

**PENGARUH MODEL TANDUR BERBANTUAN
LKS BERBASIS *MULTIPLE INTELLIGENCE* TERHADAP
KEAKTIFAN SISWA PADA MATERI WAYANG PANDHAWA**
(Penelitian pada siswa kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh:

Nisa Indira Aliffiana
15.0305.0124

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH MODEL TANDUR BERBANTUAN
LKS BERBASIS *MULTIPLE INTELLIGENCE* TERHADAP
KEAKTIFAN SISWA PADA MATERI WAYANG PANDHAWA**
(Penelitian pada siswa kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH MODEL TANDUR BERBANTUAN
LKS BERBASIS *MULTIPLE INTELLIGENCE* TERHADAP
KEAKTIFAN SISWA PADA MATERI WAYANG PANDHAWA**
(Penelitian pada siswa kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:
Nisa Indira Aliffiana
15.0305.0124

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL TANDUR BERBANTUAN LKS BERBASIS MULTIPLE INTELLIGENCE TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA MATERI WAYANG PANDHAWA

(Penelitian pada siswa kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 Kabupaten Magelang)

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

Nisa Indira Aliffiana

15.0305.0124

Magelang, Desember 2019

Dosen Pembimbing I

Dr. Hermahayu, M.Si
NIDN. 0611098203

Dosen Pembimbing II

Galih Istiningsih, M.Pd
NIDN. 0619018901

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL TANDUR BERBANTUAN LKS BERBASIS MULTIPLE INTELLIGENCE TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA MATERI WAYANG PANDHAWA

(Penelitian pada siswa kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 Kabupaten Magelang)

Oleh:

Nisa Indira Aliffiana

15.0305.0124

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji:

Hari : Senin

Tanggal : 27 Januari 2020

Tim Penguji Skripsi :

1. Dr. Hermahayu, M.Si (Ketua/Anggota)
2. Galih Istiningsih, M.Pd (Sekretaris/ Anggota)
3. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons. (Anggota)
4. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd. (Anggota)

Mengesahkan,
Dekan FKIP



Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons.

NIP. 19580912 198530 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda Tangan di bawah ini,

Nama : Nisa Indira Aliffiana
NPM : 15.0305.0124
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Tandur Berbantuan LKS Berbasis
Multiple Intelligence Terhadap Keaktifan Siswa Pada Materi
Wayang Pandhawa Kelas IV Di SDN Pasuruhan 1

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, Desember 2019
Yang membuat pernyataan,



Nisa Indira Aliffiana
15.0305.0124

MOTTO

“Ajaklah kepada jalan Tuhanmu dengan cara yang bijaksana dan dengan mengajarkan yang baik, dan berdiskusikan dengan mereka secara lebih baik”

(Terjemahan QS. An-Nahl: 125)

“Penuh semangat, keyakinan dalam meraih mimpi diiringi doa dan usaha”.

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Bapak dan ibu tercinta yang senantiasa mendoakan, memberikan dukungan, perhatian serta semangat yang tak ada hentinya.
2. Almamaterku Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terimakasih penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas nikmat dan karuniaNya yang telah menyertai langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENGARUH MODEL TANDUR BERBANTUAN LKS BERBASIS *MULTIPLE INTELLIGENCE* TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA MATERI WAYANG PANDHAWA KELAS IV DI SDN PASURUHAN 1” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar strata satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dorongan, saran, kritik, masukan serta bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Suliswiyadi, M.Ag. selaku rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah mendukung kelancaran penyelesaian skripsi ini.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Ari Suryawan, M.Pd. selaku Kepala Program Studi PGSD Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan nasihat dan bimbingan selama masa perkuliahan.
4. Ibu Dr. Hermahayu, M.Si., selaku pembimbing 1 dan ibu Galih Istiningsih, M.Pd., selaku pembimbing 2 yang bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan

pikiran dalam membimbing, serta memberikan ilmu yang bermanfaat untuk penulis selama penyusunan skripsi.

5. Bapak Tugino, S.Pd., selaku kepala sekolah Sekolah Dasar Negeri Pasuruhan 1 yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Suhariyanti, Ama, Pd., selaku guru kelas dan keluarga besar Sekolah Dasar Negeri Pasuruhan 1 yang bersedia membantu serta meluangkan waktunya dalam penelitian ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu baik secara langsung maupun tidak langsung, dari lubuk hati yang paling dalam peneliti ucapkan terima kasih.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan adanya kritik maupun saran bersifat membangun sebagai bekal penulis untuk melangkah ke arah yang lebih sempurna dalam menulis karya ilmiah selanjutnya.

Magelang, Desember 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMANMOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xv
BAB 1PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB IKAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Pengertian Model Tandır.....	12
B. LKS Berbasis MI (<i>Multiple Intelligence</i>)	18
1. Pengertian LKS Berbasis MI.....	18
2. Prosedur LKS berbasis MI	33
C. Keaktifan Siswa Pada Materi Wayang Pandhawa	35
1. Pengertian	35

2. Aspek-aspek Keaktifan Siswa	44
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi	47
D. Kaitan LKS Berbasis MI terhadap Keaktifan Siswa.....	51
E. Kerangka Pemikiran.....	56
F. Hipotesis Penelitian.....	56
BAB IIIMETODE PENELITIAN.....	58
A. Rancangan Penelitian	58
B. Identifikasi variabel penelitian.....	59
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	60
D. Subyek Penelitian.....	61
E. Setting Penelitian	63
F. Metode Pengumpulan Data.....	63
G. Instrumen Penelitian.....	63
H. Validitas Instrumen	65
I. Prosedur Penelitian.....	65
J. Metode Analisis Data	77
1. Uji Prasyarat Analisis	77
2. Uji Hipotesis.....	78
BAB IVHASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	80
A. Hasil Penelitian	80
B. Analisis Data.....	86
C. Pembahasan	89
BAB V Simpulan dan Saran	96
A. Simpulan	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	101

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Perbedaan komponen LKS dan LKS Berbasis Multiple Intelligence.....	31
2. Standar Kompetensi dan kompetensi dasar pada materi Bahasa Jawa	41
3. Desain Penelitian.....	59
4. Kisi-kisi Lembar Observasi Keaktifan Siswa	64
5. Skala Penilaian Keaktifan Siswa.....	65
6. Distribusi Frekuensi Pengukuran Awal Dan Akhir Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Kelompok Eksperimen	82
7. Distribusi Frekuensi Pengukuran Awal Dan Akhir Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Kelompok Kontrol.....	84
8. Hasil Uji Normalitas Pada Pengukuran Awal Dan Akhir Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa	87
9. Hasil Uji Homogenitas Pengukuran Awal Dan Akhir Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa	88
10. Hasil Uji Anova Melalui Observasi Keaktifan Siswa.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Pengaruh LKS MI Terhadap Keaktifan Siswa Kelas IV	56
2. Prosedur Penelitian.....	66
3. Diagram Hasil Pengukuran Awal Dan Akhir Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Kelas Eksperimen.....	83
4. Diagram Hasil Pengukuran Awal Dan Akhir Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Kelas Kontrol	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat ijin Penelitian.....	104
2. Surat Pemberian Ijin Penelitian.....	105
3. Silabus	106
4. Kisi-kisi Materi Ajar	109
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	118
6. LKS MI (<i>Mutiple Intelligence</i>)	125
7. Lembar Penilaian Validator 1 Terhadap Instrumen Penelitian	131
8. Lembar Penilaian Validator 2 Terhadap Instrumen Penelitian.....	155
9. Lembar Observasi dan Rubrik Pedoman Penilaian Kelas Kontrol	170
10. Lembar Observasi dan Rubrik Pedoman Penilaian Kelas Eksperimen	171
11. Data Lembar Observasi.....	174
12. Hasil Observasi	178
13. Hasil Uji Prasyarat Analisis	180
14. Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	181
15. Buku Bimbingan	182

**PENGARUH MODEL TANDUR BERBANTUAN
LKS BERBASIS *MULTIPLE INTELLIGENCE* TERHADAP
KEAKTIFAN SISWA PADA MATERI WAYANG PANDHAWA**
(Penelitian pada siswa kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 Kabupaten Magelang)

Nisa Indira Aliffiana

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Tandur berbantuan LKS Berbasis *Multiple Intelligence* Terhadap Keaktifan Siswa Pada Materi Wayang Pandhawa Kelas IV Di SDN Pasuruhan 1. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Quasi Experiment*, dengan desain *non equivalent control group design*. Penelitian ini dilakukan 6 kali perlakuan, yaitu diberikan perlakuan melalui pembelajaran di dalam kelas. Sampel yang diambil sebanyak 34 siswa yang terdiri dari 17 siswa pada kelompok eksperimen dan 17 siswa pada kelompok kontrol.

Ada dua variabel yang digunakan dalam penelitian yaitu variabel terikat yang berupa keaktifan Siswa Pada Materi Wayang Pandhawa Kelas IV di SDN Pasuruhan 1 serta variabel bebas yang berupa pengaruh Model Tandur berbantuan LKS berbasis *Multiple Intelligence* pada materi Wayang Pandhawa. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi dan instrumen pengumpulan data yaitu lembar observasi keaktifan siswa. Metode analisis data menggunakan *uji one way anova* dengan bantuan SPSS 23.00 for windows dengan membandingkan hasil pengukuran awal dan pengukuran akhir.

Model Tandur berbantuan LKS Berbasis *Multiple Intelligence* ini berpengaruh terhadap keaktifan siswa pada materi wayang pandhawa kelas IV di SDN Pasuruhan 1 kabupaten Magelang. Hal ini dibuktikan dengan pengukuran awal dan pengukuran akhir keaktifan siswa dengan nilai sig 0,001 (sig < 0,05). Kesimpulannya adalah adanya pengaruh LKS berbasis *Multiple Intelligence* terhadap keaktifan siswa pada materi wayang pandhawa kelas IV di SDN Pasuruhan 1 Kabupaten Magelang.

Kata kunci : Model tipe Tandur, LKS Berbasis *Multiple Intelligence*, keaktifan Siswa Pada Materi Wayang Pandhawa

**THE EFFECT OF THE TANDUR METHOD WHICH ASSISTED BY THE
MULTIPLE INTELLIGENCE STUDENT WORKSHEET ON THE
STUDENT'S ACTIVITY ON THE WAYANG PANDAVAS**
(Research On Grade IV Of Pasuruhan Elementary School 1 Magelang District)

Nisa Indira Aliffiana

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the type tandur method which assisted by multiple intelligence student worksheet on the student's activity on the wayang pandavas on grade IV of Pasuruhan Elementary School 1 Magelang District. This research is kind of an Experimental Quasi study with a non equivalent control group design. This study was conducted six sessions which were treated through learning in the classroom. Samples taken as many as 34 students consisted of 17 student of the experimental group and 17 students of the control group.

There were two variables used in the study which were either bound variables which include the activation on the wayang pandavas grade IV of pasuruhan elementary school 1 as well as the free variables which involve the type tandur method which assisted multiple intelligence on the wayang pandavas. The method of collecting data is used which is a method of observation and a data collection instrument which is the student activation observation sheet. A method of data analysis used the one way anova test with the help of SPSS 23.00 for windows by comparing by comparing the initial and final measurements.

The type tandur method which assisted by Multiple Intelligence based LKS affects the student's activity on the wayang pandavas class 4 of pasuruhan elementary school 1. This is attested by the initial measurements and the concluding measurements of student's activation of a significant value of 0,001 (sig < 0,05). The conclusion is that the Multiple Intelligence based LKS influence of student's activity is the wayang pandavas grade IV of Pasuruhan Elementary School 1 Magelang District.

Keyword : Model type Tandur, Student Worksheet Multiple Intelligences, the student's activity on the wayang pandavas

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Guru dalam dunia pendidikan merupakan faktor terpenting dalam bertanggungjawab sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Tanggungjawab guru dalam pembelajaran adalah menstimulasi dan memotivasi siswa, mendiagnosis, dan mengatasi kesulitan siswa serta menyediakan pengalaman untuk menumbuhkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, guru harus menyediakan dan memberikan kesempatan sebanyak mungkin kepada siswa untuk belajar secara aktif, sedemikian rupa sehingga para siswa dapat menciptakan, membangun, mendiskusikan, membandingkan, kerjasama, dan melakukan kegiatan eksperimentasi dalam kegiatan belajarnya.

Mengingat posisi guru yang sangat penting dalam pendidikan maka sudah selayaknya ada perhatian khusus terhadap guru. Saat ini guru telah dipandang sebagai suatu pekerjaan yang profesional. Menurut Uno (2012: 145) menjelaskan bahwa makna profesional dapat dipandang dari tiga dimensi yaitu *expert* (ahli), rasa tanggung jawab, dan rasa kesejawatan. Sedangkan menurut Alma (2010: 141) profesional adalah seseorang yang mempraktikkan suatu profesi dan seorang yang dipandang sebagai ahli dalam suatu cabang ilmu. Dari kedua pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa profesional merupakan sebutan bagi seseorang yang menjalankan pekerjaannya dengan kemahiran tinggi/ahli serta penuh

tanggung jawab. Penjelasan tersebut dapat dijelaskan bahwa guru profesional adalah orang yang memiliki keahlian dan kemampuan khusus dalam bidang pendidikan khususnya keguruan, memiliki tanggungjawab penuh terhadap pekerjaannya dan memenuhi persyaratan sebagai seorang guru sehingga mampu melaksanakan tugasnya sebagai guru yang maksimal.

Keaktifan siswa perlu digali dari potensi-potensinya yang mereka aktualisasikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Siswa aktif adalah siswa yang mampu menampilkan berbagai usaha keaktifan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilannya siswa pada dasarnya adalah individu yang aktif, kreatif, dinamis dalam menghadapi lingkungan dan mempunyai potensi kemampuan yang berbeda-beda. Menurut Aunurrahman (2009: 119) menyatakan bahwa keaktifan siswa merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami, dan dikembangkan setiap guru dalam pembelajaran. Sehingga keaktifan siswa perlu digali dari potensi-potensinya yang diaktualisasikan melalui aktivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Keaktifan belajar siswa menjadi salah satu faktor permasalahan perkembangan pendidikan di Indonesia terutama pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Bahwa mata pelajaran Bahasa Jawa kurang disukai oleh kebanyakan siswa, Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami, sehingga kurang diminati oleh sebagian siswa. Faktor ketidaksenangan terhadap mata pelajaran ini sangat berpengaruh besar terhadap pemahaman konsep siswa dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran sekarang ini mempunyai kecenderungan tidak sesuai dengan karakteristik anak.

Seorang anak didik yang tidak mampu memahami suatu konsep, membuat kegaduhan atau mengalami kelesuan didalam proses pembelajaran bisa saja disekian keadaan tersebut salah satu penyebabnya adalah dominasi guru yang sangat tinggi dalam proses pembelajaran. Metode guru yang digunakan belum bisa mendorong siswa berani mengkomunikasikan apa yang ada dipikiranya bahkan membuat siswa pasif. Ketika peserta didik pasif atau hanya menerima informasi dari guru saja, akan timbul kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan oleh guru, karena itu diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengingatkan yang baru diterima dari guru.

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Pembelajaran ini terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang merupakan proses alamiah setiap orang. Mencapai proses pembelajaran, seseorang membutuhkan “partner” yaitu seorang guru untuk proses belajar dengan model yang ingin dicapai. Model yang diterapkan setiap guru berbeda, setiap guru memiliki kreativitas dalam memilih modelnya. Kreativitas dalam memilih model tersebut disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Untuk itu dalam memilih materi pembelajaran seperti pembelajaran Bahasa Jawa guru harus menguasai berbagai model agar pembelajaran tidak terkesan monoton.

Khususnya pada materi wayang yang menggunakan model pembelajaran tipe Tandur yang dapat mengembangkan keaktifan saat proses pembelajaran. Aplikasi model pembelajaran tipe Tandur sangat jelas manfaatnya ketika diterapkan dalam kelas yang memiliki siswa dengan tingkatan antusiasme belajar yang rendah. Tandurr merupakan kerangka dari beberapa fase yaitu Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasi, Ulangi, dan Rayakan (DePorter, 2015: 181). Guru dalam proses kegiatan belajar mengajar akan dapat berjalan dengan baik memerlukan suatu sumber belajar atau media belajar, yang dapat melayani kebutuhan semua siswa sesuai dengan karakteristiknya yaitu dengan Lembar Kerja Siswa.

Lembar Kerja Siswa (*student work sheet*) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. LKS memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh (Trianto, 2015: 111). LKS adalah suatu pengorganisasian materi pelajaran yang memperhatikan fungsi pendidikan. Faktanya, di dalam sebuah kelas berkumpul peserta didik dengan kemampuan yang berbeda-beda, baik dari segi kecerdasan, bakat ataupun kecepatan dalam belajar. Sehingga perlu dilakukan pengorganisasian materi supaya semua peserta didik mampu menguasai materi pelajaran sesuai dengan yang telah ditetapkan (Santyasa, 2009: 9).

Dari pendapat di atas, dapat dipahami bahwa lembar kerja siswa (LKS) adalah lembaran yang berisi informasi dan instruksi untuk mengerjakan pada suatu kegiatan belajar seperti mengerjakan tugas atau latihan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan berbagai macam kemampuan dan kecerdasan siswa yang berbeda-beda.

Mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan muatan lokal yang diwajibkan di provinsi Jawa Tengah. Hal ini ditetapkan berdasarkan surat keputusan Gubernur Jawa Tengah nomor 423.5/5/2010 tanggal 27 Januari 2010. Kurikulum ini didalamnya terdapat standar isi dan juga standar kompetensi kelulusan, sehingga untuk menentukan tujuan pembelajaran dan membuat perangkat pembelajaran bahasa Jawa semakin mudah. Mata pelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa merupakan muatan lokal wajib untuk Provinsi Jawa Tengah, yang dimulai dari kelas I sampai dengan kelas VI. Kemampuan mengapresiasi sastra mungkin masih kurang, terutama dalam materi wayang di kelas IV yang di dalamnya terdapat banyak penokohan wayang dengan karakter yang berbeda.

Seni pagelaran wayang merupakan salah satu seni budaya klasik bangsa Indonesia yang telah mendarah daging dari generasi ke generasi. Pentingnya juga pagelaran wayang sampai dikatakan bahwa wayang menjadi salah satu identitas utama budaya Indonesia. Banyak sekali karakter pewayangan yang bisa kita jadikan contoh dalam kehidupan sehari-hari, tapi tentunya yang berkarakter baik. Pandhawa lima merupakan tokoh yang

tidak dapat dipisahkan dengan kisah Mahabarata, karena pandhawa lima merupakan tokoh sentralnya bersama dengan kurawa. Pandhawa lima adalah sebutan lima bersaudara, putra dari Pandudewanata yakni Yudistira, bima, arjuna, nakula, sadewa.

Pada tahun 1983 seorang ahli psikologi dan kodirektur dari Project Zero Harvards University, Dr Howard Gardner merumuskan kecerdasan sebagai kemampuan menyelesaikan masalah, atau menciptakan produk mode yang merupakan konsekuensi dalam suasana budaya dan masyarakat tertentu, kemudian Gardner mencetuskan sebuah teori kecerdasan yang dikenal dengan *Multiple Intelligences*. *Multiple Intelligences* merupakan sebuah teori yang menjelaskan tentang sembilan jenis kecerdasan yang dimiliki seseorang. Penelitian Gardner juga menguak rumpun kecerdasan manusia yang lebih luas daripada kepercayaan manusia sebelumnya serta menghasilkan konsep kecerdasan yang sungguh pragmatis dan menyegarkan. Gardner tidak memandang kecerdasan manusia berdasarkan skor tes standar semata, namun Gardner menjelaskan kecerdasan sebagai : pertama, kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan manusia. Kedua, kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru untuk diselesaikan. Ketiga, kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan jasa yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang Gardner juga mengemukakan bahwa kecerdasan seseorang dapat dilihat dari kebiasaannya berkreaitivitas dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Kecerdasan tidak dapat dibatasi dengan tes formal

dan merupakan suatu proses yang dapat dikembangkan seumur hidup (Porter, 2010: 137).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sumber pembelajaran yang relevan untuk pelajaran Bahasa Jawa adalah Lembar Kerja Siswa (LKS). Karena dengan LKS siswa dituntut untuk berlatih, mencoba dan mempraktekkan secara langsung tentang cara menyelesaikan suatu masalah yang berhubungan dengan suatu bilangan, konsep, struktur, dan ide-ide yang abstrak secara sistematis. Di dalam Lembar Kerja Siswa, materi pelajaran dapat disajikan dalam berbagai bentuk contoh-contoh soal, latihan-latihan soal, dan lain-lain yang dipecahkan bersama, baik melalui kerja kelompok maupun secara perorangan, yang kesemuanya itu merupakan salah satu faktor pendukung berkembangnya kemampuan dan sikap dalam belajar. Di samping itu untuk memotivasi belajar siswa yang diharapkan akan meningkatkan pencapaian hasil belajar yang optimal, yang pada akhirnya akan berpengaruh pada prestasi yang dicapai, yang sesuai dengan kemampuan siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa penggunaan LKS merupakan salah satu alternatif yang akan digunakan oleh peneliti. Berdasarkan observasi di SDN Pasuruhan 1 untuk penggunaan LKS pada mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya pada materi wayang Pandhawa belum digunakan secara maksimal oleh karena itu peneliti akan menggunakan LKS yang akan membantu siswa dalam memahami pembelajaran dan aktif didalam kelas.

Secara empiris berdasarkan pengamatan dan observasi dalam pembelajaran di SDN Pasuruhan 1 apresiasi sastra wayang Jawa guru cenderung menggunakan metode ceramah. Dengan metode ceramah tersebut, pembelajaran cenderung teacher centered. Pembelajaran Bahasa Jawa masih didominasi oleh guru sehingga keaktifan siswa dalam kelas masih kurang, dalam proses belajar mengajar dikelas tidak banyak siswa mengajukan pertanyaan. Siswa saat proses pembelajaran juga masih terlihat takut ketika berbicara didepan kelas. Hal itu menyebabkan siswa kurang aktif dan tidak mengenal penokohan wayang secara lebih mendalam sehingga pemahaman dan keterampilan siswa tidak optimal. Berdasarkan informasi awal, kesulitan siswa dalam apresiasi wayang Jawa sebagian besar terletak pada ketidakpahaman terhadap karakteristik masing-masing wayang.

Agar saat proses pembelajaran siswa tidak monoton dan tidak bosan maka penulis menggunakan model Tandur berbantuan LKS (lembar kerja siswa) Berbasis *Multiple Intelligence*, yang merupakan rancangan penyajian dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan isi, dan memudahkan proses belajar. Sesuai dengan permasalahan tersebut, maka peneliti menerapkan model Tandur berbantuan LKS (lembar kerja siswa) Berbasis *Multiple Intelligence* yang diharapkan mampu menghasilkan peserta didik yang lebih berkualitas, terutama dalam Keaktifan Siswa Pada Kelas IV di SDN Pasuruhan 1.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pada materi wayang pandhawa
2. Siswa masih merasa takut ketika berbicara di depan teman-temannya atau di depan kelas

C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya permasalahan yang ada, maka peneliti akan membatasi masalah yang akan diteliti yaitu sebagai berikut PENGARUH MODEL TANDUR BERBANTUAN LKS BERBASIS *MULTIPLE INTELLIGENCE* TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA MATERI WAYANG PANDHAWA KELAS IV DI SDN PASURUHAN 1.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model Tandur berbantuan LKS berbasis *Multiple Intelligence* terhadap keaktifan siswa pada materi wayang Pandhawa kelas IV di SDN Pasuruhan 1?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yakni:

1. Mengetahui pengaruh model Tandur berbantuan LKS berbasis *Multiple Intelligence* terhadap keaktifan siswa pada materi wayang Pandhawa kelas IV di SDN Pasuruhan 1.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh melalui penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini nantinya akan memberikan sumbangan informasi mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan model dan metode sebagai salah satu pembelajaran yang dapat digunakan untuk keaktifan siswa dalam belajar di kelas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan nilai keaktifan siswa.
- 2) Membangkitkan motivasi belajar untuk memperoleh pengalaman belajar.
- 3) Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai masukan dalam meningkatkan dan memperluas pengetahuan serta wawasan dalam penggunaan model pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kreativitas guru untuk menerapkan model pembelajaran yang membuat siswa dapat belajar sesuai karakternya sendiri.

- 3) Memberikan bahan masukan sebagai inovasi bagi guru dalam meningkatkan mutu pelajaran di kelasnya.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai acuan dalam pengadaan inovasi pembelajaran bagi guru-guru.
- 2) Meningkatkan mutu pendidikan di sekolah yang menjadi tempat penelitian.
- 3) Memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan sehingga pembelajaran Bahasa Jawa lebih berkualitas.

d. Bagi Peneliti

- 1) Memperoleh wawasan mengenai penerapan metode pembelajaran yang inovatif.
- 2) Mendapatkan pengalaman menerapkan pembelajaran Bahasa Jawa pada siswa Sekolah Dasar.
- 3) Dapat dijadikan sebagai modal pembelajaran yang dapat diterapkan di masyarakat dan bagi pembaca dapat memberikan gambaran atau bahan inspirasi untuk melakukan penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Model Tandur

Menurut (Deporter, 2015: 179) *Quantum Teaching* adalah konsep yang menggunakan cara-cara baru dalam memudahkan proses belajar mengajar, melalui pepaduan unsur seni dan pencapaian yang terarah, apapun mata pelajaran yang diajarkan. Menurut (Nata, 2009: 179) *Quantum Teaching* adalah ilmu pengetahuan dan metodologi yang digunakan dalam rancangan, penyajian, dan fasilitas yang diciptakan berdasarkan teori-teori pendidikan seperti *Multiple Intelligence*, *Neuro Linguistik Programming*, *Experiental Learning*, *Socratic Inquiry*, *Cooperative Learning*, Dan *Elemen Of Effective*.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat tentunya berbeda, akan tetapi memiliki maksud dan tujuan yang sama yaitu suatu konsep metodologi yang mencakup semua kebutuhan anak dalam kegiatan belajar mengajar yang aktif dan menyenangkan serta dapat menjadikan penyampaian seorang pendidik yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan peneliti bahwa *Quantum Teaching* merupakan suatu kondisi belajar yang meriah dan menyenangkan dengan segala kaitan, lingkungan, perasan siswa, dan guru itu sendiri yang semuanya berinteraksi menjadi suatu yang berarti bagi siswa. Interaksi mendirikan landasan dan kerangka belajar yang dapat memudahkan pembelajaran siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Model Tandur merupakan strategi pembelajaran yang dirancang oleh guru untuk membantu mengatasi peserta didik yang mengalami kesulitan belajar. Dengan model ini memastikan bahwa mereka mengalami pembelajaran berlatih, menjadikan isi pelajaran nyata bagi mereka sendiri dan mencapai sukses. Menurut (Deporter, 2010: 139) dalam melakukan langkah-langkah pembelajaran pada model Tandur terdapat enam istilah yaitu sebagai berikut: Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan (Deporter, 2010: 127). Selanjutnya Dapat dilihat penerapannya berikut:

1. Tumbuhkan

Tumbuhkan adalah menyertakan diri mereka, pikat mereka, puaskan, apa manfaatnya bagiku” (Deporter 2010: 128). Wena (2012:165) mengemukakan bahwa menumbuhkan perhatian/minat siswa merupakan langkah awal dalam kegiatan pembelajaran. Agar siswa sadar manfaat kegiatan pembelajaran bagi dirinya. Merujuk pemaparan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pada awal kegiatan pembelajaran pengajar harus berusaha menumbuhkan/mengembangkan minat siswa untuk belajar. Saat awal inilah sebagai penentu kegiatan pembelajaran selanjutnya. Siswa yang di awal sudah berminat dengan pembelajaran akan lebih mudah menerima pembelajaran pada kegiatan selanjutnya. Sebaliknya dengan siswa yang sudah tidak berminat di awal, mereka lebih suka menghentikan pembelajaran.

Dalam pembelajaran keterlibatan siswa sangatlah penting. Guru dituntut mampu memikat keinginan siswa. Selanjutnya terserah guru dalam mengolah pembelajaran. Intinya jika dari pertama pembelajaran siswa sudah terpicu, untuk melanjutkan kegiatan pembelajaran akan lebih mudah. Tujuan dari menumbuhkan minat di awal pembelajaran adalah agar siswa sadar manfaat kegiatan pembelajaran bagi dirinya atau bagi kehidupannya. Minat ini akan tumbuh apabila mereka tahu manfaat pembelajaran yang mereka jalani itu bermanfaat bagi mereka. Tujuan dari pembelajaran inilah yang akan menuntun pengetahuan mereka mengenai manfaat yang akan diperoleh setelah mempelajari materi.

2. Alami

Menurut Depoter (2010:128) alami artinya memberikan mereka pengalaman belajar, tumbuhkan kebutuhan untuk mengetahui. Menurutny pengalaman akan membawa sesuatu yang abstrak menjadi konkret. Caranya dengan menggunakan permainan atau kegiatan yang dapat mengaktifkan pengetahuan yang sudah mereka miliki. Seperti pendapat Wena (2010:165) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran teknik pemberian pengalaman langsung akan meningkatkan dan mempermudah pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran. Artinya guru mengajarkan konsep-konsep yang berkaitan dapat menciptakan ikatan emosional, menciptakan peluang untuk pemberian makna, dan pengalaman membangun keingintahuan siswa.

Pada pembelajaran wayang, siswa menunjukan atau mengamati. Mereka diberi tugas untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi tersebut.

3. Namai

Deporter (2010:128) menjelaskan bahwa namai adalah memberikan data pada siswa saat minat memuncak. Penamaan memuaskan hasrat alami otak untuk memberikan identitas, mengurutkan, dan mendefinisikan. Penamaan dibangun di atas pengetahuan dan keingintahuan siswa saat itu.

Wena (2012: 166) berpendapat bahwa namai merupakan saat mengajarkan konsep, keterampilan berpikir, dan model belajar. Penamaan mampu memuaskan hasrat alami otak untuk memberi identitas, mengurutkan, dan mendefinisikan. Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa, guru dapat membuat siswa penasaran, penuh pertanyaan mengenai pengalaman mereka. Penamaan ini masuk dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dapat mendefinisikan sesuai dengan benda yang ditunjuk. Dalam kegiatan ini guru tidak hanya tinggal diam, guru menggunakan alat bantu untuk siswa. Meskipun dibantu oleh guru tidak mengurangi makna dari konsep yang sedang digali.

4. Demonstrasikan

Wena (2012:166) menjelaskan bahwa demonstrasi artinya memberi peluang pada siswa untuk menerjemahkan dan menerapkan pengetahuan mereka ke dalam pembelajaran lain atau ke dalam

kehidupan mereka. Kegiatan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Deporter (2012:128) menambahkan bahwa demonstrasi adalah saat dimana memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengaitkan pengalaman dengan data baru, sehingga mereka menghayati dan membuatnya sebagai pengalaman pribadi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, siswa dapat menerapkan pengetahuan yang mereka dapat ke cara yang berbeda. Setelah mereka belajar tentang sifat-sifat maka siswa diharapkan bisa menerapkan dengan baik.

5. Ulangi

Ulangi adalah merekatkan gambaran keseluruhan (Deporter 2012: 128). Artinya siswa mengulang pelajaran yang mereka dapatkan dengan konteks yang berbeda dengan asalnya. Wena (2012: 166) mengatakan bahwa ulangi artinya proses pengulangan dalam kegiatan pembelajaran dapat memperkuat koneksi saraf dan menumbuhkan rasa tahu atau yakin terhadap kemampuan siswa. Merujuk pemaparan di atas, kegiatan mengulangi ini yaitu dengan cara mengulang dalam kegiatan pembelajaran yang berbeda tetapi masih dalam konteks pembelajaran yang sama.

6. Rayakan

Deporter (2012: 136) memaparkan bahwa Rayakan memiliki arti memberikan penghormatan pada siswa atas usahanya, ketekunannya, dan kesuksesannya. Dengan kata lain perayaan adalah

pemberian umpan balik yang positif pada siswa atas keberhasilannya, baik berupa pujian, pemberian hadiah atau bentuk lainnya. Wena (2012:165) juga menyatakan bahwa umpan balik sangat penting artinya bagi proses penguatan terhadap prestasi yang telah dicapai siswa. Artinya perayaan dapat memperkuat proses belajar selanjutnya. Disimpulkan bahwa guru mengakui setiap usaha atau prestasi siswa dengan cara memberikan pujian, bernyanyi bersama ataupun bersorak-sorak. Ini akan memotivasi siswa untuk mengulangi kesuksesan yang sama. Memotivasi mereka untuk mencobnya lagi dan lagi. Mereka tahu bahwa mereka sudah bisa.

Model pembelajaran *Quantum Teaching* mempunyai beberapa kelebihan yang dimiliki. Menurut Miftahul A'la (2010: 41-43) ada empat keunggulan yaitu:

1. Adanya unsur demonstrasi dalam suatu pembelajaran.
2. Adanya kepuasan pada anak.
3. Ada unsur pemantapan dalam menguasai materi .
4. Adanya unsur kemampuan dalam merumuskan temuan yang dihasilkan si anak.

Adapun kekurangan pada model pembelajaran *Quantum Teaching* model Tandur sebagai berikut:

1. Fasilitas seperti peralatan, tempat, dan biaya yanag memadai.
2. Memerlukan persiapan yang matang.

3. Model ini memerlukan ketrampilan guru secara khusus karena tanpa ditunjang hal itu, proses pembelajaran tidak akan efektif.

B. LKS Berbasis MI (*Multiple Intelligence*)

1. Pengertian LKS Berbasis MI

Menurut Mudlofir (2012: 149) LKS adalah lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. Lembaran ini berisi petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas yang diberikan kepada siswa yang berupa teori atau praktik. Menurut Lestari (2013: 6) Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah materi ajar yang sudah dikemas sedemikian rupa, sehingga siswa diharapkan dapat mempelajari materi ajar tersebut secara mandiri. Dalam LKS siswa akan mendapatkan materi, ringkasan, dan tugas yang berkaitan dengan materi.

Pengertian dari beberapa para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa LKS merupakan materi ajar cetak yang dikemas sedemikian rupa yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik sehingga siswa dapat belajar secara mandiri. LKS juga berwujud lembaran berisi tugas-tugas guru kepada siswa yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. LKS dapat dikatakan juga sebagai panduan kerja siswa untuk mempermudah siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Kesimpulan dari LKS (Lembar Kerja Siswa) menurut peneliti yaitu sebagai pelengkap perangkat pembelajaran yang berisi petunjuk

dan langkah-langkah suatu kegiatan yang harus dilakukan siswa dan berisi sekumpulan soal sesuai dengan materi yang dipelajari. LKS disini merupakan salah satu sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga akan terbentuk interaksi yang aktif antara siswa dengan guru, sehingga dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam peningkatan prestasi belajar.

Setiap orang memiliki beragam kemampuan atau kecerdasan yang berbeda-beda di setiap individunya. Ada yang mempunyai tingkatan sangat tinggi pada semua kecerdasan, ada yang cenderung rendah pada semua tingkatan. Strategi pembelajaran berbasis *Multiple Intelligence*, mendekatkan pembelajaran dengan pengembangan kecerdasan majemuk siswa didik melalui pembelajaran yang tepat dan disesuaikan dengan konsep atau materi pembelajaran dan kondisi keragaman kecerdasan majemuk siswa.

Konsep *Multiple Intelligence* diperkenalkan oleh Prof. Howard Gardner, yaitu seorang psikolog dan professor utama di Cognition and Education, Harvard Graduate School of Education dan juga profesor di bidang Neorologi, Boston University School of Medicine konsep ini memiliki esensi bahwa setiap orang adalah unik. Setiap orang perlu menyadari dan mengembangkan ragam kecerdasan manusia dan kombinasi-kombinasinya. Setiap siswa berbeda karena mempunyai kombinasi kecerdasan yang berlainan.

Melalui konsepnya mengenai *Multiple Intelligences* atau kecerdasan ganda ini Gardner mengoreksi keterbatasan cara berpikir yang konvensional mengenai kecerdasan dari tunggal menjadi jamak. Kecerdasan tidak terbatas pada kecerdasan intelektual yang diukur dengan menggunakan beberapa tes inteligensi yang sempit saja, atau sekadar melihat prestasi yang ditampilkan seorang peserta didik melalui ulangan maupun ujian di sekolah belaka, tetapi kecerdasan juga menggambarkan kemampuan peserta didik pada bidang seni, spasial, olah-raga, berkomunikasi, dan cinta akan lingkungan.

Menurut Yaumi (2012: 9) kecerdasan (*Intelligence*) merupakan kecerdasan yang mencakup kemampuan beradaptasi dengan lingkungan baru atau perubahan lingkungan saat ini, kemampuan untuk mengevaluasi dan menilai, kemampuan untuk memahami ide-ide yang kompleks, belajar dari pengalaman dan bahkan kemampuan untuk memahami hubungan. Sebagian lain mengatakan bahwa kecerdasan merupakan insting dan kebiasaan yang turun temurun atau adaptasi yang diperoleh untuk mengulangi keadaan, yang dimulai dengan trial and error secara empiris. Dari pandangan ini disimpulkan bahwa kecerdasan hanya muncul dalam tindakan atas dasar pemahaman yang mendalam, sedangkan trial and error adalah suatu bentuk dari training (latihan). Memang tidak dapat dipungkiri bahwa kecerdasan itu muncul dari hasil bentukan kebiasaan yang paling sederhana ketika beradaptasi dengan lingkungan yang baru.

Menurut peneliti kecerdasan merupakan kemampuan seseorang untuk memecahkan persoalan yang nyata dalam situasi yang bermacam-macam dengan kecerdasan yang dimiliki oleh setiap individu yang berbeda-beda. Adanya kecerdasan yang berbeda-beda disetiap individu mampu membuat mereka belajar, aktif, kreatif, dan inovatif dalam melakukan suatu hal atau mengembangkan yang dimilikinya.

Setiap siswa dalam proses kegiatan pembelajaran memiliki gaya belajar masing-masing. Tidak ada gaya belajar yang lebih baik atau buruk, juga tidak ada individu yang berbakat atau tidak berbakat. Setiap individu secara potensial pasti berbakat, tetapi ia mewujudkannya dengan cara yang berbeda-beda. Artinya, tidak ada individu yang bodoh dan setiap individu adalah cerdas. Jika ingin belajar sesuatu dengan cepat, materi yang akan dipelajari haruslah disajikan dengan cara yang paling mudah dicerna oleh otak, yaitu disesuaikan dengan tipe gaya belajar. Gaya belajar anak seperti pintu pembuka. Setiap butir informasi yang masuk lewat pintu terbuka lebar, akan memudahkan anak memahami informasi itu. Pada puncak pemahaman, informasi itu akan masuk ke memori jangka panjang dan tak terlupakan seumur hidup.

Seorang tokoh bernama *Howard Gardner*, seorang psikolog dari *Howard University*. Pada tahun 1983, ia memperkenalkan sebuah teori *Multiple Intelligences* atau kecerdasan majemuk. Dalam teorinya tersebut, Gardner menyatakan bahwa kecerdasan tiap individu itu berbeda. Teori *Multiple Intelligences* menekankan keberagaman cara

orang menunjukkan bakat, baik dalam satu kecerdasan tertentu maupun antar kecerdasan. Saat ini, perkembangan kajian Multiple Intelligence tidak saja membawa dampak yang begitu besar dalam kajian perkembangan intelektualitas peserta didik, melainkan juga telah melahirkan kesadaran baru tentang keberagaman manusia sebagai makhluk ciptaannya.

Gardner juga membagikan 9 kecerdasan jamak yang terdiri dari: (a) kecerdasan linguistik atau bahasa, (b) kecerdasan logika-matematika, (c) kecerdasan visual-spasial, (d) kecerdasan kinestetik-tubuh, (e) kecerdasan musikal, (f) kecerdasan interpersonal, (g) kecerdasan intrapersonal, (h) kecerdasan naturalistik, (i) kecerdasan eksistensial (Yaumi, 2012: 14).

Menurut Yaumi (2012: 14-26) menyebutkan ada sembilan jenis kecerdasan yang dimiliki setiap individu, yaitu :

1. Kecerdasan verbal-linguistik

Kemampuan untuk menggunakan bahasa-bahasa termasuk bahasa ibu dan bahasa asing untuk mengekspresikan apa yang ada di dalam pikiran dan memahami orang lain. Ciri-ciri anak dengan kecerdasan linguistik yang menonjol biasanya senang membaca, pandai bercerita, senang menulis cerita atau puisi, senang belajar bahasa asing, mempunyai perbendaharaan kata yang baik, pandai mengeja, suka menulis surat atau e-mail, senang membicarakan ide-ide dengan teman-temannya, memiliki kemampuan kuat dalam

mengingat nama atau fakta, menikmati permainan kata (utak-atik kata, kata-kata tersembunyi, *scrabble* atau teka-teki silang, bolak-balik kata, plesetan atau pantun) dan senang membaca tentang ide-ide yang menarik minatnya.

2. Kecerdasan matematis-logis

Kemampuan yang berkenaan dalam rangkaian alasan, mengenal pola-pola dan aturan. Kecerdasan ini merujuk pada kemampuan untuk mengeksplorasi pola-pola, kategori-kategori dan hubungan dengan memanipulasi objek atau simbol untuk melakukan percobaan dengan cara terkontrol dan teratur.

Seseorang dengan kecerdasan matematis logis yang tinggi biasanya memiliki ketertarikan terhadap angka-angka, menikmati ilmu pengetahuan, mudah mengerjakan matematika dalam benaknya, suka memecahkan misteri, senang menghitung, suka membuat perkiraan, menerka jumlah (seperti menerka jumlah uang logam dalam sebuah wadah), mudah mengingat angka-angka serta skor-skor, menikmati permainan yang menggunakan strategi seperti catur atau games strategi, memperhatikan antara perbuatan dan akibatnya (yang dikenal dengan sebab-akibat), senang menghabiskan waktu dengan mengerjakan kuis asah otak atau teka-teki logika, senang menemukan cara kerja komputer, senang mengelola informasi kedalam Tabel atau grafik dan mereka mampu menggunakan komputer lebih dari sekedar bermain games.

3. Kecerdasan visual-Spasial

Kemampuan mempresepsi dunia visual-spasial secara akurat serta menstransformasikan persepsi visual-spasial tersebut dalam berbagai bentuk. Kemampuan berpikir visual-spasial merupakan kemampuan dalam bentuk visualisasi, gambar, dan bentuk tiga dimensi.

Seorang anak yang memiliki kecerdasan dalam spasial biasanya lebih mengingat wajah ketimbang nama, suka menggambarkan ide-idenya atau membuat sketsa untuk membantunya menyelesaikan masalah, berpikir dalam bentuk gambar-gambar serta mudah melihat berbagai objek dalam benaknya, dia juga senang membangun atau mendirikan sesuatu, senang membongkar pasang, senang membaca atau menggambar peta, senang melihat foto-foto/gambar-gambar serta membicarakannya, senang melihat pola-pola dunia disekelilingnya, senang mencorat-corek, menggambar segala sesuatu dengan sangat detail dan realistis, mengingat hal-hal yang telah dipelajarinya dalam bentuk gambar-gambar, belajar dengan mengamati orang-orang yang sedang mengerjakan banyak hal, senang memecahkan teka-teki visual/gambar serta ilusi optik dan suka membangun model-model atau segala hal dalam 3 dimensi. Anak dengan kecerdasan visual biasanya kaya dengan khayalan sehingga cenderung kreatif dan imajinatif.

4. Kecerdasan Kinetis-Jasmani

Kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan, dan menggunakan tangan untuk menghasilkan sesuatu. Kecerdasan ini mencakup ketrampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, kekuatan, ketangkasan, fleksibilitas, dan kecepatan. Kecerdasan ini juga meliputi ketrampilan untuk mengontrol gerakan-gerakan tubuh dan kemampuan untuk memanipulasi obyek.

Anak yang memiliki kecerdasan dalam memahami tubuh cenderung suka bergerak dan aktif, mudah dan cepat mempelajari keterampilan-keterampilan fisik serta suka bergerak sambil berpikir, mereka juga senang berakting, senang meniru gerak-gerik atau ekspresi teman-temannya, senang berolahraga atau berprestasi dalam bidang olahraga tertentu, terampil membuat kerajinan atau membangun model-model, luwes dalam menari, senang menggunakan gerakan-gerakan untuk membantunya mengingat berbagai hal.

5. Kecerdasan Musikal

Kemampuan menangani bentuk musik yang meliputi (1) kemampuan mempersepsi bentuk musikal seperti menangkap atau menikmati musik, suara, dan pola-pola nada, (2) kemampuan membedakan bentuk musik, seperti membedakan dan membandingkan ciri bunyi musik dan alat musik, (3) kemampuan mengubah bentuk musik, seperti mencipta dan memversikan musik,

(4) kemampuan mengekspresikan bentuk musik seperti bernyanyi, bersenandung, dan bersiul-siul.

Seorang anak yang memiliki kecerdasan dalam bermusik biasanya senang menyanyi, senang mendengarkan musik, mampu memainkan instrumen musik, mampu membaca not balok/angka, mudah mengingat melodi atau nada, mampu mendengar perbedaan antara instrumen yang berbeda-beda yang dimainkan bersama-sama, suka bersenandung/bernyanyi sambil berpikir atau mengerjakan tugas, mudah menangkap irama dalam suara-suara disekelilingnya, senang membuat suara-suara musikal dengan tubuhnya (bersenandung, bertepuk tangan, menjentikkan jari atau menghentakkan kaki), senang mengarang/menulis lagu-lagu atau rap-nya sendiri dan mudah mengingat fakta-fakta dengan mengarang lagu untuk fakta-fakta tersebut.

6. Kecerdasan Interpersonal

Kemampuan memahami diri sendiri dan bertindak berdasarkan pemahaman tersebut. Kecerdasan ini merupakan kecerdasan dunia batin, kecerdasan yang bersumber pada pemahaman diri secara menyeluruh guna menghadapi, merencanakan, dan memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi.

Jika seseorang memiliki kecerdasan dalam memahami sesama biasanya ia suka mengamati sesama, mudah berteman, suka menawarkan bantuan ketika seseorang membutuhkan, menikmati

kegiatan-kegiatan kelompok serta percakapan yang hangat dan mengasyikkan, senang membantu sesamanya yang sedang bertikai agar berdamai, percaya diri ketika bertemu dengan orang baru, suka mengatur kegiatan-kegiatan bagi dirinya sendiri dan teman-temannya, mudah menerka bagaimana perasaan sesamanya hanya dengan mengamati mereka, mengetahui bagaimana cara membuat sesamanya bersemangat untuk bekerja sama atau bagaimana agar mereka mau terlibat dalam hal-hal yang diminatinya, lebih suka bekerja dan belajar bersama ketimbang sendirian, dan senang bersukarela untuk menolong sesama. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal biasanya disukai teman-temannya karena ia mampu berinteraksi dengan baik dan memiliki empati yang besar terhadap teman-temannya.

7. Kecerdasan Intrapersonal

Kemampuan memahami pikiran, sikap, dan perilaku orang lain. Kecerdasan ini merupakan kemampuan mempersepsi dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi, dan keinginan orang lain, serta kemampuan memberikan respons secara tepat terhadap suasana hati, motivasi, dan keinginan orang lain.

Seorang anak yang memiliki kecerdasan dalam memahami diri sendiri biasanya lebih suka bekerja sendirian daripada bersama-sama, suka menetapkan serta meraih sasaran-sasarannya sendiri, mengetahui bagaimana perasaannya dan mengapa demikian dan seringkali ia menghabiskan waktu hanya untuk merenungkan dalam-dalam tentang

hal-hal yang penting baginya. Anak dengan kecerdasan intrapersonal biasanya sadar betul akan bidang yang menjadi kemahirannya dan bidang dimana dia tidak terlalu mahir. Anak seperti ini biasanya sadar betul akan siapa dirinya dan ia sangat senang memikirkan masa depan dan cita-citanya di suatu hari nanti.

8. Kecerdasan Naturalis

Kemampuan dalam mengenali dan mengategori spesies, baik flora dan fauna di lingkungan sekitar, dan kemampuannya mengolah dan memanfaatkan alam serta melestarikannya. Seorang yang memiliki kecerdasan dalam memahami alam biasanya suka binatang, pandai bercocok tanam dan merawat kebun di rumah atau di lingkungannya, peduli tentang alam serta lingkungan. Selain itu ia juga senang berkemah atau mendaki gunung di alam bebas, senang memperhatikan alam dimanapun dia berada, mudah beradaptasi dengan tempat dan acara yang berbeda-beda.

9. Kecerdasan Eksistensial-Spiritual

Kecerdasan ini bersandar pada hati dan terilhami sehingga jika seseorang memiliki kecerdasan spirituaal, maka segala sesuatu yang dilakukan akan berakhir dengan sesuatu yang menyenangkan. Segala sesuatu harus selalu diolah dan diputuskan melalui pertimbangan dalam yang terbentuk dengan menghadirkan pertimbangan hati nurani. Misalnya diskusi tentang semua ciptaan Tuhan, mengenalkan tata cara sholat yang benar, menghafal surat-surat pendek.

Kemampuan seseorang untuk dapat mengenal dan memahami diri sepenuhnya sebagai makhluk spiritual maupun sebagai bagian dari alam semesta. Kecerdasan ini melibatkan seerangkat kemampuan untuk memanfaatkan sumber-sumber spiritual.

Keyakinan dan mengaktualisasikan akan sesuatu yang bersifat transenden atau kesadaran akan nilai-nilai akidah-keimanan, keyakinan akan kebesaran Tuhan. Kecerdasan ini meliputi kesadaran suara hati, internalisasi nilai, aktualisasi, dan keikhlasan. Misalnya menghayati batal dan haram dalam agama, toleransi, sabar, tawakal, dan keyakinan akan takdir baik dan buruk. Mengaktualisasikan hubungan dengan Tuhan berdasarkan keyakinannya.

Melalui *Multiple Intelligences*, sekolah dan ruang kelas dikondisikan untuk memfasilitasi berbagai macam keterampilan dan kemampuan siswa dalam belajar dan mengatasi masalah. Pintar atau cerdas bukan diukur dari memperoleh nilai yang tinggi saat tes, melainkan diukur dari bagaimana siswa belajar dengan baik menggunakan berbagai strategi atau metode belajar yang sesuai dengannya. Sebagai sebuah pembaharuan, dalam dunia pendidikan teori *Multiple Intelligences* sering dijadikan sebagai strategi pembelajaran.

Bagi guru yang sudah berpengalaman menggunakan strategi mengajar berbasis *Multiple Intelligences*, waktu bagi guru untuk menyampaikan presentasinya hanya 30%, sedangkan 70% digunakan untuk siswa dalam beraktivitas. Ini berarti proses transfer pengetahuan

dalam pembelajaran akan berhasil apabila waktu terlalu difokuskan pada kondisi siswa untuk beraktivitas, bukan pada kondisi guru mengajar. Strategi pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* berpengaruh lebih baik pada aktivitas atau prestasi belajar siswa dibandingkan dengan strategi konvensional (Abdi, 2013: 283).

Berpedoman pada uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat dan mengembangkan perangkat pembelajaran berupa lembar kerja siswa (LKS) berbasis *Multiple Intelligences*. Diterapkannya LKS berbasis *Multiple Intelligences* diharapkan peserta didik dengan berbagai jenis kecerdasan dapat memahami materi pelajaran dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, selain itu peserta didik juga dapat belajar dengan menyenangkan dan tidak monoton karena di dalam LKS terdapat variasi gambar dan warna serta permainan asah otak yang menarik. Hal tersebut sangat tepat diterapkan untuk anak-anak usia Sekolah Dasar.

LKS berbasis *Multiple Intelligences* merupakan LKS yang memperhatikan perbedaan individu dalam hal *intelligence* atau kecerdasan. Pada LKS ini disajikan soal-soal yang menuntun peserta didik untuk menggunakan kecerdasan yang dimiliki dalam pemecahan permasalahan pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Di sinilah pendidik memiliki andil besar untuk membantu perkembangan inteligensi peserta didik. Karena itu, guru perlu memahami teori MI agar pembelajaran di kelas berlangsung optimal. Menurut teori MI, setiap siswa memiliki inteligensi yang mungkin

berbeda. Siswa akan lebih mudah memahami pelajaran jika materinya disajikan sesuai dengan inteligensi yang menonjol dalam diri siswa.

Tabel 2.1 Perbedaan komponen LKS dan LKS Berbasis Multiple Intelligence

No.	Komponen	
	LKS (Lembar Kerja Siswa)	LKS Berbasis Multiple Intelligence
1.	Judul	Judul
2.	Petunjuk Belajar	Petunjuk Belajar Intelligence
3.	Kompetensi yang dicapai	Kompetensi yang dicapai
4.	Materi Pokok (Kognitif)	Materi Pokok CAP (Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik)
5.	Informasi Pendukung	Peta kecerdasan MI (<i>Multiple Intelligence</i>)
6.	Tugas dan langkah kerja (Kognitif)	Konstektual dengan mengaplikasi minimal 2 Intelligence
7.	Penilaian	Penilaian CAP (Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik)

Berikut penjabaran terkait komponen LKS Berbasis Multiple Intelligence, yaitu:

- a. Judul, merupakan halaman depan LKS yang berisi nama penyusun, identitas siswa, logo. Judul yang didesain menggambarkan tema dengan dilengkapi simbol kecerdasan yang dikembangkan dalam LKS.
- b. Petunjuk belajar Intelligence, berisi prosedur atau langkah-langkah pembelajaran yang akan di capai.
- c. Kompetensi yang dicapai, merupakan kemampuan yang harus dimiliki/dicapai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Kemampuan tersebut adalah perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak.

- d. Materi pokok (CAP) berisi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan.
- e. Peta kecerdasan MI, berisi tentang rangkuman materi yang disusun dalam bentuk visualisasi bagan dengan tema dibagian atas dan memiliki cabang-cabang.
- f. Konstektual yang mengaplikasikan minimal 2 kecerdasan, berisi berisi penerapan yang diharapkan siswa mampu mengaplikasikannya di kehidupan nyata.
- g. Penilaian CAP, berisi sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan.

Menurut peneliti LKS berbasis MI dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan memperhatikan perbedaan individu membutuhkan sebuah LKS yang tepat agar pelaksanaannya dapat berjalan dengan baik. LKS tersebut memuat sembilan kecerdasan yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga dapat membantu peserta didik pada pembelajaran yang dilakukan. LKS berbasis Multiple Intelligences merupakan salah satu LKS yang tepat untuk digunakan pada pembelajaran ini yang mana di dalam LKS ini memuat permasalahan-permasalahan yang mewujudkan sembilan inteligensi. Sehingga LKS Berbasis MI dapat membantu guru dalam menyampaikan rangkuman materi dan latihan-latihan soal yang menuntun siswa agar lebih memahami materi. LKS mengajak siswa

untuk berinteraksi dengan guru sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa.

2. Prosedur LKS berbasis MI

Inovasi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan LKS berbasis *Multiple Intelligences*. LKS berbasis *Multiple Intelligences* ini disusun berdasarkan kecerdasan majemuk siswa yang diintegrasikan dalam bentuk kegiatan pembelajaran dan penugasan kepada siswa. Menurut Rizal dan Wasis (2012: 120-127), dalam mengembangkan LKS Berbasis *Multiple Intelligences* ini dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini.

a. Memilih materi pembelajaran dan kecerdasan yang dikembangkan.

Penentuan format LKS berbasis MI dilakukan dengan analisis karakteristik siswa sesuai kebutuhan, menganalisis kompetensi inti dan kompetensi dasar, analisis materi. Materi yang dipilih dalam pengembangan LKS MI ini yaitu Wayang Pandhawa.

b. Mengorganisir kecerdasan yang dikembangkan.

Penyusunan kerangka LKS berbasis MI disusun berdasarkan kecerdasan yang dipilih sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran. Kecerdasan majemuk yang dipilih antara lain (1) kecerdasan logis-matematis, (2) kecerdasan jamaniah kinestetik, (3) kecerdasan visual-spasial, (4) kecerdasan interpersonal, dan (5) kecerdasan eksistensial-spiritual, (6) kecerdasan naturalistik, (7)

kecerdasan Intrapersonal, (8) kecerdasan musikal. (9) kecerdasan linguistik.

c. Mengumpulkan bahan dan sumber.

Pengumpulan bahan dan sumber dari berbagai media atau buku diperlukan untuk menyusun LKS berbasis MI sesuai dengan kerangka yang telah dibuat. Bahan dan sumber dipilih kembali untuk disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang ada.

d. Merancang kegiatan proyek.

LKS berbasis MI disusun berdasarkan kegiatan proyek yang telah ditentukan. Kegiatan proyek ini berbasis pada kecerdasan yang dikembangkan. Adapun kegiatan proyek yang dikembangkan sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pertama bermain amplop Puntadewa.
- 2) Kegiatan kedua bermain puzzle dan amplop silsilah keluarga untuk mengembangkan kecerdasan jasmaniah-kinestetik dan interpersonal.
- 3) Kegiatan ketiga bermain amplop aji-aji.
- 4) Kegiatan keempat bermain peran lakon Puntadewa.

e. Mengimplementasikan satuan pembelajaran.

LKS yang telah disusun kemudian divalidasi kelayakannya oleh pakar sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Komponen kelayakan yang dinilai meliputi kelayakan isi, bahasa dan penyajian. Kemudian LKS dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

C. Keaktifan Siswa Pada Materi Wayang Pandhawa

1. Pengertian keaktifan siswa pada materi wayang pandhawa

Keaktifan berperan penting dalam pencapaian tujuan dan hasil belajar yang memadai dalam proses belajar mengajar. Sesuai dengan pendapat Nasution (2010: 86) keaktifan belajar merupakan asas yang terpenting dalam proses belajar mengajar. Keaktifan belajar dibagi menjadi dua, yaitu keaktifan jasmani dan rohani. Dan kedua-duanya harus berhubungan. Dapat dikatakan begitu, karena belajar itu sendiri merupakan suatu keaktifan, tanpa keaktifan tak mungkin seorang mengalami belajar. Bukan hanya fisiknya yang melakukan keaktifan, akan tetapi jiwanya juga harus ikut melaksanakan keaktifan belajar. Kedua keaktifan tersebut tidak bisa berdiri sendiri.

Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya.

Keaktifan siswa dapat dilihat ketika siswa berperan dalam pembelajaran seperti aktif bertanya kepada siswa maupun guru, mau berdiskusi kelompok dengan siswa lain, mampu menemukan masalah serta dapat memecahkan masalah tersebut, dan dapat menerapkan apa yang telah diperoleh untuk menyelesaikan persoalan yang dihadapinya

(Sudjana, 2009: 61). Proses pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan baik apabila keaktifan siswa dalam pembelajaran memenuhi beberapa kriteria tersebut.

Belajar aktif ditunjukkan dengan adanya ketertiban intelektual dan emosional yang tinggi dalam proses belajar. Siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi mengemukakan pendapat dan idenya, melakukan eksplorasi terhadap materi yang sedang dipelajari serta menafsirkan hasilnya secara bersama-sama di dalam kelompok. Kegiatan tersebut memungkinkan siswa berinteraksi aktif dengan lingkungan dan kelompoknya, sebagai media untuk mengembangkan kemampuannya (Djamarah, 2010: 362).

Keaktifan siswa sangat berperan penting dalam proses pembelajaran berlangsung. Disamping itu guru juga harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang prinsip dari belajar yaitu dasar dalam merancang kegiatan belajar mengajar, seperti merumuskan tujuan, memilih bahan, memilih metode, menetapkan evaluasi dan sebagainya. Guru juga bertugas untuk memberikan hasil belajar, sehingga guru harus memantau perkembangan siswa. Maka dari itu, guru harus aktif dalam proses pembelajaran, hal ini ditunjukkan oleh guru dalam RPP atau rencana pelaksanaan pembelajaran. Di dalam RPP guru merumuskan tujuan belajar, memilih metode serta menyampaikannya kepada siswa, setelah itu guru menetapkan evaluasi belajar siswa yang diwujudkan dalam penilaian hasil belajar.

Sehingga peneliti mengambil mata pelajaran dari Bahasa Jawa yang lebih tepatnya pada materi Wayang Pandhawa. Indonesia sendiri mempunyai beragam kebudayaan yang menjadi ciri khas bangsa, salah satunya adalah wayang. Wayang adalah suatu seni dekoratif yang berkembang di masyarakat dan terkenal di Indonesia hingga saat ini. Wayang juga merupakan suatu media yang dijadikan sebagai media pendidikan karena di dalam cerita pewayangan selalu ada pesan moral yang bisa diambil, seperti dalam kisah Mahabharata dengan tokoh sentralnya yaitu para Pandawa Lima.

Pandawa adalah sebutan untuk anak laki-laki dari Pandudewanata, yaitu Yudhistira, Bima, dan Arjuna yang dilahirkan oleh Dewi Kunti. Sedangkan Nakula dan Sadewa dilahirkan oleh Dewi Madrim. Tokoh Pandawa dijelaskan mempunyai sifat yang baik dan unggul di bidang pendidikan. Yudhistira mempunyai sifat yang jujur, bijaksana, adil, serta penuh percaya diri. Bima mempunyai sifat patuh, berani, serta teguh pada pendirian dan keputusannya. Arjuna mempunyai sifat mulia, beriman, dan berjiwa ksatria. Sedangkan Nakula dan Sadewa mempunyai sifat setia, berbelas kasih, mampu menyimpan rahasia, serta bijak dan cerdik.

Idealnya, sifat-sifat baik ini bisa dijadikan contoh pembelajaran, contohnya pada sosok salah satu tokohnya yaitu Yudhistira. Sifat adil yang menjadi salah satu sifat yang dimiliki oleh Yudhistira, diharapkan bisa menjadi salah satu cara untuk mengajarkan nilai-nilai sosial kepada

masyarakat, khususnya anak-anak sehingga mereka akan terbiasa melakukan rasa adil dari mereka kecil. Hal ini akan berguna pada saat sudah dewasa, karena sifat adil merupakan sifat positif yang mengajarkan rasa tidak pilih kasih dalam berteman dan bersosialisasi. Dalam prosesnya, orangtua diharapkan mampu ikut andil dalam mengajarkan serta mengarahkan agar anak-anak menjadi lebih mengerti.

Meskipun demikian, tokoh Yudhistira di dalam kisah Pandawa ini tidak banyak diceritakan di masa sekarang. Pandawa adalah tokoh masa lalu yang keberadaannya terabaikan oleh waktu yang berjalan. Tokoh Yudhistira menjadi terlupakan, tidak diceritakan ulang. Bila disandingkan dengan tokoh yang diceritakan berulang pada masa sekarang, maka keberadaannya menjadi sangat kecil.

Beberapa ahli menjelaskan kata wayang berasal dari kata bayang, atau bayangan, hal ini dikarenakan dalam pertunjukan wayang itu hanya menampilkan bayang dari wayang kulit yang terlihat pada kain lebar, namun ada juga yang berpendapat bahwa wayang adalah singkatan dari wayahe sembahyang, atau dalam bahasa Indonesia waktunya beribadah, karena yang menciptakan wayang adalah walisongo atau Sembilan wali yang pada zaman dahulu menggunakan metode pertunjukan wayang sebagai sarana untuk menyebarkan agama islam.

Dari beberapa jenis wayang, yang paling populer dikalangan masyarakat adalah wayang kulit, sesuai dengan namanya wayang kulit terbuat dari kulit hewan yang sudah dikeringkan dan diproses lebih

lanjut. Terdapat beberapa tokoh wayang yang sangat populer cerita pewayangannya, salah satunya yaitu tokoh Pandawa yang berjumlah lima orang laki – laki bersaudara, berikut ciri – ciri tokoh Pandawa:

a. Raden Yudhistira

Menurut Susilamadya (2014: 75) menjelaskan “ciri – ciri wayang Raden Yudhistira yaitu menggunakan busana yang sederhana, yaitu irah – irahan gelang keling, sumping prabangayun serta memakai kain bokong banyakan, bermata liyepan, berhidung walimiring dengan mulut berbentuk salitan tanpa kumis.

Raden Yudhistira memakai mahkota yang memiliki gelang keeling dan sumping bernama sumping prabangayun, serta memakai gelang kelat bahu, kalung berwarna emas dan senjata berupa tombak dan payung”.

b. Raden Bima

Menurut Susilamadya (2014: 68) menjelaskan “ciri - ciri wayang Raden Bima adalah busananya meliputi irah – irahan gelang sapit urang/minangkara, sumping pudhak sinupet, pandhan binethot, pupuk jaroting asem (terdapat diatas kening), kelat bahu dan gelang tangan candrakirana, tidak menggunakan celana, tetapi kain jangkahan koncabayu bermotif poleng bang bintulu aji, dan dibagian paha bergambar porong naga karangrang, arah wajahnya luruh, matanya thelengan, hidungnya benthulan, bentuk mulutnya salitan brengos, ia memiliki wok, jenggot, dan simbar dhadha, warna wajahnya hitam

atau emas, bentuk jarinya kuku pancanaka, posisi kakinya jangkah, kuku ibu jari tangannya panjang dan tajam bernama kuku pancanaka, sunggingan badannya berwarna emas atau hitam dengan bentuk badan besar, suaranya besar/mantap, dan tidak dapat berbahasa Jawa halus (bahasa karma)".

c. Raden Arjuna

Menurut Susilamadya (2014: 81) menjelaskan "ciri – ciri wayang Raden Arjuna adalah menggunakan busana yang sangat sederhana, yaitu irah – irahan gelung sapit urang, sumping kudhupturi, serta memakai kain bokongan bunder, ia bermata liyepan, berhidung walimiring, mulut berbentuk salitan tanpa kumis, dengan arah wajah luruh, bentuk jari tangannya driji jalma, posisi kakinya rapat, , sunggingan badan berwarna emas, sedangkan wajahnya berwarna emas atau hitam, raden arjuna mempunyai bentuk badan kecil, bersuara besar tapi halus, bicaranya pelan tapi halus".

d. Raden Nakula

Menurut Susilamadya (2014: 88) menjelaskan "ciri – ciri wayang Raden Nakula adalah menggunakan busana, yaitu irah – irahan gelung sapit urang, sumping surengpati, kalung penanggalan, kelat bahu ngangrangan, gelang tangan calumpringan (ada juga yang memakai gelang tangan binggel siji), gelang kaki ngangrangan, dan memakai kain bokongan bunder sembulihan, bermata liyepan, berhidung walimiring, mulut berbentuk salitan tanpa kumis, dengan

arah wajah lenyap, bentuk jari tangannya driji jalma, posisi kakinya rapet, sunggingan badan berwarna emas, hijau muda atau hitam, Raden Nakula mempunyai bentuk badan kecil dan bersuara kecil”.

e. Raden Sadewa

Menurut Susilamadya (2014: 88) menjelaskan “ciri – ciri wayang Raden Sadewa adalah menggunakan busana, yaitu irah – irahan gelang sapit urang, sumping surengpati, kalung penanggalan, kelat bahu ngangrangan, gelang tangan calumpringan (ada juga yang memakai gelang tangan binggel siji), gelang kaki ngangrangan, dan memakai kain bokongan bunder sembulihan, bermata liyepan, berhidung walimiring, mulut berbentuk salitan tanpa kumis, dengan arah wajah lenyap, bentuk jari tangannya driji jalma, posisi kakinya rapet, sunggingan badan berwarna emas atau hitam, Raden Nakula mempunyai bentuk badan kecil dan bersuara kecil”.

Tabel 2.2 Standar Kompetensi dan kompetensi dasar pada materi Bahasa Jawa

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
2.Mampu mengemukakan perasaan dan gagasan secara lisan tentang peristiwa tertentu dan cerita tokoh wayang dengan bahasa yang santun.	2.2 Menceritakan tokoh wayang Puntadewa .	2.2.1 Mengamati gambar tokoh wayang Puntadewa 2.2.2 Menyebutkan keluarga puntadewa (istri, anak dan saudara) 2.2.3 Menjelaskan nama negaranya dan menjelaskan ajian yang dimiliki. 2.2.4 Menceritakan kisah puntadewa dalam merebut kembali Negara Astina

Dari beberapa pendapat ahli di atas dinyatakan bahwa keaktifan siswa adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa untuk berusaha

menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Siswa harus aktif bertanya, mempertanyakan, mengemukakan gagasan, mampu berinteraksi dengan siswa lain serta mampu memecahkan masalah yang dijumpainya dalam pembelajaran. Keaktifan dalam pembelajaran merupakan sesuatu yang penting, tanpa adanya keaktifan maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. keaktifan belajar merupakan segenap rangkaian kegiatan atau perbuatan yang dilakukan seseorang secara sadar baik jasmani maupun rohani selama proses pembelajaran berlangsung yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Menurut peneliti dari beberapa pengertian diatas bahwa keaktifas siswa adalah segala kegiatan perubahan tingkah laku individu dengan melakukan interaksi dengan lingkungannya untuk mencapai tujuan. Keaktifan siswa dalam belajar tidak akan muncul begitu saja. Akan tetapi tergantung dengan lingkungan dan kondisi dalam kegiatan belajar. Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar yang melibatkan kemampuan emosional dan lebih menekan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan minimalnya, serta mencapai siswa yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep, mengembangkan diri, mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta mampu mengembangkan interaksi sosial siswa.

Dalam proses belajar aktif pengetahuan merupakan pengalaman pribadi yang diorganisasikan dan dibangun melalui proses belajar bukan

merupakan pemindahan pengetahuan yang dimiliki guru kepada anak didiknya. Sedangkan mengajar merupakan upaya menciptakan lingkungan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui keterlibatan secara aktif dalam kegiatan belajar. Guru harus memotivasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung, dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator pada saat pembelajaran. Sehingga diharapkan siswa mampu untuk merespon dan memberi umpan balik kepada guru baik dengan menyampaikan gagasan, pertanyaan atau tanggapan yang berhubungan dengan materi ajar dalam proses pembelajaran.

Aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran Bahasa Jawa pada materi Wayang Pandhawa perlu diperhatikan oleh guru, agar proses belajar mengajar yang ditempuh mendapatkan hasil yang maksimal. Maka dari itu guru perlu mencari cara untuk meningkatkan keaktifan siswa. Sehingga pada pemberian materi Wayang Pandhawa siswa tidak hanya monoton saja tetapi siswa ikut aktif selama proses pembelajaran berlangsung dan dapat menerapkan sikap atau karakter didalam masyarakat.

2. Aspek-aspek Keaktifan Siswa

Menurut Ardhana (2009: 2) mengemukakan beberapa indikator keaktifan siswa dalam belajar yang merupakan pedoman dalam pengukuran keaktifan. Berikut ini adalah indikator keaktifan siswa:

- a. Persiapan siswa dalam pembelajaran
- b. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru

- c. Kerjasama dalam kelompok
- d. Penguasaan materi
- e. Saling membantu dan menyelesaikan masalah
- f. Kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok

Keaktifan belajar dapat dilihat dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Meliputi keaktifan dalam memperhatikan penjelasan guru, tidak mengerjakan pekerjaan lain, spontan bekerja apabila diberi tugas, tidak terpengaruh situasi di luar kelas. Interaksi siswa dengan guru meliputi keaktifan bertanya kepada guru, menjawab pertanyaan guru, memanfaatkan guru sebagai narasumber dan memanfaatkan guru sebagai fasilitator.

Kerjasama kelompok meliputi keaktifan membantu teman dalam kelompok yang menjumpai masalah, meminta bantuan kepada teman jika mengalami masalah, mencocokkan jawaban/ konsepsinya dalam satu kelompok dan pembagian tugas dalam kelompok. Keaktifan siswa dalam kelompok meliputi keaktifan mengemukakan pendapatnya, menanggapi pertanyaan/ pendapat teman dalam kelompoknya, mengerjakan tugas kelompok dan menjelaskan pendapat/ pekerjaannya. Partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil pembahasan meliputi: keaktifan mengacungkan tangan untuk ikut menyimpulkan, merespon pertanyaan/ simpulan teman, menyempurnakan simpulan yang dikemukakan oleh temannya dan menghargai pendapat temannya.

Menurut Djamarah (2010: 84) keaktifan belajar siswa dapat dilihat melalui beberapa indikator:

- a. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran
- b. Interaksi siswa dengan guru
- c. Kerjasama kelompok
- d. Keaktifan siswa dalam kelompok
- e. Partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil pembahasan

Dari beberapa teori indikator keaktifan siswa menurut para ahli, peneliti mengambil salah satu teori untuk dijadikan acuan sebagai peneliti yaitu teori menurut Djamarah (2010: 84). Berikut penjelasan indikator keaktifan siswa sebagai berikut:

- a. Kegiatan siswa saat proses pembelajaran.

Mengemukakan suatu fakta atau prinsip yang berhubungan dengan materi pembelajaran, menghubungkan suatu kejadian yang berkaitan dengan materi, mengajukan pertanyaan kepada guru jika belum mengerti dengan materi yang dijelaskan oleh guru atau bertanya kepada siswa lain saat mempresentasikan gagasannya di depan kelas, memberi saran baik kepada guru ataupun siswa saat diskusi kelas berlangsung, mengemukakan pendapat saat diskusi kelas berlangsung dan melakukan interupsi jika mengetahui terdapat kesalahan konsep materi pada penjelasan guru ataupun siswa.

- b. Interaksi siswa dengan guru.

Siswa saat membaca materi ajar yang ada di buku, memperhatikan gambar atau contoh yang diberikan oleh guru saat menjelaskan materi, mengamati eksperimen yang dilakukan oleh guru atau siswa lain, dan mengamati tindakan siswa lain saat mengerjakan tugas di depan kelas.

c. Kerjasama kelompok.

Siswa mampu bekerjasama atau kompak dalam suatu kegiatan berkelompok, dengan adanya kegiatan berkelompok membuat siswa satu dengan yang lainnya saling berinteraksi dan memberikan suatu momen yaitu seperti mendengarkan pendapat teman, kreatif, menemukan pendapat.

d. Keaktifan dalam kelompok.

Saat proses pembelajaran tidak semua materi yang diberikan terpusat pada guru saja, tetapi guru juga mengajak siswa ikut dalam proses pembelajaran. Contohnya pemberian tugas kelompok, disini dengan pemberian tugas diharapkan siswa dapat aktif, kreatif, inovatif. Dengan cara seperti ini membuat suasana kelas menjadi lebih aktif tidak monoton.

e. Partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil pembahasan.

Siswa saat mendengarkan penyajian materi oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan presentasi hasil tugas siswa lainnya. Siswa diharapkan mampu berpartisipasi saat ada temannya maju kedepan

atau dapat menyimpulkan suatu pembahasan yang telah di bacakan oleh temannya.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi

Belajar merupakan aktifitas yang berlangsung melalui proses, tentunya tidak terlepas dari pengaruh baik dari dalam individu yang mengalaminya. Keaktifan belajar peserta didik dalam proses kadang-kadang berjalan lancar, kadang-kadang tidak, kadang-kadang dapat cepat menangkap apa yang dipelajari, dan kadang-kadang terasa amat sulit. Berjalannya proses belajar mengajar tersebut dipengaruhi oleh banyak faktor yang sangat berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik.

Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran tentu tidak serta merta terjadi dengan sendirinya tanpa adanya faktor yang menyebabkan keaktifan siswa muncul. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi terjadinya keaktifan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran, faktor-faktor tersebut berhubungan dengan bagaimana cara mengajar guru dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung pada materi Wayang Pandhawa membutuhkan interaksi antara siswa dan guru. Disamping itu untuk pembelajaran Bahasa Jawa pada materi Wayang Pandhawa ini guru tidak hanya berbicara terus menerus didepan kelas saja selama pembelajaran, tetapi guru juga harus mengajak siswa untuk berinteraksi secara langsung lebih tepatnya mengajak siswa aktif di kelas.

Pada materi ini guru lebih banyak mengajak siswa aktif di kelas atau selama proses pembelajaran berlangsung, yang diharapkan siswa tidak hanya monoton di dalam kelas. Selama pembelajaran guru dalam menerapkan materi, media pembelajaran, metode yang disampaikan dengan berbagai cara untuk menarik perhatian siswa dan keaktifan siswa. Saat pembelajaran berlangsung guru tidak hanya mengajar didalam ruangan saja, tetapi disela-sela pembelajaran guru memberikan tugas yang berada diluar ruangan. Kegiatan seperti ini dapat menumbuhkan keaktifan siswa, membuat belajar jadi menarik dan menyenangkan. Sehingga dengan kegiatan ini pada materi Wayang Pandhawa bisa lebih dipahami secara cepat, mampu bergerak aktif, tidak terikat atau terbatas oleh benda-benda yang ada di dalam kelas, pikiran menjadi terbuka, dan pembelajaran menjadi menyenangkan.

Macam-macam faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik menurut Ahmad Susanto (2013: 12) mengatakan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi yaitu siswa itu sendiri dan lingkungannya. Siswa dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa baik jasmani dan rohani. Lingkungan yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, dan keluarga.

Menurut Muhibbin Syah (2012: 146) mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu faktor internal (faktor dari dalam peserta

didik), faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), dan faktor pendekatan belajar (approach to learning). Secara sederhana faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Faktor internal peserta didik, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, yang meliputi:
 - a. Aspek fisiologis, yaitu kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran.
 - b. Aspek psikologis, belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Adapun faktor psikologis peserta didik yang mempengaruhi keaktifan belajarnya adalah sebagai berikut: (1) inteligensi, tingkat kecerdasan atau inteligensi peserta didik tidak dapat diragukan lagi dalam menentukan keaktifan dan keberhasilan belajar peserta didik. Ini bermakna bahwa semakin tinggi tingkat inteligensinya maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses, begitu juga sebaliknya; (2) sikap, adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif; (3) bakat, adalah potensi atau

kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir yang berguna untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing; (4) minat, adalah kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu; dan (5) motivasi, adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar.

2. Faktor eksternal peserta didik, merupakan faktor dari luar siswa yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Adapaun yang termasuk dari faktor eksternal di antaranya adalah: (a) lingkungan sosial, yang meliputi: para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas; serta (b) lingkungan non sosial, yang meliputi: gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik.
3. Faktor pendekatan belajar, merupakan segala cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu.

Kesimpulan dari kedua pendapat diatas, ada dua faktor yang mempengaruhi yaitu faktor dari dalam diri siswa (internal) dan luar diri siswa (eksternal). Faktor dari dalam diri siswa meliputi motivasi belajar, minat, ketekunan maupun kondisi fisik siswa. Sedangkan untuk faktor dari luar adalah keluarga dan lingkungan masyarakat.

D. Kaitan model Tandur berbantuan LKS Berbasis MI terhadap Keaktifan Siswa

Keunggulan dari model Quantum teaching dibandingkan dengan model lain adalah dalam pelaksanaan model ini merencanakan pembelajaran menggunakan rancangan yang sangat khas yaitu Tandur. Dengan harapan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dan proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Alasan mengapa dipilih model tersebut yaitu karena model ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu membangkitkan keaktifan belajar siswa. Sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh DePorter (2010: 89) apapun mata pelajaran, tingkat kelas atau pendengar, model ini menjamin siswa menjadi tertarik dan berminat pada setiap mata pelajaran. Model ini juga memastikan siswa mengalami pembelajaran, berlatih, menjadikan isi pelajaran nyata bagi mereka sendiri dan menumbuhkan keaktifan siswa.

Menurut Poppy (2009: 32) menyebutkan bahwa Lembar Kerja Siswa atau yang lebih sering disebut dengan LKS yaitu lembaran-lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk dan langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas. LKS juga dikatakan baik apabila LKS yang memudahkan siswa untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemandirian belajar siswa.

Penggunaan model ini juga terdapat penyajian LKS yang dapat dikembangkan dengan berbagai inovasi. Oleh karena itu, LKS yang akan

digunakan yaitu LKS Berbasis *Multiple Intelligence*. LKS Berbasis MI merupakan LKS yang memperhatikan perbedaan individu dalam *Intelligence* atau kecerdasan. Pada LKS ini disajikan soal-soal yang menuntun peserta didik untuk menggunakan kecerdasan yang dimiliki dalam pemecahan permasalahan pada pembelajaran.

Aktivitas pembelajaran meliputi pendidikan praktik-praktik yang memperlakukan peserta didik bukan hanya sebagai pelaksana pembelajaran yang diberikan oleh pendidik, melainkan juga berperan sebagai agen tindakan kognitif yang didistribusikan antara pendidik dan peserta didik. Artinya, peserta didik dapat menyusun tujuan, mencari cara dan metode untuk mencapai tujuan, dan melibatkan diri untuk mengalami aktivitas pembelajaran serta melakukan evaluasi diri terhadap hasil yang diperolehnya. Dengan kata lain, aktivitas pembelajaran hendaknya memberi keleluasaan kepada peserta didik untuk mengamati lingkungan sekitarnya kemudian menghubungkan dengan pengetahuan/pengalaman yang telah diperolehnya dan selanjutnya mereka diikutkan dalam menentukan sendiri tujuan pembelajaran dan cara untuk mencapai tujuan tersebut dengan pendidik sebagai fasilitator. Aktivitas pembelajaran berbasis kecerdasan jamak di sini adalah berbagai bentuk aktivitas yang didesain untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan dengan memfasilitasi berkembangnya kecerdasan jamak peserta didik (Yaumi, 2012: 31).

Pembelajaran aktif mengkondisikan agar siswa selalu melakukan kegiatan belajar secara aktif dan berfikir tenang, fokus, dengan apa yang

dilakukan selama pembelajaran. Keaktifan siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2011: 98). Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Aktif dalam membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.

Menurut Sardiman (2011: 96) menjelaskan bahwa pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, baik secara rohani maupun teknis. Cara meningkatkan keterlibatan atau keaktifan siswa dalam belajar adalah mengenali dan membantu anak-anak yang kurang terlibat dan menyelidiki penyebabnya dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa, sesuaikan pengajaran dengan kebutuhan kebutuhan individual siswa. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan usaha dan keinginan siswa untuk berfikir secara aktif dalam kegiatan belajar.

Tampilan LKS yang sangat sederhana dan tanpa ilustrasi, serta kegiatan pembelajaran dalam LKS kurang bervariasi yang hanya menyajikan materi singkat dan kumpulan soal evaluasi. Padahal, pada hakikatnya setiap siswa memiliki cara belajar yang berbeda sesuai dengan jenis kecerdasan yang berbeda pula, sehingga perlu dikembangkan LKS dengan kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi serta berbasis pada kecerdasan majemuk siswa. Salah satu solusi yang dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan lembar kerja siswa berbasis *Multiple Intelligences* yang didesain dengan menyesuaikan jenis kecerdasan yang dimiliki siswa.

Dengan adanya model Tandur berbantuan LKS berbasis *Multiple Intelligences* dapat membantu siswa dalam meningkatkan perkembangan kecerdasan peserta didik dan meningkatkan keterlibatan atau keaktifan siswa dalam belajar. Keaktifan siswa disini adalah mengenali atau membantu anak-anak yang kurang terlibat dan menyelidiki penyebabnya dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa, sesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individual siswa. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan usaha dan keinginan siswa untuk berfikir secara aktif dalam kegiatan belajar. Keaktifan dipengaruhi oleh berbagai macam faktor seperti menarik atau memberikan motivasi kepada siswa dan keaktifan juga dapat ditingkatkan, salah satu cara meningkatkan keaktifan yaitu dengan mengenali keadaan siswa yang kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

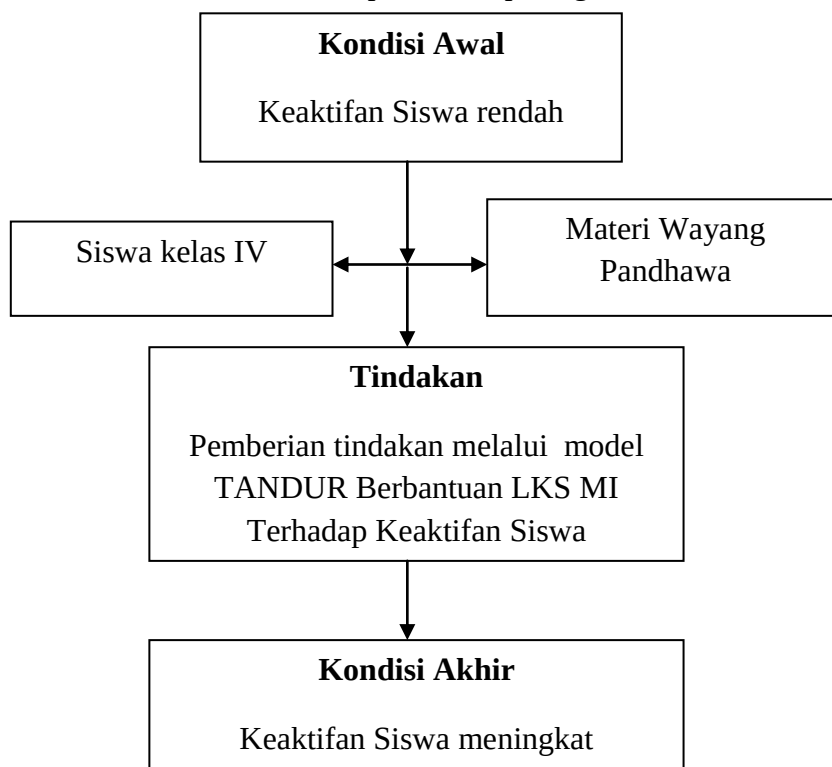
E. Kerangka Pemikiran

Guru yang kreatif senantiasa mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai. Dalam pembelajaran bahasa jawa kemampuan siswa tidak hanya dibentuk melalui kemampuan menghafal konsep-konsep yang telah diberikan kepada guru. Hal ini membuat siswa menjadi terbebani dengan segala hafalan materi yang telah disampaikan oleh guru sehingga keaktifan belajar siswa menjadi rendah. Guru sebagai dalang dalam pembelajaran harus pandai menarik perhatian siswa. Siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran kalau dirinya merasa suka dengan gaya guru mengajar. Selain model, metode, dan alat pembelajaran yang menarik, media pembelajaran merupakan faktor penentu dalam penyajian pembelajaran. Media merupakan sarana fisik yang dapat membantu terjadinya proses belajar. Segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan serta keterampilan siswa yang mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Bahwa pada usia siswa kelas IV, perkembangan siswa pada masa ini banyak dibantu oleh kerja ingatan dan mampu menyimpan gambaran dan pengamatan yang diterima oleh panca indera. Selain itu siswa pada usia ini masih senang bersikap aktif secara fisik dan mental. Dalam menyalurkan sikap aktif yang dimiliki oleh siswa maka seorang guru harus mampu mengelola kelas dengan baik. Pada pembelajaran Bahasa Jawa yang

ditemui, masih terdapat banyak siswa yang masih kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan masalah nyata di lapangan diatas untuk mengatasinya dengan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan penggunaan model Tandur berbantuan LKS MI. Skema kerangka pikir pengaruh model Tandur berbantuan LKS berbasis MI terhadap keaktifan siswa di SDN Pasuruhan 1 dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Pengaruh model Tandur berbantuan LKS MI Terhadap Keaktifan Siswa Kelas IV

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara terhadap suatu rumusan masalah pada penelitian, yang dimana pada rumusan masalah penelitian dinyatakan ke dalam bentuk kalimat pernyataan.

Berdasarkan pada rumusan masalah, tujuan penelitian, ataupun kerangka tersebut pada penelitian ini diajukan suatu hipotesis dengan diharapkan melalui model Tandur berbantuan LKS MI berpengaruh terhadap keaktifan siswa pada materi wayang Pandhawasiswa kelas IVSDN Pasuruhan1.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen, penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimen yang dilakukan dengan menggunakan metode *Pre Experimental* atau sering disebut *Quasi Experiment* atau eksperimen pura-pura. Menurut Fatoni (2013: 7-11) *Quasi experiments* disebut juga dengan eksperimen pura-pura. Bentuk desain ini merupakan pengembangan dari *true experimental design* yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai variabel kontrol tetapi tidak digunakan sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain digunakan jika peneliti dapat melakukan kontrol atas berbagai variabel yang berpengaruh, tetapi tidak cukup untuk melakukan eksperimen yang sesungguhnya.

Menurut Sugiyono (2016: 116) dalam penelitian *Quasi Experiment* terdapat dua bentuk yaitu *time series design* dan *non equivalent control group design*. Peneliti memilih *non equivalent control group design* sebagai desain penelitiannya. Di dalam model ini sebelum dimulai perlakuan, kedua kelompok dilakukan pengukuran awal keaktifan siswa untuk mengukur awal (O_1) pada kelompok eksperimen dan (O_2) untuk kelas eksperimen pengukuran akhir. Selanjutnya pada kelompok

eksperimen diberi perlakuan (X). Kelompok kontrol, atau pembanding tidak dikenai perlakuan (*treatment*). Model penelitian tersebut dapat digambarkan dalam Tabel berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3		O_4

Keterangan:

X : *Treatment* (perlakuan) berupa Pembelajaran Bahasa Jawa menggunakan model Tandur berbantuan LKS Berbasis *Multipile Intelligence*

O_1 : Kelompok eksperimen dengan pengukuran awal keaktifan siswa

O_2 : Kelompok eksperimen dengan pengukuran akhir keaktifan siswa

O_3 : Kelompok kontrol dengan pengukuran awal keaktifan siswa

O_4 : Kelompok kontrol dengan pengukuran akhir keaktifan siswa

B. Identifikasi variabel penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016: 60). Berdasarkan pengertian-pengertian diatas, maka dapat dirumuskan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau nilai dari orang, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini variabel yang digunakan adalah :

1. Variabel bebas (*independent*)

Menurut Sugiyono (2016: 4) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (variabel terikat). Variabel bebas adalah yang diselidiki pengaruhnya terhadap gejala, yaitu Pengaruh model Tandur berbantuan LKS berbasis *Multiple Intelligenc* terhadap keaktifan siswa pada materi Wayang Pandhawa.

2. Variabel terikat (*dependent*)

Menurut Sugiyono (2016: 4) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel dalam penelitian ini adalah Keaktifan Siswa Pada Materi Wayang Pandhawa Kelas IV di SDN Pasuruhan 1.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional adalah aspek penelitian yang memberikan informasi kepada kita tentang bagaimana caranya mengukur variabel. Definisi operasional adalah semacam petunjuk kepada kita tentang bagaimana caranya mengukur suatu variabel. Definisi operasional merupakan informasi ilmiah yang sangat membantu peneliti lain yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan variabel yang sama. Karena berdasarkan informasi itu, ia akan mengetahui bagaimana caranya melakukan pengukuran terhadap variabel yang dibangun berdasarkan konsep yang sama. Dengan demikian ia dapat menentukan apakah tetap menggunakan prosedur pengukuran yang sama atau diperlukan pengukuran yang baru

Definisi operasional adalah penjelasan definisi dari variabel yang telah dipilih oleh peneliti. Logikanya, boleh jadi, antara peneliti yang satu dengan yang lain bisa beda definisi operasional dalam 1 judul skripsi yang sama, berikut ini adalah definisi operasional setiap variabel:

1. Model pembelajaran Tander terdiri dari enam fase atau langkah dan tercermin dalam istilah yaitu Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan.
2. LKS berbasis *Multiple Intelligence* adalah suatu rancangan untuk mencapai kompetensi tertentu dalam pembelajaran dan mengoptimalkan kecerdasan yang dimiliki masing-masing siswa.
3. Keaktifan siswa adalah suatu kegiatan pembelajaran yang melibatkan mental maupun fisik siswa dalam menanggapi pelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan dalam penelitian ini adalah turut serta siswa dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam pemecahan masalah, melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, kebebasan belajar yang diberikan kepada siswa, dan kesempatan untuk berbuat serta mengambil keputusan penting dalam proses pembelajaran, tekanan pada aspek afektif.

D. Subyek Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2016: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas

dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A SDN Pasuruhan 1 yang berjumlah 17 siswa (kelas kontrol) dan kelas IV B SDN Pasuruhan 1 yang berjumlah 17 siswa (kelas eksperimen).

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2016: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD N Pasuruhan 1 tahun ajaran 2019 sejumlah 34 siswa.

3. Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2016: 118) teknik sampling adalah cara pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Sampling jenuh*. *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain *sampling jenuh* adalah *sensus*, dimana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel (Sugiyono, 2016:85). Dengan pengambilan sampel ini dapat membantu penulis dalam melakukan penghitungan statistik untuk menentukan hubungan kedua variabel yang akan diteliti.

E. Setting Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pasuruhan 1 yang terletak di Jl Soekarno Hatta, Pasuruhan, Mertoyudan, Magelang. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV yang terdiri dari dua kelas.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019 yaitu tanggal 28 Oktober 2019 sampai 18 November 2019.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Menurut Arifin (201: 231) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi sebenarnya. Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung ke obyek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.

G. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 134) instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar dalam melaksanakan penelitian lebih mudah dan memperoleh hasil yang baik. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Instrumen observasi digunakan untuk memperoleh data

mengenai kegiatan siswa dan guru saat proses pembelajaran berlangsung.

1. Lembar Observasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 200) ditinjau dari jenis observasi maka observasi terdiri dari :

- a. Observasi *non-sistematis*, yang dilakukan oleh pengamat dengan tidak menggunakan instrument pengamatan.
- b. Observasi *sistematis*, yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrument pengamatan.

Jenis observasi yang digunakan yaitu observasi sistematis, hal ini karena pengamat menggunakan pedoman sebagai instrument pengamatannya. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi keaktifan siswa.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi Keaktifan Siswa

Aspek pengamatan	Indikator keaktifan yang diamati
A. Antusias siswa dalam pembelajaran	Mendengarkan penjelasan guru saat proses pembelajaran.
B. Interaksi siswa dengan guru	Bertanya pada guru mengenai hal-hal yang terkait materi yang belum dipahami.
C. Kerjasama kelompok	Siswa mengerjakan LKS berbasis MI yang telah diberikan oleh guru
D. Keaktifan siswa dalam kelompok	Siswa aktif saat kegiatan diskusi berlangsung.
E. Partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil pembahasan	Berani dalam bertanya dan menyimpulkan pendapat.

Tabel 3.3Skala Penilaian Keaktifan Siswa

Rentang nilai sikap		
Presentase	Predikat	Nilai sikap
<54	D	Kurang Aktif
55-74	C	Cukup Aktif
75-84	B	Baik
85 – 100	A	Sangat Aktif

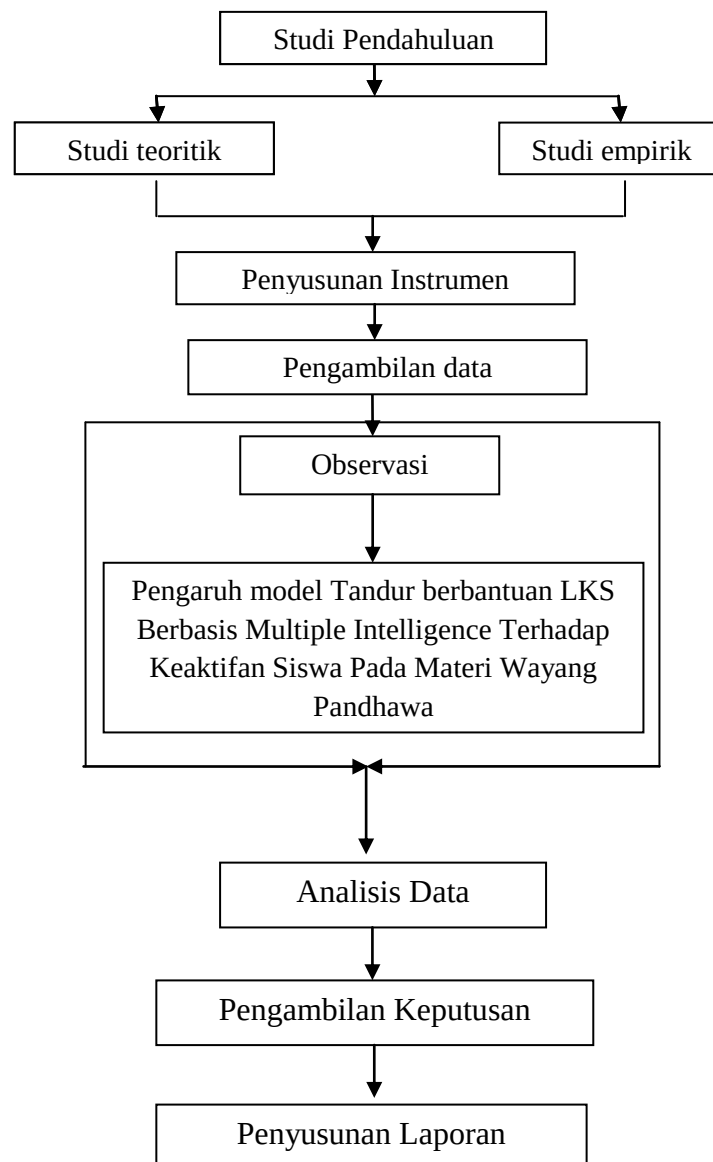
H. Validitas Instrumen

Menurut Azwar (2013: 8) validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh. Penelitian ini menggunakan cara *professional judgement* untuk mendapatkan data yang valid. *Professional Judgement* dilakukan dengan cara pengecekan instrumen penelitian serta mendiskusikan dan mengkonsultasikan instrumen kepada pihak yang lebih profesional. Menurut Sugiyono (2011: 272) *professional judgement* adalah teknik pemeriksaan data yang dilakukan oleh para ahli yang membidangnya.

Professional Judgement digunakan untuk mendapatkan lembar observasi siswa yang baik, dalam hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan sebuah instrumen yang akan digunakan untuk mengukur keaktifan siswa pada penelitian ini. Instrumen penelitian berupa instrumen lembar observasi siswa yang telah diuji alihkan selanjutnya peneliti gunakan sebagai alat pengukuran keaktifan siswa paada subyek penelitian.

I. Prosedur Penelitian

Berikut proses prosedur eksperimen dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian

Pada penelitian eksperimen ini dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen diberikan perlakuan (*Treatment*) dan sebaliknya untuk kelas kontrol tanpa pemberian perlakuan. Berdasarkan prosedur yang telah ditentukan, tahapan penelitian dijelaskan sebagai berikut:

Prosedur pertama yang peneliti lakukan adalah meminta izin kepada kepala sekolah SD Negeri Pasuruhan 1 untuk melaksanakan penelitian di SD tersebut. Setelah mendapatkan izin dari kepala sekolah selanjutnya peneliti berkoordinasi dengan guru kelas untuk mengatur jadwal penelitian yang akan peneliti lakukan. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu kelas IV A dan kelas IV B. Pada proses pembelajaran, kedua kelompok tersebut mendapatkan perlakuan yang berbeda. Kelompok eksperimen yang dilakukan pada kelas IV B mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model Tandır berbantuan LKS berbasis *Multiple Intelligence* terhadap keaktifan siswa, sedangkan kelompok kontrol yang dilakukan pada kelas IV A menggunakan pembelajaran Bahasa Jawa biasa.

Metode yang peneliti gunakan adalah metode observasi, dimana observasi ini bertujuan untuk memperoleh data tingkat keaktifan siswa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Peneliti menggunakan lembar observasi sebagai alat atau sarana untuk memperoleh data tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil dari lembar observasi nantinya akan dianalisis untuk mengetahui sejauh mana tingkat keaktifan siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian ini dapat diuraikan pada Tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3.4 Pelaksanaan *Treatment* Eksperimen

No	Eksperimen	Pelaksanaan	Materi
1	Treatment 1	Selasa, 29 Oktober 2019 (07.00-09.00)	Tokoh wayang Pandhawa.
2	Treatment 2	Senin, 4 November 2019 (07.00-09.00)	Silsilah keluarga Puntadewa.
3	Treatment 3	Senin, 11 November 2019 (07.00-09.00)	Nama aji-aji dan negaranya.
4	Treatment 4	Rabu, 13 November 2019 (07.00-09.00)	Kisah Puntadewa merebut Negera Astina

1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama enam kali pertemuan. Pengukuran awal keaktifan siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa dilaksanakan pada kelompok eksperimen pada kelas IV di SD Negeri Pasuruhan 1 pada Senin, 28 Oktober 2019 pukul 07.00-09.00. Pelaksanaan treatment dilakukan mulai dari Selasa, 29 Oktober 2019 sampai Senin, 18 November 2019. Pelaksanaan treatment dilakukan pada pukul 07.00-09.00. Pemberian perlakuan (*treatment*) hanya dilakukan di kelompok eksperimen saja. Pada kelompok eksperimen perlakuan dilakukan dengan menerapkan model Tandur berbantuan LKS MI (*Multiple Intelligence*). Saat pemberian (*treatment*), siswa tidak hanya diam saja dan menerima materi dari guru saja. Namun siswa mencari informasi selain dari guru. Siswa diwajibkan untuk mengemukakan pendapatnya. Siswa juga diberi kesempatan untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami atau belum paham mengenai materi yang dijelaskan dan membaca buku paket yang sudah disediakan oleh sekolah. Siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya dengan

harapan dalam satu tim tersebut dapat bekerja sama dalam mengemukakan ide, pendapat, komapak dan aktif. Pendapat yang disampaikan oleh seorang siswa tidak untuk ditanggapi tetapi di tampung dalam kelompok.

Pelaksanaan pembelajaran di kelompok kontrol dilaksanakan pada hari yang sama dengan kelompok eksperimen tetapi dengan jam yang berbeda yaitu pada dari Selasa, 29 Oktober 2019 sampai Senin, 18 November 2019. Pembelajaran dilakukan pada pukul 09.30-11.00. Pembelajaran pada kelompok kontrol ini dilakukan dengan tidak menggunakan perlakuan tentang penerapan model Tandur berbantuan LKS berbasis MI (*Multiple Intelligence*). Setelah materi dijelaskan guru menyuruh siswa untuk melakukan diskusi. Guru juga berusaha melakukan tanya jawab kepada siswa untuk membuat siswa lebih berperan aktif pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

Pada kelompok kontrol guru lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa terlihat pasif karena hanya sebagai pendengar saja. Saat pembelajaran berlangsung terlihat hanya beberapa siswa yang memperhatikan guru saat menjelaskan di depan kelas. Siswa yang lainya lebih asik bermain sendiri dan bercakap-cakap dengan siswa yang lainnya. Ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan bertanya terkait materi yang masih belum dipahami atau mengalami kesulitan, hanya beberapa siswa saja yang memebacakan secara sungguh-sungguh dan bertanya kepada

guru ketika ada yang kurang paham dari materi yang disampaikan guru. Siswa yang aktif saat pembelajaran Bahasa Jawa ini hanya siswa itu-itunya saja.

Guru berusaha memotivasi kepada siswa untuk aktif saat dilaksanakannya diskusi kelompok, tetapi hanya beberapa siswa saja yang aktif menjawab permasalahan yang diberikan guru. Siswa yang lain hanya diam saja dan pasif saat pembelajaran Bahasa Jawa berlangsung. Guru juga memancing siswa dengan memberikan beberapa pertanyaan tetapi hanya beberapa siswa yang aktif menjawab dan siswa yang menjawab hanya itu-itunya saja. Saat dilaksanakannya diskusi hanya beberapa siswa yang berperan aktif, ada siswa yang bercakap-cakap dengan siswa yang lainnya, ada juga yang asik main sendiri, siswa juga tidak berusaha mencari informasi dari sumber lain.

Materi pembelajaran yang diajarkan adalah materi wayang yang berisi tokoh wayang Puntadewa, keluarga Puntadewa (istri, anak, dan saudara), nama negara dan aji yang dimiliki, serta kisah Puntadewa dalam merebut kembali negara Astina. Peneliti menerapkan proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah peneliti buat dan divalidasi oleh validator. Berikut adalah gambaran kegiatan pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol:

a) Kelas Eksperimen

1) Treatment 1

Pada treatment 1 peneliti memulai langkah pembelajaran dengan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan inti dimulai dengan peneliti menempelkan gambar wayang di papan tulis dan siswa diminta untuk mengamati sembari menebak siapa nama tokoh-tokoh wayang yang telah ditempel di papan tulis tersebut. Kemudian peneliti mengajarkan lagu “Pandhawa” dan dinyanyikan secara bersama-sama, setelah lagu berakhir peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya ataupun menceritakan apa yang mereka ketahui dari lagu yang telah dinyanyikan.

Setelah mereka mengacungkan tangan dan mengungkapkan pendapatnya. Selanjutnya peneliti menjelaskan ciri-ciri tokoh wayang Pandhawa melalui gambar. Peneliti membagi siswa kedalam beberapa kelompok. Lalu peneliti membagikan LKS dan membacakan aturan permainannya sesuai dengan yang tertera pada LKS. Setiap kelompok diminta untuk keluar kelas dan mencari amplop. Kelompok yang sudah menemukan amplopnya segera kembali kedalam kelas dan diminta untuk membuka isi amplop dan lalu memasangnya. Setelah permainan berakhir masing-masing kelompok diminta untuk mengerjakan LKS “Tokoh Wayang Pandhawa”. Hasil kerja kelompok dikumpulkan di meja dan selanjutnya peneliti bersama siswa membahas LKS “Tokoh Wayang Puntadewa”

yang telah dikerjakan. Sebelum kegiatan pembelajaran berakhir siswa diminta untuk menuliskan apa yang telah dipelajari hari ini pada selembar kertas.

2) Treatment 2

Pada Treatment 2 materi yang diberikan hampir sama dengan pertemuan pertama yaitu berkaitan dengan tokoh wayang Pandhawa, untuk yang kedua ini materi tidak jauh dari Pandhawa lima yaitu silsilah wayang Puntadewa. Pada pertemuan yang kedua siswa diminta untuk berkelompok sesuai dengan pembagian kelompok pada pertemuan pertama, kemudian siswa diminta untuk bermain puzzle Pandawa.

Siswa bersama kelompok diminta untuk keluar kelas dan mencari puzzle yang disembunyikan, setelah berhasil menemukan puzzle siswa bersama kelompok kembali kedalam kelas dan segera menyusun puzzle. Apabila puzzle telah tersusun siswa diminta untuk mewarnai puzzle tersebut semenarik mungkin. Kemudian peneliti membagikan LKS “Silsilah Puntadewa” kepada masing-masing kelompok untuk dikerjakan. Kegiatan pembelajaran berakhir dengan masing-masing siswa menuliskan apa yang telah dipelajari hari ini pada selembar kertas.

3) Treatment 3

Pada Treatment 3 peneliti melakukan tanya jawab mengenai materi sebelumnya untuk dihubungkan dengan materi baru. Siswa diminta untuk membaca buku paket Bahasa Jawa tentang nama negara dan aji-aji yang dimiliki tokoh wayang pandawa. Kemudian peneliti menjelaskan tentang aji-aji dan nama negara dari tokoh wayang Puntadewa beserta adik-adiknya. Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Setelah penjelasan materi dan sesi tanya jawab selesai peneliti meminta siswa untuk berkelompok. Masing-masing kelompok diberi nama sesuai dengan nama tokoh wayang pandawa.

Peneliti meletakkan 5 amplop di luar kelas. Amplop tersebut berisi gambar tokoh wayang pandawa, nama negara, dan aji-aji. Setiap kelompok diminta untuk keluar kelas dan mencari gambar tokoh wayang pandawa, nama negara, dan aji-aji yang ada di dalam amplop. Kelompok yang sudah menemukan amplopnya segera kembali ke dalam kelas dan diminta untuk membuka isi amplop serta mulai menjodohkan mana yang tepat antara gambar tokoh wayang pandawa, nama negara, dan aji-aji yang dimiliki. Setiap kelompok berlomba untuk menempelkan gambar nama negara, dan aji-aji yang sesuai dengan wayang 1 sampai 5 pada LKS “Jodoh aji-ajiku”. Setelah setiap kelompok selesai mengerjakan LKS, masing-

masing kelompok diminta mempresentasikan hasil LKS yang sudah dikerjakan. Kegiatan pembelajaran berakhir dengan masing-masing siswa menuliskan apa yang telah dipelajari hari ini pada selembar kertas.

4) Treatment 4

Pada Treatment 4 peneliti membagikan modul yang berisi tentang kisah Puntadewa dalam merebut negara Astina. Kemudian peneliti mengulas cerita kisah Puntadewa merebut Negara Astina dan siswa diberikan kesempatan untuk bertanya. Siswa diminta untuk berkelompok yang masing-masing terdiri dari 4-5 orang siswa. Masing-masing kelompok diminta untuk berdiskusi dan saling bertukar informasi mengenai cerita Puntadewa merebut Negara Astina kemudian kelompok menuliskan kembali bagaimana kisah Puntadewa dalam merebut Negara Astina kedalam selembar kertas. Perwakilan setiap kelompok diminta untuk maju ke depan kelas dan membacakan cerita yang telah dibuat.

Setelah kegiatan tersebut selesai peneliti menyiapkan skenario bermain peran “Kisah Puntadewa Merebut Negara Astina”. Siswa diminta untuk berlatih bermain peran bersama kelompok di dalam kelas. Kelompok yang sudah siap diminta untuk tampil kedepan. Setelah semua kelompok maju untuk bermain peran, peneliti membagikan LKS dan masing-masing

kelompok diminta mengerjakan LKS “Lakon Puntadewa”. Kegiatan pembelajaran berakhir dengan masing-masing siswa menuliskan apa yang telah dipelajari hari ini pada selembar kertas.

b) Kelas Kontrol

1) Pembelajaran 1

Pada Pembelajaran 1 peneliti mengajarkan materi yang sama antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, dimana materi yang dibahas adalah tokoh wayang Puntadewa. Namun pada kelas kontrol peneliti hanya menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah saja tanpa dibantu dengan media. Setelah materi pada pertemuan pertama dijelaskan secara keseluruhan, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan pemberian tugas kepada siswa secara berkelompok.

2) Pembelajaran 2

Pada Pembelajaran 2 materi yang diajarkan adalah silsilah wayang Puntadewa. Peneliti menjelaskan silsilah wayang Puntadewa dengan menggunakan metode ceramah dibantu dengan papan tulis sebagai alatnya. Setelah materi yang diajarkan selesai siswa diminta untuk membentuk 5 kelompok dan mengerjakan tugas yang peneliti berikan.

3) Pembelajaran 3

Materi yang diajarkan pada Pembelajaran 3 adalah aji-aji dan nama negara tokoh wayang Puntadewa beserta adik-adiknya. Materi dijelaskan dengan metode yang sama yaitu metode ceramah. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya. Kemudian setelah sesi tanya jawab selesai siswa diminta untuk membentuk kelompok dan mengerjakan tugas yang peneliti berikan. Pada akhir kegiatan pembelajaran peneliti menugaskan siswa untuk menulis apa yang telah dipelajari hari ini pada selembar kertas dan kemudian dikumpulkan bersama dengan tugas kelompok yang telah dikerjakan.

4) Pembelajaran 4

Pembelajaran 4 merupakan pertemuan yang terakhir, materi yang diajarkan pada pertemuan keempat adalah kisah Puntadewa dalam merebut kembali Negara Astina. Materi dijelaskan dengan metode yang sama yaitu metode ceramah. Setelah penyampaian materi selesai, siswa diminta untuk membentuk kelompok dan peneliti memberikan skenario bermain peran.

Masing-masing kelompok diminta untuk mempelajari naskah dan kelompok yang sudah siap diminta untuk tampil kedepan kelas untuk memainkan peran tersebut. Pada akhir kegiatan pembelajaran peneliti menugaskan siswa untuk menulis

apa yang telah dipelajari hari ini pada selembar kertas dan kemudian dikumpulkan bersama dengan tugas kelompok yang telah dikerjakan

J. Metode Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis data dalam penelitian ini, baik untuk menguji normalitas maupun homogenitas data akan diolah menggunakan program *SPSS* versi 23*for windows*. Sugiyono (2016: 147) menjelaskan langkah-langkah dalam analisis data meliputi: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan penghitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan menguji hipotesis yang telah diajukan. Peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan homogenitas data. Pengertian serta uji normalitas dan homogenitas data yaitu sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi normal data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian ini adalah data yang memiliki distribusi normal. Normalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji normal *Kalmogorov-Smirnov*. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan *SPSS 23.00for*

windows. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikansi 5%. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal dan $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas diperlukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih. Uji homogenitas varians dapat menggunakan *levene's test* dengan bantuan *SPSS 23.00 for windows*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat signifikansi dari hasil penghitungan. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama, dan jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.

2. Uji Hipotesis

Langkah terakhir dari pengolahan data yaitu menguji hipotesis dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang cukup jelas dan dapat dipercaya antara variabel bebas dengan variabel terikat, yang pada akhirnya akan diambil suatu kesimpulan penerimaan atau penolakan hipotesis yang telah dirumuskan.

Hipotesis merupakan jawaban sementara atau dugaan terhadap suatu rumusan masalah pada penelitian, dimana rumusan

masalah tersebut dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis dengan ketentuan sebagai berikut: Ada Pengaruh Model Tandur Berbantuan LKS Berbasis *Multiple Intelligences* Terhadap Keaktifan Siswa Pada Materi Wayang Pandhawa Kelas IV di SDN Pasuruhan 1.

.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil penelitian yang telah diuraikan di bab IV, maka peneliti memberikan kesimpulan bahwa Model Tandur Berbantuan LKS berbasis MI berpengaruh positif terhadap keaktifan siswa pada materi wayang pandhawa jika dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan metode atau model yang bervariasi.
2. Pada kelompok eksperimen rata-rata dari pengukuran akhir adalah 82. Sedangkan pada kelompok kontrol rata-rata mengalami peningkatan namun tidak terlalu signifikan. Rata-rata pengukuran akhir keaktifan siswa pada kelompok kontrol yaitu 76.
3. Sedangkan untuk analisis data pengukuran awal dan pengukuran akhir kelas eksperimen dengan melakukan uji *one way anova* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Dari pernyataan tersebut diartikan bahwa hasil hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa Model Tandur Berbantuan LKS berbasis *Multiple Intelligence* berpengaruh terhadap keaktifan siswa pada materi wayang pandhawa Kelas IV di SDN Pasuruhan 1.

B. Saran

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model Tandur berbantuan LKS berbasis *Multiple Intelligence* hanya salah satu dari beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Setiap model memiliki kelebihan dan kekurangan, oleh karena itu model ini dapat melengkapi metode lain.

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan tersebut, maka peneliti mengemukakan beberapa saran, yaitu:

1. Bagi Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar

- a) Pihak lembaga sekolah dasar diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar tercipta suasana yang efektif, aktif, kreatif, dan kondusif pada pelajaran Bahasa Jawa.
- b) Menyediakan buku-buku tentang metode pelajaran yang inovatif. Dengan adanya buku-buku tersebut menambah wawasan dan ketrampilam guru dalam menerapkannya, sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan lebih bervariasi dan dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pelajaran Bahasa Jawa tentunya pada materi wayang pandhawa.

2. Bagi Pendidik Sekolah Dasar

- a) Pendidik sekolah diharapkan dapat lebih terampil dalam menggunakan metode atau model pembelajaran yang inovatif. Dengan demikian harapan keaktifan siswa pada pelajaran Bahasa Jawa tentunya pada materi wayang pandhawa akan meningkat.

- b) Model pembelajaran Tandur berbantuan LKS berbasis *Multiple Intelligence* hendaknya diterapkan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah agar siswa trampil dan aktif dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran wayang Pandhawa siswa meningkat.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a) Hendaknya melakukan penelitian mengenai keaktifan siswa pada pelajaran Bahasa Jawa agar menggunakan model atau moteode yang lebih bervariasi.
- b) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya agar dapat menciptakan ide penelitian yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainur. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Multiple Intelligence* Pada Mata Pelajaran IPA untuk Siswa kelas III. Skripsi.
- Alma, B. (2010). *Guru Profesional*. Bandung : Alfabeta.
- Ardhana. (2009). *makalahmu.wordpress.com*. Dipetik agustus 5, 2016
- Arifin, Zainal. 2011. Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rineka Cipta.
- Djamarah. (2010). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah B.Uno. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Penggunaan Lembar Kerja Siswa*. Jakarta: Akademia Permata.
- Made wena. (2012). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: suatu tinjauan konseptual operasional. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muhibbin Syah. 2012. Psikologi Belajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nasution, S. (2010). *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Porter, B. D. (2010). *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Rizal, M. & Wasis. 2012. Pengembangan LKS Fisika Berbasis Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) pada Materi Alat Optik Kelas VIII SMP Negeri 1 Madiun. E-journal inovasi pendidikan fisika Jurusan Fisika FMIPA Universitas Negeri Surabaya. 1 (1): 120-127.
- Santyasa, I. W. (2009). *Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul*. Bandung: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susilamadya. (2014). *Mari Menenal Wayang*. Yogyakarta: Adi Wacana.
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu: konsep, strategi, dan implementasi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yaumi, M. (2012). *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Yuyun. 2016. Pengembangan LKS Berbasis Kecerdasan Ganda pada Subtema Tugasku Sehari-hari di Rumah untuk Siswa kelas II Sekolah Dasar. Skripsi.