

SKRIPSI

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *THINK, PAIR, SHARE* BERBANTU MEDIA PEMBELAJARAN PUTRA DAYANG TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD MUHAMMADIYAH SIROJUDDIN MUNGKID



Oleh:

Annida Nurul Arafati

NIM: 15.0405.0007

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MI
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annida Nurul Arafati
NPM : 15.0405.0007
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Magelang, Juni 2019

Saya yang menyatakan,



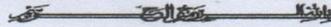
Annida Nurul Arafati

NPM: 15.0405.0007



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Program Studi : Magister Manajemen Pendidikan Islam (S2) Terakreditasi B
Program Studi: Mu'amat (S1) Terakreditasi BAN-PT Peringkat A
Program Studi: Pendidikan Agama Islam (S1) Terakreditasi BAN-PT Peringkat A
Program Studi: Pendidikan Guru MI (S1) Terakreditasi BAN-PT Peringkat A
Jl. Mayjend Bambang Soegeng Mertoyudan Km. 5 Magelang 56172, Telp (0293) 326945



PENGESAHAN

Dewan Penguji Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang telah mengadakan sidang Munaqosah Skripsi Saudara:

Nama : ANNIDA NURUL ARAFATI
NPM : 15.0405.0007
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran *Think, Pair, Share* Berbantu Media Pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap Hasil Belajar Siswa di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid
Pada hari, Tanggal : Senin, 22 Juli 2019

Dan, telah dapat menerima Skripsi ini sebagai pelengkap Ujian Akhir Program Sarjana Strata Satu (S1) Tahun Akademik 2018/2019, guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Magelang, 27 Juli 2019

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang

Sekretaris Sidang

Dra. Kanthi Pamungkas Sari, M.Pd

Eko Kurniasih Pratiwi, MSI

NIK.016908177

NIK. 138308118

Penguji I

Penguji II

Drs. Mujahidun, M.Pd

NIK. 966706112

Dekan

Dr. Imron, MA

NIK. 047106011

Dr. H. Nurodin Usman, Lc., MA
NIK. 057508190

NOTA DINAS PEMBIMBING

Magelang, Maret 2019

Ahwy Oktradiksa, M.Pd.I
Irham Nugroho, M.Pd.I
Dosen Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Magelang

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Magelang

Assalamu'alaikum wr. Wb.

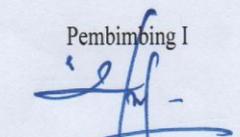
Setelah melakukan proses pembimbingan baik dari segi isi, bahasa, teknik penulisan dan perbaikan seperlunya atas skripsi saudara:

Nama : ANNIDA NURUL ARAFATI
NPM : 15.0405.0007
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran *Think, Pair, Share* Berbantu Media Pembelajaran PUTRA DAYANG Terhadap Hasil Belajar siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

Maka, kami berpendapat bahwa skripsi Saudara tersebut diatas layak dan dapat diajukan untuk dimunaqosahkan.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Pembimbing I


Ahwy Oktradiksa, M.Pd.I
NIK.128506096

Pembimbing II


Irham Nugroho, M.Pd.I
NIK.148806123

ABSTRAK

ANNIDA NURUL ARAFATI: Efektivitas Model Pembelajaran *Think, Pair Share* Berbantu Media Pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap hasil belajar siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid. Skripsi. Magelang : Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang, 2019.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap hasil belajar bahasa jawa siswa kelas IV. Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid tahun ajaran 2018.

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan rancangan penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa dengan jumlah 476 siswa. Sampel penelitian ini terdiri dari kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa dan kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa. Data penelitian ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang berupa soal pilihan ganda seputar wayang pandhawa dengan jumlah soal 18 soal. Proses analisis data kedua kelompok menggunakan uji-t dengan bantuan program *SPSS 21.00 for windows*.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar bahasa jawa siswa kelas IV yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu $77,65 > 45,55$. Selain itu, berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan uji *independent sample test* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu sebesar $6,493 > 2,02439$ maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *think, pair, share* efektif digunakan pada pembelajaran bahasa jawa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid. Uji *effect size* dengan menggunakan rumus perhitungan *Cohen's d*, diperoleh nilai *effect size* sebesar 1,02. Nilai *effect size* yang diperoleh menginterpretasikan bahwa model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG efektif dalam kategori besar. Dengan demikian, hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa jawa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 05' b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	S	Es dengan titik di atasnya
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	Ha dengan titik dibawahnya
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Zet dengan titik di atasnya
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	S	Es dengan titik dibawahnya
ض	Dad	D	De dengan titik dibawahnya
ط	Ta	T	Te dengan titik dibawahnya
ظ	Za	Z	Zet dengan titik dibawahnya
ع	'ain	'	Koma terbalik diatas
غ	Ghain	Gh	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi

ك	Kag	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Konsonan Rangkap karena Syaddah ditulis Rangkap

عدة	ditulis	‘iddah
-----	---------	--------

Ta’marbutah

- 1) Bila dimatikan ditulis h

هبة	ditulis	‘iddah
جزيت	ditulis	Jizyah

(ketentuan ini tidak diperlukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامة الأولياء	ditulis	Karamah al-auliya’
----------------	---------	--------------------

- 2) Bila ta’ marbutah hidup atau dengan harkat, fathat, kasrah dan dammah ditulis t.

زكاة الفطر	ditulis	Zakatul fitri
------------	---------	---------------

Vokal Pendek

_____ َ	Fathah	ditulis	I
_____ ِ	Kasrah	ditulis	A
_____ ُ	Dammah	ditulis	U

Vokal Panjang

fathah + alif جاهلية	ditulis ditulis	a jahiliyyah
fathah + ya' mati يسعى	Ditulis ditulis	a yas'a
kasrah + ya' mati كريم	Ditulis Ditulis	i karim
dammah + wawu mati فروض	Ditulis Ditulis	u furud

Vokal Rangkap

fathah + ya' mati بينكم	ditulis ditulis	ai bainakum
fathah + wawu mati قول	Ditulis ditulis	au qaulun

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Think, Pair, Share* Berbantu Media Pembelajaran PUTRA DAYANG Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid”. Skripsi diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 (S1) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terimakasih, penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Ir. Eko Muh Widodo, M.T selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang atas segala kebijakan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Nurodin Usman, Lc, MA selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Bapak Ahwy Oktradiksa, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Dosen Pembimbing yang telah sabar memberikan bimbingan, saran, dan nasehat.

4. Bapak Irham Nurgroho, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah sabar memberikan bimbingan, saran, dan nasehat.
5. Kepala sekolah Ibu Ani Zulkhijayanti, S.Pd.I, guru-guru dan siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid atas bantuan dan dukungannya.
6. Orangtuaku tercinta, Bapak Syaiful Imadudin, S.Pd, Ibu Sulastri, dan adek tersayang Akmal Huda atas do'a, semangat dan dukungannya.
7. Asfari dan Pratiwi Yuliarni selaku teman satu kelompok dalam penelitian Program Kreativitas Mahasiswa Sosial Humaniora yang diadakan oleh KEMENRISTEKDIKTI di tahun 2017/2018.
8. Teman-teman PGMI angkatan 2015 atas do'a, dukungan dan semangatnya.
9. Semua pihak yang telah mendukung dan ikut serta memberikan do'a, dukungan dan semangatnya selama pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk hasil yang lebih baik. Penulis berharap skripsi ini dapat berguna dan mendatangkan banyak manfaat bagi semua.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Magelang, Juni 2019

Penulis



Annida Nurul Arafati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
ABSTRAK	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vi
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR GRAFIK.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Hasil Penelitian yang Relevan.....	9
B. Kajian Teori.....	12
C. Paradigma/ Kerangka Penelitian	31
D. Hipotesis.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Tempat dan Waktu Penelitian	34

B. Metode Penelitian	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Deskripsi Data	47
B. Analisis Data	54
C. Pembahasan	58
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN	67
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	121

DAFTAR TABEL

- Tabel 1 Sintak Pembelajaran *Think, Pair, Share* (TPS), 17.
- Tabel 2 Langkah Pembelajaran, 29.
- Tabel 3 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*, 35.
- Tabel 4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru, 37.
- Tabel 5 Kisi-Kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*, 39.
- Tabel 6 Hasil Uji Validitas Instrumen, 40.
- Tabel 7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen, 42.
- Tabel 8 Kriterion Tingkat Kesukaran, 43.
- Tabel 9 Hasil Tingkat Kesukaran Soal, 43.
- Tabel 10 Kategori Daya Pembeda, 44.
- Tabel 11 Hasil Uji Daya Pembeda, 44.
- Tabel 12 Interpretasi Uji Pengaruh, 46.
- Tabel 13 Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol, 48.
- Tabel 14 Deskripsi Data *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol 49
- Tabel 15 Data Distribusi Frekuensi *Pretest* Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, 50.
- Tabel 16 Deskripsi Data *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol, 52.
- Tabel 17 Data Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol, 52.
- Tabel 18 Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, 54.
- Tabel 19 Hasil Uji Normalitas Data, 56.
- Tabel 20 Hasil Uji Homogenitas Data, 56.
- Tabel 21 *Independent Samples Test*, 57.
- Tabel 22 *Group Statistics* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol, 57.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Yudhistira, 24.

Gambar 2 Bima, 25.

Gambar 3 Arjuna, 26.

Gambar 4 Nakula, 27.

Gambar 5 Sadewa, 27.

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Diagram Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, 51.

Grafik 2 Diagram Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, 53.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Wawancara, 67.
- Lampiran 2 Soal Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, 69.
- Lampiran 3 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol, 72.
- Lampiran 4 Uji Coba Instrumen, 73.
- Lampiran 5 Uji Prasyarat Analisis Data, 82.
- Lampiran 6 Analisis Data, 83.
- Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran, 84.
- Lampiran 8 Surat Keterangan Penelitian, 111.
- Lampiran 9 Buku Bimbingan Skripsi, 112.
- Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan, 114.
- Lampiran 11 Publish di Koran, 116.
- Lampiran 12 Publikasi Jurnal Procceding UPGRIS Semarang, 117.
- Lampiran 13 Hak Kekayaan Intelektual, 117.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹ Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, serta penilaian proses pembelajaran untuk mengetahui ketercapaian kompetensi lulusan.²

Pelaksanaan proses pembelajaran yang baik dipengaruhi oleh desain perangkat pembelajaran yang tersusun secara sistematis. Guru sebagai penyusun perangkat pembelajaran perlu memilih berbagai komponen-komponen yang tepat di dalam perangkat pembelajaran, seperti model dan media pembelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan guru berbeda-beda. Guru memiliki kreativitasnya sendiri dalam memilih dan menerapkan model pembelajarannya. Kreativitas guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran disesuaikan dengan materi pembelajaran yang hendak disampaikan. Ketidaktepatan guru dalam memilih model pembelajaran akan sangat mempengaruhi proses belajar siswa yang kondusif. Model yang tidak

¹ Suardi, *Pengantar Pendidikan Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: PT Indeks, 2016). hlm. 71.

² Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017). hlm. 62-63.

sesuai akan menyebabkan ilmu yang disampaikan tidak dapat dipahami dengan baik. Serta guru harus menguasai seluruh model pembelajaran agar pembelajaran tidak terkesan monoton.

Begitu juga dengan penerapan model dengan berbantu media pembelajaran yang tepat, sehingga dua komponen tersebut saling berkesinambungan. Proses Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, dari pengantar ke penerima pesan. Sehingga tidak terjadi *miss* komunikasi antara kedua belah pihak maka dibutuhkan alat untuk terhindar dari hal tersebut yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai kontribusi dalam meningkatkan aktivitas belajar dan motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran juga memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan rangsangan kegiatan belajar yang baru. Sehingga dengan bantuan media pembelajaran, kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.³

Media pembelajaran bisa berasal dari mana saja, tergantung dari kreatifitas guru. Penentuan media pembelajaran yang tepat adalah menentukan media pembelajaran dengan menyesuaikan materi dan perkembangan peserta didik, sehingga kebutuhan dari peserta didik dapat terpenuhi dan pembelajaran tidak membosankan. Salah satu langkah yang bagus dalam menentukan media pembelajaran bagi siswa SD/MI adalah media pembelajaran melalui sebuah

³ Daryanto, *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016). hlm. 5-6.

permainan. Karena karakteristik dari siswa SD/MI adalah senang bermain, senang bekerja dalam kelompok, serta senang melakukan sesuatu secara langsung, oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membuat siswa bisa belajar sambil bersenang-senang.

Semua guru mendambakan kualitas pembelajaran yang bagus, namun tidak jarang guru mengalami kendala saat menjalankan pembelajaran. Salah satunya adalah pada pembelajaran Bahasa Jawa. Bahasa Jawa merupakan salah satu bagian dari kurikulum muatan lokal yang terdiri dari beberapa standar kompetensi diantaranya adalah mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis serta apresiasi sastra. Kemampuan mengapresiasi sastra masih kurang, terutama dalam materi wayang pada kelas IV yang didalamnya terdapat banyak penokohan wayang dengan karakter yang berbeda, yang kemudian berdampak kepada pemahaman dan hasil belajar siswa. Masalah tersebut harus ditindak lanjuti dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan terarah, salah satunya menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat.

Keberadaan dari model dan media pembelajaran sangat penting, karena model pembelajaran dapat membantu guru mengetahui langkah-langkah siswa dalam belajar dan membantu siswa dalam bertukar pikiran secara kerjasama. Sedangkan dengan media pembelajaran dapat mengatasi terbatasnya ruang, waktu dan ukuran.⁴ Tanpa model dan media pembelajaran yang tepat dapat

⁴ Sutirman, *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013). hlm 56.

menimbulkan terjadinya transformasi sosial, misskonsepsi dan multitafsir pada siswa.

Secara empiris, berdasarkan wawancara pada tanggal 4 juni 2018 dengan bapak Suka Setiawan, S.Pd guru mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami tokoh-tokoh wayang.⁵ Sehingga berdampak pada hasil belajar, selain itu pembelajaran apresiasi sastra wayang hanya menggunakan ceramah diselingi tanya jawab dan tidak menggunakan media yang variatif, hal ini disebabkan karena minimnya media pembelajaran, yaitu hanya berupa gambar yang terdapat pada buku paket. Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran dikarenakan sulitnya guru menemukan media yang sesuai dengan materi pelajaran Bahasa Jawa dan waktu dalam pembuatannya. Hal tersebut menyebabkan nilai bahasa jawa dikelas IV rendah yaitu rata-rata 57,6 perkelasnya, dimana KKM yang ditetapkan sekolah sebesar 75.

Berdasarkan masalah tersebut maka penulis menawarkan solusi dengan menggunakan model pembelajaran yang sederhana namun sangat bermanfaat untuk melatih siswa bekerjasama secara berkelompok dengan berbantu media pembelajaran yang unik dan menyenangkan, yaitu model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG. Model pembelajaran *think, pair, share* adalah model pembelajaran kooperatif yang mengharuskan siswa untuk berfikir kritis dan dapat bekerjasama dengan teman sebaya. Sedangkan PUTRA DAYANG adalah media pembelajaran yang

⁵ Setiawan Suka, Senin, 4 Juni 2018, *Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa, SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.*

dikolaborasikan dari dua permainan yaitu *puzzle* dan damdaman yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep tokoh wayang dengan cara yang menyenangkan.

Penerapan model pembelajaran berbantu media pembelajaran berbasis pembelajaran ini perlu untuk diterapkan untuk menunjang belajar siswa agar sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Mata rantai ketidak pahaman siswa terhadap materi tentang wayang tidak akan putus jika siswa tidak dapat menemukan suasana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya. Keutamaan penerapan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG ini selain untuk mengentaskan masalah yang dialami saat pembelajaran Bahasa Jawa, namun juga sebagai upaya untuk melestarikan permainan tradisional berupa damdaman yang sudah mulai terlupakan.

Berdasarkan masalah yang ada penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Model Pembelajaran *Think, Pair, Share* Berbantu Media Pembelajaran PUTRA DAYANG Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat didefinisikan masalah yang ada dalam penelitian skripsi ini antara lain:

1. Bagaimana proses pembelajaran Bahasa Jawa di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid?
2. Bagaimana penggunaan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap hasil belajar siswa di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid?
3. Dapatkah model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG efektif terhadap hasil belajar siswa di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian skripsi ini adalah:

- a. Mengetahui proses pembelajaran Bahasa Jawa di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.
- b. Mengetahui penggunaan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap hasil belajar siswa di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.
- c. Mengetahui model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG efektif terhadap hasil belajar siswa di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

2. Kegunaan Penelitian

a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini semoga berguna bagi ilmu pendidikan khususnya para guru, dimana penelitian ini bisa menambah sumbangan ilmu tentang penerapan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

b. Secara Praktis

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1) Bagi Guru

- a) Sebagai masukan dalam meningkatkan dan memperluas pengetahuan serta wawasan dalam penggunaan media pembelajaran.
- b) Meningkatkan kreativitas guru untuk menerapkan media pembelajaran yang membuat siswa dapat belajar sesuai dengan karakternya sendiri.

2) Bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat memberikan masukan dan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran Bahasa Jawa.

3) Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat menjadi pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman baru dalam menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran khususnya dalam pelajaran bahasa jawa.

4) Bagi Perguruan Tinggi

Penelitian ini diharapkan dapat menambah studi kepustakaan tentang penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran sehingga dapat menjadi masukan untuk penelitian selanjutnya.

5) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk pengembangan wawasan ilmu pengetahuan dan sebagai bahan informasi serta referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti hal sejenis.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Penelitian yang Relevan

Terkait dengan penelitian tentang model pembelajaran *think, pair, share*, berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap hasil belajar siswa, terdapat hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Terlepas dari itu peneliti menemukan beberapa hasil penelitian yang hampir sama. Namun, penelitian-penelitian tersebut menekankan pada objek kajian yang berbeda. Penelitian-penelitian tersebut diantaranya adalah:

Pertama, penelitian yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap hasil belajar siswa peneliti merujuk pada jurnal ilmiah yang ditulis oleh Tati Susanti, Budiman Tampubolon, Suhardi Marli tahun 2016 dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Think, Pair, Share* Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar”.⁶ Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *think, pair, share* terhadap hasil belajar siswa SDN 36 Pontianak. Berdasarkan hasil perhitungan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode ekspositori dan hasil belajar siswa yang diajar dengan penerapan model pembelajaran *think, pair, share* dapat diketahui bahwa terdapat hasil belajar yang diajar dengan metode ekspositori dan hasil belajar siswa yang diajar dengan

⁶ Susanti Tati, dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran Think, Pair, Share Terhadap Hasil Belajar Siswa dikelas IV SD*, vol.8 (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2016), hlm. 19328-56467-1.

penerapan model pembelajaran *think, pair, share*. Penerapan model pembelajaran *think, pair, share* memberikan pengaruh atau peningkatan pada hasil belajar siswa. Secara keseluruhan model pembelajaran *think, pair, share* yang diterapkan berpengaruh dalam perbedaan hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Kedua, jurnal ilmiah Heru Supriyono, Rifqi Fauzi Rahmadzani, Muh. Syahriandi Adhantoro, Aditya Krisna Susilo tahun 2016 dengan judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran dan Game Edukatif Pengenalan Aksara Jawa “Pandawa””. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media game edukatif pengenalan Aksara Jawa “Pandawa”. Hasil penelitian ini adalah program aplikasi pandawa yang mempunyai dua bagian yaitu media pembelajaran/pengenalan aksara jawa dan permainan/game edukatif dengan materi aksara jawa. Hasil pengujian blackbox menunjukkan semua fitur dan fungsi bisa berjalan dengan baik untuk komputer dengan berbagai spesifikasi teknis.⁷ Hasil pengujian UAT menunjukkan aplikasi yang dibuat layak untuk digunakan yaitu 70% responden sangat setuju aplikasi mudah dioperasikan, 51% responden setuju tata letak tampilan aplikasi menarik, 43% sangat setuju isi materi mudah dipelajari, 70% sangat setuju aplikasi dapat membantu belajar mengenal aksara jawa dan 67% sangat setuju aplikasi ini dapat meningkatkan keinginan untuk mempelajari aksara jawa.

⁷ Supriyono Heru, dkk, “Rancang Bangun Media Pembelajaran dan Game Edukatif Pengenalan Aksara Jawa “PANDAWA””, vol 12, Prossiding the 4th University Research Colloquim 2016. ISSN 2407-9189.

Ketiga, jurnal ilmiah Ananti Denova tahun 2013 dengan judul “Perancangan Mainan Edukatif Pengenalan Tokoh Pewayangan Bagi Murid Sekolah Dasar (Usia 10-12 Tahun) SDN Kebraon 1 Surabaya. Hasil penelitian bahwa salah satu media yang bisa digunakan untuk pengenalan wayang adalah mainan edukatif dengan menggunakan permainan, murid tidak merasa sedang belajar sehingga proses belajar mengajar akan terasa menyenangkan. Tujuan permainan yang digunakan adalah *cultural toys* dimana dalam permainan terdapat budaya wayang, *sosial play* untuk mengajarkan anak bersosialisasi dan eksplorasi strategi agar anak tertarik untuk memainkan permainan ini.⁸

Keempat, jurnal ilmiah Wahyu Priyono, Ermida Simanjuntak, Desak Nyoman Arista Retno Dewi tahun 2015 dengan judul “Efektivitas Metode Wayang Kulit Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh metode pengajaran wayang kulit terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian yaitu *independent sample t-test* menunjukkan nilai $t = -2.13$ dengan $p = 0.044$ ($p < 0.05$). Selain itu, seluruh subjek pada kelompok eksperimen memiliki skor motivasi belajar yang tinggi pada pengukuran *posttest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pengajaran wayang kulit berpengaruh pada motivasi belajar Bahasa Daerah siswa kelas 3 SD St. Mary Surabaya.⁹

⁸ Denova Ananti, dkk, *Perancangan Mainan Edukatif Pengenalan Tokoh Pewayangan Bagi SD*, Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya, vol.2 no.2 Surabaya, Januari 2013.

⁹ Priyono Wahyu, dkk, *Pengaruh Metode Wayang Kulit Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Daerah Pada Siswa SD*, vol.3 (Surabaya: Jurnal Psikologi Indonesia, 2015), hlm.1-12.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian di atas, dalam penelitian ini peneliti mendeskripsikan efektivitas model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG efektif terhadap hasil belajar siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid. Model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG ini akan diterapkan di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran bahasa jawa yang didalamnya terdapat permainan catur jawa dan puzzle berupa wayang pandhawa sehingga siswa mudah dalam belajar memahami materi wayang serta membantu siswa untuk tetap mengetahui budaya jawa yang hampir luntur. Sedangkan penelitian sebelumnya hanya membahas tentang penerapan model pembelajaran *think, pair, share* dan media pembelajaran tentang aksara jawa pandhawa, tokoh pewayangan, dan wayang kulit terhadap hasil belajar siswa.

B. Kajian Teori

1. Definisi Efektivitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Efektivitas berasal dari kata “efektif” berarti ada efeknya, manjur, mujarab, mapan.¹⁰ Menurut Aan Komariah dan Cipi Triatna yang dimaksud efektivitas adalah ukuran yang menyatakan sejauh mana sasaran atau tujuan (kualitas, kuantitas, dan waktu) telah dicapai.¹¹

¹⁰ Djaka, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Masa Kini*, (Surakarta: Pustaka Mandiri, 2011), hlm. 45.

¹¹ Aan Komariah dan Cipi Triatna, *Visionary Leadership Menuju Sekolah Efektif*, (Bandung: Bumi Aksara, 2005), hlm. 34.

Dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan suatu keadaan dan ukuran sejauh mana manfaat dan tercapainya tujuan yang telah tercapai dengan baik dan tepat.

2. Definisi Model Pembelajaran *Think, Pair, Share*

Menurut Sagala, istilah model dapat dipahami sebagai suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman untuk melakukan suatu kegiatan. Model dirancang untuk dijadikan sebagai gambaran yang sesungguhnya walaupun model itu bukanlah realitas dari dunia yang sebenarnya.¹² Makna pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang dilakukan secara terstruktur untuk menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu rencana, bentuk atau pola pembelajaran yang disajikan secara khas oleh guru dari awal sampai akhir pembelajaran untuk memandu proses pembelajaran di kelas yang berbeda. Dengan kata lain model pembelajaran adalah rancangan kegiatan

¹² Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif (Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan)*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016). hlm.29.

belajar agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan urutan yang logis.¹³

Model pembelajaran *think, pair, share* adalah model yang sederhana namun sangat bermanfaat. Model pembelajaran ini dikembangkan pertama kali oleh Frank Lyman dari University of Maryland. Model pembelajaran yang dirancang untuk membangun siswa berfikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, dan memungkinkan partisipasi siswa.¹⁴ Model pembelajaran *think, pair, share* mendorong siswa untuk belajar lebih aktif secara kognitif. Siswa dituntut untuk selalu berfikir tentang suatu persoalan dan mencari sendiri cara penyelesaiannya. Dengan demikian siswa akan lebih terlatih untuk menggunakan keterampilan pengetahuannya, sehingga pengetahuan dan pengalaman belajar akan tertanam dalam jangka waktu yang lama.¹⁵

Berdasarkan teori pembelajaran yang dikembangkan tahapan model pembelajaran terdapat empat komponen yaitu:

a. Sintaks

Sintaks adalah tahapan dalam mengimplementasikan model dalam kegiatan pembelajaran. Sintaks menunjukkan kegiatan apa saja yang perlu dilakukan oleh guru dan siswa mulai dari awal sampai akhir pembelajaran.

b. Sistem Sosial

¹³ Sutirman, *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013). hlm. 22.

¹⁴ Miftahul Huda, *Model Pembelajaran dan Pengajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015). hlm. 132)

¹⁵ *Ibid*, hlm. 29.

Menggambarkan peran dan hubungan antara guru dengan siswa dalam aktivitas pembelajaran.

c. Prinsip Reaksi

Merupakan informasi bagi guru untuk merespons dan menghargai apa yang dilakukan oleh peserta didik.

d. Sistem Pendukung

Mendesripsikan kondisi pendukung yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan model pembelajaran.¹⁶

3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Think, Pair, Share*

Gambaran langkah-langkah penerapan model pembelajaran *think, pair, share* berikut adalah:

- a. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi yang dipelajari dan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Siswa diminta untuk berfikir tentang materi atau permasalahan yang disampaikan guru.
- c. Siswa diminta untuk membuat kelompok secara berpasangan dengan teman sebelahnya (kelompok dua orang) atau (empat sampai lima orang) dan menuangkan hasil pemikiran masing-masing.
- d. Siswa dengan bimbingan guru melakukan diskusi kecil, setiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya.

¹⁶ Ridwan Abdulloh Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016). hlm. 98).

- e. Dari hasil diskusi, siswa dengan bimbingan guru mendengarkan arahan pembicaraan pada pokok pembahasan atau permasalahan dan menambahkan materi yang belum disampaikan para siswa.
- f. Pada akhir diskusi guru memberikan kesimpulan tentang diskusi yang telah dilakukan.¹⁷

Langkah-langkah dan tahapan pembelajaran *think, pair, share* yang dikemukakan oleh Agus Suprijono adalah sebagai berikut¹⁸:

Fase atau Tahapan	Perilaku Guru
Fase 1: Guru memberikan orientasi kepada peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan aturan main dan batasan waktu untuk tiap kegiatan, memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah. 2. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa.
Fase 2 : <i>Think</i> (berfikir secara individu)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menggali pengetahuan awal siswa melalui kegiatan demonstrasi. 2. Guru mengajukan pertanyaan atau isu terakait dengan pelajaran untuk dipikirkan oleh siswa. 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memikirkan jawabannya.
Fase 3 : <i>Pair</i> (berpasangan dengan teman sebangku)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dikelompokkan dengan teman sebangkunya. 2. Guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap pasangan. 3. Siswa mengerjakan LKS tersebut secara berpasangan 4. Siswa berdiskusi dengan pasangannya mengenai jawaban tugas yang telah dikerjakan.
Fase 4 : <i>Share</i> (berbagi jawaban dengan pasangan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Satu pasang siswa dipanggil secara acak untuk berbagi pendapat kepada seluruh siswa dikelas

¹⁷ *Ibid*, hlm. 195.

¹⁸ Agus Suprijono, *Cooperative learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015).

Fase atau Tahapan	Perilaku Guru
lain)	dengan dipandu oleh guru.
Fase 5 : Penghargaan	1. Siswa dinilai secara individu dan kelompok.

Tabel 1 Sintak Pembelajaran *Think, Pair, Share* (TPS)

4. Definisi Media pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Webster Dictionary (1960), media atau medium adalah segala sesuatu yang terletak ditengah dan dalam bentuk jenjang, atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau penghubung antara dua pihak atau lebih pada suatu hal. Oleh karena itu media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberikan definisi media sebagai bahan dan peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi tertentu.¹⁹ Brings (1970) berpendapat bahwa media adalah alat penyampai pesan tersebut berupa alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan digunakan untuk merangsang siswa dalam belajar. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran.²⁰ Tanpa media, proses komunikasi tidak akan berlangsung dengan baik, dan proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara

¹⁹ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pressindo, 2012). hlm. 5.

²⁰ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012). hlm.

optimal. Media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audiovisual serta peralatan-peralatan yang sejenisnya. Media hendaknya dapat dilihat, dibaca, didengar, dan dapat memahamkan orang yang menggunakannya.²¹

Sebelum menyampaikan materi pelajaran guru harus mengetahui terlebih dahulu konsep abstrak dan konkret dalam pembelajaran. Karena proses belajar mengajar hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampai pesan dari pengantar ke penerima pesan. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non verbal, proses tersebut dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi oleh siswa tersebut dinamakan *decoding*.

Penafsiran simbol-simbol tersebut adakalanya berhasil atau bahkan gagal. Dengan kata lain dapat dikatakan kegagalan atau keberhasilan dalam menerima dan memahami pesan yang didengar, dibaca, dilihat, atau diamati. Kegagalan tersebut disebabkan oleh semakin banyak verbalisme maka semakin abstrak pemahaman yang diterima. Oleh karena itu media pembelajaran digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.²²

5. Fungsi Media Pembelajaran

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012). hlm. 6.

²² *Ibid*, hlm. 5.

Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan didalam meningkatkan pembelajaran, antara lain:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
- c. Dapat menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Melatih siswa belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestesiknya.²³

Ada beberapa alasan yang berkenaan terkait pentingnya media pembelajaran dapat meningkatkan rangsangan dalam proses belajar siswa, antara lain:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Materi pelajaran yang disajikan guru akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran.
- c. Metode dalam mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan oleh guru, menghindari agar siswa tidak bosan dan jenuh, serta guru tidak kehabisan waktu dan tenaga, apalagi jika guru mengajar dalam setiap jam pelajaran untuk waktu yang lama.

²³ Nana Sudjana, Ahmad Rifai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset, 2007).

d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, dan aktivitas lain seperti mengamati, mencoba, menanya, mendiskusikan dan mempresentasikan. Sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru.²⁴

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dan menjadi salah satu aspek yang menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Berikut manfaat media pembelajaran dalam proses belajar :

- a. Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- b. Materi pembelajaran akan lebih dipahami oleh siswa.
- c. Siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar.²⁵

Keberadaan dari media pembelajaran dapat memantik keaktifan siswa, dikarenakan media membawa suasana pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya, sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa bertambah dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran dapat memecahkan batas ruang dan waktu serta tempat, sehingga inti dari pembelajaran dapat tersampaikan tanpa harus membawa siswa ke tempat yang berkaitan dengan materi.²⁶

²⁴ *Ibid*, hlm. 5.

²⁵ Nana Sudjana, Ahmad Rifai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset, 2007). hlm. 2)

²⁶ Arif S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006). hlm. 17.

Pemakaian media pembelajaran untuk kepentingan pengajaran terdapat kriteria-kriteria yang perlu diperhatikan, antara lain:

- a. Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran; penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan-tujuan instruksional seperti sintak, aplikasi, dan lain-lain yang telah ditetapkan.
- b. Dukungan terhadap isi materi pelajaran; materi pelajaran yang bersifat nyata, prinsip, konsep sangat memerlukan adanya bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- c. Mudah dalam memperolehnya; media yang digunakan mudah dalam memperolehnya dan praktis dalam penggunaan, setidaknya mudah dibuat guru pada waktu mengajar.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakan media; apapun jenis media yang digunakan, syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Manfaat dan nilai yang diharapkan bukan pada media yang digunakan, tetapi interaksi belajar antara siswa dan guru dengan lingkungan belajar. Adanya OHP, proyektor, komputer, dan alat-alat canggih lainnya tidak memiliki arti apa-apa, bila guru tidak dapat menggunakannya untuk memperoleh kualitas pembelajaran yang tinggi.
- e. Tersedianya waktu dalam penggunaannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa saat pembelajaran berlangsung.
- f. Sesuai dengan umur dan cara berfikir siswa; agar makna yang terkandung dalam materi lebih cepat dipahami siswa.²⁷

²⁷ *Ibid*, hlm. 17.

6. Hakikat PUTRA DAYANG (Puzzle Tradisional Dam-Daman Wayang)

a. Definisi Permainan Puzzle

Puzzle merupakan permainan yang sudah tidak asing lagi bagi sebagian anak-anak. Banyak anak-anak yang sering bermain puzzle untuk menghibur diri. Selain untuk menghibur diri juga digunakan sebagai tebak-tebakan.²⁸ Puzzle adalah permainan yang cara bermainnya dengan menyusun suatu gambar atau yang telah dipecah sampai beberapa bagian.²⁹

b. Definisi Permainan Dam-daman

Permainan dam-daman merupakan permainan yang sangat sederhana. Permainan ini menggunakan papan tradisional jawa. Disamping itu permainan ini juga melatih kreatifitas dan kecerdasan otak anak. Permainan dam-daman ini permainan yang mirip catur jawa. Cara memainkannya adalah seperti permainan tic tac toe, yaitu dimainkan dengan dua orang pemain, setiap pemain harus bergantian dalam menjalankan poinnya, dalam permainan ini tidak ada skak math hanya makan atau dimakan. Papan dari pemain berupa garis horizontal, vertical, dan miring.

Biasannya dalam memainkan permainan ini cukup dengan menggunakan kapur kemudian digambarkan dilantai. Kemudian pemain pertama menggunakan batu dan pemain kedua dengan pecahan

²⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), hlm 45.

²⁹ Andang, Ismail, *Education Games, (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm. 34.

genteng agar berbeda, dalam permainan dam-daman semua poin dapat bergerak sama yaitu maju, mundur, serong dan kesamping. Agar dapat memakan lawan yang banyak maka harus mengumpan salah satu poinnya. Saat diberi umpan maka lawan harus memakan dengan cara melompati musuhnya. Pemain yang kalah adalah yang habis pionnya.³⁰

7. Defisini Wayang Pandhawa

Menurut wikipedia, legenda mahabarata identik dengan tokoh pewayangan pandhawa dan kurawa. Pandhawa itu sendiri berasal dari bahasa sansekerta, secara harfiah berarti anak pandu yaitu salah satu raja hastinapura dalam wiracerita mahabarata yaitu pertempuran besar di daratan kurukshetra antara para pandhawa dengan para kurawa serta sekutu-sekutu mereka. Kisah tersebut menjadi kisah penting dalam wicara mahabarata. Tokoh wayang pandhawa adalah: Puntadewa, Werkudara, Janaka, Nakula, dan Sadewa.³¹

Menurut Susastra Hindu (Mahabarata), setiap anggota pandhawa merupakan penitisan dari Dewi tertentu titisan tersebut antara lain sebagai berikut:

a. Yudhistira

Yudhistira merupakan Pandawa yang paling tua. Ia adalah putra pertama Dewi Kunthi dengan Prabu Pandu. Yudhistira memiliki

³⁰ Pratika, Mirza Rida, Bambang Eka Purnama, Sukadi, "Pembuatan Game dam-daman Menggunakan Java", Indonesian Journal on Computer Science – Speed – FTI UNSA, ISSN : 1979-330, 2013.

³¹ Junaidi, *Mengenalkan Wayang Kepada Anak, Jilid 2, Seri Mahabarata, Sahabat-Sahabat Pandhawa dan Kurawa*, (Surakarta: Tiga Serangkai, 2010).

sifat yang sangat bijaksana, tidak mempunyai musuh, tidak pernah berdusta seumur hidup. Ia memiliki moral yang sangat tinggi, suka memaafkan dan mengampuni musuh-musuh yang sudah menyerah dalam peperangan. Yudhistira memiliki nama lain, yaitu Dharmawangsa. Ia bergelar prabu, memiliki julukan Puntadewa. Nama kerajaannya adalah Amarta. Nama yudhistira mempunyai arti tangguh dan kokoh dalam peperangan. Yudhistira memiliki sifat adil, jujur, sabar, penuh percaya diri, dan berani berspekulasi. Senjatanya berupa tombak. Yudhistira juga mempunyai pusaka yang bernama jamus kalimasada, robyong mustika warih, dan tunggul naga.³²



Gambar 1 Yudhistira
Sumber: Buku Pepak Bahasa Jawa

b. Bima

Bima adalah putra kedua dari Kunti dengan Pandu. Bima merupakan penjelmaan dari Dewa Bayu sehingga dijuluki Bayusutha. Nama lainnya adalah Bimasena yang berarti panglima perang. Bima memiliki badan yang besar, kuat, lengannya panjang, dan berwajah

³² Haryono, Soewardi, *Buku Pepak Bahasa Jawa*, (Yogyakarta: Pustaka Widyatama, 2014), hlm. 22.

seram. Kendati demikian bima memiliki sifat baik. Ia adalah tokoh yang tidak suka basa-basi dan tidak pernah menjilat ludahnya sendiri. Bima adalah tokoh yang mahir dalam berperang. Senjatanya bernama gada rujakpala. Bima juga dijuluki sebagai Werkudara. Bima memiliki beberapa isteri, yaitu Dewi Nagani, Dew Arimbi, dan Dewi Urangayu. Bima tinggal di kedipaten Jodipati yang masuk wilayah Indraprasta.³³



Gambar 2 Bima

Sumber: Buku Pepak Bahasa Jawa

c. Arjuna

Arjuna adalah anak ketiga dari Pandu dengan Kunthi. Nama Arjuna memiliki arti bersinar, jujur di dalam wajah dan pikiran. Arjuna merupakan penjelmaan Dewa Indra, Dewa Perang. Dia merupakan sosok yang tampan, gagah, mempunyai kemampuan untuk berperang. Senjata dari Arjuna adalah panah pasopati. Arjuna seorang satria yang gemar berkelana, bertapa dan berguru menuntut ilmu. Selain menjadi murid Resi Drona di Padepokan Sukalima, ia juga menjadi murid Resi Padmanaba dari Pertapaan Untarayana. Arjuna pernah menjadi Pandita di Goa Mintaraga, bergelar Bagawan

³³ *Ibid*, hlm. 23-24.

Ciptaning. Ia dijadikan jago kadewatan membinasakan Prabu Niwatakawaca, raja raksasa dari negara Manimantaka.



Gambar 3 Arjuna

Sumber: *Buku Pepak Bahasa Jawa*

d. Nakula

Nakula merupakan putera kembar dari pasangan Pandu dan Madrim. Nakula merupakan penjelmaan dari dewa kembar bernama Aswin, yaitu dewa pengobatan. Saudara kembarnya diberi nama Sadewa. Karena kedua orang tuanya meninggal, maka Nakula diasuh oleh Dewi Kunti. Nakula disebut pula dengan nama *Pinten*, yaitu nama tumbuhan yang daunnya dapat digunakan sebagai obat. Nakula juga mahir dalam menunggang kuda, dan piawai dalam memainkan pedang dan lembing. Nakula memiliki kelebihan tidak akan bisa melupakan apa yang ia lihat (kelebihan ini disebut Aji Pranawijati). Nakula tinggal di Kesatrian Sawojajar, wilayah Amarta. Ia memiliki watak jujur, setia, taat, belas kasih, tahu membalas guna, dan dapat menyimpan rahasia.³⁴

³⁴ *Ibid*, hlm. 25-26.



Gambar 4 Nakula
Sumber: Buku Pepak Bahasa Jawa

e. Sadewa

Sadewa merupakan saudara kembar dari Nakula, putra pasangan dewi Madrim dengan Pandu, ia juga penjelmaan dewa Aswin. Sadewa ahli dalam ilmu astronomi. Ia merupakan pria yang bijaksana. Sifat dari Sadewa adalah selalu giat bekerja dan senang melayani kakak-kakaknya. Sadewa merupakan Pandawa yang paling muda, namun dianggap yang paling bijaksana. Kelebihannya adalah bisa mengetahui hal yang akan terjadi dimasa yang akan datang.³⁵



Gambar 5 Sadewa
Sumber: Buku Pepak Bahasa Jawa

³⁵ *Ibid*, hlm. 26-27.

f. Deskripsi PUTRA DAYANG

PUTRA DAYANG merupakan media pembelajaran berupa permainan puzzle dan damdaman yang dipadukan. Pada media pembelajaran ini terdapat dua permainan yaitu puzzle dan damdaman. Pada bagian puzzle bergambarkan salah satu tokoh wayang pandhawa yang disertai dengan karakteristiknya. Pada bagian damdaman terdapat pion yang berbentuk tokoh wayang. Media pembelajaran ini membutuhkan 2 siswa untuk memainkannya pada saat pembelajaran Bahasa Jawa. Bentuk dari media pembelajaran ini seperti papan catur yang memiliki ruang didalamnya untuk menyimpan pion. ³⁶Berikut

a

d Fase	Langkah Pembelajaran
<i>Think</i> a	a. Apersepsi tentang tokoh wayang pandhawa. b. Tanya jawab mengenai tokoh wayang pandhawa.
<i>Pair</i> l a h p	a. Siswa diminta untuk berpasang-pasangan. b. Siswa diberikan media pembelajaran PUTRA DAYANG. c. Siswa diberikan arahan atau aturan main dari media pembelajaran PUTRA DAYANG. d. Siswa merangkai papan PUTRA DAYANG secara berpasangan. e. Siswa dan guru melakukan tanya jawab terkait tokoh yang telah dirangkai. f. Siswa memainkan PUTRA DAYANG secara berpasangan. g. Siswa yang memenangkan permainan diberikan apresiasi.
<i>Share</i> e m	a. Siswa dan guru mengadakan tanya jawab terkait tokoh wayang pandhawa. b. Dengan bimbingan guru, siswa menyimpulkan tentang tokoh wayang beserta karakternya.

belajaran dari penggunaan media PUTRA DAYANG:

³⁶Pratika, Mirza Rida, Bambang Eka Purnama, Sukadi, "Pembuatan Game dam-daman Menggunakan Java", Indonesian Jurnal on Computer Science – Speed – FTI UNSA, ISSN : 1979-330, 2013.

Tabel 2 Langkah Pembelajaran

8. Definisi Hasil Belajar

Salah satu tugas pokok guru adalah mengevaluasi taraf keberhasilan dan pelaksanaan proses pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk melihat sejauh mana taraf keberhasilan guru dan siswa dalam menyampaikan dan menerima materi pelajaran. Hasil belajar merupakan wujud pencapaian peserta didik sekaligus puncak dari proses pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam penguasaan materi.³⁷

Hasil belajar terjadi apabila seseorang telah mengalami perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari belum faham menjadi faham, dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Hasil belajar dari proses pembelajaran merupakan suatu pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.³⁸ Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, apresiasi serta penyesuaian.

³⁷ Muri Yusuf, *Assesment dan Evaluasi Pendidikan: Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm.181.

³⁸ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015). hlm. 5-7.

Ranah psikomotor mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.³⁹

Menurut Snelbeker (1974) dalam Rusmono bahwa hasil belajar adalah perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman.

Pengalaman yang diperoleh dari belajar tersebut yang membentuk kemampuan dan keterampilan sehingga terbentuklah sikap dan bertambahlah ilmu. Untuk mengetahui sampai dimana perkembangan, keterampilan dan kemampuan siswa dalam belajar, maka guru harus melakukan evaluasi. Evaluasi dari hasil belajar siswa kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau tes. Maksud ulangan tersebut ialah untuk memperoleh suatu indeks dalam bidang akademik dalam menentukan keberhasilan siswa.⁴⁰

Hasil belajar merupakan gabungan dari lima komponen yang saling berkaitan yaitu informasi verbal, keterampilan motorik, sikap atau *attitude*, keterampilan intelektual, dan strategi kognitif. Kelima komponen tersebut lebih jelasnya adalah sebagai berikut:

- a. Informasi verbal yaitu hasil belajar yang berupa kemampuan untuk menerima respon yang bersifat spesifik terhadap stimulus yang spesifik

³⁹ Rusmono, *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu perlu: untuk meningkatkan Profesionalitas Guru*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012).

⁴⁰ Winarno Surakhmad, *Metodologi Pengajaran Nasional*, (Bandung: Jemars, 1980). hlm. 25.

pula. Atau kemampuan mengingat atau menghafal sesuatu. Contoh kemampuan dalam menjelaskan sesuatu.

- b. Keterampilan motorik yaitu kemampuan yang berupa tindakan atau sikap yang bersifat fisik dan penggunaan otot untuk melakukan suatu tindakan untuk mencapai sesuatu.
- c. Sikap atau *attitude* yaitu kondisi internal yang dapat mempengaruhi pilihan individu dalam melakukan suatu tindakan.
- d. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan dalam melakukan analisis. Keterampilan intelektual dilakukan dengan cara mempelajari dan menggunakan konsep dan aturan untuk mengatasi permasalahan.
- e. Strategi kognitif yaitu kemampuan yang memperlihatkan dalam bentuk kemampuan berfikir tentang proses berfikir, dan bagaimana belajar.

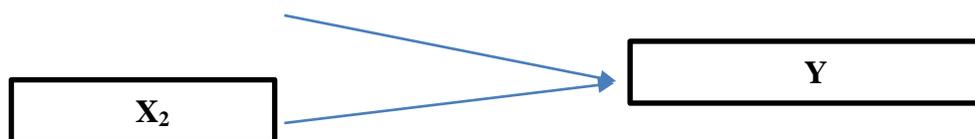
Akan tetapi hasil belajar dapat dilihat dari perubahan yang terjadi pada aspek pengetahuan (semakin tahu/ faham/matang), nilai (semakin sadar/peka/dewasa), sikap (semakin baik, semakin benar) dan keterampilan (semakin profesional) yang terjadi pada diri individu.⁴¹

C. Paradigma/ Kerangka Penelitian

Model pembelajaran merupakan tahapan atau alur dalam proses pembelajaran. Sedangkan Media pembelajaran merupakan alat penunjang yang berguna sebagai penghubung materi pelajaran agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Sehingga model dan media pembelajaran

⁴¹ Subur, *Pembelajaran Nilai Moral Berbasis Kisah*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2015). hlm. 11.

saling berkesinambungan satu sama lain terhadap kualitas pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang monoton dan masih sulitnya siswa dalam memahami tokoh wayang membuat proses pembelajaran kurang maksimal serta siswa kesulitan dalam mengenal tokoh wayang. Oleh karena itu dibutuhkan penerapan model dan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam memahami materi tersebut. Berikut adalah kerangka berfikir dari penelitian pengaruh model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran "PUTRA DAYANG" terhadap hasil belajar siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.



Keterangan:

- Variabel Independent (X₁) : Model Pembelajaran *Think, Pair, Share*
- Variabel Independent (X₂) : Media Pembelajaran PUTRA DAYANG
- Variabel Dependent (Y) : Hasil Belajar

D. Hipotesis

Pengaruh model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap hasil belajar siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid. Maka hipotesisnya adalah:

1. H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap hasil belajar siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

2. Ho : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap hasil belajar siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang. Waktu penelitian ini dilaksanakan di semester genap pada tanggal 6, 7, dan 9 Juni 2018.

B. Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan saat ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Non-equivalent Control Group Design*, dimana subjek penelitian yang ada diberikan perlakuan (kelas eksperimen) dan ada yang tidak diberikan perlakuan (kelas kontrol). Desain ini kelompok kontrol dan eksperimen dibandingkan. Kelompok tersebut dipilih dan ditempatkan tanpa melalui random. Dua kelompok yang ada diberi *pretest*, kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan, setelah itu dua kelompok tersebut diberikan *posttest*.⁴²

Penelitian ini diharapkan dapat diperoleh data yang akurat tentang Efektivitas Model Pembelajaran *Think, Pair, Share* Berbantu Media Pembelajaran PUTRA DAYANG Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid. Secara umum desain penelitian yang akan digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 116.

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3		O4

Tabel 3 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan:

O1: Tes awal (*pretest*) kelas eksperimen

O2: Tes akhir (*posttest*) kelas eksperimen

O3: Tes awal (*pretest*) kelas kontrol

O4: Tes akhir (*posttest*) kelas kontrol

X = Media pembelajaran *puzzle* dam-daman wayang pandhawa⁴³

2. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid dengan jumlah 476 siswa.⁴⁴

⁴³ *Ibid*, hlm, 116.

⁴⁴ *Ibid*, hlm, 117.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid tahun ajaran 2018. Yaitu kelas 4A 20 siswa dan 4C 20 siswa.⁴⁵

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Penggunaan teknik pengumpulan data memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara adalah suatu proses tanya jawab antara pewawancara dengan orang yang diwawancarai dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh peneliti dengan menggunakan alat yang dinamakan pedoman wawancara.⁴⁶

Penelitian ini menggunakan wawancara sebagai studi pendahuluan yang digunakan untuk mengetahui pembelajaran bahasa jawa yang selama ini berlangsung, model pembelajaran yang digunakan guru, media pembelajaran yang digunakan guru, permasalahan

⁴⁵ *Ibid*, hlm, 118.

⁴⁶ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual dan SPSS*, (Jakarta: Kencana, 2017).

pembelajaran bahasa jawa, dan hasil belajar siswa semester genap 2018. Melalui wawancara ini, peneliti mendapatkan berbagai informasi sehingga dapat menentukan permasalahan atau variabel yang harus diteliti.

Instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara. Pedoman wawancara digunakan untuk mewawancarai guru kelas. Berikut kisi-kisi pedoman wawancara sebelum penelitian⁴⁷:

No.	Aspek yang ditanyakan	Penyebaran Item	Jumlah
1.	Penerapan Model Pembelajaran	1,2,3,4,5,6	6
2.	Keberadaan Media Pembelajaran	7,8,9,10,11,12,13,14,15	9
3.	Hasil belajar siswa	16, 17	2

Tabel 4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yang sudah tersedia dalam catatan dokumen seperti dokumen tertulis dan gambar untuk memperkuat data penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa, perangkat pembelajaran, lembar validasi, foto-foto hasil penelitian, dan lain sebagainya. Teknik ini digunakan untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa dan

⁴⁷ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2016), hlm.155-158.

memperoleh gambar atau foto peristiwa saat kegiatan penelitian berlangsung dan untuk mendapatkan data empiris lainnya.⁴⁸

c. Tes

Tes adalah suatu pertanyaan atau seperangkat tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi yang setiap butir pertanyaan atau tugas tersebut mempunyai jawaban atau ketentuan yang dianggap benar.

<i>Pretest dan Posttest</i>	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Jumlah Soal
-----------------------------	------------------------------	------------------	--------------------

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 329.

Pretest dan Posttest	3.2 Memahami cerita wayang tentang tokoh Yudhistira 4.2 Menceritakan karakter tokoh wayang menggunakan ragam <i>krama</i>	3.2.1 menjawab pertanyaan tentang pokok-pokok isi teks. 3.2.2 mengungkapkan nilai-nilai kejujuran dan kesabaran dari tokoh Yudhistira secara lisan dalam ragam <i>krama</i> . 3.2.3 mampu menyebutkan dan membedakan tokoh-tokoh pada cerita yudhistira 4.2.1 menceritakan kembali isi cerita wayang Yudhistira dalam ragam <i>krama</i> .	30
----------------------	--	---	----

melalui dua tahap yaitu *pretest* dan *posttest*, *pretest* yaitu tes yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai. Sedangkan *posttest* adalah tes yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan.⁴⁹ Sebelum tes dibuat terlebih dahulu peneliti membuat kisi-kisi yang digunakan sebagai pedoman dalam membuat soal yang akan diujikan. Kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Kisi-Kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*

1. Uji Coba Instrumen

⁴⁹ Zulfiani, dkk, *Strategi Pembelajaran Sains*, (Jakarta: UIN Press, 2009), hlm. 75.

Sebuah tes yang dapat dikatakan baik sebagai alat pengukuran, harus dilakukan uji coba instrumen untuk mengukur validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal. Hal ini dilakukan untuk mengetahui suatu instrumen sudah layak digunakan sebagai alat pengumpul data atau tidak. Berikut adalah uji coba instrumen:

a. Uji Validitas

Uji Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kesahihan atau kevalidan suatu instrumen. Instrumen yang shahih atau valid memiliki validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid memiliki validitas yang rendah. Instrumen penelitian harus di uji apakah instrumen yang digunakan sudah cocok (*valid*).⁵⁰ Instrumen diuji dengan menggunakan metode korelasi berganda. Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka instrumen tersebut valid.⁵¹ Berikut adalah hasil uji validitas instrumen:

⁵⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012).

⁵¹ Ssyofian Siregar, *Metode Penelitian KUANTITATIF dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual & SPSS*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 262-264.

No Soal	r_{hitung}	t_{tabel}	Kategori Kevalidan
1	.256	.126	Tidak Valid
2	-.110	.518	Tidak Valid
3	.075	.660	Tidak Valid
4	.384*	.019	Valid
5	.365*	.026	Valid
6	.503**	.002	Valid
7	.346*	.036	Valid
8	.690**	.000	Valid
9	.436**	.007	Valid
10	-.190	.259	Tidak Valid
11	.326*	.049	Valid
12	.214	.204	Tidak Valid
13	.538**	.001	Valid
14	.198	.240	Tidak Valid
15	.525**	.001	Valid
16	.587**	.000	Valid
17	.485**	.002	Valid
18	.483**	.002	Valid
19	.065	.700	Tidak Valid
20	.383*	.019	Valid
21	.175	.300	Tidak Valid
22	.609**	.000	Valid
23	.296	.076	Tidak Valid
24	.085	.616	Tidak Valid
25	.595**	.000	Valid
26	.291	.080	Tidak Valid
27	.266	.112	Tidak Valid
28	.362*	.028	Valid
29	.695**	.000	Valid

30	.426**	.009	Valid
----	--------	------	-------

Sumber: SPSS 21.0 for Windows

Tabel 6 Hasil Uji Validitas Instrumen

Berdasarkan tabel di atas, uji validitas yang di dapat adalah dari 30 butir soal terdapat 18 butir soal valid yang digunakan untuk penelitian, dan 12 butir soal yang tidak valid tidak digunakan untuk penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah uji untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula. Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur suatu instrumen, agar instrumen tersebut dapat menghasilkan data yang terpercaya. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS 21 for windows*. Pengujian reliabilitas pada instrumen menggunakan uji statistik *Cronbach's Alpha*, dimana variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach's Alpha* > 0,600.⁵²

Cronbach's Alpha	N of Items
.827	18

Sumber: SPSS 21.0 for Windows

Tabel 7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Berdasarkan tabel di atas, uji reliabilitas yang di dapat nilai koefisien reliabilitas > 0,0600, yaitu 0,827, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen reliabel untuk digunakan.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran adalah pengukuran yang menunjukkan seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Setiap soal yang diujikan adalah soal yang sukar, sedang atau

⁵² *Ibid*, hlm. 57-60.

mudah. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar dapat merangsang siswa untuk menjadi siswa yang putus asa tidak semangat untuk mencoba lagi diluar jangkauannya. Kriteria tingkat kesukaran soal sebagai berikut⁵³:

Taraf Kesukaran	Kriteria
0 – 0,3	Sulit
0,31 – 0,7	Sedang
0,71 – 1	Mudah

Tabel 8 Kriterion Tingkat Kesukaran

Soal	1	2	3	4	5	6
Indeks	0,351	0,339	0,535	0,384	0,736	0,405
Soal	7	8	9	10	11	12
Indeks	0,385	0,650	0,567	0,577	0,544	0,518
Soal	13	14	15	16	17	18
Indeks	0,297	0,541	0,587	0,459	0,684	0,487

Sumber: SPSS 21.0 for Windows

Tabel 9 Hasil Tingkat Kesukaran Soal

Berdasarkan tabel di atas, terdapat tingkat kesukaran soal dengan 1 soal kategori sulit, 15 soal kategori sedang, dan 1 soal kategori mudah.

d. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan peserta didik yang sudah

⁵³ Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2001).

menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Semakin tinggi indeks daya pembeda menunjukkan bahwa butir soal tersebut semakin dapat membedakan antara siswa pandai dengan siswa yang kurang. Kategori indeks pembeda butir soal sebagai berikut⁵⁴:

Taraf Daya Beda	Kategori
<0,2	Tidak baik
0,2-0,4	Sedang
0,4-0,7	Baik
0,7-1	Sangat Baik

Tabel 10 Kategori Daya Pembeda

Soal	1	2	3	4	5	6
Indeks	0,89	0,62	0,51	0,46	0,65	0,22
Soal	7	8	9	10	11	12
Indeks	0,43	0,54	0,65	0,35	0,41	0,59
Soal	13	14	15	16	17	18
Indeks	0,43	0,70	0,54	0,70	0,51	0,68

Sumber: SPSS 21.0 for Windows

Tabel 11 Hasil Uji Daya Pembeda

Berdasarkan Tabel di atas, terdapat daya pembeda soal dengan 3 soal kategori sangat baik, 13 soal kategori baik, dan 2 soal kategori sedang.

4. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

⁵⁴ Uyu Wahyudin, dkk, *Evaluasi Pembelajaran SD*, (Bandung: UPI Press, 2006)

Uji normalitas dilakukan untuk melihat normal atau tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Analisis data ini menggunakan *SPSS 21 for windows*. Dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Syarat kedua sampel dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$.⁵⁵

⁵⁵ *Ibid*, hlm. 148.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini memiliki variansi yang sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas ini menggunakan uji *Levene test* pada *SPSS 21 for windows*. Dasar pengambilan keputusan yaitu sampel dikatakan homogen jika signifikansi atau nilai pronanilitas lebih besar dari 0,05.⁵⁶

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t. Uji yang digunakan adalah *Independent sample t test* dengan taraf signifikansi $> 0,05$. Syarat penggunaan uji ini adalah data harus berdistribusi normal dan homogen diperoleh dari uji normalitas dan uji homogenitas yang sebelumnya harus dilakukan. Analisis data dilakukan dengan bantuan program *SPSS 21 for windows*.

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis ini jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a ditolak. Jika t hitung $< t$ tabel maka H_0 diterima, jika t hitung $> t$ tabel maka H_0 ditolak.⁵⁷

⁵⁶ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2007).

⁵⁷ *Ibid*, hlm. 304-306.

d. Uji *Effect Size*

Uji *Effect Size* dilakukan untuk mengetahui seberapa besar efektif penggunaan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap hasil belajar Bahasa Jawa siswa. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung besarnya keefektivan yaitu dengan menggunakan *Cohen's d*: $(d = (M_1 - M_2) / SD_p)$

keterangan: *d* : *Effect Size*

M_1 : Rata-rata *posttest* Kelas Eksperimen

M_2 : Rata-rata *posttest* Kelas Kontrol

SD_p : Gabungan Standar Deviation Eksperimen dan Kontrol⁵⁸

<i>Size</i>	Interprestasi
0-0,20	Lemah
0,21-0,50	Sederhana
0,51-1,00	Sedang
>1,00	Besar

Tabel 12 Interpretasi Uji Pengaruh

⁵⁸ Carl J, Deborah W. Hamby, dan carol M.Trivette, *Guidelins for Calculating Effect Size for Practice-Based Research Syntheses, Centerscope (Evidence-Based Approaches to Early Childhood development) Volume 3, Number 1, November 2004, h.1. (<http://www.courseweb.unt.edu/gknezek/06spring/5610/centerscopevol3nol.pdf>)*

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai efektivitas model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa jawa, proses pembelajaran bahasa jawa kelas IV terutama materi wayang pandhawa bahwa dalam mengawali kegiatan pembelajaran guru masih jarang menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Selain itu, guru hanya menggunakan model konvensional dan media gambar di dalam buku paket dan LKS, belum menggunakan model dan media pembelajaran yang variatif, siswa jarang diajak belajar secara berkelompok. Sedangkan untuk hasil belajar siswa masih dibawah KKM yaitu rata-rata 57,6 dimana KKM yang ditetapkan sebesar 75 untuk mata pelajaran bahasa jawa.
2. Penggunaan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa jawa. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *think, pair, share* diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 77, 65. Hasil *posttest* kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 45,55. Peningkatan nilai rata-rata sebesar

26,44 dan hasil uji *independent sample t test* menggunakan program *SPSS 21,00 for windows* diperoleh nilai sebesar $t_{hitung} 6.493 > t_{tabel} 2,02439$ dan diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya penerapan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG efektif terhadap pembelajaran bahasa jawa siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

3. Penggunaan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG dalam proses pembelajaran wayang pandhawa pada mata pelajaran bahasa jawa efektif dalam kategori besar. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan (*effect size*) dengan menggunakan rumus *Cohen's d*, diperoleh nilai *effect size* sebesar 1,02. Nilai *effect size* sebesar 1,02 diinterpretasikan kedalam tingkatan efektif yang besar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, berikut adalah saran yang diberikan oleh peneliti, yaitu:

1. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran *think, pair, share* dengan bantuan media pembelajaran yang memantik siswa dalam belajar. Sebab penggunaan model pembelajaran dengan dikombinasikan dengan media dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa menjadi maksimal. Penerapan model pembelajaran dengan bantuan media tentunya harus mempertimbangkan

materi pelajaran, situasi, dan kondisi faktor lainnya yang berhubungan dengan peserta didik.

2. Bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai ilmu pengetahuan untuk menambah wawasan secara lebih mendalam dengan sampel yang lebih besar dan berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh Sani, Ridwan, *Inovasi Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.
- Aan Komariah dan Cipi Triatna, *Visionary Leadership Menuju Sekolah Efektif*, Bandung: Bumi Aksara, 2005.
- Andang, Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta: Pilar Media, 2006.
- Anitah, Sri, *Media Pembelajaran*, Surakarta: Yuma Pressindo, 2012.
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Arifin, Zainal, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2016
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Badudu, Zain, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1996.
- Carl J, Deborah W. Hamby, dan carol M.Trivette, *Guidelins for Calculating Effect Size for Practice-Based Research Syntheses, Centerscope (Evidence-Based Approaches to Early Childhood development) Volume 3, Number 1*, November 2004.
- Daryanto, *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016.
- Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2001.
- Denova, Ananti, *Perancangan Mainan Edukatif Pengenalan Tokoh Pewayangan Bagi SD*, Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya, Vol.2 No.2 Surabaya, Januari 2013.
- Djaka, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Masa Kini*, Surakarta: Pustaka Mandiri, 2011.
- Fathurrohman, Muhammad, *Model-Model Pembelajaran Inovatif (Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan)*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Haryono, Soewardi, *Buku Pepak Bahasa Jawa*, Yogyakarta: Pustaka Widayatama, 2014.
- Huda, Miftahul, *Model Pembelajaran dan Pengajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.

- Junaidi, *Mengenalkan Wayang Kepada Anak, Jilid 2, Seri Mahabarata, Sahabat-Sahabat Pandhawa dan Kurawa*, Surakarta: Tiga Serangkai, 2010.
- KBBI, *Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, Jakarta: Balai Pustaka, 2003.
- Muri, Yusuf, *Assesment dan Evaluasi Pendidikan: Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.
- Pratika, dkk, “*Pembuatan Game dam-daman Menggunakan Java*”, *Indonesian Jurnal on Computer Science – Speed – FTI UNSA*, ISSN : 1979-330, 2013.
- Priyono, Wahyu, dkk, *Pengaruh Metode Wayang Kulit Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Daerah Pada Siswa SD*, vol.3 (Surabaya: Jurnal Psikologi Indonesia, 2015), hlm.1-12.
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Rusmono, *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu perlu: untuk meningkatkan Profesionalitas Guru*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2012.
- Sadiman, Arif.S, dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- Sadiman, Arief.S, *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Siregar, Syofian, *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual dan SPSS*, Jakarta: kencana, 2017.
- Suardi, *Pengantar Pendidikan Teori dan Aplikasi*, Jakarta: PT Indeks, 2016.
- Subur, *Pembelajaran Nilai Moral Berbasis Kisah*, Yogyakarta: Kalimedia, 2015.
- Sudjana, Nana, Rifai, Ahmad, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset, 2007.
- Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, Bandung: CV. Alfabeta, 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Suprijono, Agus, *Cooperative learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.

- Supriyono, Heru, Rancang Bangun Media Pembelajaran dan Game Edukatif Pengenalan Aksara Jawa “PANDAWA”, vol 12, Prossiding *the 4thUniversity Research Colloquim 2016* .ISSN 2407-9189.
- Sutirman, *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013
- Surakhmad, Winarno, *Metodologi Pengajaran Nasional*, Bandung: Jemars, 1980.
- Susanti, Tati, dkk, Pengaruh Model Pembelajaran Think, Pair, Share Terhadap Hasil Belajar Siswa dikelas IV SD, Vol.8. Departemen Pendidikan Nasional.
- Wahyudin, Uyu, dkk, *Evaluasi Pembelajaran SD*, Bandung: UPI Press, 2006.
- Zulfiani, dkk, *Strategi Pembelajaran Sains*, Jakarta: UIN Press, 2009.