

**PENGARUH MEDIA KOLINGTAR (DAKON LINGKARAN PINTAR) PADA
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *BAMBOO DANCING* TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SD**

Hesti Wulandari, Joko Siswanto, dan Veryliana Purnamasari

Prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang

Surel : hestiwulandari2812@gmail.com

Abstract : Influence of Kollingtar Media (Dakon of Smart Circle) on Cooperative Type Learning of Bamboo Dancing on Student Learning Outcomes Class III SD. The purpose of this study was to determine the effect of collingtar media (smart circle dakon) on the students learning outcomes of the theme of traditional games class III SDN Dumeling 02 Brebes. This type of research is quantitative research. The sample in this research is class IIIA as control class and class IIIB as experiment class. Data obtained from the average pretest value is 68.4 and the average posttest score increases to 84.09. The result of t-test analysis (two parties) is obtained $t_{count} (1.69) > t_{table} (1.679)$ so H_0 is rejected and H_a accepted, meaning kollingtar media (dakon circle smart) on cooperoo type learning of Bamboo Dancing influence student learning result.

Keywords : Cooperative Type Bamboo Dancing Model, Kollingtar Media, Learning Outcomes

Abstrak : Pengaruh Media Kollingtar (Dakon Lingkaran Pintar) pada Pembelajaran Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media kollingtar (dakon lingkaran pintar) terhadap hasil belajar peserta didik tema permainan tradisional kelas III SDN Dumeling 02 Brebes. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IIIA sebagai kelas kontrol dan kelas IIIB sebagai kelas eksperimen. Data didapat dari rata-rata nilai *pretest* adalah 68,4 dan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 84,09. Hasil analisis uji-t (dua pihak) diperoleh $t_{hitung} (1,69) > t_{tabel} (1,679)$ jadi H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya media kollingtar (dakon lingkaran pintar) pada pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : Model Kooperatif Tipe Bamboo Dancing, Media Kollingtar, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Dalam pelaksanaan Kurikulum 2013, pembelajaran untuk tingkat SD/MI sederajat melaksanakan pembelajaran tematik terpadu. Sebagaimana tercantum dalam salinan lampiran Permendikbud Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses bahwa pembelajaran tematik terpadu di SD/MI/SDLB/Paket A disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Jadi, pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan kompetensi dan karakteristik

peserta didik sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Rusman (2015: 139) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikaitkan dengan tingkat perkembangan peserta didik Sekolah Dasar yang pada dasarnya masih melihat segala sesuatu sebagai suatu keutuhan

(holistik). Dengan adanya pemaduan beberapa mata pelajaran pada pembelajaran tematik tersebut, peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Bermakna memiliki arti bahwa dalam pembelajaran tidak sekadar menghafal melainkan kegiatan menghubungkan konsep yang telah dimiliki peserta didik dengan pengetahuan baru yang akan diajarkan oleh guru. Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indra daripada hanya mendengarkan orang/guru menjelaskan (Majid, 2014: 16).

Sejalan dengan hal tersebut, maka guru harus mampu menarik perhatian serta membuat peserta didik berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Guru juga harus mampu memilih strategi pembelajaran yang tepat agar memudahkan peserta didik dalam memahami serta menguasai materi pelajaran. Strategi pembelajaran dalam hal ini adalah penguasaan guru mengenai model, metode, serta media pembelajaran. Dengan demikian, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik agar pembelajaran menjadi aktif dan tidak membosankan. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru agar peserta didik aktif dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan model maupun media pembelajaran yang menarik agar peserta didik merasa antusias, aktif, serta memahami maupun menguasai materi pelajaran.

Pada kenyataannya, kondisi di sekolah masih banyak guru yang tidak selalu menggunakan model maupun metode pembelajaran yang cenderung sama setiap kali mengajar di kelas, serta terbatasnya media pembelajaran yang

digunakan. Kondisi seperti ini membuat peserta didik merasa bosan serta kurangnya minat belajar dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan pada hasil belajar peserta didik yang kurang optimal. Keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran di kelas tidak hanya ditentukan oleh ketepatan strategi guru dalam mentransfer pengetahuannya, tetapi juga ditentukan oleh peran serta aktif dari peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian, guru harus mengupayakan pembelajaran yang menyenangkan supaya dapat menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SD Negeri Dumeling 02 Brebes pada tanggal 4 November 2017, terdapat suatu permasalahan dalam pembelajaran diantaranya terbatasnya media pembelajaran, kurangnya minat belajar dan keaktifan peserta didik ketika pembelajaran, peserta didik kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pelajaran mengakibatkan hasil belajar peserta didik tergolong masih rendah. Hal ini terlihat dari nilai UTS semester ganjil yang belum optimal. Dari 25 peserta didik pada kelas III A yang belum mencapai KKM pada nilai Bahasa Indonesia yaitu 24%. Pada nilai Matematika mencapai 80% peserta didik yang belum tuntas. Sedangkan nilai SBdP mencapai 20% yang belum tuntas.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Suprijono, 2012: 5). Perbuatan atau sikap yang dimaksud adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh

peserta didik setelah melakukan pembelajaran.

Rusman (2015: 67) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Melalui penilaian yang dilakukan oleh guru ketika berlangsungnya proses pembelajaran maupun setelah proses pembelajaran, guru dapat mengetahui sejauh mana kemampuan atau hasil belajar yang diperoleh peserta didik melalui kegiatan belajar di kelas.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Oemar Hamalik dalam Rusman (2015: 67) mengungkapkan bahwa hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku. Dalam hal ini, hasil belajar peserta didik dapat diketahui apabila telah terjadi perubahan-perubahan melalui persepsi maupun perilaku yang telah dicapai oleh peserta didik.

Tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotor (Bloom dalam Daryanto, 2012: 27). Aspek kognitif terkait dengan pengetahuan, aspek afektif terkait dengan nilai dan sikap, sedangkan aspek psikomotor mengenai keterampilan. Jadi, ketiga aspek tersebut sangat mempengaruhi pada hasil belajar peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Guru harus mampu mengamati perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik setelah dilakukan penilaian terhadap belajarnya. Biasanya guru mengadakan tes hasil belajar untuk mengetahui sejauh

mana hasil pencapaian peserta didik atau kemampuan peserta didik dalam memahami atau menguasai materi pelajaran.

Model pembelajaran *Bamboo Dancing* adalah salah satu bagian atau bentuk dari model pembelajaran kooperatif. Menurut Aqib (2014: 35) tujuan model pembelajaran ini (*Bamboo Dancing*) adalah agar siswa saling berbagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda dalam waktu singkat secara teratur. Strategi ini cocok untuk materi yang membutuhkan pertukaran pengalaman pikiran dan informasi antarsiswa. Dalam model pembelajaran *Bamboo Dancing* tersebut, peserta didik dapat saling bekerjasama serta bertukar pikiran dan informasi antar peserta didik lainnya agar dapat terciptanya pembelajaran yang optimal.

Permainan dakon atau biasa disebut congklak adalah salah satu permainan tradisional di Indonesia. Menurut Mulyani dalam jurnal Nataliya (2015: 345-346) menyatakan bahwa “permainan congklak merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan congklak dan 98 biji congklak”. Papan dakon pada umumnya memiliki 16 lubang, tujuh lubang masing-masing saling berhadapan serta satu lubang di pojok kanan dan pojok kiri. Menang atau kalah ditentukan dari banyaknya biji yang dikumpulkan. Media KOLINGTAR (Dakon Lingkaran Pintar) termasuk dalam kategori media berbasis visual karena dalam penerapannya melibatkan indera penglihatan serta dapat memperkuat ingatan dan pemahaman. Media visual dapat pula menumbuhkan minat belajar peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Selain itu, media

KOLINGTAR juga dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam menguasai materi pelajaran sambil bermain.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu (Majid, 2014: 87). Tema-tema tersebut terdiri dari beberapa mata pelajaran yang saling berkaitan serta dihubungkan satu sama lain ketika guru menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.

Menurut Kurniawan (2014: 95) bahwa pembelajaran terpadu: tematik adalah salah satu bentuk atau model dari pembelajaran terpadu, yaitu model terjala (*webbed*). Yang pada intinya menekankan pada pola pengorganisasian materi yang terintegrasi dipadukan oleh suatu tema. Dari pendapat Kurniawan tersebut, tema diambil dari beberapa mata pelajaran yang akan dikembangkan dan disampaikan oleh guru dengan saling berkaitan berdasarkan standar isi yang telah ditetapkan.

Karakteristik utama siswa Sekolah Dasar adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, seperti perbedaan kemampuan kognitif maupun bahasa, perkembangan kepribadian, dan perkembangan fisik.

Menurut Piaget dalam Fathurrohman (2012: 18) bahwa “belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui siswa. Dalam hal ini, Piaget membagi belajar menjadi empat tahap, yaitu tahap sensori motor (ketika anak berumur 1,5 sampai 2 tahun), tahap pra-operasional (2/3 sampai 7/8 tahun), tahap operasional konkret (7/8 sampai 12/14 tahun), dan tahap operasional formal (14 tahun atau lebih)”.

METODE

Tempat penelitian akan dilaksanakan di SD Negeri Dumeling 02 Brebes yang berlokasi di Jalan Demang Sapingi, Desa Dumeling, Kecamatan Wanasari, Kabupaten Brebes. Alasan peneliti melakukan penelitian di SD Negeri Dumeling 02 Brebes karena peneliti menemukan permasalahan berdasarkan kegiatan wawancara dengan guru kelas III yang sudah peneliti lakukan pada tanggal 4 November 2017.

Metode Wawancara. Wawancara (*interview*) adalah teknik penelitian yang dilaksanakan dengan cara dialog baik secara langsung (tatap muka) maupun melalui saluran media tertentu antara pewawancara dengan yang diwawancarai sebagai sumber data (Sanjaya, 2015 :263). Wawancara tersebut dilakukan peneliti ketika melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang terjadi di kelas.

Metode Tes. Sanjaya (2015: 251-252) menyatakan bahwa tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran. Peneliti menggunakan teknik tes dalam penelitian untuk mencari data hasil belajar peserta didik pada tes awal (*pretest*) sebelum diberi perlakuan dan mencari data hasil belajar peserta didik pada tes akhir (*posttest*) yaitu pada kelas eksperimen yang telah diberi perlakuan (menggunakan media KOLINGTAR pada pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing*) dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Metode Dokumentasi. Teknik dokumentasi ini merupakan teknik yang digunakan peneliti dalam mencari berbagai macam data. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi untuk mengetahui daftar

nama peserta didik maupun hasil belajar yang pernah dicapai peserta didik.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas (X) adalah media kolvingtar pada pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* dan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri Dumeling 02 Brebes. Desain penelitian ini menggunakan *True Experimental Design* dengan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Bentuk desain penelitian ini memberikan tes awal (*pretest*) terlebih dahulu kepada sampel penelitian sebelum diberi perlakuan dan memberikan tes akhir (*posttest*) sesudah diberi perlakuan. Peneliti melakukan penelitian di kelas III, dengan pengambilan dua kelas yaitu kelas IIIA sebagai kelas kontrol dengan jumlah 25 peserta didik dan kelas IIIB sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 22 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan selama 12 kali pertemuan ditambah dengan pembagian soal *pretest* dan *posttest*. Pertemuan pertama peserta didik kelas kontrol maupun kelas eksperimen mengerjakan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik tentang pembelajaran Tema Permainan Tradisional.

Setelah melakukan *pretest* dilanjutkan dengan pembelajaran pada kelas kontrol sampai dengan enam pembelajaran (6 hari) dengan menggunakan metode dan model konvensional. Hari keenam pada saat jam pembelajaran terakhir, kelas kontrol diberikan *posttest*. Kemudian minggu berikutnya dilakukan pembelajaran di kelas eksperimen selama enam pembelajaran dengan diberikan perlakuan menggunakan media kolvingtar pada pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo*

Dancing. Pada saat hari terakhir tepatnya jam pembelajaran akhir, kelas eksperimen diberikan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama 6 pertemuan pada kelas eksperimen dan 6 pertemuan pada kelas kontrol, diperoleh hasil dimana peserta didik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami peningkatan hasil belajar pada Tema Permainan Tradisional yang terdiri dari empat mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP dan PPKn. Saat pembelajaran di kelas eksperimen diterapkan dengan penggunaan media kolvingtar (dakon lingkaran pintar) pada pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing*, peserta didik terlihat antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media kolvingtar (dakon lingkaran pintar) pada pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* memberikan kesempatan yang sama bagi peserta didik untuk saling berbagi informasi melalui pembelajaran berkelompok disertai dengan belajar sambil bermain, sehingga membuat semua peserta didik aktif menyampaikan pendapat dan saling bekerjasama dengan anggota kelompoknya dalam proses pembelajaran.

Dari analisis data diketahui nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol diperoleh 66,6, sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen diperoleh 68,4. Kemudian data akhir mengalami peningkatan dapat dilihat dari hasil nilai *posttest* yang sudah diberi perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan media kolvingtar (dakon lingkaran pintar) pada pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* pada kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol tidak beri perlakuan melainkan menggunakan

model konvensional. Dari analisis data diketahui nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen diperoleh 84,09 sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol diperoleh 78,6. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen yang menggunakan media kolintang (dakon lingkaran pintar) pada pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rata-rata nilai *posttest* pada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Kriteria siswa tuntas dan tidak tuntas mengacu pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 68.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didasarkan pada analisis data statistik serta kenyataan di lapangan maka dapat disimpulkan bahwa media kolintang (dakon lingkaran pintar) pada pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik Tema Permainan Tradisional kelas III SD Negeri Dumeling 02 Brebes. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari hasil uji-t bahwa diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} = 1,69 > t_{tabel} = 1,679$ jadi H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media kolintang (dakon lingkaran pintar) pada pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik Tema Permainan Tradisional kelas III SD Negeri Dumeling 02 Brebes.

DAFTAR RUJUKAN

Aqib, Zainal. 2014. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

Daryanto & Mulyo Raharjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.

Fathurrohman, Muhammad & Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras.

Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta.

Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nataliya, Prima. *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Malang. Volume 03 No. 02 (2015). <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/view/3536/4069>, 07 November 2017 pukul 21.44 WIB.

Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Sanjaya, Wina. 2015. *Penelitian Pendidikan (Jenis, Metode dan Prosedur)*. Jakarta: Prenada Media Group.

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

