabupaten Bombana. Makin tinggi perhatian keluarga maka motivasi belajar siswa siswa Kelas Tinggi SD Negeri 145 Hukaea Laea Kabupaten Bombana makin tinggi pula.

**Kata Kunci:** Perhatian keluarga, Motivasi Belajar Siswa

### Abstract

The research problem formulations are: (1) Is there any effect of family attention on the learning motivation of high-class students at SD Negeri 145 Hukaea Laea, Bombana Regency? The purpose of this study was to determine the effect of family attention on the learning motivation of high-class students at SD Negeri 145 Hukaea Laea, Bombana Regency. The approach used in this research is a quantitative approach. The variables of this research are family attention as the independent variable (Variable X) and learning motivation as the dependent variable (Variable Y). The population of this study were all high-class students and parents at SD Negeri 145 Hukaea Laea, Bombana Regency, amounting to 65 people. The sampling technique used was total sampling so that the sample of this study was 65 students and 65 students' parents. The data analysis of this research used a simple linear regression analysis technique with the help of the SPSS program. The results of this study indicate that: The results of the regression analysis of the X variable against Y, obtained an R value of 0.988 and an R Square value of R Square 0.977, meaning that 97.70% of students' learning motivation in High School SD Negeri 145 Hukaea Laea is determined by family attention. , while 2.23% is determined by other variables. The conclusions of this study are: family attention has a positive and significant effect on the learning motivation of high school students at SD Negeri 145 Hukaea Laea, Bombana Regency. The higher the family's attention, the higher the learning motivation of the students of SD Negeri 145 Hukaea Laea, Bombana Regency, the higher the learning motivation.

**Key Words:** Parental Attention, Student Learning Motivation

### A. Pendahuluan

Keluarga memegang peranan penting dalam perkembangan dan pendidikan anak. Dalam suatu keluarga, orang tua memilikitanggung jawab bagaimana cara mendidik yang benar agar anak-anaknya berkembang dengan wajar. Perhatian orang tua dapat berwujud dalam hal tersedianya sarana dan prasarana belajar yang menjadikan anak lebih bersemangat dalam menjalankan aktivitas belajarnya. Selain itu menegur anak jika melakukan hal-hal yang kurang baik (melanggar norma yang berlaku), dengan disertai suatu arahan dan bimbingan kepada anak, sehingga anak menjadi lebih baik.

Soemanto (2014) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses, bukan suatu hasil. Di dalam proses belajar anak sangat memerlukan perhatian dan motivasi. Motivasi orang tua adalah dorongan terhadap anak-anaknya supaya lebih bersemangat dalam meningkatkan prestasi belajarnya. Terkadang ketika anak mulai jenuh terhadap proses belajar, disaat itulah orang tua dibutuhkan kehadirannya untuk memberikan semangat, perhatian dan motivasi terhadap anak sehingga keinginan anak untuk belajar tetap terjaga. Motivasi belajar sangat penting artinya dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, karena siswa dengan motivasi belajar tinggi akan mudah mencapai prestasi belajar yang tinggi.

Perhatian keluarga terhadap anak di Desa Hukaea Laea masih terlihat kurang, kebanyakan orang tua sibuk dengan pekerjaan memenuhi kebutuhan hidup keluarga dari pagi hingga sore hari. Perhatian keluarga hanya difokuskan pada masuk tidaknya anak ke sekolah, dan ketika pulang sekolah, anak dibiarkan belajar sesuai kemauannya. Orang tua jarang menanyakan tugas rumah yang diberikan guru kepada anaknya. Waktu belajar dan istirahat anak tidak diperhatikan, akibatnya banyak anak yang tidak mengerjakan tugas rumah, bahkan ada yang terlihat mengantuk pada saat pembelajaran di sekolah karena waktu istirahat di rumah digunakan untuk bermain. Kondisi seperti ini sangat mengkhawatirkan jika tidak segera ditindaklanjuti, terutama berkaitan dengan perhatian keluarga yang sangat vital terhadap psikologi anak, apalagi anak sekolah dasar pada kelas tinggi yang akan melanjutkan pendidikan ke tingkat selanjutnya. Oleh sebab itu perlu dilakukan penelitian terkait pengaruh perhatian keluarga terhadap motivasi belajar siswa.

### B. Metodologi

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif yang terdiri atas dua variabel yakni perhatian keluarga sebagai variabel bebas (Variabel X) dan motivasi belajar sebagai variabel terikat (Variabel Y).

Desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Identifikasi masalah penelitian

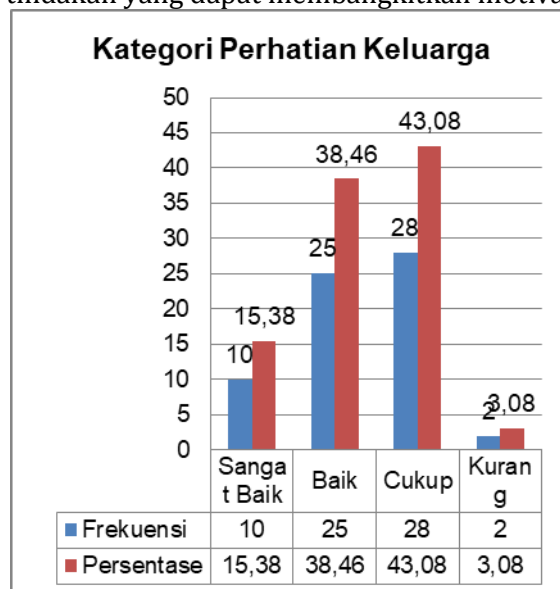
- b. Merumuskan masalah penelitian
- c. Menyusun konsep dan teori yang relevan
- d. Pengajuan hipotesis
- e. Menentukan metode penelitian
- f. Menyusun instrument penelitian
- g. Menentukan Sampel
- h. Pengujian Instrumen dan Pengumpulan data
- i. Analisis data
- j. Penyusunan laporan hasil penelitian

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa dan orang tua kelas tinggi di SD Negeri 145 Hukaea Laea Kabupaten Bombana yakni Kelas IV, Kelas V, dengan jumlah total 65 siswa. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengambilan sampel *total sampling*. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 65 siswa dan orang tua masing-masing siswa.

Untuk memperoleh data sehubungan dengan variabel dalam penelitian ini, maka teknik yang digunakan adalah angket (kuisioner) sebagai teknik pengumpulan data. Bentuk angket yang digunakan adalah angket langsung dan bersifat tertutup dengan terlebih dahulu diuji coba dan dilakukan validasi dan reliabilitas. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis regresi sederhana karena variabel yang terlibat dalam penelitian ini yaitu perhatian keluarga sebagai variabel bebas dan motivasi belajar sebagai variabel terikat dengan terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat.

### C. Hasil dan Pembahasan

Perhatian keluarga adalah sikap yang ditunjukkan orang tua/keluarga kepada anak dalam bentuk mengawasi kegiatan belajar siswa di rumah dan sekolah, meluangkan waktu untuk mendampingi anak pada saat belajar dan memberikan perhatian pada anak ketika mengalami kesulitan belajar, menyediakan buku, alat tulis, sarana dan prasarana belajar, serta memberikan contoh berupa sikap dan tindakan yang dapat membangkitkan motivasi belajar anak.



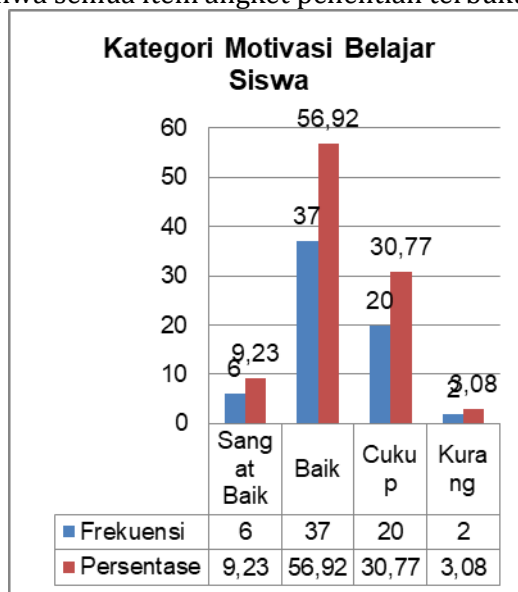
Gambar 1.1 Grafik Kategori Perhatian Keluarga

Grafik di atas menunjukkan bahwa dari 65 orang tua siswa sebagai responden penelitian ini, sebanyak 10 orang tua siswa atau 15,38% memiliki perhatian terhadap anaknya dengan kategori sangat baik, sebanyak 25 orang tua atau 38,46% memiliki perhatian terhadap anaknya dengan kategori baik, sebanyak 28 orang tua atau 43,08% memiliki perhatian kepada anaknya dengan kategori cukup, dan 2 orang tua atau 3,08% memiliki perhatian kepada anaknya dengan kategori kurang. Jadi dapat jelaskan bahwa kecenderungan variabel perhatian keluarga kepada anaknya berada pada kategori cukup yaitu sebanyak 28 orang atau 43,08%.

Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemauan belajar siswa di rumah dan sekolah, yang ditunjukkan dalam bentuk keseriusan belajar serta ketekunan untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru secara suka rela tanpa merasa dipaksa. Data motivasi belajar sebagai variabel terikat (Y) diperoleh melalui angket dengan jumlah item sebanyak 30. Adapun skor yang digunakan dalam angket tersebut adalah 1 sampai 4 yang diisi oleh 65 responden penelitian ini. Sebelum digunakan dalam penelitian, angket tersebut diujicoba ke 35



orang siswa dan hasilnya menunjukkan bahwa semua item angket itu valid. Begitupula pada saat pengumpulan data penelitian ini, penulis menguji kembali validitas angket, hasilnya menunjukkan hal sama bahwa semua item angket penelitian terbukti valid.



Gambar 1.2 Grafik Kategori Motivasi Belajar Siswa

Grafik di atas menunjukkan bahwa dari 65 siswa responden penelitian ini, sebanyak 6 siswa atau 9.23% memiliki motivasi belajar dengan kategori sangat baik, sebanyak 37 siswa atau 56.92% memiliki motivasi belajar dengan kategori baik, sebanyak 20 siswa atau 30.77% memiliki motivasi belajar dengan kategori cukup, dan 2 siswa atau 3.08% memiliki motivasi belajar dengan kategori kurang. Jadi dapat jelaskan bahwa kecenderungan variabel motivasi belajar siswa Kelas Tinggi SD Negeri 145 Hukaea Laea berada pada kategori baik yaitu sebanyak 37 orang atau 56.92%.

#### a. Uji Normalitas

Hasil uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* diperoleh nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0.300. Karena nilai  $0.300 > 0.05$  maka residual berdistribusi normal. Hasil uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* data penelitian ini dapat dilihat pada tabe berikut.

**Tabel 1.1** Hasil Uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

Statistics		Unstandardized Residual
N		65
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.90401121
Most Extreme Differences	Absolute	.067
	Positive	.040
	Negative	-.067
Test Statistic		.067
Asymp. Sig. (2-tailed)		.300 <sup>a</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

#### b. Uji Linieritas

Dasar pengambilan keputusan uji linearitas adalah apabila  $F_{hitung}$  lebih besar atau sama dengan  $F_{tabel}$  maka terdapat hubungan linier antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Jika  $F_{hitung}$  lebih kecil  $F_{tabel}$  maka hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat tidak linier.  $F_{hitung}$  diperoleh dari analisis data penelitian menggunakan Program SPSS selanjutnya dikonsultasikan dengan  $F_{tabel}$  pada taraf signifikan 95% dengan tingkat kesalahan yaitu 5% atau  $\alpha = 0,05$ .

Hasil uji SPSS diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 2635.213 sementara  $F_{tabel}$  sebesar 3.150, sehingga data  $F_{tabel} > F_{hitung}$  atau terdapat hubungan linier antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Data hasil uji linearitas data penelitian ini dapat dilihat pada tabeli berikut:

**Tabel 1.2** Hasil Uji Linearitas

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	9704.968	1	9704.968	2635.213	.000 <sup>b</sup>
	Residual	232.017	63	3.683		
	Total	9936.985	64			
a. Dependent Variable: M_Belajar						
b. Predictors: (Constant), P_Keluarga						

## c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis regresi regresi sederhana. Hasil uji SPSS diperoleh nilai  $r_{hitung}$  sebesar 0.988 dan bila dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$  sebesar 0.244, maka  $r_{hitung}$  lebih besar daripada  $r_{tabel}$  atau terdapat korelasi positif antara variabel perhatian keluarga (X) terhadap variabel motivasi belajar siswa (Y), sehingga hipotesis penelitian ini diterima.

**Tabel 1.3** Hasil uji Regresi Variabel X dan Variabel Y

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.988 <sup>a</sup>	.977	.976	1.919
a. Predictors: (Constant), P_Keluarga				

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	9704.968	1	9704.968	2635.213	.000 <sup>b</sup>
	Residual	232.017	63	3.683		
	Total	9936.985	64			
a. Dependent Variable: M_Belajar						
b. Predictors: (Constant), P_Keluarga						

Analisis regresi variabel bebas terhadap variabel terikat telah dilakukan melalui Program SPSS dan telah diperoleh tabel *Model Summary* dan *Anova*. Langkah selanjutnya adalah melihat persamaan garis regresi variabel bebas terhadap variabel terikat yang dinyatakan dalam suatu persamaan berdasarkan nilai koefisien dari tabel uji regresi. Dari hasil analisis regresi diperoleh nilai yang mewakili komponen pada rumus persamaan regresi.

**Tabel 1.4** Koefisien Regresi X terhadap Variabel Y

Coefficients <sup>a</sup>								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	7.260	1.514		4.795	.000		
	P_Keluarga	.926	.018	.988	51.334	.000	1.000	1.000
a. Dependent Variable: M_Belajar								

Berdasarkan tabel 4.12 maka persamaan garis regresi variabel X terhadap variabel Y =  $0.926X + 7.260$ . Ini berarti bahwa nilai koefisien variabel bebas sebesar 0.926, artinya bila

perhatian keluargameningkat 1 poin maka terjadi peningkatan nilai motivasi belajar siswa sebesar 0.926 poin dengan asumsi variabel bebas tetap.

Hasil analisis regresi antara X dan Y diperoleh nilai korelasi variabel bebas terhadap variabel terikat. Pada tabel 4.1 diperoleh nilai R sebesar 0.988 dan R Square sebesar 0.977. Hal ini mendandakan bahwa Variabel perhatian keluargamemiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa (Y). Nilai koefisien determinasi (R) menunjukkan besarnya perubahan variabel terikat yang diterangkan oleh variabel bebas yang diteliti. Besarnya perubahan motivasi belajar siswa yang diterangkan oleh variabel Perhatian keluarga adalah sebesar *R Square* 0.977, artinya bahwa sebesar 97.77% motivasi belajar siswa kelas SD Kelas Tinggi SD Negeri 145 Hukaea Laea ditentukan oleh perhatian keluarga, sedangkan 2.23% ditentukan oleh variabel yang lain.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian ini diketahui bahwa dari 65 orang tua siswa sebagai responden penelitian ini, sebanyak 10 orang tua siswa atau 15.38% memiliki perhatian terhadap anaknya dengan kategori sangat baik, sebanyak 25 orang tua atau 38.46% memiliki perhatian terhadap anaknya dengan kategori baik, sebanyak 28 orang tua atau 43.08% memiliki perhatian kepada anaknya dengan kategori cukup, dan 2 orang tua atau 3.08% memiliki perhatian kepada anaknya dengan kategori kurang. Jadi dapat jelaskan bahwa kecenderungan variabel perhatian keluarga kepada anaknya berada pada kategori cukup yaitu sebanyak 28 orang atau 43.08%.

Perhatian orang tua siswa kelas tinggi SD Negeri 145 Hukaea Laea diwujudkan dalam bentuk mengawasi anak, baik sedang berada di rumah maupun berada di sekolah. Orang tua juga meluangkan waktu untuk memberikan perhatian terhadap anaknya, misalnya membantu anak mengerjakan tugas, menghibur anak pada saat libur. Perhatian orang tua juga dilakukan dengan menyediakan fasilitas belajar, misalnya memberikan buku dan alat tulis serta alat pendukung anak untuk belajar. Perhatian terhadap anak juga diwujudkan dengan memberikan teladan yang baik kepada anak, sehingga anak dapat mencotoh perilaku orang tuanya dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari baik di rumah maupun disekolah.

Dari empat indikator yang diuraikan di atas, indikator mengawasi anak dan menyediakan fasilitas belajar adalah indikator yang paling dominan berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal itu didasarkan pada pada rata-rata skor hasil isian angket, dimana indikator "mengawasi" dan "menyediakan fasilitas belajar" dengan skor rata-rata masing-masing 2.78 sedangkan indikator "meluangkan waktu" sebesar 2.77 dan indikator "memberikan teladan" sebesar 2.73.

Lingkungan rumah dan pendidikan yang diberikan orang tua dalam keluarga kepada anaknya dapat membentuk masa depan anak. Jadi, motivasi dan prestasi anak bergantung kepada seberapa besar peran orang tua dalam membantu, mendukung, serta mengontrol anak dalam belajar. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang mempunyai peranan khusus dalam hal menumbuhkan gairah, membuat hati merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan mempunyai energi belajar, sedangkan peserta didik yang tidak memiliki motivasi tinggi boleh jadi gagal dalam belajar. Walaupun memiliki intelegensi yang cukup tinggi, hasil belajar itu menjadi optimal kalau ada motivasi yang tepat dan mampu membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari 65 siswa responden penelitian ini, sebanyak 6 siswa atau 9.23% memiliki motivasi belajar dengan kategori sangat baik, sebanyak 37 siswa atau 56.92% memiliki motivasi belajar dengan kategori baik, sebanyak 20 siswa atau 30.77% memiliki motivasi belajar dengan kategori cukup, dan 2 siswa atau 3.08% memiliki motivasi belajar dengan kategori kurang. Jadi dapat jelaskan bahwa kecenderungan variabel motivasi belajar siswa Kelas Tinggi SD Negeri 145 Hukaea Laea berada pada kategori baik yaitu sebanyak 37 orang atau 56.92%.

Bentuk-bentuk perhatian keluarga yaitu berupa dukungan emosional berupa penghargaan, perhatian, cinta, kepercayaan dan kesediaan untuk mendengarkan. Kemudian dukungan instrumental yaitu berupa bantuan, kesempatan, dan modifikasi lingkungan. Selain itu juga ada dukungan informatif yaitu berupa nasehat, arahan langsung, dan informasi. Serta dukungan penilaian berupa penilaian positif terhadap anak. Peran orang tua merupakan komponen penting dalam pendidikan anak. Hal ini menuntut adanya kontak secara langsung yang dapat diwujudkan dalam bentuk dukungan orang tua pada anaknya. Campur tangan orang tua penting dalam mendidik anak karena pada usia sekolah pengaruh orang tua terhadap anak masih cukup besar dibandingkan pada saat anak sudah lebih dewasa. Antara motivasi berprestasi dan prestasi akademik mempunyai hubungan timbal balik yang sangat erat. Anak-anak yang

prestasinya rendah, kebanyakan kurang mendapat dukungan dari orang tua padahal anak-anak tersebut bisa dikatakan mampu dalam pelajarannya. Jadi dapat kita simpulkan, perhatian keluarga yang baik dapat memacu anak atau dapat memotivasi anak untuk belajar lebih giat lagi sehingga prestasi anak dapat meningkat.

Hasil analisis regresi variabel perhatian keluarga (X) terhadap variabel motivasi belajar siswa (Y) diperoleh persamaan  $Y = 0.926X + 7.260$ . Ini berarti bahwa nilai koefisien variabel bebas sebesar 0.926, artinya bila perhatian keluarga meningkat 1 poin maka terjadi peningkatan nilai motivasi belajar siswa sebesar 0.926 poin dengan asumsi variabel bebas tetap. Dari hasil analisis regresi juga diperoleh nilai korelasi R sebesar 0.988 dan R Square sebesar 0.977. Hal ini menandakan bahwa Variabel perhatian keluarga (X) memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa (Y). Nilai koefisien determinasi (R) menunjukkan besarnya perubahan variabel terikat yang diterangkan oleh variabel bebas yang diteliti. Besarnya perubahan motivasi belajar siswa yang diterangkan oleh variabel Perhatian keluarga adalah sebesar R Square 0.977, artinya bahwa sebesar 97.70% motivasi belajar siswa kelas SD Kelas Tinggi SD Negeri 145 Hukaea Laea ditentukan oleh perhatian keluarga, sedangkan 2.23% ditentukan oleh variabel yang lain.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa perhatian keluarga berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa Kelas Tinggi SD Negeri 145 Hukaea Laea Kabupaten Bombana. Makin tinggi perhatian keluarga maka motivasi belajar siswa siswa Kelas Tinggi SD Negeri 145 Hukaea Laea Kabupaten Bombana makin tinggi. Hal ini berdasarkan hasil analisis regresi variabel X terhadap Y, dimana diperoleh nilai R sebesar 0.988 dan nilai R Square sebesar R Square 0.977, artinya bahwa sebesar 97.70% motivasi belajar siswa kelas SD Kelas Tinggi SD Negeri 145 Hukaea Laea ditentukan oleh perhatian keluarga, sedangkan 2.23.% ditentukan oleh variabel yang lain.

#### **E. References**

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darajat, Z. 2013. *Ilmu Jiwa Agama*, Jakarta: Bulan Bintang.
- Jalaludin. 2013. *Psikologi Agama*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kartono, K, 2013. *Pemimpin Dan Kepemimpinan*. Jakarta: PT Rajawali.
- Patty, F., dkk. 2014. *Pengantar Psikologi Umum*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Walgito, B. 2011. *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

---

## **Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 92 Kendari melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together**

---

### **INFO PENULIS   INFO ARTIKEL**

Hastia      ISSN: 2963-8933  
Universitas Sulawesi Tenggara      Vol. 1, No. 2, Juni 2022  
[hastiam21@gmail.com](mailto:hastiam21@gmail.com)      <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp>

Arna Juwairiyah  
Universitas Sulawesi Tenggara  
[arnajuwairiyah89@gmail.com](mailto:arnajuwairiyah89@gmail.com)

Sasmin  
Universitas Sulawesi Tenggara  
[sasminlkaramoy@gmail.com](mailto:sasminlkaramoy@gmail.com)

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

---

### ***Saran Penulisan Referensi:***

Hastia, Juwairiyah, A., & Sasmin. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 92 Kendari melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 1 (2), 29-33.

---

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT). Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 92 Kendari dengan jumlah 30 orang. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus tindakan. Masing-masing siklus terdiri dari; perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa belajar peserta didik kelas IV mata pelajaran IPS dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran kooperatif Tipe Numbred Head Together (NHT). Hal ini dapat dilihat pada siklus I dari 30 peserta didik, 10 peserta didik atau 33,33% belum tuntas, dan 20 peserta didik atau 66,67% tuntas. Pada siklus II 4 orang atau 13,33% belum tuntas dan 26 orang atau 86,63% tuntas.

**Kata Kunci:** Hasil belajar IPS siswa, Model Pembelajaran Koopertif, Tipe Numbered Head Together (NHT)

### Abstract

This study aims to improve student learning outcomes through Cooperative Learning Type Numbered Head Together (NHT). This research is classroom action research. The subjects of this study were students of class IV SD Negeri 92 Kendari with a total of 30 people. This research was conducted in two cycles of action. Each cycle consists of; planning, implementing actions, observing/evaluating, and reflecting. Research data were collected through observation and tests. The results showed that the learning of fourth grade students in social studies subjects could be improved through the cooperative learning method with the Numbred Head Together (NHT) type. This can be seen in the first cycle of 30 students, 10 students or 33.33% have not completed, and 20 students or 66.67% completed. In cycle II 4 people or 13.33% have not completed and 26 people or 86.63% have completed.

**Key Words:** Student Social Studies learning outcomes, Cooperative Learning Model Numbered Head Together (NHT)

### A. Pendahuluan

Guru merupakan komponen yang sangat menentukan dalam implementasi proses pembelajaran di dalam kelas sebagai unsur mikro dari suatu keberhasilan pendidikan. Keberhasilan implementasi suatu strategi pembelajaran di dalam kelas tergantung pada keahlian guru dalam menggunakan metode, teknik, dan strategi pembelajaran.

Kenyataan yang terjadi di lapangan, banyak ditemui pelaksanaan pembelajaran masih kurang variatif, proses pembelajaran memiliki kecenderungan metode tertentu (konvensional), dan tidak memperhatikan tingkat pemahaman siswa terhadap informasi yang disampaikan. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, siswa lebih banyak mendengar dan menulis, menyebabkan isi pelajaran sebagai hafalan sehingga siswa tidak memahami konsep yang sebenarnya. Saat ini dunia pendidikan kita masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihafal.

Fenomena seperti yang dikemukakan tersebut di atas terjadi pula dalam proses pembelajaran IPS pada SD Negeri 92 Kendari. Dari dokumen guru kelas IV SDN 92 Kendari semester genap tahun ajaran 2021/2022 berupa hasil ulangan semester menunjukkan dari 27 siswa terdapat 11 siswa atau 40,74% berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran IPS yaitu 70.

Menyikapi kondisi tersebut, perlu dilakukan suatu upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVB SDN 92 Kendari, dengan menggunakan suatu pendekatan, metode, strategi serta metode pembelajaran yang inovatif sehingga membuat siswa berpikir secara kritis, kreatif dan bahkan menyenangkan.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVB SD Negeri 92 Kendari adalah melalui metode pembelajaran kooperatif Tipe NHT. Melalui metode pembelajaran Kooperatif ini dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional.

### B. Metodologi

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IVB SD Negeri 92 Kendari pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IVB SDN 92 Kendari yang terdaftar dan aktif pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 sebanyak 30 Siswa yang terdiri dari 21 orang laki-laki dan 9 orang perempuan serta guru kelas IVB SDN 92 Kendari.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri atas 2 siklus dimana setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari: (1) perencanaan (2) pelaksanaan tindakan (3)

observasi dan evaluasi, serta (4) refleksi. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi dengan menggunakan lembar observasi dan tes hasil belajar. Data penelitian ini dianalisis secara deskriptif..

### C. Hasil dan Pembahasan

Hasil observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran IPS dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together (NHT)* menunjukkan peningkatan dimana guru telah melaksanakan pembelajaran IPS dengan baik sesuai RPP yang telah disusun sebelumnya. Evaluasi hasil belajar IPS menunjukkan peningkatan.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian dan sesuai dengan materi pembelajaran yang ada pada saat penelitian berlangsung. Pelaksanaan proses pembelajaran disesuaikan dengan Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat dengan menggunakan tahap-tahap metode pembelajaran kooperatif yaitu; (1) penomoran (*numbering*); (2) mengajukan pertanyaan (*questioning*); (3) berpikir bersama (*head together*); dan pemberian jawaban (*answering*). Penelitian ini berakhir setelah pelaksanaan tindakan siklus II karena telah mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan yaitu 86,67% untuk pelaksanaan pembelajaran dan 80% untuk hasil belajar siswa.

Dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa selamaproses pembelajaran pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan. Hal ini menunjukkan bahwa guru belum melaksanakan seluruh aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat dan guru juga baru pertama kali menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe NHT ini dalam proses pembelajaran. Selain itu, dalam memulai pembelajaran pada pertemuan pertama, guru masih belum menyesuaikan dengan kondisi siswa sehingga kurang memotivasi siswa untuk belajar dan siswa belum memahami metode pembelajaran yang digunakan.

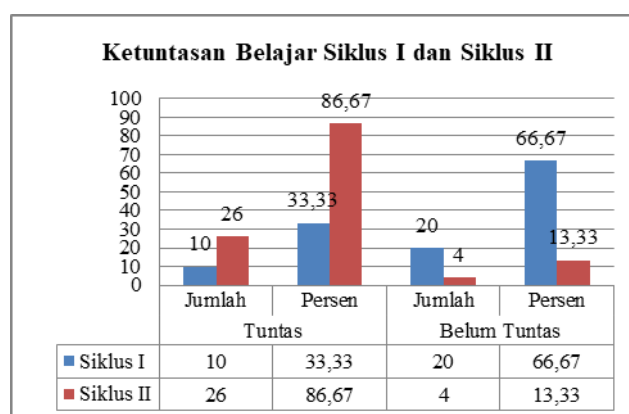
Dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus II, proses pelaksanaan pembelajaran sudah dapat dikategorikan sangat baik karena semua item dalam lembar observasi sudah terealisasi dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru sudah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) yang dibuat. Dengan demikian, guru sudah dapat menerapkan metode pembelajaran kooperatif dengan baik begitupun dengan siswa yakni siswa sudah dapat mengikuti penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan baik.

Hasil evaluasi pada tindakan siklus I menunjukkan bahwa secara klasikal dari 30 siswa hanya 30 orang siswa atau 66,67% dengan nilai rata-rata 68,87 yang memperoleh nilai  $\geq 70$  atau yang dikategorikan tuntas sedangkan 10 orang atau 33,33 % yang memperoleh nilai  $\leq 70$ . Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% siswa memperoleh nilai  $\geq 70$  belum tercapai sehingga dilanjutkan pada tindakan siklus II dengan memperhatikan kekurangan-kekurangan dari siklus I.

Dari hasil evaluasi siklus II, ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan dimana dari 30 siswa terdapat 26 siswa atau 86,67% dengan rata-rata 80,67 yang memperoleh nilai  $\geq 70$  atau yang dikategorikan tuntas dan 4 siswa atau 13,33% yang memperoleh nilai  $\leq 70$  atau tidak tuntas. Indikator keberhasilan dalam penelitian sudah tercapai yaitu 80% siswa memperoleh nilai  $\geq 70$  sehingga penelitian ini dihentikan pada siklus II.

**Tabel 1.** Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa

No	Siklus	Rata-rata	Persentase	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	Siklus I	68,87	66,67%	33,33%
2.	Siklus II	80,63	86,67%	13,33%



#### D. Kesimpulan

Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 92 Kendari dapat ditingkatkan melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT). Kesimpulan itu diambil berdasarkan peningkatan ketuntasan belajar IPS siswa, dimana siklus I ketuntasan belajar siswa mencapai 66,67% atau 20 orang dari 30 siswa dan yang belum tuntas sebesar 33,33% atau 10 orang siswa. Ketuntasan belajar siswa pada siklus II mencapai 86,67% atau 26 orang dan sebesar 13,33% atau 4 orang siswa belum tuntas dengan rata-rata 80,63..

#### E. References

- Agus, F. T. (1987). *Cooperative Learning; Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Jogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arihi, L. S., & Iru, L. (2012). *Analisis Pendekatan Metode, Strategi dan Metode-Metode Pembelajaran*. Kendari: Multi Persindo.
- Bruce, J., & Marsya, W. (1980). *Metodes of Teaching*. New Jarsley: Pretince Hall Inc.
- Darmodihardjo. (1987). *Strategi Ilmu Pengetahuan Sosial*. Surabaya: Karya Anda.
- Djahiri, A. K. (1996). *Petunjuk Guru Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Depdikbud.
- Djahiri, A. K. (1993). *Pedoman Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Depdikbud (Proyek Peningkatan Mutu SD).
- Kesuma, A. T. (2013). *Menyusun PTK Itu Gampang*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Lusinta, A. (2011). *Buku Pintar Menjadi Guru Kreatif, Inspiratif dan Inovatif*. Yogyakarta: Araska.
- Permadi, D. (1990). *Dasar-Dasar Sosial Pendidikan*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Rafiuddin L. O. R. (1999). *Penerapan Metode Pemecahan Masalah (Problem Solving) dalam meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dalam Proses Mengajar di Sekolah Dasar, (Tesis tidak dipublikasikan)*. Bandung: PPS IKIP Bandung.
- Robert E. S. (1983). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik, (Penerjemah Nurulita Yusron)*. Bandung: Nusa Media.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Pesada.
- Soekamto, T. (1992). *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Soemantri, N. (1997). *Masalah dan Prospek Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dan LPTK Dalam Pembangunan Nasional Era Globalisasi*.
- Solihatin, E. (2011). *Cooperative learning; Analisis Metode Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, A. (2013). *Peningkatan Mutu Sekolah Dasar dan Menengah Dalam Teori, Konsep dan Analisis*. Jakarta: Pustaka Publisher.



- Sudjana, N. (1995). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Sinar Indah.
- Sunal. (1993). *Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Tim Pelatih Proyek PGSM. (1999). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Dirjen Dikti.
- Trianto. (2007). *Metode-Metode Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik Konsep, Landasan Teoritis dan Implementasinya*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003. (2010). *Himpunan Perundang-Undangan Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)*. Bandung: Nuansa Aulia.

---

## **Pengembangan Instrumen Penilaian Ranah Afektif Biologi SMA Kelas XI IPA**

---

**INFO PENULIS    INFO ARTIKEL**

Ruth Megawati    ISSN: 2963-8933  
Universitas Cenderawasih    Vol. 1, No. 2, Juni 2022  
[ruthmegawati@yahoo.com](mailto:ruthmegawati@yahoo.com)    <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp>

---

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

---

***Saran Penulisan Referensi:***

Megawati, R. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Ranah Afektif Biologi SMA Kelas XI IPA. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 1 (2), 34-42.

---

### **Abstrak**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Proses pengembangan instrumen dengan menggunakan langkah-langkah pengembangan yang dikemukakan oleh Djaali dan Muljono. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan instrumen penilaian ranah afektif khususnya materi sistem pernapasan ditinjau dari segi kevalidan dan kekonsistenan/reliabel. Produk yang dikehendaki dalam penelitian ini adalah instrumen penilaian ranah afektif yang valid dan reliabel. Produk tersebut terdiri dari 2 komponen yaitu lembar penilaian *self assesment* (penilaian diri) berupa kuesioner skala Likert dan lembar penilaian afektif. Hasil yang diperoleh pada tahap ujicoba tersebut adalah instrumen penilaian ranah afektif yang valid dan reliabel. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil analisis baik secara teoritis oleh ahli (*expart judgment*) maupun berdasarkan analisis hasil ujicoba dengan menggunakan bantuan software SPSS versi 16. Hasil analisis kevalidan secara teoritis oleh ahli (*expart judgment*) berada pada kategori valid secara keseluruhan, dan hasil analisis reliabel secara teoritis dengan nilai *percentage of agreement* sebesar 87,5%. Selanjutnya analisis data hasil ujicoba didapatkan nilai kevalidan setiap aspek secara keseluruhan  $> 0,3$ , dan nilai kekonsistenan/reliabilitas juga  $> 0,7$ . Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, diharapkan kepada guru biologi dan calon peneliti lainnya agar dapat mengembangkan instrumen penilaian afektif dan psikomotorik pada materi-materi lain sehingga penilaian dapat dilakukan secara lebih menyeluruh.

**Kata Kunci :** *Pengembangan, Instrumen Penilaian, Ranah Afektif.*

### Abstract

This type of research is development research. The process of developing the instrument using the development steps proposed by Djaali and Muljono. This study aimed to develop an instrument for assessing the affective domain, especially the respiratory system material, in terms of validity and consistency/reliability. The desired product in this study is a valid and reliable effective domain assessment instrument. The product consists of 2 components: a self-assessment sheet (self-assessment) in the form of a Likert scale questionnaire and an effective assessment sheet. The results obtained at the trial stage are valid and reliable affective domain assessment instruments. This type of research is development research. The process of developing the instrument using the development steps proposed by Djaali and Muljono. The product consists of 2 components: a self-assessment sheet (self-assessment) in the form of a Likert scale questionnaire and an effective assessment sheet. The results obtained at the trial stage are valid and reliable affective domain assessment instruments. This is evidenced based on the results of the analysis both theoretically by experts (expert judgment) and based on the analysis of test results using SPSS version 16 software. The results of the theoretical validity analysis by experts (expert judgment) are in the overall valid category, and the results of the analysis are reliable. theoretically with a percentage of agreement value of 87.5%. Furthermore, the data analysis of the test results obtained the overall validity value of each aspect  $> 0.3$ , and the consistency/reliability value was also  $> 0.7$ . Based on the results obtained from this study, it is hoped that biology teachers and other prospective researchers can develop affective and psychomotor assessment instruments on other materials so that assessments can be carried out more thoroughly.

**Keywords:** *Research of Development, Assessment Instruments, Affective domain.*

### A. Pendahuluan

Kemampuan lulusan suatu jenjang pendidikan sesuai dengan tuntutan penerapan kurikulum mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan afektif. Setiap peserta didik memiliki potensi pada ketiga ranah tersebut, namun tingkatannya satu sama lain berbeda. Secara psikologis ada peserta didik yang memiliki kemampuan berfikir tinggi dan perilaku amat baik, akan tetapi penguasaan keterampilannya agak rendah. Demikian sebaliknya, ada peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir rendah, namun memiliki keterampilan yang tinggi dan perilaku amat baik. Ada pula peserta didik yang kemampuan berfikir dan keterampilannya sedang atau biasa, tetapi memiliki perilaku yang baik. Jarang sekali peserta didik yang kemampuan berpikirnya rendah, keterampilan rendah, dan perilaku kurang baik. Peserta didik seperti itu akan mengalami kesulitan bersosialisasi dengan masyarakat, karena tidak memiliki potensi untuk hidup di masyarakat.

Merujuk pada hal di atas, kompetensi yang harus dimiliki guru sebagai evaluator adalah mengembangkan instrumen penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar. Standar proses dan standar penilaian merupakan tugas dan tanggung jawab guru untuk mengembangkannya. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal, serta pada jenjang pendidikan dasar dan menengah termasuk penilaian anak usia dini.

Pengevaluasian merupakan bagian dari kegiatan kehidupan manusia sehari-hari. Disadari atau tidak, orang sering melakukan evaluasi baik terhadap dirinya sendiri, terhadap lingkungan sosialnya atau lingkungan fisiknya. Demikian pula halnya dengan peristiwa pendidikan sebagai usaha yang disengaja untuk memungkinkan seseorang (siswa) memahami perkembangan melalui proses belajar mengajar. Program pengajaran dirancang dan dilaksanakan untuk tujuan tertentu. Tujuan ini ialah agar siswa mengalami perubahan yang positif. Penilaian berarti usaha untuk mengetahui sejauh mana perubahan itu terjadi melalui kegiatan belajar mengajar. Dari uraian ini, maka ciri utama evaluasi adalah mengukur perubahan. Jika hal ini dihubungkan dengan tujuan pembelajaran, maka perubahan yang diinginkan oleh program pengajaran ialah peningkatan kemampuan, baik kemampuan kognitif intelektual, sosio-emosional, maupun kemampuan keterampilan motorik. Tujuan pengajaran ialah penguasaan perangkat kemampuan yang direncanakan (Slameto, 1999).

Pendidikan di seluruh dunia sepanjang abad menekankan pada fungsi selektif. Sebagian besar energi para guru dan pengurus diabdikan bagi para siswa untuk dicurahkan pada tiap-tiap langkah utama program pendidikan. Tugas utama pendidik diasumsikan sebagai identifikasi dari harapan agar diijinkan masuk dan menyelesaikan program akademik sekolah menengah dan kemudian melanjutkan pada sekolah yang lebih tinggi. Efek dari proses pemilihan ini, membangkitkan perbedaan dari asas keturunan yang berstatus sosial. Hal ini semakin jelas perbedaan melalui pengembangan standar bahasa, motivasi yang menjamin sebanyak mungkin pendidikan. Dilain pihak ada pendidikan yang memilih pandangan bahwa pendidikan memiliki fungsi utama yaitu pengembangan dari individu. Asumsi dasar adalah bakat itu dapat dikembangkan oleh alat-alat bidang pendidikan dan sumber daya utama dari sekolah harus dapat meningkatkan efektifitas individu, dalam meramalkan dan memilih bakat, yang dapat diketahui setelah diadakan evaluasi ( Bloom, 2006).

Arikunto (2007) mengemukakan bahwa penilaian adalah pengambilan suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik buruk. Penilaian ini bersifat kualitatif. Senada dengan hal tersebut di atas, Ali dan Khaeruddin (2012) juga menambahkan bahwa (1) Penilaian terhadap peserta didik harus dilaksanakan menyeluruh, utuh, dan tuntas, yang menyangkut ranah kognitif, afektif, dan afektif; (2) penilaian harus dilaksanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Oleh karena itu, instrumen yang digunakan berbeda-beda seperti tes, portofolio, ataupun lembar observasi; (3) Penilaian harus mempunyai makna untuk peserta didik maupun guru untuk introspeksi kinerja peserta didik dan guru dalam mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan; (4) Penilaian harus bersifat mendidik bagi semua pihak, termasuk peserta didik, guru, orangtua peserta didik dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu penilaian harus dapat berfungsi sebagai alat motivasi bagi peserta didik yang berhasil dan sebagai pemicu semangat bagi yang kurang berhasil dalam meningkatkan hasil belajar.

Dalam konteks tujuan penilaian tampak bahwa penilaian memegang peranan penting dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu sebelum melaksanakan penilaian seyogianya harus dipahami terlebih dahulu tujuannya. Hal tersebut berkaitan dengan ketepatan. Dalam artian bahwa tujuan dengan objek yang dinilai harus memiliki benang merah yang jelas, sehingga data yang diperoleh akurat. Hal-hal yang perlu diperhatikan misalnya kesesuaian dengan muatan materi pembelajaran, waktu, praktis, dapat dilaksanakan, dan memberikan informasi yang sesuai untuk digunakan dalam meningkatkan kualitas belajar siswa.

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan instrumen penilaian ranah afektif. Hal ini dimaksudkan untuk menjawab tantangan tendahnya kualitas pelaksanaan penilaian hasil belajar aspek afektif di sekolah selama ini. Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan produk yaitu instrumen penilaian ranah afektif yang valid dan reliabel sehingga nantinya diharapkan pula instrumen ini dapat memberikan sumbangsih kepada para pendidik dalam hal penilaian.

#### Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan instrumen penilaian ranah afektif pada materi sistem pernapasan yang memenuhi kriteria valid dan reliabel secara teoritis dan empiris.

## B. Metodologi

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, yaitu mengembangkan instrumen penilaian ranah afektif dengan alur sesuai langkah-langkah pengembangan instrumen dari beberapa ahli (Djaali dan Mulyono, 2008) dan beberapa sumber bagian evaluasi yang telah dimodifikasi. Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang variabel yang akan diteliti, serta untuk menghindari salah pengertian maka berikut dijelaskan batasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan instrumen penilaian afektif dalam penelitian ini merupakan suatu proses perancangan dan perakitan yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan langkah-langkah secara sistematis, untuk memperoleh penilaian ranah afektif yang memenuhi kriteria valid dan reliabel.
2. Instrumen penilaian afektif adalah alat penilaian berupa lembar penilaian / observasi yang dapat digunakan untuk menghimpun data kemampuan unjuk kerja siswa dalam mengikuti praktikum sistem pernapasan mulai dari tahap persiapan hingga tahap akhir.
3. Instrumen penilaian yang dibuat dikatakan valid yaitu berdasarkan pertimbangan ahli (*judgement expert*) dan secara empirik. Jika penilaian ahli menunjukkan bahwa

pengembangan instrumen penilaian tersebut dilandasi oleh teori yang kuat dan memiliki konsistensi internal, yaitu keterkaitan antar komponen. Kriteria yang digunakan dalam menerapkan bahwa instrumen penilaian memiliki derajat validitas yang memadai adalah nilai  $\bar{X}$  untuk keseluruhan aspek minimal berada dalam kategori cukup valid dan nilai  $\bar{A}_i$  untuk setiap aspek minimal berada dalam kategori valid. Secara empirik hasil uji coba memiliki nilai  $\geq 0,3$  (harga kritik).

4. Instrumen penilaian dikatakan reliabel, jika instrumen yang dibuat menunjukkan tingkat keajegan, atau kehandalan sehingga hasilnya dapat dipercaya, baik secara teoritis maupun secara empirik. Kriteria yang digunakan untuk reliabel secara teori  $R$  (koefisien reliabilitas) berada pada kategori tinggi  $R \geq 75\%$ . Demikian pula secara empirik data hasil uji coba memiliki nilai  $\geq 0,7$  (harga kritik). Dengan kriteria pengujian semakin tinggi koefisien reliabilitas, maka instrumen tersebut dapat dikatakan reliabel.

Rancangan penelitian ini mengikuti langkah-langkah pengembangan instrumen penilaian berdasarkan teori beberapa ahli (Djaali dan Muljono, 2008) yang telah dimodifikasi dengan teori beberapa rujukan. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis: kegiatan ini bertujuan untuk menetapkan masalah yang akan menjadi dasar dalam pengembangan instrumen penilaian ranah afektif, termasuk jalan keluar dari masalah yang dihadapi melalui teori yang relevan. Pada tahap ini juga dilakukan analisis terhadap kondisi siswa, analisis kurikulum Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, SKL, analisis materi (menyusun konsep secara sistematis untuk pengorganisasian materi, indikator, tujuan, sesuai dengan kompetensi dasar yang dipersyaratkan, serta sarana laboratorium.
2. Tahap Perancangan, bertujuan menentukan format/instrumen penilaian ranah afektif. Pada tahap ini dibuat kisi-kisi dan rubrik penilaian. Selanjutnya penulisan instrumen yang merupakan langkah penjabaran indikator menjadi pertanyaan-pertanyaan yang memiliki karakteristik sesuai dengan kisi-kisi instrumen yang telah dibuat. Selanjutnya pada tahap ini juga dilakukan validasi instrumen oleh validator ahli dan praktisi diikuti dengan revisi. Telaah instrumen dilakukan ahli/validator kemudian melakukan revisi atau tidak berdasarkan hasil validator ahli dan praktisi sehingga menghasilkan prototype 1.
3. Tahap Uji coba dan analisis, setelah tahap perancangan, maka prototype 1 diujicobakan kepada subjek uji coba. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan instrumen penilaian ranah afektif yang valid dan reliabel yang telah direvisi berdasarkan masukan para ahli. Setelah uji coba, maka dilakukan analisis terhadap hasil uji coba untuk melihat kevalidan dan reliabilitas instrumen setelah uji coba. Adapun langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah:
  - a. Melakukan penerapan instrumen hasil validasi secara nyata pada subjek uji coba.
  - b. Melakukan analisis terhadap data hasil penerapan/uji coba instrumen.
  - c. Melakukan revisi berdasarkan hasil analisis data hasil dari uji coba.
4. Tahap perakitan butir-butir instrumen yang valid untuk dijadikan instrumen final. Pada tahap ini butir-butir instrumen yang sudah dianalisis dan berada pada kategori valid dan reliabel, disusun/dirakit menjadi instrumen final pada penilaian ranah afektif.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu (1) format validasi ahli terhadap instrumen penilaian ranah afektif, yang berguna untuk menghimpun data kevalidan instrumen oleh ahli dan praktisi; dan (2) lembar penilaian/pengamatan ranah afektif, yang berguna untuk menghimpun data ranah afektif siswa pada saat praktikum sistem pernapasan.

Teknik analisis yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif untuk mendeskripsikan data kuantitatif dan memberikan makna terhadap deskripsi data tentang isi. Data yang dianalisis adalah data hasil validasi instrumen penilaian afektif oleh ahli dan praktisi, dan data hasil uji coba penilaian afektif.

### C. Hasil dan Pembahasan

Hasil yang telah diperoleh pada setiap langkah pengembangan instrumen penilaian akan diuraikan sebagai berikut.

1. **Tahap Analisis** : pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, yaitu mengkaji bagaimana penilaian yang dilakukan guru selama ini pada ranah afektif. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru diperoleh analisis bahwa guru belum melakukan penilaian pada ranah afektif dengan tepat. Karena guru belum memiliki rubrik penilaian yang jelas untuk aspek afektif. Selain itu guru juga tidak memiliki kriteria untuk menetapkan kategori penilaian yang tepat. Adanya masalah tersebut, perlu diupayakan suatu teknik penilaian yang mampu menilai

hasil belajar dengan baik. Analisis selanjutnya yaitu mengenai materi yaitu mengidentifikasi, merinci, dan menyusun konsep secara sistematis untuk pengorganisasian materi, indikator, tujuan, sesuai dengan kompetensi dasar yang dipersyaratkan. Kegiatan ini bertujuan untuk menetapkan masalah yang akan menjadi dasar dalam pengembangan instrumen penilaian ranah afektif, termasuk jalan keluar dari masalah yang dihadapi melalui teori yang relevan. Jadi, terkait dengan penelitian yang akan dilakukan, materi yang dipilih yaitu sistem pernapasan.

2. **Tahap Perancangan** : Tahap ini berisi kegiatan perancangan pembelajaran dengan mempertimbangkan hasil pendefinisian masalah yang dapat diartikan sebagai mendefinisikan atau membatasi istilah-istilah penting yang digunakan dalam uji coba ini. Merancang penyelesaian masalah dapat dilakukan dengan menyusun kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Hasil-hasil pengembangan pada tahap ini berupa rancangan awal mencakup kisi-kisi instrumen penilaian ranah afektif, rubrik penilaian ranah afektif, serta lembar penilaian ranah afektif.

Untuk memperoleh data tentang proses dan hasil pengembangan instrumen penilaian yang valid dan reliabel, dibutuhkan instrumen yang mendukung tujuan tersebut. Instrumen kevalidan yang dihasilkan pada tahap ini adalah:

- a). Format penilaian validasi terhadap kuesioner *self assesment* bagi siswa.
- b). Format penilaian validasi terhadap lembar penilaian ranah afektif pada saat praktikum.

Sedangkan untuk instrumen keandalan dihasilkan :

- a). Kuesioner *self assesment* siswa.
- b). Lembar penilaian ranah afektif pada saat praktikum.

Setelah perancangan terhadap instrumen-instrumen tersebut selesai, maka selanjutnya dilakukan yaitu validasi instrumen oleh para ahli dan praktisi (*expart judgement*) untuk mengetahui apakah instrumen yang telah dibuat layak untuk digunakan dilapangan untuk memperoleh data yang diharapkan.

#### a. Uji Validitas secara Teoritis

Uji validitas secara teoritis didapatkan melalui validasi ahli dan praktisi. Adapun hasil penilaian validator terhadap instrumen dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1). Hasil Penilaian Validator terhadap Instrumen Penilaian Ranah Afektif untuk *Self Assesment* Siswa.

Hasil analisis yang dilakukan terhadap instrumen penilaian ranah afektif khususnya untuk kuesioner *self assesment* bagi siswa, berdasarkan hasil validasi oleh validator diperoleh data dari tiga aspek yang dinilai (isi, petunjuk, dan bahasa) menunjukkan bahwa semua aspek masuk pada kategori valid. Rata-rata penilaian total juga masuk pada kategori valid. Hasil analisis instrumen penilaian ranah afektif untuk kuesioner *self assesment* dirangkum pada Tabel 4.1

Tabel 4.1 Rangkuman Hasil Validasi Instrumen Ranah Afektif untuk *Self Assesment* Siswa.

Aspek	Rata-rata	Ket
Isi	4,55	Valid
Petunjuk	4,00	Valid
Bahasa	4,66	Sangat Valid
Rata-rata Penilaian Total	4,40	Valid

Berdasarkan tabel 4.1 Hasil Penilaian Validator terhadap kuesioner *self assesment* ranah afektif dapat dijelaskan sebagai berikut :

- (a). Nilai rata-rata kevalidan terhadap kuesioner *self assesment* ranah afektif untuk aspek isi adalah  $\bar{x} = 4,55$  dinyatakan dalam kategori "valid" ( $3,5 \leq \bar{x} \leq 4,5$ ).
- (b). Nilai rata-rata kevalidan terhadap kuesioner *self assesment* ranah afektif untuk aspek petunjuk adalah  $\bar{x} = 4,00$  dinyatakan dalam kategori "valid" ( $3,5 \leq \bar{x} \leq 4,5$ ).
- (c). Nilai rata-rata kevalidan terhadap kuesioner *self assesment* ranah afektif untuk aspek bahasa adalah  $\bar{x} = 4,66$  dinyatakan dalam kategori "sangat valid" ( $4,5 \leq \bar{x} \leq 5,0$ ).
- (d). Berdasarkan uraian hasil analisis diatas, nilai rata-rata total kevalidan kuesioner *self assesment* ranah afektif adalah  $\bar{x} = 4,40$  dari skor ideal 5 sesuai kriteria kevalidan. nilai ini masuk pada kategori "valid" ( $3,5 \leq \bar{x} \leq 4,5$ ). Jadi ditinjau keseluruhan aspek, maka kuesioner *self assesment* ranah afektif dinyatakan memenuhi kriteria kevalidan.

2). Hasil Penilaian Validator terhadap Instrumen Penilaian Ranah Afektif untuk Lembar Penilaian pada Saat Praktikum.

Instrumen yang kedua untuk ranah afektif adalah lembar penilaian pada saat praktikum dilakukan. Setelah divalidasi oleh validator, maka didapatkan hasil bahwa instrumen tersebut termasuk dalam kategori valid. Sama dengan kuesioner yang telah divalidasi sebelumnya, juga pada lembar penilaian ini ada tiga aspek utama yang dinilai oleh validator yaitu petunjuk, isi dan bahasa. Ketiga aspek tersebut juga masuk pada kategori valid. Rangkuman hasil validasi ahli terhadap lembar penilaian ranah afektif pada saat praktikum ditunjukkan pada Tabel 4.2

Tabel 4.2 Rangkuman Hasil Validasi terhadap Lembar Penilaian Ranah Afektif pada Saat Praktikum.

Aspek	Rata-rata	Ket
Petunjuk	4,66	Sangat Valid
Isi	4,33	Valid
Bahasa	4,66	Sangat Valid
Rata-rata Penilaian Total	4,55	Valid

Data pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa secara umum penilaian hasil validasi ahli berada pada kategori "valid" dan "sangat valid". Secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

- (a). Nilai rata-rata kevalidan terhadap lembar penilaian ranah afektif untuk aspek petunjuk adalah  $\bar{x} = 4,66$  dinyatakan dalam kategori "sangat valid" ( $4,5 \leq \bar{x} \leq 5,0$ ).
- (b). Nilai rata-rata kevalidan terhadap lembar penilaian ranah afektif untuk aspek isi adalah  $\bar{x} = 4,33$  dinyatakan dalam kategori "valid" ( $3,5 \leq \bar{x} \leq 4,5$ ).
- (c). Nilai rata-rata kevalidan terhadap lembar penilaian ranah Afektif untuk aspek bahasa adalah  $\bar{x} = 4,66$  dinyatakan dalam kategori "sangat valid" ( $4,5 \leq \bar{x} \leq 5,0$ ).
- (d). Berdasarkan uraian hasil analisis diatas, nilai rata-rata total kevalidan lembar penilaian ranah afektif adalah  $\bar{x} = 4,55$  dari skor ideal 5 sesuai kriteria kevalidan. nilai ini masuk pada kategori "valid" ( $3,5 \leq \bar{x} \leq 4,5$ ). Jadi ditinjau keseluruhan aspek, maka lembar penilaian ranah afektif dinyatakan memenuhi kriteria kevalidan.

b. Uji Reliabilitas secara Teoritis

Selain melakukan uji validasi oleh ahli dan praktisi (*expert judgement*) dilakukan juga uji reliabilitas secara teoritis. Uji reliabilitas diperoleh dari hasil penilaian yang diberikan oleh ketiga validator. Untuk instrumen penilaian ranah afektif dari hasil penilaian tersebut diketahui bahwa jumlah *agreement* (A) = 7 dan jumlah *disagreement* (D) = 1 sehingga dapat dihitung tingkat reliabilitasnya berdasarkan rumus *percentage of agreements* sebagai berikut:

$$\text{Percentage of Agreements} = \frac{\text{Agreements (A)}}{\text{Disagreements (D) + Agreements (A)}} \times 100\%$$

$$\text{Percentage of Agreements (R)} = \frac{7}{1 + 7} \times 100\% = 87,5\%$$

Jadi dapat dikatakan bahwa koefisien (derajat) reliabilitas instrumen penilaian ranah afektif yang diperoleh yaitu 0,875 atau R = 87,5%. Nilai tersebut mengandung arti bahwa kesepakatan ketiga pakar memiliki kesamaan sebesar 87,5% terhadap reliabilitas instrumen. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, dapat diperoleh bahwa besarnya koefisien (derajat) reliabilitas  $R \geq 0,75$  atau  $R \geq 75\%$ , dengan demikian instrumen yang dibuat telah memenuhi indikator *reliabel*.

c. Ujicoba Terbatas

Ujicoba terbatas bertujuan untuk memperoleh masukan langsung dari lapangan (empirik) terhadap instrumen penilaian yang dikembangkan. Pada tahap ini diamati keandalan (kevalidan) dan kekonsistenan (reliabilitas) instrumen yang telah dikembangkan.

1. Uji Keandalan/Kevalidan Instrumen

a). Uji keandalan/kevalidan instrumen penilaian ranah afektif.

(1). Uji Keandalan/kevalidan instrumen kuesioner *self assesment* siswa.

Instrumen penilaian ranah afektif untuk kuesioner *self assesment* yang dikembangkan sebanyak 53 butir pernyataan. Hasil validasi oleh ahli maka dilakukan revisi dan hanya 49 butir pernyataan yang valid setelah dilakukan perbaikan. Setelah ujicoba, dilakukan analisis terhadap instrumen ini berupa validitas butir dari 49 butir pernyataan aspek afektif yang dikembangkan. Hasil analisis dengan menggunakan bantuan SPSS versi 16, didapatkan hasil secara keseluruhan

butir instrumen yang dikembangkan berada pada kategori valid dimana harga kritik untuk kriteria kevalidan adalah 0,3 sehingga tidak ada butir pernyataan yang harus dibuang. Artinya semua butir pernyataan dalam instrumen memenuhi kriteria sebagai instrumen penilaian yang baik atau valid secara empiris. Hal ini pula memenuhi syarat instrumen ranah afektif yang baik.

(2). Uji keandalan/kevalidan instrumen lembar penilaian ranah afektif pada saat praktikum.

Hasil analisis menggunakan bantuan software SPSS versi 16 untuk lima (5) aspek yang diamati masing-masing memiliki nilai validasi untuk aspek pertama 0.542; aspek kedua 0.923; aspek ketiga 0.667; aspek keempat 0.923; dan aspek kelima 0.923. Menurut kriteria *Cronbach* standar minimal koefisien korelasi sebagai acuan validitas adalah 0,30 maka seluruh nilai korelasi untuk aspek pertama, kedua, ketiga, keempat dan kelima adalah valid.

Demikian juga jika digunakan acuan signifikansi 0,05 yang digunakan, diperoleh bahwa nilai untuk aspek pertama 0.002, aspek kedua 0.000, aspek ketiga 0.000, aspek keempat 0.000, dan aspek kelima 0.000 semuanya lebih kecil dari 0,05. Secara keseluruhan nilai signifikansi setiap aspek lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa penilaian afektif valid keseluruhan secara empiris.

## 2. Uji kekonsistenan/reliabilitas instrumen

Reliabilitas instrumen penilaian ranah afektif yang diukur adalah reliabilitas internal yang diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali pengumpulan data. Berdasarkan sistem pemberian skor. Metode yang digunakan adalah pengukuran reliabilitas untuk instrumen non diskrit yaitu pengukuran yang dalam sistem skoringnya bersifat gradual. Hal ini biasa terdapat pada instrumen non tes dengan skala Likert harga kritik untuk indeks reliabilitas instrumen adalah 0,7 (Eko, 2012) artinya suatu instrumen dikatakan reliabel jika mempunyai nilai koefisien *Alpha* sekurang-kurangnya 0,7.

a). Uji kekonsistenan/reliabilitas instrumen penilaian ranah afektif

(1). Uji kekonsistenan/reliabilitas instrumen kuesioner *self assesment* siswa

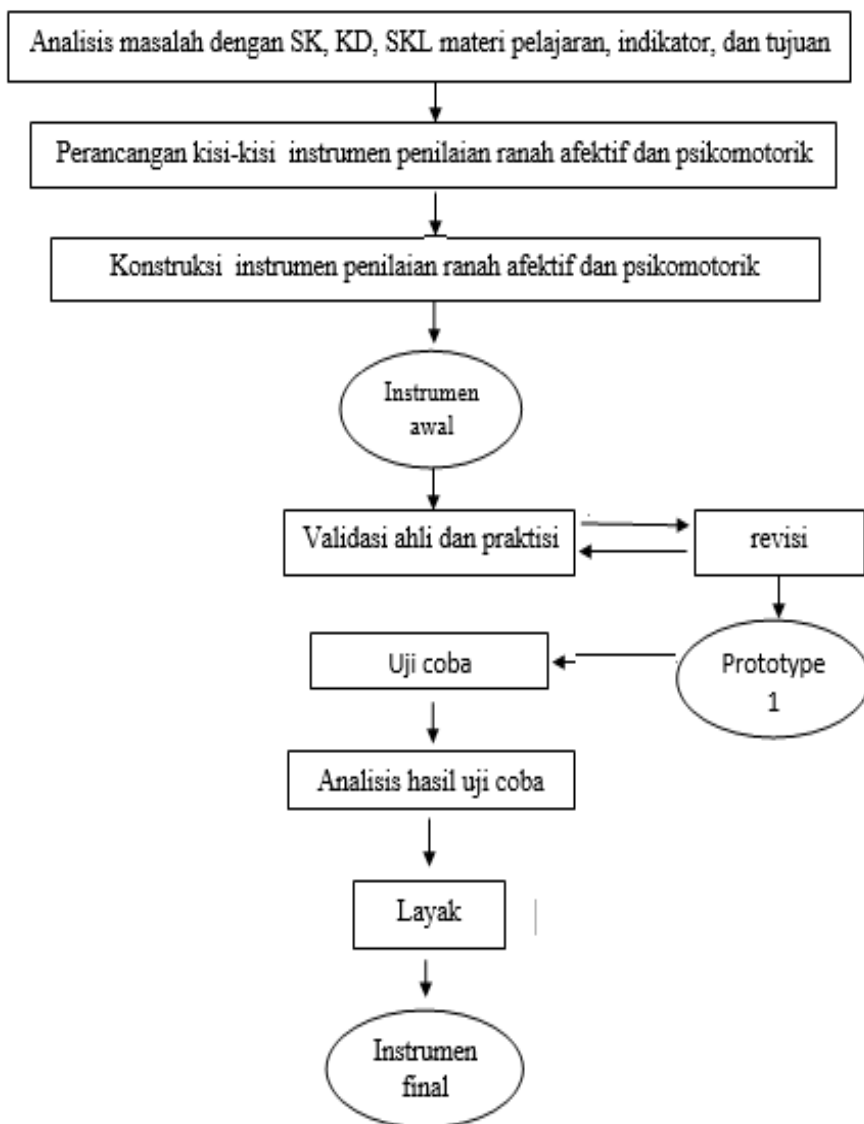
Untuk mendapatkan reliabilitas instrumen kuesioner *self assesment*, dilakukan analisis terhadap data hasil ujicoba dengan menggunakan SPSS versi 16. Melihat hasil dari analisis, diperoleh nilai pengujian *Alpha Cronbach* pada instrumen kuesioner ini sebesar 0,754. Berdasarkan hasil tersebut maka sesuai acuan yang diberikan dengan harga kritik 0,7 maka instrumen penilaian ranah afektif untuk kuesioner *self assesment* telah memenuhi kriteria reliabel secara empiris.

(2). Uji kekonsistenan/reliabilitas instrumen penilaian ranah afektif.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dengan bantuan software SPSS 16, maka diperoleh hasil analisis untuk pengujian koefisien *Alpha Cronbach* pada penilaian afektif sebesar 0,853. Menurut Eko (2012), suatu instrumen dikatakan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi apabila koefisien reliabilitasnya sama dengan atau lebih besar dari 0,70. Dari hasil SPSS koefisien korelasi penilaian afektif sebesar 0,853 lebih besar dari 0,70, maka dapat dikatakan bahwa instrumen penilaian afektif adalah reliabel secara empiris.

**3. Tahap Perakitan instrumen final:** Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan baik analisis secara teoritis maupun analisis secara empirik, maka dapat diketahui bahwa instrumen penilaian ranah afektif dan instrumen penilaian ranah psikomotorik yang dikembangkan menunjukkan bahwa instrumen ini telah memenuhi kriteria valid dan reliabel. Maka instrumen yang telah valid tersebut dirakit menjadi instrumen final. Sehingga instrumen ini sudah bisa digunakan oleh guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas, guna menilai ranah afektif siswa Alur pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut :





### Ketercapaian tujuan penelitian

#### a). Kevalidan.

Berdasarkan hasil penilaian validator maupun hasil uji kevalidan setelah ujicoba seperti yang dikemukakan sebelumnya instrumen penilaian ranah afektif, untuk hasil penilaian validator instrumen yang dikembangkan secara keseluruhan berada pada kategori valid, meskipun telah dilakukan beberapa revisi kecil sesuai saran yang diberikan validator. Selanjutnya untuk hasil validasi setelah ujicoba secara keseluruhan telah memenuhi kriteria kevalidan. Hal ini dibuktikan koefisien korelasi dari instrumen yang dikembangkan, afektif maupun psikomotorik lebih besar dari 0,30 dimana Eko (2012), mengemukakan bahwa koefisien berkisar antara 0,30 telah dapat memberikan kontribusi yang baik, sehingga instrumen yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan.

#### b). Reliabilitas

Mencermati data hasil perhitungan reliabel secara teoritis, diperoleh nilai 0,875 atau sebesar 87,5% menunjukkan bahwa nilai tersebut berada pada kategori tinggi. Maka sesuai dengan kriteria yang ditetapkan instrumen yang dibuat telah memenuhi syarat reliabel secara teori. Demikian pula untuk hasil uji reliabilitas secara empirik dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* diperoleh nilai koefisien korelasi instrumen penilaian ranah afektif dan instrumen penilaian ranah psikomotorik secara keseluruhan lebih besar dari 0,70. Jadi dapat disimpulkan bahwa instrumen penilaian ranah afektif secara keseluruhan telah memenuhi kriteria reliabel. Hal ini dibahas berdasarkan teori yang dikemukakan Eko (2012) bahwa suatu instrumen dikatakan reliabel jika mempunyai nilai koefisien *Alpha* sekurang-kurangnya 0,7.

#### c). Kendala-kendala dan keterbatasan yang ditemukan saat penelitian.

Saat penelitian dilakukan, banyaknya subjek ujicoba adalah 31 orang dengan observer hanya tiga orang, maka penelitian dirasakan kurang efektif untuk menilai dengan cermat dan

tepat semua subjek ujicoba tersebut. Sehingga sangat beralasan jika selama ini guru hanya menggunakan patokan baik, cukup, dan kurang pada penilaian afektif siswa. Kebiasaan guru yang jarang menggunakan pedoman penilaian juga menyebabkan guru kurang aktif dalam menggunakan instrumen yang dikembangkan.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, serta hubungannya dengan rumusan masalah yang diangkat, maka dapat disimpulkan beberapa hal pokok yang berkaitan dengan pengembangan instrumen penilaian ranah afektif sebagai berikut :

1. Instrumen yang dibuat telah memenuhi kriteria valid baik secara teoritis maupun secara empiris. Hal ini dibuktikan secara teoritis instrumen yang dibuat berada pada kategori valid. Secara empiris hal ini dibuktikan dengan adanya koefisien korelasi dari instrumen yang dibuat keseluruhannya adalah  $\geq 0,3$ .
2. Instrumen yang dibuat telah memenuhi kriteria reliabel baik secara teoritis maupun secara empiris. Hal ini dibuktikan secara teoritis percentage of agreement sebesar 87,5 % berada pada kategori tinggi. Dan secara empiris hal ini dibuktikan dengan nilai dari koefisien korelasi dari instrumen yang dibuat keseluruhannya adalah  $\geq 0,7$ .

#### E. Referensi

- Ali, S., & Khaeruddin. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Makassar. Badan penerbit UNM.
- Arikunto, S. (2007). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Asyhar. (2012). *Contoh Pengukuran Ranah Penilaian Afektif*. Makassar: <http://asyhar.blogspot.com/2012/07/contoh-pengukuran-ranah-penilaian.html>. diakses tanggal 22 Desember 2012.
- Azwar, S. (2011). *Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bloom, B. S., MA DAUS, G. F., & Hastings, J. T. (2006). *Evaluasi Pada Perbaikan Pembelajaran ; UNV. OF CHICAGO*.
- Chen, Y. (2012). *Pedoman Pengembangan Instrumen Dan Penilaian Ranah Afektif*. Makassar: <http://yeyendra.blogspot.com/2011/11/pedoman-pengembangan-instrumen-an.html>. diakses tanggal 22 Desember 2012.
- Depdiknas. (2008). *Juknis Penyusunan Perangkat Penilaian Afektif di SMA*. Jakarta: Direktorat pembinaan SMA.
- Djaali dan Muljono. (2008). *Pengukuran dalam bidang pendidikan*. Jakarta: Grasindo (Gramedia Widiasarana).
- Eko. P. W. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamid, H. (2008). *Evaluasi Kurikulum*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Mansyur, R. H. & Suratno. (2009). *Asesmen Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Mardapi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.
- Rea, P., & Germine, K. (2006). *Evaluasi (Bahasa Pengajaran)*. oxford university press.
- Slameto. (1999). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Sudjana, D. (2006). *Evaluasi Program Pendidikan Luar Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2008). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, S. (2005). *Pengembangan alat ukur psikologis*. Yogyakarta: Andi.
- Trianto. (2007). *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Uno, H., & Koni, S. (2012). *Assesment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.