



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN
KANCING GEMERINCING
BERBANTUAN MEDIA VISUAL
TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA JAWA
SISWA KELAS V SDN GUGUS CENDANA
KABUPATEN BLORA**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Zulfatun Nashihah
1401415351**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Kancing Gemerincing Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas V SDN Gugus Cendana Kabupaten Blora” karya,

nama : Zulfatun Nashihah

NIM : 1401415351

program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP UNNES

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,
Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196608201987031003

Semarang, Agustus 2019

Pembimbing,



Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd.
NIP 197903282005011001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Keefektifan Model Pembelajaran Kancing Gemerincing Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas V SDN Gugus Cendana Kabupaten Blora" karya,

nama : Zulfatun Nashahah

NIM : 1401415351

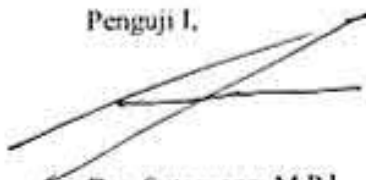
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP UNNES


telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Selasa, 13 Agustus 2019.


Semarang, Agustus 2019


Ketua,

Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.
NIP. 195908211984031001

Penguji I,

Drs. Sutaryono, M.Pd.
NIP 195708251983031015

Panitia Ujian
Sekretaris,

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIP 197701262008121003

Penguji II,

Dr. Deasylina da Ary, S.Pd., M.Sn.
NIP 198102232008122001

Penguji III

Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd.
NIP 197903282005011001

**SURAT PERNYATAAN
PENGUNAAN REFERENSI DAN SITASI
DALAM PENULISAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Zulfatun Nashihah

NIM : 1401415351

program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNNES

menyatakan bahwa skripsi berjudul "Keefektifan Model Pembelajaran Kancing Gemerincing Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas V SDN Gugus Cendana Kabupaten Blora"

1. Telah memenuhi pasal 5 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi yang disusun wajib merujuk pada jurnal ilmiah dengan jumlah minimal 5 artikel dari jurnal internasional, 10 artikel dari jurnal nasional terakreditasi, dan 20 artikel dari jurnal nasional.
2. Telah memenuhi pasal 6 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi harus terdapat sitasi (mengutip) karya ilmiah dosen UNNES minimal 10 sitasi dari karya ilmiah dosen/jurnal UNNES.

Atas pernyataan ini Saya secara pribadi siap menanggung risiko/ sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap ketentuan Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang.

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drk. Ika Ansori, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

Semarang, Juli 2019

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Zulfatun Nashihah'.

Zulfatun Nashihah
NIM 1401415351

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Zulfatun Nashihah
NIM : 1401415351
jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Semarang.
Judul : *Keefektifan Model Pembelajaran Kancing Gemerincing
Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa
Jawa Siswa Kelas V SDN Gugus Cendana Kabupaten Blora.*

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk
berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Juli 2019

Peneliti,



Zulfatun Nashihah
NIM 1401415351

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Ngelmu Iku Kelakone Kanthi Laku (Filsafah Jawa)
2. Urip iku Urup (Filsafah Jawa)
3. Niat, Usaha dan Do'a, Allah pasti memberikan yang terbaik bagi hambanya.
4. Sebaik-baik manusia adalah yang bermanfaat bagi manusia lainnya (HR. Ahmad)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Hadliri dan Ibu Nurhidayati, Kakakku, Ahmad Rozin, Kedua adikku, Tazkiya Amalia dan Iznur Afiyana yang selalu memberikan doa dan semangat.
2. Almamaterku, Jurusan PGSD Universitas Negeri Semarang.

ABSTRAK

Nashihah, Zulfatun. 2019. Keefektifan Model Pembelajaran Kancing Gemerincing Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas V SDN Gugus Cendana Kabupaten Bora. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd.

Berdasarkan pra penelitian yang telah dilakukan peneliti pada semester gasal 2018/2019 di kelas V SDN Gugus Cendana Kabupaten Bora bahwa pembelajaran bahasa Jawa belum mencapai hasil yang maksimal. Hal ini disebabkan oleh minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Jawa rendah, model yang digunakan oleh guru kurang variatif dan media yang digunakan masih terbatas, sehingga membuat nilai bahasa Jawa siswa tidak maksimal. Perlu adanya suatu model pembelajaran dan media yang dapat membuat pembelajaran bahasa Jawa lebih maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual terhadap hasil belajar bahasa Jawa siswa dibandingkan dengan model konvensional.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitian eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. teknik sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Populasi penelitian sebanyak 103 dan sampel 36 siswa di SDN Gugus Cendana Kabupaten Bora. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun 2018/2019. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah berbagai rancangan pembelajaran, soal tes dan lembar pengamatan pembelajaran dan aktivitas siswa. Teknik analisis data dan pelaporan dengan menggunakan uji normalitas dan homogenitas, uji sample *t-test*, uji *N-Gain* dan mengamati dengan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa. Variabel dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual dan hasil belajar bahasa Jawa siswa kelas V.

Hasil uji hipotesis menggunakan uji sample *t-test* menunjukkan $t_{hitung} = 3,067$, dan $t_{tabel} = 2,032$, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,067 > 2,032$) berarti model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual lebih efektif terhadap hasil belajar bahasa Jawa. Nilai *n-gain* kelas kontrol adalah 0,029 tergolong kriteria rendah dan nilai *n-gain* kelas eksperimen adalah 0,52 tergolong kriteria sedang. Pengamatan aktivitas siswa dengan lembar observasi menunjukkan rata-rata skor aktivitas siswa kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 76,5% dibandingkan kelas kontrol yaitu 62%.

Simpulan penelitian ini yaitu model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual efektif terhadap hasil belajar bahasa Jawa siswa kelas V SDN Gugus Cendana. Saran peneliti yaitu model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran untuk memberikan kesempatan yang sama pada siswa, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik.

Kata Kunci: keefektifan, kancing gemerincing, media visual, hasil belajar, bahasa Jawa.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, serta hasil ikhtiar optimal yang dilakukan oleh peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Kancing Gemerincing Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas V SDN Gugus Cendana Kabupaten Blora”. Peneliti banyak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dalam penyusunan skripsi ini dan akhirnya dapat menyelesaikannya dengan bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifa'i RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan PGSD FIP UNNES;
4. Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Drs. Sutaryono, M.Pd., selaku Penguji 1;
6. Dr. Deasylina Da Ary, S.Pd., M.Sn., selaku Penguji 2;
7. Suparti, S.Pd.SD., Kridi Widiyani, S.Pd., Suyanti, S.Pd., Drs. Agus Priyanto, M.Pd., Sri Hartuti, S.Pd., M.Pd., Kepala SD di Gugus Cendana Kabupaten Blora;
8. Guru beserta karyawan yang ada di Gugus Cendana Kabupaten Blora.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT. Peneliti mohon maaf apabila ada kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Harapan peneliti, semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan penelitian selanjutnya.

Semarang, Juli 2019

Zulfatun Nashihah
NIM 1401415351

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN PENGGUNAAN REFERENSI DAN SITASI ..	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Pembatasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	12
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
1.6.1 Manfaat Teoritis	12
1.6.2 Manfaat Praktis	12
1.6.2.1 Bagi Siswa	12
1.6.2.2. Bagi Guru.....	12
1.6.2.3 Bagi Sekolah.....	13
1.6.2.4 Bagi Peneliti	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori.....	14
2.1.1 Pembelajaran	14
2.1.1.1 Pengertian Pembelajaran.....	14
2.1.1.2 Pembelajaran Efektif.....	15
2.1.1.3 Model Pembelajaran.....	15

2.1.2	Pengertian Model Pembelajaran Kancing Gemerincing	18
2.1.3	Media Pembelajaran.....	20
2.1.3.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	20
2.1.3.2	Manfaat Media Pembelajaran.....	22
2.1.3.3	Macam-Macam Media.....	24
2.1.3.4	Prinsip-Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media.....	25
2.1.4	Media Berbasis Visual.....	26
2.1.5	Belajar	28
2.1.5.1	Pengertian Belajar	28
2.1.5.2	Unsur-Unsur Belajar	31
2.1.5.3	Hasil Belajar.....	32
2.1.5.4	Ranah Hasil Belajar	33
2.1.5.5	Prinsip-Prinsip Belajar	34
2.1.5.6	Faktor Yang Mempengaruhi Belajar.....	35
2.1.6	Aktivitas Belajar Siswa.....	36
2.1.7	Prinsip-Prinsip Belajar Bahasa Jawa.....	38
2.1.8	Pembelajaran Bahasa Jawa di SD	39
2.1.9	Materi Muatan Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V di SD.....	42
2.1.10	Peserta Didik	44
2.1.10.1	Pengertian Peserta Didik.....	44
2.1.10.2	Kebutuhan Peserta Didik.....	45
2.1.10.3	Kesulitan Belajar Peserta Didik	46
2.1.10.4	Cara Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik.....	47
2.1.11	Guru	48
2.1.11.1	Peran dan Fungsi Guru.....	48
2.1.11.2	Standar Kompetensi Guru.....	50
2.1.12	Kajian Empiris.....	51
2.1.13	Kerangka Berpikir	59
2.1.14	Hipotesis Penelitian.....	61
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Desain Penelitian.....	63

3.2	Desain Eksperimen.....	63
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian	65
3.3.1	Tempat Penelitian.....	65
3.3.2	Waktu Penelitian	65
3.3.2.1	Tahap Persiapan.....	65
3.3.2.2	Tahap Pelaksanaan.....	65
3.3.2.3	Tahap Penyelesaian.....	66
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian.....	66
3.4.1	Populasi Penelitian	66
3.4.2	Sampel Penelitian.....	67
3.5	Variabel Penelitian	67
3.5.1	Variabel Independen	68
3.5.2	Variabel Dependen.....	68
3.5.3	Variabel Kontrol.....	69
3.6	Definisi Operasional Variabel.....	63
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	64
3.7.1	Teknik Pengumpulan Data	64
3.7.1.1	Teknik Tes	64
3.7.1.2	Teknik Non Tes	65
3.7.2	Instrumen Penelitian.....	66
3.7.2.1	Uji Coba Instrumen Penelitia	67
3.8	Teknik Analisis Data	73
3.8.1	Analisis Data Pra Penelitian	73
3.8.1.1	Uji Normalitas	73
3.8.1.2	Uji Homogenitas.....	74
3.8.2	Analisis Data Awal.....	75
3.8.2.1	Uji Normalitas Data Awal.....	75
3.8.2.2	Uji Homogenitas Data Awal.....	76
3.8.3	Analisis Data Akhir.....	76
3.8.3.1	Uji Normalitas Data Akhir.....	76
3.8.3.2	Uji Homogenitas Data Akhir	77

3.8.3.3 Uji Hipotesis.....	77
3.8.3.4 Uji <i>N-Gain</i>	77
3.8.3.5 Analisis Data Deskriptif.....	78

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian.....	83
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran.....	84
4.1.2 Analisis Data Awal.....	84
4.1.2.1 Uji Normalitas Data Pretes.....	84
4.1.2.2 Uji Homogenitas Data Pretes.....	85
4.1.3 Analisis Tes Akhir.....	86
4.1.3.1 Uji Normalitas Postes.....	86
4.1.3.2 Uji Homogenitas Postes.....	87
4.1.3.3 Uji Hipotesis.....	88
4.1.3.4 Uji <i>N-Gain</i>	89
4.1.3.5 Analisis Data Deskriptif.....	90
4.2 Pembahasan.....	93
4.2.1 Penerapan Model.....	94
4.2.2 Keefektifan Model Pembelajaran Kancing Gemerincing Berbantuan Media Visual.....	100
4.2.3 Peningkatan Hasil Belajar Setelah Menggunakan Model Kancing Gemerincing Berbantuan Media Visual.....	104
4.2.4 Kelebihan Model Pembelajaran Kancing Gemerincing Berbantuan Media Visual.....	106
4.2.5 Kesulitan dan Hambatan dalam Penggunaan Model Pembelajaran Kancing Gemerincing Berbantuan Media Visual.....	108
4.3 Implikasi Penelitian.....	109
4.3.1 Implikasi Teoretis.....	109
4.3.2 Implikasi Praktis.....	110
4.3.3 Implikasi Pedagogis.....	110

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan.....	112
-------------------	-----

5.2	Saran.....	113
	DAFTAR PUSTAKA.....	114
	LAMPIRAN	122

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	KI dan KD Kelas V semester II	44
Tabel 3.1	Data siswa kelas V di SDN Gugus Cendana	60
Tabel 3.2	Definisi Operasional Variabel.....	63
Tabel 3.3	Daftar Hasil Pengelompokan Validitas Butir Soal.....	68
Tabel 3.4	Kriteria Korelasi Reliabilitas Instrumen.....	70
Tabel 3.5	Klasifikasi Indeks Kesukaran	71
Tabel 3.6	Uji Taraf Kesukaran Instrumen Uji Coba.....	71
Tabel 3.7	Uji Daya Beda Soal Uji Coba.....	73
Tabel 3.8	Uji Normalitas SDN Gugus Cendana.....	74
Tabel 3.9	Uji Homogenitas SD Gugus Cendana	75
Tabel 3.10	Kriteria Nilai N-Gain.....	78
Tabel 3.11	Kriteria Hasil Pengamatan Penerapan Model.....	80
Tabel 3.12	Kriteria Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa.....	82
Tabel 4.1	Uji Normalitas Data Tes Awal Hasil Belajar.....	85
Tabel 4.2	Uji Homogenitas Pretes Data Hasil Belajar Siswa.....	86
Tabel 4.3	Uji Normalitas Postes Hasil Belajar	87
Tabel 4.4	Uji Homogenitas Postes Hasil Belajar.....	87
Tabel 4.5	Hasil Uji <i>Independent Sample T-test</i>	88
Tabel 4.6	Uji <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	89
Tabel 4.7	Penerapan Model Pembelajaran.....	90
Tabel 4.8	Hasil observasi aktivitas siswa kelas eksperimen	91
Tabel 4.9	Hasil observasi aktivitas siswa kelas kontrol.....	92
Tabel 4.10	Perbedaan Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol...	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Eksperimen.....	123
Lampiran 2	Daftar Nama Siswa.....	
Lampiran 3	Lembar Pengamatan Penerapan Model Kelas Eksperimen.....	208
Lampiran 4	Hasil Pengamatan Penerapan Model Kelas Eksperimen	211
Lampiran 5	Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	125
Lampiran 6	Soal Tes Uji Coba.....	127
Lampiran 7	Kunci Jawaban Soal Uji Coba	133
Lampiran 8	Analisis Butir Soal Uji Coba	134
Lampiran 9	Penggalan Silabus Kelas Eksperimen.....	163
Lampiran 10	RPP Kelas Eksperimen.....	167
Lampiran 11	Penggalan Silabus Kelas Kontrol.....	190
Lampiran 12	RPP Kelas Kontrol.....	192
Lampiran 13	Kisi-kisi Soal Pretes dan Postes.....	140
Lampiran 14	Soal Pretes dan Postes.....	141
Lampiran 15	Kunci Jawaban Soal Pretes dan Postes	144
Lampiran 16	Data Pretes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	145
Lampiran 17	Skor pretes tertinggi kelas kontrol.....	147
Lampiran 18	Skor pretes terendah kelas kontrol.....	148
Lampiran 19	Skor pretes tertinggi kelas eksperimen.....	149
Lampiran 20	Skor pretes terendah kelas eksperimen.....	150
Lampiran 21	Uji Normalitas Pretes Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	151
Lampiran 22	Uji Homogenitas Pretes Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	153
Lampiran 23	Data Postes Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	154
Lampiran 24	Skor postes tertinggi kelas kontrol.....	156
Lampiran 25	Skor postes terendah kelas kontrol.....	157
Lampiran 26	Skor postes tertinggi kelas eksperimen.....	158
Lampiran 27	Skor postes terendah kelas eksperimen	159
Lampiran 28	Uji Normalitas Postes Kelas Eksperimen dan Kontrol	160
Lampiran 29	Uji Homogenitas Postes Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	162
Lampiran 30	Lembar Penilaian Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen.....	212

Lampiran 31 Lembar Penilaian Aktivitas Belajar Kelas Kontrol.....	214
Lampiran 32 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	217
Lampiran 33 Surat Validasi Instrumen Materi.....	225
Lampiran 34 Surat Validasi Instrumen Media.....	227
Lampiran 35 Surat Ijin Penelitian.....	228
Lampiran 36 Surat Ijin Penelitian Bappeda.....	230
Lampiran 37 Surat Keterangan Uji Coba Penelitian	231
Lampiran 38 Surat Keterangan Penelitian.....	232
Lampiran 39 Media Visual.....	234
Lampiran 40 Profil SD di Gugus Cendana Kabupaten Blora.....	280
Lampiran 41 Dokumentasi Penelitian.....	283

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Globalisasi mengakibatkan perubahan pesat dalam berbagai bidang seperti bidang politik, ekonomi, kebudayaan dan teknologi dan pendidikan. Teknologi dan Komunikasi yang berkembang pesat menyebabkan mudahnya kebudayaan dari asing untuk masuk ke Indonesia. Mudahnya akses informasi menyebabkan manusia dari berbagai kalangan usia dengan mudahnya mengakses berbagai macam konten yang mengandung informasi, baik informasi yang berdampak positif maupun negatif. Dampak positif yang dapat diambil yaitu membuat wawasan lebih luas mengenai kondisi atau perkembangan zaman saat ini, mempermudah pekerjaan manusia, mempermudah proses pembelajaran dsb. Sedangkan dampak negatif dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menyebabkan berbagai kasus degradasi moral yang menggelisahkan di dunia pendidikan antara lain: mencontek dalam aktivitas pembelajaran, plagiat, malas, asusila, seks bebas, pudarnya nilai sopan santun Zaitun (2019: 37). Globalisasi dapat memberikan dampak pada hubungan sosial manusia terutama bagi negara dengan dampak globalisasi yang tinggi, menyebabkan manusia kurang dalam bersosialisasi secara langsung dengan manusia lain Grimalda (2018:1).

Pendidikan dapat menjadikan manusia mengembangkan potensi yang dimiliki, memiliki wawasan, serta mampu menghadapi perubahan dan permasalahan hidup yang dihadapi, memiliki sikap yang baik, serta mampu menghadapi perubahan dan permasalahan hidup yang dihadapi, seperti adanya

arus globalisasi. Hal ini sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 yang menyebutkan bahwa

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan potensi diri dan watak yang baik, dapat dilakukan melalui Pendidikan Dasar. Hal tersebut sesuai dengan Undang-undang No. 17 Tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan pasal 1 ayat 7, yang menyebutkan bahwa

Pendidikan dasar adalah jenjang pendidikan pada jalur pendidikan formal yang melandasi jenjang pendidikan menengah, yang diselenggarakan pada satuan pendidikan berbentuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah atau bentuk lain sederajat serta menjadi satu kesatuan kelanjutan pendidikan pada satuan pendidikan yang berbentuk sekolah menengah pertama dan Madrasah Tsanawiyah, atau bentuk lain yang sederajat.

Melihat dari uraian tersebut bahwa pendidikan sangat penting bagi generasi penerus bangsa. Guru sebagai tenaga kependidikan juga memegang peranan yang sangat penting untuk ketercapaian keberhasilan pendidikan di Indonesia. Fungsi pendidikan dasar yaitu sebagai jenjang awal siswa di sekolah sebagai dasar pembentuk pribadi warga masyarakat dan warga negara yang baik, berbudi luhur, beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan YME, serta

memiliki keterampilan untuk bekal hidup dimasyarakat kelak (Afandi, 2016: 9).

Dalam proses pembelajaran diperlukan kegiatan yang dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Djarot (2016:89) berpendapat bahwa efektif dan efisiensi atau tidaknya seluruh proses pembelajaran dimulai dari seberapa efektif guru mengelola kelas selama pembelajaran berlangsung. Guru melakukan proses pembelajaran di sekolah melakukan dua kegiatan yaitu mendidik dan mengajar, mendidik artinya membantu siswa untuk mendewasakan kepribadian sedangkan mengajar berarti membantu siswa dalam menguasai ilmu pengetahuan. Oleh sebab itu, guru berperan dalam pembelajaran bukan hanya menjadikan peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan saja, namun juga memiliki akhlak yang baik dan memiliki keterampilan.

Salah satu muatan pembelajaran yang perlu dipelajari adalah muatan lokal daerah, termasuk bahasa daerah. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang masuk dalam kebudayaan nasional Indonesia, sehingga perlu untuk dilestarikan. Sesuai dengan Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 tahun 2013 Bab III Pasal 5, yang menyebutkan bahwa

Pembinaan Bahasa, Sastra dan Aksara Jawa dilaksanakan di satuan pendidikan formal pada Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI)/Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB)/Paket A, Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (M.Ts)/Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa (SMPLB)/Paket B, Sekolah Menengah Atas (SMA)/Madrasah Aliyah (MA)/Sekolah Menengah Atas Luar Biasa (SMALB), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK)/Paket C dan sederajat.

Melihat dari Peraturan Gubernur Jawa Tengah tersebut bahwa muatan lokal bahasa Jawa dipelajari di berbagai jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar di daerah Jawa Tengah. Guru sekolah dasar dituntut agar menjadi guru yang menguasai semua pelajaran yang diajarkan, termasuk muatan lokal bahasa Jawa. Selain itu guru juga harus kreatif dalam memilih model, metode beserta media yang akan digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa.

Di dalam kurikulum 2013 tidak terlepas dari pembelajaran yang memiliki kebermaknaan bagi siswa, maka diperlukan model pembelajaran baik dan efektif. Model pembelajaran digunakan bukan hanya berorientasi pada produk dan guru saja, namun keaktifan peserta didik dan proses pembelajaran perlu juga ditekankan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana tercantum dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang standar nasional pendidikan yang menyatakan bahwa

Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Sejalan dengan Peraturan Pemerintah tersebut, Fatonah (2015:2) berpendapat bahwa karakteristik perkembangan sosial anak pada usia sekolah dasar yaitu minat terhadap kelompok makin besar, dan mulai berkurang intensitas pada aktivitas keluarga. Untuk itu anak perlu untuk belajar bersosialisasi. Pengaruhnya yaitu membantu anak bekerjasama dengan orang lain dan bertingkah laku yang dapat diterima kelompok. Dan itu dimulai dari anak belajar berkelompok di sekolah, salah satunya dengan pembelajaran

kooperatif. Menurut Ulia (2019: 178) Salah satu model pembelajaran yang inovatif dan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Kerjasama dalam kelompok akan membangkitkan minat belajar dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Susiowati, 2019: 147). Dengan pembelajaran kooperatif diharapkan siswa mampu untuk saling bekerjasama mencapai tujuan bersama. Siswa bukan hanya terfokus dengan guru namun juga dengan teman sekitarnya. Siswa bukan hanya memperoleh materi namun juga mengembangkan interaksi sosial untuk melatih saling menghargai, menghindari ketersinggungan dan salah paham yang bisa menyebabkan permusuhan, sebagai bentuk latihan hidup di masyarakat. Untuk memacu siswa untuk bekerjasama dan saling membantu satu sama lain dapat dilakukan melalui kerja kelompok yang bertujuan untuk mengintegrasikan pengetahuan-pengetahuan baru dengan pengetahuan yang dimiliki (Faturrahman, 2016: 44).

Dari data observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada semester gasal 2018/2019, siswa dalam bekerja kelompok seringkali hanya didominasi oleh guru dan siswa yang pandai saja. Padahal guru perlu memberikan model yang dapat membangkitkan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran, baik siswa aktif maupun siswa pasif. Model pembelajaran kancing gemerincing dikembangkan oleh Spencer Kagan dalam Huda (2015: 134). Model ini dapat diterapkan untuk seluruh mata pelajaran dan berbagai tingkatan kelas. Dalam kegiatannya, model ini

memberikan kesempatan pada seluruh anggota kelompok untuk memiliki kontribusi yang sama, baik dalam berpendapat, mengerjakan soal, bertanya yang terjadi dalam diskusi. Sehingga diskusi bukan hanya didominasi oleh siswa yang dominan banyak bicara saja namun seluruh anggota kelompok.

Selain model pembelajaran yang dapat membuat seluruh siswa ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran, juga diperlukan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran digunakan sebagai penghubung materi yang disampaikan guru kepada siswa agar lebih mudah dalam menerima materi pelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Kusumawati (2017: 101) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu fisik, non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Terdapat berbagai macam jenis media yang dapat digunakan oleh guru, salah satunya menurut Kustandi (2013: 98) visualisasi pesan/media visual, informasi, atau konsep yang disampaikan kepada siswa, dikembangkan dalam berbagai bentuk layaknya sebuah foto, gambar ilustrasi, sketsa/gambar garis.

Berdasarkan data observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 1 Karangjati, SDN 2 Karangjati, SDN 4 Karangjati, SDN 5 Karangjati dan SDN 1 Tegalgunung pada semester gasal tahun 2018/2019, diketahui bahwa terdapat berbagai macam permasalahan dalam diterapkannya Kurikulum 2013. Salah satunya yaitu terkait prestasi belajar siswa yang masih kurang mencapai KKM, salah satunya bahasa Jawa dilihat

dari nilai PAS (Penilaian Akhir Semester) gasal yang masih kurang mencapai KKM.

Diketahui bahwa nilai bahasa Jawa siswa kelas V di SDN 1 Karangjati yaitu sebanyak 9 (56%) siswa belum mencapai KKM, sedangkan 7 (44%) siswa yang mencapai KKM, SDN 2 Karangjati sebanyak 14 (66%) siswa belum mencapai KKM dan 7 (34%) siswa yang mencapai KKM, SDN Karangjati 4 sebanyak 12 (60%) siswa belum mencapai KKM dan sebanyak 8 (40%) siswa yang mencapai KKM, SDN 5 Karangjati sebanyak 20 (66%) siswa belum mencapai KKM dan sebanyak 10 (34%) siswa yang telah mencapai KKM, SDN 1 Tegalgungung sebanyak 8 (53%) siswa belum mencapai KKM dan 7 (47%) siswa telah mencapai KKM.

Masih kurangnya hasil tes akhir semester bahasa Jawa siswa dikarenakan guru dalam pembelajaran kurang menggunakan model pembelajaran yang variatif. Pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi. Dalam berdiskusi siswa aktif sering mendominasi, beberapa siswa belum ikut berpartisipasi aktif dalam diskusi dan menggantungkan pada teman. Variasi model pembelajaran masih kurang diterapkan, yang sesuai dengan kurikulum 2013, hal itu menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran.

Siswa masih sulit dalam memahami materi, terutama bahasa Jawa karena materi bahasa Jawa yang harus dipelajari banyak, sedangkan jam pelajaran hanya 2 jam pelajaran setiap minggunya. Materi dalam pembelajaran bahasa Jawa banyak kosa kata yang sulit dipahami siswa, apalagi jika dalam

bahasa krama/bahasa yang jarang digunakan sehari-hari oleh siswa. Selain itu juga muatan bahasa Jawa masih dianggap kurang perlu untuk dipelajari karena lebih mengutamakan muatan pelajaran yang lain. Padahal kita sebagai masyarakat yang tinggal di wilayah Jawa sudah sepatutnya untuk melestarikan kebudayaan daerah, termasuk bahasa Jawa. Dalam pembelajaran bahasa Jawa kita bukan hanya belajar mengenai bahasa, namun juga kebudayaan yang perlu dilestarikan seperti materi pewayangan, aksara Jawa, cerita legenda dsb. Dalam pembelajaran bahasa Jawa di Gugus Cendana juga rata-rata masih kurang dalam penggunaan media dan alat peraga sehingga siswa kurang berminat dalam mempelajari bahasa Jawa. Dari berbagai macam permasalahan tersebut berdampak pada nilai PAS (Penilaian Akhir Semester) siswa yang masih rendah/belum mencapai KKM.

Dari berbagai macam permasalahan tersebut, bahwa dalam pembelajaran agar dapat berjalan lancar diperlukan adanya model pembelajaran yang dapat membuat seluruh siswa ikut berpartisipasi dalam diskusi tanpa adanya siswa yang mendominasi jalannya diskusi, karena beberapa siswa seringkali pasif dalam jalannya diskusi. Dengan adanya model pembelajaran yang tepat seluruh siswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, maka peneliti memilih model pembelajaran kancing gemerincing.

Sedangkan agar pembelajaran dapat mudah diterima oleh siswa diperlukan media yang dapat membuat siswa lebih paham materi yang disampaikan. Dari materi yang akan dipelajari yaitu materi wayang Srikandhi, siswa perlu mengenal berbagai macam tokoh yang berperan dalam cerita dan

gambaran jalannya cerita, oleh sebab itulah dipilih media visual yang akan digunakan dalam pembelajaran agar siswa lebih paham dan lebih tertarik untuk belajar.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan peneliti. Penelitian mengenai model pembelajaran kancing gemerincing maupun penelitian mengenai media visual, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Sakdiyah (2017), yang meneliti model kancing gemerincing dengan strategi gambar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kancing gemerincing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Kebonsari 4 Malang. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dengan ketuntasan belajar yang memenuhi KKM sebanyak 58,3% dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu siswa yang memenuhi KKM sebanyak 91,6%.

Penelitian yang dilakukan oleh Marta (2017) yang meneliti mengenai peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 008 Langgini melalui pembelajaran kooperatif teknik kancing gemerincing. Hasil penelitian menunjukkan analisis persentase siswa tuntas belajar siklus I 78,13% dan siklus II 90,63%. Nilai rata-rata siklus I 74,54 dan siklus II 81,88. Persentase rata-rata pelaksanaan pembelajaran matematika siklus I 81,25% dan siklus II 93,30%. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran matematika menggunakan teknik kancing gemerincing dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Dari berbagai penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kancing gemerincing maupun media berbasis visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan lebih efektif dari pada model konvensional. Berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, peneliti ingin mengetahui keefektifan model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual terhadap hasil belajar bahasa Jawa pada siswa kelas V dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran Kancing Gemerincing Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas V SDN Gugus Cendana Kabupaten Blora”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, teridentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. dalam pembelajaran bahasa Jawa yang dilakukan, masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi,
2. dalam kelompok diskusi masih ada siswa yang kurang ikut berpartisipasi,
3. waktu yang minim untuk muatan pembelajaran bahasa Jawa menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi bahasa Jawa masih kurang,
4. muatan pembelajaran bahasa Jawa dianggap kurang perlu untuk dipelajari dan lebih mengutamakan muatan pembelajaran lain,
5. kurangnya pemahaman siswa terhadap materi bahasa Jawa dikarenakan materi bahasa Jawa yang banyak,
6. guru kurang memanfaatkan berbagai macam model pembelajaran,
7. kurangnya media dan alat peraga saat pembelajaran bahasa Jawa,

8. hasil belajar bahasa Jawa siswa masih kurang.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, peneliti membatasi penelitian mengenai kurangnya pemahaman siswa terhadap materi bahasa Jawa dilihat dari penilaian akhir semester (PAS) bahasa Jawa siswa yang masih kurang, kurangnya keaktifan siswa pada saat mengikuti diskusi serta kurangnya media pembelajaran, membuat peneliti melakukan eksperimen keefektifan model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual terhadap hasil belajar bahasa Jawa siswa kelas V SDN Gugus Cendana Kabupaten Blora dan membandingkan dengan metode yang biasa digunakan oleh guru yaitu konvensional.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan oleh peneliti, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. bagaimanakah penerapan model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual dalam muatan pembelajaran bahasa Jawa kelas V SDN Gugus Cendana Kabupaten Blora;
2. apakah penerapan model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual efektif dalam muatan pembelajaran bahasa Jawa kelas V SDN Gugus Cendana Kabupaten Blora.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. mendeskripsikan pelaksanaan model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual dalam muatan pembelajaran bahasa Jawa siswa kelas V SDN Gugus Cendana Kabupaten Blora;
2. menguji keefektifan model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual dalam muatan pembelajaran bahasa Jawa siswa kelas V SDN Gugus Cendana Kabupaten Blora.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat teoretis maupun praktis bagi pendidikan. Manfaat dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan praktis. Teoretis merupakan manfaat berupa teori, sedangkan praktis merupakan manfaat berupa praktik. Penjelasan lebih lanjut akan dijelaskan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis berupa informasi tentang keefektifan penerapan model pembelajaran kooperatif kancing gemerincing berbantuan media visual terhadap hasil belajar bahasa Jawa serta dapat menjadi bahan masukan untuk penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat yang ditunjukkan pada berbagai pihak terkait antara lain bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti.

1.6.2.1 Bagi Siswa

Membantu siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, terutama saat berdiskusi, agar tidak hanya bergantung pada siswa lain.

1.6.2.2 Bagi Guru

Memberikan informasi kepada guru mengenai penggunaan model pembelajaran kancing gemerincing. Membantu guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang efektif serta menarik perhatian siswa untuk belajar dan mengikuti diskusi.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi pentingnya menggunakan model-model pembelajaran, salah satunya model kancing gemerincing agar siswa dapat aktif di sekolah serta menumbuhkan kerjasama antara peneliti, guru dan lingkungan sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

- a. Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian, dan strategi pembelajaran.
- b. Membantu peneliti untuk menambah bekal pengetahuan dan pengalaman langsung pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa di kelas.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sehingga peserta didik memperoleh kemudahan (Brigs dalam Rifa'I dan Anni (2012:157). Sedangkan menurut Kusumawati (2017: 4) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh guru atau pendidik untuk mengajari siswa yang belajar. Pada pendidikan formal, pembelajaran dibebankan kepada guru, karena guru mempersiapkan pembelajaran dan merupakan tenaga profesional. Kegiatan pembelajaran bukan hanya sekedar tatap muka lalu mengajar, namun kegiatan pembelajaran lebih kompleks dengan adanya pola-pola pembelajaran yang bervariasi.

Sesuai dengan hal itu, Fathurrohman (2016:16) berpendapat bahwa pembelajaran adalah proses interaksi dalam lingkungan belajar antara peserta didik dengan pendidik beserta sumber belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik pada peserta didik yang di dalamnya terjadi pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran tertentu dan bertabiat baik, serta pembentukan kepercayaan dan sikap.

Jadi dapat ditarik simpulan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dan pendidik, dan dengan adanya

pembelajaran tersebut peserta didik diharapkan dapat memperoleh kemudahan berupa pengetahuan, kemahiran, sikap yang baik dsb.

Kaitan antara teori pembelajaran yang telah dipaparkan oleh beberapa ahli dan penelitian yang dilakukan, bahwa dengan adanya pembelajaran yang dilakukan siswa dapat memperoleh pengetahuan, kemahiran sikap yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Jawa.

2.1.1.2 Pembelajaran Efektif

Popham dan Baker dalam Djarot (2016: 162) menyatakan bahwa pembelajaran efektif adalah ketika guru dapat mengubah kemampuan dan persepsi siswa, dari yang sulit belajar menjadi mudah mempelajarinya. Proses belajar mengajar yang baik yaitu pembelajaran yang efektif dan efisien. Pembelajaran yang efektif sangat tergantung pada pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran, sedangkan pembelajaran yang efisien menunjukkan sesuatu dengan sedikit usaha, biaya, dan pengeluaran untuk mencapai hasil yang optimal.

Kaitan antara teori dari Popham dan Beker yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif adalah ketika guru dapat mengubah kemampuan maupun persepsi siswa yang sebelumnya sulit mempelajari menjadi mudah, begitu pula peneliti yang memilih model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual yang telah disesuaikan dengan permasalahan pembelajaran bahasa Jawa, agar pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien. Karena dalam pembelajarannya setiap siswa harus ikut

berpartisipasi aktif bertanya, menanggapi, berpendapat dll secara bergantian.

2.1.1.3 Model Pembelajaran

Eggen dan Kauchak menyatakan bahwa model pembelajaran memberikan arah dan kerangka bagi guru untuk melakukan pembelajaran. Sedangkan menurut Arends, model pembelajaran sebagai pedoman untuk menentukan strategi dan metode pembelajaran (dalam Fathurrohman 2016:30). Pandangan yang sama juga dikemukakan oleh Joyce and Weil, yang mendefinisikan model pembelajaran sebagai perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran (Joyce and Weil dalam Fathurrohman 2015:195).

Adapun ciri-ciri model pembelajaran menurut Faturrohman dalam bukunya yang berjudul Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013 (2015: 196) adalah: (1) rasional, teoritis, dan logis yang disusun oleh para pengembang model pembelajaran; (2) berlandaskan pemikiran kuat mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai; (3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan baik dan berhasil; (4) lingkungan belajar yang kondusif.

Nieveen dalam Faturrohman (2015: 197) mengemukakan bahwa model pembelajaran dikatakan baik apabila memenuhi kriteria: (1) sah (valid), yaitu rasional dalam mengembangkan model dan terdapat konsistensi internal; (2) praktis, diuji oleh ahli dan praktisi yang menyatakan

bahwa model yang yang digunakan/dikembangkan layak diterapkan; (3) efektif, yaitu para ahli pengembang model berdasarkan pengalamannya menyatakan bahwa model tersebut efektif.

Tujuan dari belajar kelompok yaitu agar tugas kelompok lebih efektif dalam pembelajaran dan agar tercapai tujuan kelompok (Tran, 2014: 132). Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran kelompok yang dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran, komunikasi dengan teman menjadi baik serta baik terhadap sekolah (Johnson & Johnson dalam Turgut 2018:664). Model pembelajaran ini tidak hanya menciptakan lingkungan belajar yang terpusat tetapi juga membantu guru dalam pengelolaan kelas. Kelompok atau anggota kelompok tidak aktif sendiri, para guru juga secara aktif beroperasi dalam membangun kelompok. Para guru perlu merancang kegiatan untuk menyediakan anggota kelompok dengan kondisi yang baik. Selain itu, anggota kelompok harus memiliki beberapa keterampilan sosial tertentu untuk belajar dengan satu sama lain secara efisien (Turgut 2018:664).

Menurut Faturrohman (2016: 53) terdapat beberapa macam model pembelajaran kooperatif, yaitu: *Student Team-Achievement Divisions* (STAD), *Teams-Games-Tournament* (TGT), *Snowball Throwing*, *Jigsaw*, *Learning Together*, *Cooperative Learning Structures* (CLS), *Group Investigation* (GI), *Complex Instruction* (CI), *Team Accelerated Instruction* (TAI), *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC), *Structured Dynamic Methods* (SDM), *Spontaneous Group Discussion*

(SGD), *Numbered Heads Together* (NHT), *Team Product* (TP), *Cooperative Review* (CR), CO-OP CO-OP, *Think- Pari-Share* (TPS), *Discussion Group* (DG), *Make a Match*), Bertukar Pasangan, *Structured Numbered Heads*, *Two Stay Two*, Keliling kelompok, Kancing Gemerincing, Keliling Kelas, *Role Playing*, *Tea Party*, Berkirim Salam dan Soal, *Write Around*, *Listening Team*, *Student Team Learning* (STL), *Inside Outside Circle*, Tari Bambu.

Jadi dapat ditarik simpulan bahwa terdapat berbagai macam model pembelajaran yang termasuk model kooperatif. Kancing gemerincing merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual yang telah disesuaikan dengan permasalahan dalam pembelajaran bahasa Jawa.

2.1.2 Pengertian model pembelajaran kancing gemerincing

Menurut Faturrohman (2016: 93) salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran tipe kancing gemerincing. Model pembelajaran kancing gemerincing dikembangkan pertama kali oleh Spencer Kagan. Kagan mengemukakan tipe kancing gemerincing dengan istilah *talking chips*. *Chips* yang dimaksudkan dapat berupa benda berwarna yang ukurannya kecil. Istilah *talking chips* di Indonesia kemudian lebih dikenal sebagai model pembelajaran kooperatif tipe kancing gemerincing dan dikenalkan oleh Anita Lie.

Pengertian model pembelajaran tipe kancing gemerincing menurut Lie adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang masing-masing anggota kelompoknya mendapatkan kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi mereka dengan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota kelompok lain Faturrohman (2016: 93).

Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kancing gemerincing, masing-masing anggota kelompok berkesempatan memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan anggota yang lain. Dapat digunakan untuk mengatasi hambatan pemerataan kesempatan yang sering terjadi dalam kerja kelompok. Dalam kebanyakan kelompok, sering kali ada anggota kelompok yang terlalu dominan dan banyak bicara, sebaliknya ada anak yang pasif dan pasrah saja dan menggantungkan pada rekan-rekannya yang lebih dominan. Dalam situasi seperti ini, pemerataan tanggung jawab dalam kelompok merupakan langkah yang dilakukan dalam model kancing gemerincing. Model ini memastikan setiap siswa untuk mendapatkan kesempatan yang sama untuk berperan serta dan berkontribusi pada kelompoknya masing-masing. Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk bertanya, menjawab, atau memberikan pendapat. Jika salah satu anak sudah tidak bisa bertanya, menjawab, ataupun memberi pendapat maka siswa lainnya yang masih memiliki kancing akan mendapat kesempatan untuk berkontribusi menyampaikan pendapatnya. Jika diskusi masih berlangsung dan seluruh

siswa sudah memakai seluruh kancingnya, maka siswa bisa membagi lagi kancingnya sama rata dengan anggota kelompok Huda (2015:142).

Langkah-langkah model pembelajaran model kancing gemerincing menurut Huda (2015:142):

1. guru menyiapkan kancing-kancing (atau benda-benda kecil lainnya);
2. sebelum diberikan tugas, masing-masing anggota kelompok mendapatkan 2 atau 3 buah kancing (jumlah kancing disesuaikan dengan tugas yang diberikan);
3. setiap anggota yang selesai berpendapat atau berbicara, dia harus menyerahkan salah satu kancing yang dimiliki dan meletakkannya di tengah-tengah meja kelompok;
4. Jika kancing yang dimiliki sudah habis, siswa tersebut tidak boleh berbicara lagi dan harus menunggu anggota kelompok lain menghabiskan kancingnya masing-masing;
5. jika semua kancing sudah habis, sedangkan tugas kelompok belum selesai, kelompok bisa bermusyawarah menentukan kesepakatan untuk membagikan kancing lagi dan mengulangi lagi prosedurnya kembali.

Jadi dapat ditarik simpulan bahwa model pembelajaran kancing gemerincing merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh siswa, baik pada saat bertanya, menanggapi, menjawab soal dll. Jika dalam pelaksanaan diskusi seluruh siswa telah menghabiskan kancing mereka, namun kelompok

masih berdiskusi maka siswa boleh membagikan kancing mereka lagi dan sama rata.

2.1.3 Media Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Suryani (2018: 2) media secara umum bisa diartikan sebagai perantara informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima. Informasi tersebut dapat berupa pendidikan, politik, teknologi maupun informasi. Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar. Olson dalam Suryani (2018: 2) berpendapat bahwa medium melalui rangsangan indra tertentu bertujuan untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan simbol.

Menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2017: 3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pendidik, fasilitas pembelajaran, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat- alat, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi baik secara penglihatan atau verbal.

Menurut Gerlach dalam Suryani (2018:2) pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit bahwa media itu

berwujud: grafik-grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi. Adapun dalam arti luas, media diartikan sebagai kegiatan penciptaan suatu kondisi sehingga memungkinkan pembelajar memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.

Dari berbagai macam pengertian mengenai media pembelajaran tersebut dapat ditarik simpulan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk memudahkan penyampaian materi.

Kaitan berbagai macam teori yang telah dipaparkan mengenai media pembelajaran, bahwa dengan adanya media pembelajaran digunakan sebagai perantara untuk mempermudah penyampaian materi, oleh sebab itu peneliti dalam melakukan penelitian ini menggunakan media visual agar mempermudah siswa memahami materi dan siswa dapat melihat secara langsung berbagai macam gambar-gambar wayang.

2.1.3.2 Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran digunakan untuk membantu siswa mempelajari objek, suara, proses, peristiwa atau lingkungan yang sulit dihadirkan ke dalam kelas. Guru hendaknya dapat memilih media yang tepat sesuai dengan materi dan karakteristik siswa dalam proses pembelajaran (Agung, 2017:140). Siswa harus fokus dan berkonsentrasi untuk dapat memunculkan ide. Oleh karena itu, siswa masih membutuhkan sebuah media yang dapat merangsang pikiran mereka (Lestari, 2016:54).

Menurut Aqib (2013: 51) menyebutkan bahwa manfaat umum media pembelajaran adalah:

1. menyeragamkan penyampaian materi;
2. membuat pembelajaran lebih nyata dan menarik minat;
3. proses pembelajaran lebih interaktif;
4. lebih efisien tenaga dan waktu;
5. kualitas hasil belajar akan meninggi;
6. kapan dan dimana saja dapat digunakan untuk belajar;
7. proses dan materi pembelajaran lebih menumbuhkan sikap positif;
8. pendidik menjadi lebih produktif dan positif.

Menurut Suryani (2018: 14) terdapat manfaat media pembelajaran baik bagi guru maupun bagi siswa. Manfaat media pembelajaran bagi pendidik adalah:

1. siswa termotivasi dan tertarik untuk terus belajar;
2. sistematisnya arah dan urutan pembelajran, memiliki pedoman;
3. menyajikan materi pelajaran menjadi lebih teliti dan cermat;
4. konkretnya suatu materi, terutama materi pelajaran yang abstrak, seperti matematika, fisika, dll;
5. adanya variasi metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan;
6. suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan;
7. pengajar menjadi lebih percaya diri saat mengajar.

Manfaat media bagi siswa adalah:

1. merangsang diri siswa untuk belajar;

2. siswa termotivasi belajar, baik dilakukan saat di kelas maupun mandiri;
3. media yang disajikan tersistematis memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan;
4. memberi suasana menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih fokus saat belajar;
5. siswa tersadarkan untuk memilih media pembelajaran bervariasi yang menurutnya baik untuk belajar.

Sejalan dengan pendapat tersebut Hadhita (2016: 36) menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang diantaranya: (1) memberikan suasana yang menyenangkan bagi siswa dalam belajar, (2) memberikan variasi dalam pembelajaran, (3) menghadirkan obyek-obyek yang sukar didapat ke dalam lingkungan belajar, (4) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, dan (5) membuat nyata konsep yang abstrak.

Dari berbagai macam teori tersebut dapat ditarik simpulan bahwa manfaat media pembelajaran sangat berguna dalam proses pembelajaran terutama bagi siswa, dapat menarik minat siswa, membuat siswa lebih mudah memahami pembelajaran dll. Begitu pula bagi guru, guru menjadi lebih percaya diri saat mengajar dan mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran, kaitan dengan penelitian ini yaitu membuat peneliti memilih media yang sesuai dengan model pembelajaran yang telah dipilih peneliti yaitu kancing gemerincing, sedangkan media yang digunakan adalah media visual agar sesuai dengan pembelajaran dan diskusi yang dilakukan.

2.1.3.3 Macam-Macam Media

Djamarah (2014: 124) mengklasifikasikan media pembelajaran dilihat dari jenisnya, media pembelajaran dibagi ke dalam:

1. Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan suara, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam. Untuk orang tuli tidak cocok menggunakan media ini.

2. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film rangkai, foto, gambar atau lukisan, dan media cetak. Gambar bergerak juga termasuk media visual seperti film bisu dan film kartun.

3. Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media berisi unsur suara dan gambar. Jenis media ini dibagi menjadi dua jenis:

- a. Audiovisual diam, yaitu media yang berisi suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara dan cetak suara.
- b. Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan gambar bergerak dan suara seperti film suara dan video kaset.

Dapat ditarik simpulan bahwa terdapat berbagai macam media yaitu media auditif yaitu media yang mengandalkan suara, media visual yaitu media yang mengandalkan penglihatan dan media audiovisual

yang mengandalkan penglihatan dan pendengaran. Media yang dipilih peneliti disesuaikan dengan model yang digunakan, sehingga terpilihlah media visual berupa gambar wayang, kartu gambar dan *powerpoint*.

2.1.3.4 Prinsip-Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media

Menurut Djamarah (2014: 126) bahwa setiap media memiliki kemampuan masing-masing, maka guru dituntut dalam memilih media disesuaikan dengan kebutuhan pada saat satu kali pertemuan. Hal ini dikarenakan jangan sampai media yang digunakan menjadi terhalangnya proses belajar mengajar yang dilakukan guru dikelas. Oleh sebab itu guru perlu memperhatikan faktor dalam pemilihan media, diantaranya:

- a. Tujuan dipilihnya media
- b. Karakteristik yang ada dalam media
- c. Pilihan alternatif lain

Dalam proses pembelajaran, setelah guru menentukan model pembelajaran yang digunakan, guru menentukan media apa yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menyesuaikan karakteristik pembelajaran dan media yang akan digunakan.

2.1.4 Media Berbasis Visual

Arsyad (2016: 89) menjelaskan bahwa media berbasis visual berperan sangat penting bagi proses pembelajaran, media ini dapat menguatkan ingatan, memperlancar pemahaman. Media visual dapat pula

menumbuhkan minat siswa dan dapat membantu dalam menghubungkan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Media visual bisa berupa: (1) gambar *representasi* seperti gambar, lukisan, foto yang menunjukkan nampak suatu benda; (2) *diagram* yang melukiskan hubungan berbagai organisasi, konsep dan struktur isi materi; (3) *peta*; (4) *grafik* seperti tabel, grafik dan *chart* (bagan) yang menyajikan gambaran data atau antar hubungan angka-angka atau seperangkat gambar.

Menurut Faroh (2018) media bergambar merupakan salah satu pilihan yang bagus karena pada usia tersebut anak-anak masih menyukai cerita-cerita dan gambar-gambar yang penuh warna. Beberapa prinsip penggunaan media berbasis visual secara umum agar lebih efektif saat digunakan dalam pembelajaran:

1. visual diusahakan dibuat sesederhana mungkin dengan menggunakan garis, karton, bagan, dan diagram. hati-hati saat menggunakan gambar realistik, karena gambar yang terlalu rinci bisa membuat fokus siswa teralihkan untuk mengamati apa yang harus diperhatikan;
2. visual digunakan untuk menekankan informasi yang ada pada teks sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik;
3. sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran dapat menggunakan grafik untuk menekankan keseluruhan materi;
4. mengulangi sajian visual dan melibatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat. Meskipun media visual dapat dengan mudah diperoleh informasinya, namun sebagian lagi memerlukan pengamatan dengan

hati-hati agar paham. Oleh sebab itu untuk visual yang kompleks siswa perlu diminta untuk mengamatinya, kemudian mengungkapkan hasil analisisnya dan mengungkapkan informasi apa yang terkandung dalam visual itu.

5. melukiskan perbedaan konsep-konsep dengan penggunaan gambar, misal dengan menampilkan konsep yang divisualisasikan secara berdampingan;
6. hindari visual yang tidak seimbang;
7. menekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual;
8. visual yang diproyeksikan harus harus jelas dan mudah dibaca;
9. visual sangat membantu untuk mempelajari materi yang kompleks, khususnya diagram;
10. visual yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan gagasan khusus dan efektif apabila: (1) membatasi jumlah objek dalam visual yang akan ditafsir, (2) membatasi jumlah pesan-pesan yang harus ditafsir dan (3) melukiskan semua objek dan pesan secara realistis sehingga tidak salah tafsir;
11. menonjolkan unsur-unsur pesan dalam visual membedakan dari unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi;
12. *caption* (keterangan gambar) harus dipersiapkan terutama untuk: (1) memberikan penjelasan yang sulit divisualisasikan; (2) memberi keterangan, nama atau objek; (3) menggambarkan apa yang orang pikirkan, katakan dan kerjakan;

13. penggunaan warna yang harus realistik;
14. untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen dapat menggunakan warna dan bayangan.

Penerapan media visual dalam pembelajaran bahasa Jawa yaitu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Siswa dapat tertarik untuk belajar dan memahami materi dalam pembelajaran bahasa Jawa. Salah satu kaitan dari teori Arsyad (2016: 89) menjelaskan bahwa media berbasis visual berperan sangat penting bagi proses pembelajaran, media ini dapat menguatkan ingatan, memperlancar pemahaman, oleh sebab itu peneliti memilih media visual yang juga disesuaikan dengan model pembelajaran kancing gemerincing agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media visual yang digunakan adalah gambar wayang, kartu gambar dan *powerpoint*.

2.1.5 Belajar

2.1.5.1 Pengertian Belajar

Belajar menurut Gagne (dalam Susanto (2016:1) adalah suatu proses dimana individu berubah perilaku akibat dari pengalaman. Dari pengertian tersebut terdapat tiga unsur pokok dalam belajar, yaitu: 1) proses, 2) perubahan perilaku, 3) pengalaman.

1. Proses

Belajar adalah suatu proses emosional, mental atau proses berfikir dan merasakan. Seseorang dikatakan belajar apabila pikiran dan perasaan aktif.

Aktivitas pikiran dan perasaan itu tidak bisa diamati oleh orang lain, akan tetapi dirasakan oleh individu yang bersangkutan.

2. Perubahan Perilaku

Hasil belajar akan tampak pada perubahan perilaku seseorang yang belajar. Seseorang yang belajar akan mengalami perubahan sebagai akibat dari kegiatan belajarnya. Seperti pengetahuan dan keterampilan bertambah, penguasaan nilai-nilai dan sikap yang bertambah pula.

Menurut para ahli psikologi, tidak semua perubahan perilaku sebagai hasil belajar. Perubahan perilaku karena faktor kematangan, lupa, minum-minuman keras bukan termasuk sebagai hasil belajar, karena bukan perubahan dari hasil pengalaman (berinteraksi dengan lingkungan), dan tidak terjadi proses mental emosional dalam beraktivitas.

Perubahan perilaku sebagai hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga domain yaitu: kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif meliputi perilaku daya cipta, yaitu berkaitan dengan kemampuan intelektual manusia, antara lain: kemampuan mengingat (*knowledge*), memahami (*comprehension*), menerapkan (*application*), menganalisis (*analysis*), mensintesis (*synthesis*), dan mengevaluasi (*evaluation*). Domain afektif berkaitan dengan perilaku daya rasa atau emosional manusia, yaitu kemampuan menguasai nilai-nilai yang dapat membentuk sikap seseorang. Domain psikomotorik berkaitan dengan perilaku dalam bentuk keterampilan-keterampilan motorik (gerakan fisik).

3. Pengalaman

Belajar terjadi karena mengalami, artinya bahwa belajar terjadi jika individu berinteraksi dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Lingkungan fisik merupakan lingkungan disekitar individu, seperti alam sekitar ataupun hasil ciptaan manusia. Lingkungan pembelajaran yang baik adalah lingkungan yang mampu merangsang dan membuat siswa tertantang untuk belajar.

Belajar dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung dari pengalaman seseorang. Siswa yang melakukan eksperimen merupakan contoh siswa belajar dengan pengalaman langsung. Sedangkan siswa yang belajar dengan membaca atau mendengarkan penjelasan guru merupakan belajar melalui pengalaman tidak langsung.

Slameto (2015: 2) berpendapat bahwa belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Djarot (2016 : 110) mendefinisikan bahwa belajar merupakan proses atau usaha yang dilakukan setiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik berupa pengetahuan, keterampilan ataupun sikap. Kegiatan belajar tersebut ada yang dilakukan di rumah, di sekolah di tempat lain seperti museum, di laboratorium, di hutan dan dimana saja. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks.

Bertolak dari beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku pada individu

yang diperoleh dari pengalaman yang dilaluinya. Perubahan bukan hanya berkaitan dengan pengetahuan saja, namun bisa berupa keterampilan, sikap, penyesuaian diri terhadap lingkungan dsb.

Kaitan antara teori belajar yang telah dipaparkan bahwa dengan belajar siswa akan memperoleh pengalaman, pengetahuan, keterampilan maupun sikap begitu pula dengan belajar bahasa Jawa dengan menggunakan model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual agar siswa dapat memperoleh pengetahuan mengenai budaya Jawa, mengambil sikap yang baik dari karakter cerita wayang dan memperoleh keterampilan.

2.1.5.2 Unsur-Unsur Belajar

Rifai dan Anni (2012:68) menyatakan ada beberapa unsur dalam belajar:

1. peserta didik, adanya alat indra yang dimiliki peserta didik digunakan untuk menangkap rangsangan kemudian disalurkan menuju otak untuk ditransformasikan dari hasil penginderaan masuk dalam memori yang dan syaraf atau otot yang digunakan untuk menampilkan kinerja yang menunjukkan apa yang telah dipelajari.
2. rangsangan (stimulus), peristiwa yang mengakibatkan rangsangan pada peserta didik disebut stimulus. Agar peserta didik mampu belajar optimal, ia harus memfokuskan pada stimulus tertentu yang diminati.
3. memori, memori berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya yang ada dalam diri peserta didik.

4. respon, tindakan dilakukan atas dasar aktualisasi memori disebut respon. Respon peserta didik diamati pada saat akhir proses belajar yang disebut dengan perubahan perilaku atau perubahan kinerja.

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar yang dialami peserta didik akan terjadi apabila terdapat rangsangan (stimulus) dan isi memori, sehingga terjadi perubahan perilaku yang menjadi indikator peserta didik telah melakukan kegiatan belajar.

2.1.5.3 Hasil Belajar

Hamalik (2008: 30) berpendapat bahwa hasil atau bukti belajar yaitu adanya perubahan perilaku. Merubah ketidaktahuan seseorang menjadi lebih tahu, yang sebelumnya tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur motoris dan unsur subjektif. Unsur motoris adalah unsur jasmaniah sedangkan unsur subjektif merupakan unsur rohani. Seseorang dikatakan sedang berpikir dapat terlihat dari raut mukanya, sikap dalam rohani di dalamnya tidak bisa kita lihat.

Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan dalam aspek tersebut. Adapun aspek tersebut adalah: (1) pengetahuan ; (2) pengertian; (3) kebiasaan; (4) keterampilan; (5) apresiasi; (6) emosional; (7) hubungan sosial; (8) jasmani; (9) etis atau budi pekerti, dan; (10) sikap.

Sedangkan Susanto (2016: 5) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang menyebabkan perubahan pada siswa, baik mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari

belajar. Untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar dengan tujuan yang diinginkan, dapat diketahui melalui evaluasi. Djarot (2016: 128) berpendapat bahwa evaluasi dilakukan untuk menggraduasi susunan kemampuan siswa, sehingga ada penanda simbolik yang dilaporkan kepada semua pihak. Evaluasi dilakukan secara komprehensif, obyektif, kooperatif, dan efektif. Serta saat mengevaluasi harus berpedoman pada tujuan dan materi pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa. Perubahan itu bisa terjadi pada unsur jasmani maupun rohani siswa setelah mengalami proses pembelajaran, dalam penelitian ini adalah pembelajaran bahasa Jawa.

2.1.5.4 Ranah Hasil Belajar

Menurut Bloom (dalam Sudjana 2009: 22) mengklasifikasikan hasil belajar siswa dapat dibagi ke dalam tiga ranah (domain), yaitu: (1) domain kognitif, (2) domain afektif, (3) domain psikomotoris.

- (1) Domain kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang ada pada diri siswa yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- (2) Ranah Afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

- (3) Ranah Psikomotoris, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Tujuan ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan motorik, memanipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan.

Dapat disimpulkan bahwa dalam hasil belajar terdapat tiga ranah yaitu ranah kognitif yang berkaitan dengan intelektual siswa, afektif yang berkaitan dengan sikap, dan psikomotoris yang berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak.

Kaitan antara teori hasil belajar dalam penelitian ini adalah teori yang menyatakan bahwa hasil belajar intelektual yang ada pada diri siswa yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Hasil belajar tersebut dilihat dari soal postes siswa setelah menggunakan model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual dengan model konvensional. Sehingga peneliti bisa tau terjadinya perubahan setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual maupun media konvensional.

2.1.5.5 Prinsip-Prinsip Belajar

Gagne (dalam Rifa'I dan Anni 2012: 79) menyatakan ada 3 prinsip belajar eksternal, diantaranya:

1. keterdekatan (*contiguity*), stimulus yang akan direspon oleh peserta didik harus disampaikan dengan waktu yang sedekat mungkin dengan respon;

2. pengulangan (*repetition*), situasi stimulus dan responnya perlu diulang-ulang, artinya belajar perlu diulang-ulang;
3. penguatan (*reinforcement*), belajar sesuatu yang baru akan menguat apabila belajar dengan diikuti memperoleh hasil yang menyenangkan.

Sedangkan 3 prinsip belajar internal lain diantaranya:

1. informasi faktual, informasi yang diperoleh dikomunikasikan kepada yang belajar, dipelajari oleh siswa yang belajar sebelum memulai pembelajaran baru dan masuk memori;
2. kemahiran intelektual, cara bagaimana siswa yang belajar harus memiliki cara-cara dalam mengerjakan sesuatu, terutama yang berkaitan dengan simbol bahasa dan lainnya, untuk mempelajari hal-hal yang belum pernah dialami;
3. strategi, untuk pengaktifan strategi belajar dan mengingat dalam aktivitas pembelajaran. Pembelajar yang telah dewasa dalam melakukan aktivitas belajar pada umumnya dibantu oleh strategi tertentu untuk belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip dalam belajar terdapat dua yaitu eksternal berupa materi harus disampaikan sedekat mungkin dengan pembelajar, dilakukan secara berulang dan diberikan penguatan berupa pujian, atau apresiasi. Selain itu juga terdapat faktor internal seperti informasi yang faktual, kemahiran internal peserta didik dan perlu adanya strategi tertentu untuk belajar.

2.1.5.6 Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Ada dua faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor *internal* (dalam) dan faktor *eksternal* (luar). Menurut Rifa'i dan Anni (2012: 81-82) faktor dalam mencakup: (1) kondisi fisik, seperti kesehatan tubuh; (2) kondisi psikis, seperti emosional dan kemampuan intelektual; (3) dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Oleh karena itu, sempurna tidaknya kualitas kondisi internal yang ada dalam peserta didik akan berpengaruh terhadap persiapan, proses, dan hasil belajar. Peserta didik yang memiliki kelemahan di bidang fisik dalam membedakan warna, akan mengalami kesulitan di dalam belajar mewarna. peserta didik yang memiliki motivasi rendah akan sulit memahami pembelajaran. Peserta didik yang emosionalnya tegang, misalkan takut dengan guru, akan mengalami kesulitan dalam mempersiapkan diri untuk mulai belajar karena selalu teringat oleh perilaku pendidik yang ditakuti. Peserta didik yang sulit bersosialisasi, misalnya akan mengalami kesulitan di dalam beradaptasi dengan lingkungannya, yang pada akhirnya mengalami hambatan belajar. Faktor-faktor internal ini dapat terbentuk dari pertumbuhan, pengalaman belajar sebelumnya, dan perkembangan.

Sedangkan faktor *eksternal* yang mempengaruhi yaitu meliputi: (1) variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon); (2) tempat belajar; (3) iklim; (4) suasana lingkungan; (5) dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses dan hasil belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi belajar siswa, baik dari *internal* individu tersebut maupun faktor *eksternal* individu, salah satunya juga mempengaruhi hasil belajar bahasa Jawa.

2.1.6 Aktivitas Belajar Siswa

Menurut Dimiyati (2009:51) agar siswa dapat memproses dan mengolah pemerolehan hasil belajar secara efektif, maka siswa dituntut untuk aktif, intelektual, dan emosional. Implikasi keaktifan tersebut berwujud perilaku-perilaku seperti mencari sumber informasi yang dibutuhkan, menganalisis hasil percobaan, ingin tahu hasil dari percobaan, membuat klipping, dsb. Implikasi siswa lebih lanjutan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Baiduri dalam Sumayyah (2019:24) menyatakan bahwa keaktifan siswa menandakan salah satu prinsip kegiatan belajar. Kegiatan belajar seperti menyelesaikan masalah, mengembangkan ilmu pengetahuan, meningkatkan keterampilan dan menumbuhkan sikap positif siswa.

Dimiyati (2009: 114) menyatakan bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran beranekaragam seperti kegiatan fisik yang dapat dilihat sampai kegiatan psikis yang tidak bisa dilihat. Kegiatan fisik yang dapat diamati meliputi mendengarkan, membaca, menulis, praktek, memeragakan dan mengukur. Sedangkan contoh kegiatan psikis seperti mengingat kembali isi pelajaran pertemuan sebelumnya, memecahkan masalah dengan pengetahuannya, menyimpulkan hasil uji coba, membandingkan berbagai

konsep dan kegiatan psikis lainnya. Semua kegiatan itu melibatkan intelektual-emosional siswa dalam proses pembelajaran.

Paul (dalam Hamalik 2015: 90) membagi aktivitas siswa menjadi 8 kelompok, yaitu:

- 1) kegiatan visual: melihat tulisan, gambar, mengamati orang lain, bermain-main.
- 2) kegiatan lisan (oral): mengemukakan fakta atau prinsip-prinsip, bertanya, menyampaikan saran, berpendapat, wawancara dan diskusi;
- 3) kegiatan mendengarkan: Mendengarkan pembelajaran, mendengarkan diskusi yang tengah berlangsung, mendengarkan media pembelajaran.
- 4) kegiatan menulis: yang berkaitan dengan tulis menulis seperti merangkum, menulis karangan, mensketsa, mengisi angket dan mengerjakan tes;
- 5) kegiatan menggambar: menggambar, membuat pola, membuat grafik, diagram;
- 6) kegiatan metrik: percobaan, pemilihan alat atau bahan, pelaksanaan pameran, pelaksanaan permainan, menari, berkebun;
- 7) kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menemukan berbagai hubungan, membuat keputusan;
- 8) kegiatan emosional: ketenangan, keberanian, membedakan, minat dan sebagainya.

Jadi aktivitas belajar merupakan kegiatan aktif yang harus dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran. Kegiatan aktif yang dilakukan tersebut

meliputi kegiatan psikis maupun fisik. Kegiatan fisik seperti menulis, membaca, mendengarkan dan mengukur sedangkan aktifitas psikis seperti mengingat pelajaran sebelumnya. Aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik diamati oleh peneliti selaku guru dalam pembelajaran.

Kaitan salah satu teori aktivitas siswa menurut Dimiyati (2009:51) yang menyatakan bahwa agar siswa dapat memproses dan mengolah pemerolehan hasil belajar secara efektif, maka siswa dituntut untuk aktif, intelektual, dan emosional. Oleh sebab itu peneliti menggunakan model pembelajaran kancing gemerincing dikarenakan model ini membuat siswa secara bergantian menjadi aktif untuk bertanya, menjawab soal, berpendapat dll selain itu juga media yang digunakan media visual agar pelajaran lebih efektif dan efisien.

2.1.7 Prinsip-Prinsip Belajar Bahasa Jawa

Pembelajaran bahasa Jawa memiliki beberapa prinsip yakni harus bertujuan dan terarah, memerlukan bimbingan, pemahaman, memerlukan pelatihan dan ulangan, merupakan prose aktif peserta didik dengan lingkungannya, disertai keinginan dan kemauan untuk mencapai tujuan, serta proses internalisasi yang dialami si pembelajar, proses tersebut dianggap berhasil apabila sanggup menerapkannyadalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran bahasa Jawa diajarkan dari SD sampai dengan SMA secara berkesinambungan. Dalam pembelajaran ini terdapat empat aspek yang diajarkan oleh guru yaitu: Mendengarkan, Berbicara, Membaca,

Menulis. Keempat aspek tersebut tidak dapat terpisah antara satu aspek dengan aspek lainnya, namun dalam pembelajaran lebih difokuskan pada satu aspek. Contohnya dalam pembelajaran bahasa Jawa mendengarkan siswa tidak hanya dituntut untuk mendengarkan saja, namun juga siswa harus dapat berbicara, menulis dan mengapresiasikannya dalam bentuk sastra (Rahayu, 2009: 14)

Jadi dapat ditarik simpulan bahwa prinsip belajar bahasa Jawa yaitu, pada saat belajar bahasa Jawa siswa diharapkan bukan hanya belajar dan paham mengenai materi yang disampaikan namun juga dapat meneladani dan melaksanakan kebaikan dari materi bahasa Jawa untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.8 Pembelajaran Bahasa Jawa di SD

Kurikulum 2013 Muatan lokal Bahasa Jawa berdasarkan Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Nomor 423.5/14995 telah disahkan tentang Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Jawa untuk Jenjang Pendidikan SD/SDLB/MI; SMP/SMPLB/MTs; SMA/SMALB/MA/SMK Negeri dan Swasta di Provinsi Jawa standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan.

Sementara, tantangan eksternal yang dihadapi kurikulum 2013 bahasa Jawa terkait dengan globalisasi yang telah mendunia dan berbagai isu terkait dengan kemajuan teknologi, informasi perkembangan pendidikan di tingkat

daerah, nasional hingga global. Arus globalisasi dapat menggeser pola hidup dan kebudayaan masyarakat Jawa.

Tantangan guru ke depan yaitu melaksanakan pembelajaran bahasa Jawa sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal agar menarik dan bermakna bagi siswa. Pelajaran bahasa Jawa diharapkan dapat mengangkat nilai adiluhung yang ada dalam tatanan kehidupan Jawa, seperti toleransi, kasih sayang, gotong royong, adhap asor, kemanusiaan, nilai hormat, tahu berterimakasih dsb (Ismiyati, 2018: 67).

Kurikulum 2013 muatan lokal bahasa Jawa dikembangkan dengan penyempurnaan pola pikir, baik secara makro dan secara mikro.

Penyempurnaan pola pikir secara makro mengacu pada perubahan pola pikir yang mengarah pada hal-hal berikut: (1) pemusatan pembelajaran untuk peserta didik; (2) pembelajaran interaktif; (3) pola pembelajaran jejaring; (4) pola pembelajaran dengan pendekatan sains agar lebih aktif; (5) pola belajar berbasis kelompok; (6) pola berbasis alat multimedia, bukan hanya alat tunggal; (7) pola pembelajaran berbasis kebutuhan peserta didik; (8) pola pembelajaran ilmu pengetahuan; (9) pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif dan kritis.

Pola pemikiran secara mikro mengacu pada:

- 1) pembentukan kepribadian dan penguat jatidiri masyarakat Jawa yang tercermin dalam pocapan, patrap, dan polatan melalui bahasa Jawa;
- 2) sebagai upaya pengolahan kearifan budaya lokal untuk digunakan dalam pembangunan budaya nasional, watak, dan karakter bangsa;

- 3) pembelajaran bahasa Jawa sebagai pemelihara, penjaga kelestarian bahasa, sastra, dan aksara Jawa;
- 4) aya keselarasan dalam penggunaan bahasa, sastra, dan aksara Jawa agar sejalan dan sesuai dengan perkembangan bahasa Jawa;
- 5) pembelajaran bahasa Jawa sebagai proses pembiasaan penggunaan bahasa Jawa yang selaras, leres dan trep dalam bersosialisasi dengan warga myarakat sekitar, keluarga sesuai dengan kaidah, etika, dan norma yang berlaku;
- 6) pembelajaran bahasa Jawa memiliki ciri sebagai pembawa dan pengemban budaya Jawa.

Penguatan materi dilakukan dengan memperhatikan:

1. penggunaan bahasa Jawa ragam ngoko dan krama dengan mempertimbangkan keberadaan dialek masing-masing daerah. Materi kebahasaan yang berkaitan dengan unggah-ungguh tidak disajikan secara khusus pada aspek pengetahuan (KI-3). Hal ini dikhawatirkan unggah-ungguhnya berhenti pada tataran pengetahuan padahal yang diharapkan unggah-ungguh basa sebagai sebuah *action* manifestasi kesantunan berbahasa yang menjadi bagian dari sikap sosial (KI-2) yang tercermin dalam penggunaan bahasa sehari-hari yang diajarkan melalui keteladanan dan pembiasaan pada setiap kesempatan baik dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas;
2. pemanfaatan sastra Jawa modern sebagai hasil karya sastra berupa sastra lisan maupun tulis (puisi/geguritan, cerita cercak, crita sambung, novel,

drama, film dan sebagainya) untuk perkembangan karakter manusia yang njawi;

3. pemanfaatan sastra klasik baik tulis maupun lisan (babad, sastra piwulang, aneka tembang, legenda, nyanyian rakyat, cerita, mitos, dongen, sastra wayang dan sebagainya) untuk menguatkan jatidiri;
4. aksara Jawa sebagai pemertahanan jatidiri.

Dari pemaparan di atas dapat ditarik simpulan bahwa adanya pembelajaran bahasa Jawa digunakan untuk melatih karakter yang baik, mengenal berbagai macam karya sastra Jawa dan kearifan lokal dll. Oleh sebab itu pembelajaran bahasa Jawa diadakan dalam jenjang pendidikan dimulai dari sekolah dasar.

2.1.9 Materi Muatan Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V di SD

Standar isi Kurikulum 2013 muatan pembelajaran muatan lokal bahasa Jawa SD/SDLB/MI Provinsi Jawa Tengah:

Tabel 2.1 KI dan KD Kelas V semester II

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menerima, menghargai dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.	1.1 Menerima dan bangga akan anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai bahasa ibu. 1.1 Mensyukuri anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai jatidiri, sarana mendekatkan diri kepada Sang Pencipta, menghormati

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
<p>2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dan cinta tanah air dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru.</p>	<p>2.1 Menunjukkan perilaku bertanggung jawab, santun dan percaya diri dalam mengungkapkan keinginan dan pendapat menggunakan bahasa Jawa.</p> <p>2.2 Menunjukkan perilaku berbahasa yang santun dengan ketepatan penggunaan ragam bahasa (<i>ungguh-ungguh basa</i>).</p> <p>2.3 Menunjukkan perilaku, tindakan, dan perbuatan yang mencerminkan kepribadian Jawa.</p>
<p>3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan mencoba (mendengar, melihat, membaca) serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.</p>	<p>3.1 Memahami tembang Pangkur</p> <p>3.2 Memahami cerita legenda</p> <p>3.3 Memahami teks cerita wayang “<i>Srikandhi Madeg Senapati</i>”.</p> <p>3.4 Memahami <i>pasangan</i> huruf Jawa (20 pasangan).</p>

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	1.1 Membaca indah geguritan 1.2 Menceritakan kembali teks cerita legenda dengan ragam bahasa <i>krama</i> . 1.3 Menceritakan kembali teks cerita wayang “ <i>Srikandhi Madeg Senapati</i> ” dengan ragam <i>krama</i> . 1.4 Membaca dan menulis kalimat huruf Jawa menggunakan <i>pasangan</i> huruf Jawa (20 <i>pasangan</i>).

2.1.10 Peserta Didik

2.1.10.1 Pengertian Peserta Didik

Menurut Sardiman (2016: 111) menyatakan bahwa Peserta didik/siswa merupakan salah satu komponen manusia yang menempati posisi sentral dalam proses belajar-mengajar. Siswa bukan merupakan objek semata dalam pembelajaran, namun siswa merupakan subjek dalam proses pembelajaran. Jadi dalam proses belajar mengajar yang harus diutamakan terlebih dahulu adalah siswa, karena siswa yang memiliki tujuan, maka dalam pembelajaran bagaimana keadaan dan kemampuannya, bahan apa saja yang diperlukan, bagaimana cara yang tepat untuk bertindak, alat dan fasilitas apa yang mendukung dan cocok untuk peserta didik.

2.1.10.2Kebutuhan Peserta Didik

Sumantri (2016: 51) menyatakan pada masa tumbuh kembang, kebutuhan anak akan bervariasi, diantaranya adalah:

1. Kebutuhan Jasmaniah

Anak usia SD memiliki tahapan perkembangan sosial dan moral untuk memuaskan keinginan dan kebutuhan sendiri tanpa mempertimbangkan kebutuhan orang lain. Oleh sebab itu jika siswa salah, guru perlu memberikan kesadaran pada siswa untuk meminta maaf agar tidak mendapatkan sanksi.

2. Kasih sayang

Peserta didik pada tahap perkembangan sosial anak SD, terutama siswa kelas tinggi ingin memiliki teman-teman akrab dan tetap. Perkembangan tersebut sejalan dengan kebutuhan untuk disayangi dan menyayangi, termasuk teman. Bukan hanya sayang yang diberikan kepada teman saja, tetapi juga sudah ada kebutuhan untuk memberikan rasa cinta terhadap suatu benda.

3. Memiliki

Peserta didik usia SD bukan hanya terbatas ingin memiliki sahabat/teman, tetapi juga benda-benda kepemilikan sendiri.

4. Aktualisasi diri

Anak usia kelas tinggi, anak mulai merealisasikan potensi yang dimiliki sehingga anak berupaya untuk memenuhi kebutuhannya dengan persaingan atau usaha mewujudkan keinginannya.

Dari pemaparan diatas bahwa anak usia Sekolah Dasar memerlukan kebutuhan akan jasmani, kasih sayang dari teman sekitar, kebutuhan untuk memiliki dan mulai menunjukkan potensi-potensi yang dimiliki. anak usia sekolah dasar membutuhkan bantuan dalam memenuhi kebutuhan dalam dirinya.

2.1.10.3 Kesulitan Belajar Peserta Didik

Menurut Syah (2013: 184) kesulitan belajar peserta didik bisa nampak dari turunnya prestasi belajar atau kinerja akademik. Kesulitan belajar ini juga dapat dilihat dari munculnya kelainan perilaku (*misbehaviour*) peserta didik seperti suka berteriak di dalam kelas, menjahili teman, berkelahi, sering tidak masuk sekolah/bolos sekolah. Sejalan dengan pendapat Syafrudin (2018:180) yang menyatakan bahwa kesulitan belajar bukan hanya dialami oleh siswa yang berkemampuan kurang saja, namun juga bisa dialami oleh siswa yang berkemampuan tinggi dan sedang. Menurut Muthmainnah (2019: 82) menyatakan bahwa fakta dilapangan menunjukkan bahwa masih terdapat anak dengan intelegensi tinggi yang mendapatkan hasil belajar rendah atau biasa disebut dengan *underachiever* Kesulitan belajar ditandai dari hambatan-hambatan tertentu untuk mencapai kesuksesan.

Faktor penyebab timbulnya kesulitan belajar siswa terdiri dari dua macam, yaitu faktor internal dan eksternal peserta didik. Faktor internal meliputi: 1) yang bersifat kognitif, seperti rendahnya kapasitas intelektual/intelegensi siswa; 2) yang bersifat afektif, antara lain seperti

emosi labil dan sikap; 3) yang bersifat psikomotor, antara lain terganggunya alat-alat indera penglihatan dan pendengaran.

Faktor eksternal meliputi semua situasi dan kondisi luar/lingkungan yang tidak mendukung aktivitas belajar peserta didik, faktor lingkungan ini meliputi: 1) lingkungan keluarga, contohnya: seringnya pertengkaran antara ayah dan ibu, rendahnya perekonomian keluarga; 2) lingkungan masyarakat, contohnya: kumuhnya perkampungan, dan teman bermain yang nakal; 3) lingkungan sekolah, contohnya: kondisi dan letak gedung sekolah yang buruk seperti dekat keramaian (pasar, pabrik), kondisi guru dan fasilitas belajar yang memiliki kualitas rendah Syah (2013: 184).

Sesuai dengan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa guru harus tahu berbagai macam hambatan-hambatan yang dialami oleh peserta didik. Dalam penelitian ini hambatan dalam pembelajaran bukan hanya dialami oleh siswa yang kurang pandai saja, tetapi hampir seluruh siswa mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Jawa.

Kaitan antara salah satu teori kesulitan belajar dari pendapat Syafrudin (2018:180) yang menyatakan bahwa kesulitan belajar bukan hanya dialami oleh siswa yang berkemampuan kurang saja, namun juga bisa dialami oleh siswa yang berkemampuan tinggi dan sedang. Bahwa dalam pra penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai bahasa Jawa siswa pada penilaian akhir semester menunjukkan nilai yang masih rendah, dan hanya beberapa siswa yang lolos KKM. Hal itu menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Jawa. Dan untuk mengatasi

kesulitan belajar tersebut peneliti menggunakan model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual.

2.1.10.4 Cara Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik

Menurut Syah (2013:88) ada beberapa alternatif yang bisa digunakan guru untuk mengatasi kesulitan belajar peserta didik. Akan tetapi sebelum guru mengambil langkah tersebut, guru diharapkan untuk melakukan beberapa langkah penting seperti:

1. analisis diagnosis, yaitu mendiagnosis/menelaah masalah yang dihadapi peserta didik sehingga dapat diketahui permasalahan apa yang terjadi dan cara untuk mengatasinya;
2. mengidentifikasi dan menentukan bidang mana yang memerlukan perbaikan;
3. menyusun program perbaikan.

Sejalan dengan pemaparan tersebut, ditarik simpulan bahwa guru harus tahu kondisi perkembangan peserta didik, menganalisis dan mengidentifikasi penyebab kesulitan belajar dan melakukan perbaikan gaya belajar dan bagaimana menyampaikan materi dengan tepat. Hal inilah yang menjadi dasar pemilihan model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual, yang disesuaikan dengan siswa kelas V.

2.1.11 Guru

2.1.11.1 Peran dan Fungsi Guru

Salah satu peran yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan siswa adalah guru. Seorang guru merupakan *role model*/panutan bagi

siswanya dalam mengambil semua nilai dan pemikiran tanpa memandang antara yang baik dan buruk. Karena siswa memandang guru merupakan sosok yang disanjung, didengar dan ditiru, sehingga pengaruh guru sangat besar bagi kepribadian dan pemikiran anak (Andiyanto, 2018: 199). Sebuah studi yang dilakukan oleh Carla Confer juga menemukan bahwa untuk berhasil menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru perlu menjadi pembelajar dan fokus pada interaksi, sosialisasi, bahasa dan interaksi yang bermakna dengan konten (Confer dalam Lane, 2017:2). Selain itu menurut Rostika (2019: 87) Guru sebagai agen pembelajaran konsekuensinya harus memiliki kepiawaian, dan kewibawaan dalam melangsungkan proses pembelajaran. Kepiawaian dan kewibawaan guru, salah satunya ditentukan oleh penguasaan pendekatan pembelajaran, untuk dapat mengantar peserta didik mencapai tujuan pendidikan.

Menurut Mulyasa (2009: 19) menyatakan bahwa guru memiliki peran dan fungsi sebagai berikut:

1. sebagai Pendidik/Pengajar, guru harus stabil emosinya, ingin memajukan peserta didik, realistis, terbuka, jujur, peka terhadap perkembangan. Untuk mencapainya guru harus berpengetahuan yang luas, menguasai berbagai jenis bahan pembelajaran, menguasai bukan hanya teori-teori namun juga bagaimana praktek pendidikan, serta menguasai kurikulum dan metodologi pembelajaran;
2. sebagai anggota masyarakat, guru harus pandai bersosialisasi/bergaul dengan masyarakat. menguasai psikologi sosial, berpengetahuan

- mengenai hubungan antara manusia satu dengan lainnya, terampil membina kelompok, terampil bekerjasama dalam kelompok, dan menyelesaikan tugas kelompok;
3. sebagai pemimpin, menguasai ilmu kepemimpinan, berkepribadian baik, mengetahui prinsip hubungan antar manusia, teknik berkomunikasi, serta menguasai aspek organisasi sekolah;
 4. sebagai pengelola pembelajaran, bahwa setiap guru bukan hanya harus menguasai metode pembelajaran namun paham mengenai situasi pembelajaran di dalam atau di luar kelas.

Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa peran guru yaitu memiliki kepribadian yang baik, pandai bersosialisasi, menguasai ilmu kepemimpinan dan sebagai pengelola pembelajaran, termasuk menguasai berbagai macam model pembelajaran, yang dipilih peneliti selaku guru dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual.

Kaitan antara salah satu teori yang menjelaskan mengenai guru yakni dari Rostika (2019: 87) yang menyatakan bahwa Guru sebagai agen pembelajaran konsekuensinya harus memiliki kepiawaian, dan kewibawaan dalam melangsungkan proses pembelajaran. Kepiawaian dan kewibawaan guru, salah satunya ditentukan oleh penguasaan pendekatan pembelajaran, untuk dapat mengantar peserta didik mencapai tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut diperlukan adanya suatu pembelajaran yang sesuai dan

menarik minat siswa, oleh sebab itu guru harus bisa memilih model dan media pembelajaran yang tepat. Dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kancing gemerincing dan media visual yang telah disesuaikan dengan permasalahan dalam bahasa Jawa.

2.1.11.2 Standar Kompetensi Guru

Standar kompetensi guru adalah ukuran yang ditetapkan atau dipersyaratkan dalam bentuk penguasaan pengetahuan dan perilaku perbuatan bagi seorang guru agar layak menduduki jabatan fungsional sesuai dengan bidang tugas, kualifikasi dan jenjang pendidikan (Supalan dalam Djarot, 2016: 126). Seperti yang dikemukakan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, bahwa kompetensi yang harus dimiliki guru yaitu 4 kompetensi.

1. Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik yang harus dikuasai meliputi guru yang memahami terhadap peserta didik, rancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasi berbagai potensi yang dimilikinya.

2. Kompetensi profesional

Kompetensi profesional adalah kemampuan menguasai materi pembelajaran dan mengembangkannya secara produktif dan efisien, sesuai kurikulum yang berlaku.

3. Kompetensi kepribadian

Merupakan kemampuan secara personal guru yang mencerminkan keunikan diri yang tegas, dewasa, stabil, berakhlak mulia, berwibawa, dan menjadi teladan bagi muridnya.

4. Kompetensi sosial

Kompetensi sosial merupakan kemampuan untuk menjalin komunikasi baik dan bergaul secara efektif sesama manusia, baik di sekolah maupun luar sekolah.

Jadi dapat ditarik simpulan bahwa guru harus memiliki empat standar kompetensi yaitu paham mengenai seluruh komponen pembelajaran, dapat mengelola pembelajaran dengan efektif dan efisien, berkepribadian baik dan pandai bersosialisasi.

2.1.12 Kajian Empiris

Dalam penelitian eksperimen ini, peneliti telah menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian tentang model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual dalam berbagai macam muatan pembelajaran sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Jasim (2017) yang berjudul "*The Effect of Talking Chips Technique on Iraq EFL Students' Achievement in Speaking Skill*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan kancing gemerincing dapat lebih meningkatkan interaksi siswa dengan guru dan siswa lainnya ketika mereka sedang belajar kelompok. Dapat memaksimalkan peluang siswa berbicara bahasa Inggris dan memberikan

manfaat potensial dari interaksi siswa. Membantu siswa untuk berkonsentrasi. Kaitan penelitian yang dilakukan adalah kesamaan dengan menggunakan model pembelajaran kancing gemerincing. Perbedaannya jika pada penelitian Jasim hanya meneliti efek penggunaan kancing gemerincing sedangkan penelitian ini meneliti keefektifan model kancing gemerincing berbantuan media visual.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Buchori (2018) yang berjudul “*The Influence of Powtoon-Assisted Group to Group Exchange and Powtoon-Assisted Talking Chips Learning Models in Primary Schools*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model GGE dan teknik kancing gemerincing lebih baik daripada model konvensional, selanjutnya rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model kancing gemerincing lebih efektif daripada kelas dengan model konvensional. Kaitan dengan penelitian yang dilakukan adalah kesamaan dengan menggunakan kancing gemerincing. Perbedaannya jika pada penelitian Buchori meneliti keefektifan model pembelajaran *group to group exchange* (GGE), kancing gemerincing sebagai teknik yang digunakan, sedangkan penelitian ini meneliti keefektifan model kancing gemerincing berbantuan media visual, kancing gemerincing digunakan sebagai model pembelajaran.
3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Chin (2018) yang berjudul “*Virtual Science Laboratory (Vislab): The Effect of Visual Signalling Principles towards Students’ Perceived Motivation*”. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa media visual dengan sinyal yang baik akan membuat pupil membesar, itu artinya dapat menarik minat siswa. Kaitan dengan penelitian yang dilakukan adalah kesamaan dengan menggunakan media visual. Perbedaannya jika pada penelitian Chin hanya meneliti media visual sedangkan penelitian ini bukan hanya meneliti media visual namun keefektifan model kancing gemerincing yang menggunakan media visual.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Daryanto (2019) yang berjudul “*Interactive Multimedia On Local Language Learning Of Elementary School In Surakarta City*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas III SD Karangasem selalu mengalami kenaikan dilihat dari rata-rata awal siswa adalah 54,9, disiklus pertama naik menjadi 72,34 dan pada siklus kedua naik menjadi 81,27. Kaitan dalam penelitian ini adalah materi mengenai wayang dan penggunaan media visual yang sama, perbedaan dalam penelitian ini Daryanto tidak meneliti mengenai model pembelajaran yang digunakan.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Suandika (2016) yang berjudul “Pengaruh Teknik Kancing Gemerincing Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang belajar dengan teknik kancing gemerincing dan model pembelajaran konvensional, dengan nilai t hitung sebesar $2,591 > t$ tabel 2,00. Adanya perbedaan hasil belajar tersebut menandakan teknik kancing gemerincing berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V dan lebih baik dibandingkan dengan model konvensional. Kaitan dengan penelitian yang dilakukan adalah kesamaan dengan

menggunakan kancing gemerincing. Perbedaan dalam penelitian Suandika adalah tidak meneliti media yang digunakan dalam pembelajaran.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2016) yang berjudul ‘Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Jawa Materi Wayang Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Wayang’. Selama proses pembelajaran, siswa lebih berpartisipasi dan termotivasi. Skor rata-rata hasil belajar bahasa Jawa ranah kognitif pada pra tindakan sebesar 67,7 menjadi 73,6 pada siklus I meningkat menjadi 82,5 pada siklus II, dan skor rata-rata aktivitas siswa 80,83. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan media kartu kata/media visual siswa menjadi meningkat nilai dan juga aktivitas siswa. Kaitan dengan penelitian yang dilakukan adalah kesamaan dengan menggunakan media visual. Perbedaannya yaitu media visual yang digunakan dalam penelitian Putri hanya kartu kata, sedangkan penelitian ini juga menggunakan media gambar dan *powerpoint*.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Suprapti (2016) yang berjudul ‘Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Materi Globalisasi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Chips*’. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan presentase siswa yang mencapai KKM (70) sebanyak 85%. Kaitan dengan penelitian yang dilakukan adalah kesamaan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *talking chips*/kancing gemerincing. Perbedaan dalam penelitian tersebut adalah Suprapti tidak meneliti mengenai media yang digunakan dalam pembelajaran.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Putrawan (2014) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kuantum Berbantuan Teknik Kancing Gemerincing Terhadap Hasil Belajar IPA”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V yang signifikan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model kuantum berbantuan teknik kancing gemerincing dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional. Kaitan dengan penelitian yang dilakukan adalah kesamaan dengan menggunakan kancing gemerincing. Perbedaan dalam penelitian tersebut adalah meneliti mengenai model pembelajaran kuantum, sedangkan kancing gemerincing digunakan sebagai tekniknya.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Sholehah (2017) yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran Kancing Gemerincing Dan Jigsaw Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Kelas V SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar $-0,970$ dengan signifikansi sebesar $0,336$. Nilai t tabel pada derajat bebas 56 dan taraf nyata $0,05$ sebesar $2,003$. Sehingga t hitung $<$ t tabel maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Hal ini berarti tidak adanya perbedaan signifikan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kancing gemerincing maupun jigsaw, kedua model tersebut sama baiknya dan bisa digunakan untuk alternatif pemilihan model pembelajaran. Kaitan dengan penelitian yang dilakukan adalah kesamaan dengan menggunakan model pembelajaran kancing gemerincing. Perbedaan dalam penelitian tersebut adalah Sholehah membandingkan dua

model pembelajaran, sedangkan peneliti meneliti satu model pembelajaran berbantuan media visual.

10. Penelitian yang dilakukan oleh Anggreani (2018) yang berjudul “pengaruh *card sort* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SDN Bumirejo 1 Karangawen”. Diperoleh hasil bahwa prestasi belajar IPA setelah diberi perlakuan dengan strategi Card Sort berbantuan media gambar prestasi belajar IPA meningkat. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan rata-rata nilai posttest 80,4 lebih tinggi dari rata-rata nilai pretest 62,2 dan ketercapaian prestasi belajar mencapai 18,2. Kemudian dilakukan analisis uji t diperoleh hitung $t = 6.3060 >$ tabel $t = 1,740$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh strategi *Sort Cart* berbantu media gambar terhadap prestasi belajar IPA pada siswa kelas IV SDN Bumirejo 1 Karangawen Demak Tahun Ajaran 2018/2019. Kaitan dengan penelitian yang dilakukan adalah kesamaan dengan menggunakan media yang sama, yaitu media visual. Perbedaan dalam penelitian ini, Anggreani fokus meneliti *Sort Card*, media visual gambar digunakan untuk membantu media *Sort Card*. Sedangkan peneliti meneliti mengenai model pembelajaran kancing gemerincing, sedangkan media visual sebagai media yang digunakan.
11. Penelitian yang dilakukan Febriasari (2014) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Model *Concept Sentence* Berbantuan Media Visual”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa dan penulisan karangan

narasi pada siswa kelas IV SDN Petompon 02 Semarang dilihat dari peningkatan setiap siklusnya. Kaitan dengan penelitian yang dilakukan adalah kesamaan dengan menggunakan media visual. Perbedaan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang digunakan berbeda.

12. Penelitian yang dilakukan oleh Mukeriyanto (2019) yang berjudul “Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kancing Gemerincing Berbasis Budaya Jawa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model tersebut sangat tepat untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, karena dengan cara bekerjasama kelompok dan memanfaatkan benda-benda yang menunjukkan bangun ruang. Kaitan dengan penelitian yang dilakukan adalah kesamaan dengan menggunakan kancing gemerincing, sedangkan perbedaan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kancing gemerincing namun berbasis budaya Jawa dan juga Mukeriyanto tidak meneliti media yang digunakan.
13. Penelitian yang dilakukan oleh Paramita (2018) yang berjudul “Pengembangan Model Mind Mapping Berbantuan Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Paragraf”. Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan media *mind maping* berbantuan media gambar rata-rata nilai pretes dan postes siswa mengalami peningkatan. Nilai pretes postes kelompok kecil adalah 49,5 dan 79, sedangkan rata-rata pretes postes kelompok besar adalah 48,5 dan 85,1. Kaitan penelitian yang dilakukan adalah kesamaan dengan menggunakan media yang sama yakni

media gambar yang termasuk salah satu media visual. Perbedaan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang digunakan berbeda.

14. Penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Pada Pembelajaran IPA ”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan rata-rata nilai postes dan pretes siswa. Rata-rata pretes sebesar 59,41, sedangkan rata nilai postes sebesar 84,70. Nilai *n gain* yang diperoleh 0,623 dengan kriteria sedang. Peningkatan rata-rata menunjukkan bahwa media kartu gambar efektif digunakan pada pembelajaran IPA materi benda dan sifat. Kaitan penelitian yang dilakukan adalah kesamaan dengan menggunakan media gambar/media visual. Perbedaan dalam penelitian ini adalah Istiqomah melakukan penelitian pengembangan dengan media gambar.

Dari beberapa penelitian terdahulu dapat ditarik simpulan bahwa model pembelajaran kancing gemerincing maupun media visual yang digunakan dalam penelitian mampu meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan motivasi siswa ataupun lebih efektif daripada model konvensional. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu beberapa peneliti terdahulu meneliti mengenai model pembelajaran teknik kancing gemerincing sebagai model pembelajaran utama maupun sebagai bantuan dalam penelitian, media visual, belum ada yang meneliti mengenai model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual.

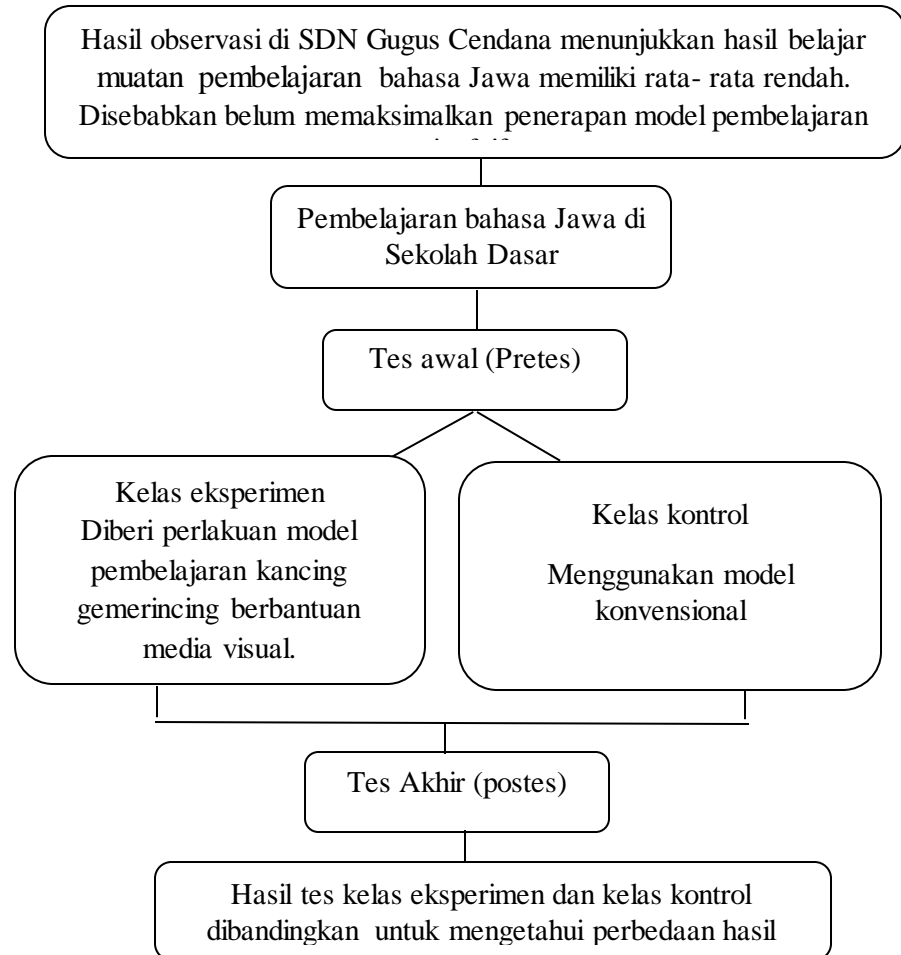
2.1.13 Kerangka Berpikir

Sebagai salah satu muatan pembelajaran yang dipelajari di Jawa Tengah, termasuk pada jenjang sekolah dasar, bahasa Jawa berisi materi dari pelajaran bahasa Jawa harus disampaikan dengan baik, namun seringkali muatan pembelajaran bahasa Jawa diabaikan dan lebih mengutamakan muatan pembelajaran yang dianggap lebih penting seperti muatan pembelajaran untuk ujian nasional. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam pembelajaran bahasa Jawa, bukan berarti metode konvensional tidak bagus hanya saja jika dilakukan secara terus menerus maka akan membuat pembelajaran menjadi monoton. Siswa sendiri juga masih kesulitan dalam memahami materi bahasa Jawa, minimnya media yang digunakan juga bisa menyebabkan siswa kurang berminat untuk mempelajari bahasa Jawa. Di dalam kelas sering dibuat kelompok diskusi namun hanya beberapa siswa saja yang ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, eeuntuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menetapkan model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual dalam pembelajaran bahasa Jawa.

Dengan model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual diasumsikan bahwa hasil lebih efektif dan membuat anak lebih aktif dalam mengikuti diskusi dan pembelajaran yang berlangsung. Penelitian dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa antara model pembelajaran kancing

gemerincing berbantuan media visual dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode konvensional siswa kelas V di SDN Gugus Cendana Kabupaten Blora. Peneliti menentukan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Setelah itu siswa diberikan pretes untuk mengetahui kemampuan awal kedua siswa tersebut. Pembelajaran dilakukan sebanyak empat kali pertemuan baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual sedangkan pada kelas kontrol model pembelajaran yang digunakan yaitu model konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberi postes untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hasil postes kedua kelas tersebut lalu dibandingkan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam muatan pembelajaran bahasa Jawa.

Kerangka berpikir dalam penelitian digambarkan dalam bagan kerangka berpikir dibawah ini.



2.1.14 Hipotesis Penelitian

2.1.15 Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2015: 96). Berdasarkan kerangka berpikir di atas, peneliti mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_0 = Model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual tidak lebih efektif daripada model konvensional dalam muatan pembelajaran bahasa Jawa kelas V SDN Gugus Cendana Kabupaten Blora.

Ha = Model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual lebih efektif daripada model konvensional dalam muatan pembelajaran bahasa Jawa kelas V SDN gugus Cendana Kabupaten Bora.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual lebih efektif dibandingkan dengan model konvensional terhadap hasil belajar bahasa Jawa kelas V SDN Gugus Cendana Kabupaten Blora. Keefektifan model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual didasarkan pada uji perbedaan rata-rata t_{hitung} yaitu 3,067 lebih besar dibandingkan dengan t_{tabel} 2,032. Sehingga terdapat perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Rata-rata postes kelas eksperimen sebesar 76,25 sedangkan kelas kontrol sebesar 65,2;
2. setelah diterapkannya model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual membuat aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa meningkat, ditunjukkan dengan hasil persentase yang meningkat setiap pertemuannya. dipertemuan pertama (67%) kategori baik, pertemuan kedua (76%) kategori sangat baik, pertemuan ketiga (80%) kategori sangat baik dan pertemuan keempat (83%) kategori sangat baik. Sedangkan untuk kelas kontrol aktivitas belajar siswa meningkat, hal ini dapat dilihat dari persentase setiap pertemuan, pertemuan pertama (56,5%) kategori baik, pertemuan kedua (61%) kategori baik, pertemuan ketiga (65%) kategori baik, dan pertemuan keempat (69%) kategori baik.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, maka terdapat saran dari penulis yaitu:

1. pembelajaran dengan model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual perlu dilakukan untuk membantu siswa agar ikut berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok, agar kerja kelompok tidak hanya didominasi oleh siswa yang aktif saja. Guru juga perlu mempersiapkan media pembelajaran untuk menarik minat dan perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran, sehingga pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efisien serta mendapatkan hasil yang maksimal;
2. model pembelajaran kancing gemerincing berbantuan media visual dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diaplikasikan untuk meningkatkan aktivitas siswa, memberikan kesempatan yang sama untuk siswa dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menantang untuk siswa agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhamad. 2016. *Character Education Investment In SD/MI. Elementary* Vol. 2 Edisi 2 Juli 2016.
- Agung, AA Gede. 2017. *Pengembangan Aktivitas Pembelajaran Mengasosiasi Berbasis Media Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Proses Kognitif Siswa*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Vol.1 (3) pp. 138-146.
- Andiyanto, Tri. 2018. *Konsep Pendidikan Pranatal, Postnatal, Dan Pendidikan Sepanjang Hayat*. Elementary Vol. 4 Edisi Juli-Desember 2018.
- Anggreani, Asteria. 2018. *Pengaruh Strategi Card Sort Berbantu Media Gambar terhadap Prestasi Belajar IPA*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Volume 2, Number 4, Tahun 2018, pp. 364-370. P-ISSN: 2579-3276 E-ISSN : 2549-6174
- Arikunto, Suharsimi.2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ari. 2014. *Pengaruh Cooperative Learning Teknik Kancing Gemerincing Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas V Sekolah Dasar*. Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astawa, Pt. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Volume 3, Number 1, Tahun 2019, pp. 98-106 P-ISSN: 2579-3276 E-ISSN : 2549-6174i
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Bahtiar, Reza. 2013. *Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema Lingkungan Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya Volume 01 Nomor 02.
- Buchori. Achmad. 2018. *The Influence of Powtoon-Assisted Group to Group Exchange and Powtoon-Assisted Talking Chips Learning Models in Primary Schools*. International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE) Vol.7, No.3. ISSN: 2252-8822.

- Budiman, Haris. 2016. *Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran*. Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Volume 7. P. ISSN: 20869118 E-ISSN: 2528-2476.
- Chin, Wong Ai. 2018. *Virtual Science Laboratory (Vislab): The Effect of Visual Signalling Principles towards Students' Perceived Motivation*. International Journal of Engineering & Technology.
- Daryanto, Joko. 2019. *Interactive Multimedia On Local Language Learning Of Elementary School In Surakarta City*. EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar | p-ISSN 2085-1243 | e-ISSN 2579-5457 Vol. 11 No.1 Januari 2019.
- Dewi. 2015. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teknik Kancing Gemerincing Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Ganesha Vol. 3, No. 1
- Dimiyati, Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi dalam keluarga*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djarot, Vitalis. 2016. *Profesi Pendidikan (Profesi Guru)*. Magetan: CV AE Media Grafika.
- Edy, Sarwo. 2013. *Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing Kelas IV SD*. FKIP, PGSD Universitas Sebelas Maret Kampus VI Kebumen.
- Faroh, Nisrina. 2018. *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Montase Pembelajaran IPS Kelas V*. Joyful Learning Journal ISSN 2252-6366
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media.
- Fathurrohman, Muhammad. 2016. *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media.
- Fatonah, Isti. 2015. *Pembelajaran Kooperatif (Perspektif Perkembangan Sosial Peserta Didik SD/MI)*. Elementary Vol. I Edisi 1 Januari 2015.
- Febriasari, Lolita. 2014. *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Model Concept Sentence Berbantuan Media Visual*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia ISSN 2252-6366.

- Grimalda, Gianluca. 2018. *Social identity mediates the positive effect of globalization on individual cooperation: Results from international experiments*. Plos One.
- Gumanti, Tatang dkk. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Handayani, Sri. 2019. *Media Gambar untuk Meningkatkan Daya Tarik Siswa Kelas 1C SLBN Salatiga Dalam Belajar Matematika*. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 2, 349-354.
- Handhita, Emye. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Materi Astronomi Berbasis Visual Novel Ren'py*. Jurusan Fisika, FMIPA, Universitas Negeri Semarang, Indonesia ISSN 2252-6935.
- Hidayati. 2018. *Keefektifan Model Make A Match Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar IPA*. Joyful Learning Journal issn 2252-6366.
- Huda, Miftahul. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismiyati, Wiwik. 2018. *Implementasi Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Paikem Di Kelas 3 Sekolah Dasar*. Joyful Learning Journal ISSN 2252-6366.
- Istiqomah. 2017. *Pengembangan Media Kartu Bergambar Pada Pembelajaran IPA*. Joyful Learning Journal I ISSN 2252-6366.
- Jasim, Aswan. 2017. *The Effect of Talking Chips Technique on Iraq EFL Students' Achievement in Speaking Skill*. Misan University - College of Education.
- Kustandi, Cecep. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Kusumawati, Naniek. 2017. *Strategi Belajar Mengajar di SD*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Lane, Carrie. 2017. *A Study of Digital Science Fiction Prototyping in an Elementary School Setting*. School of Journalism and Media Studies, San Diego State University.
- Lestari, Karunia Eka dan Yudhanegara, Mokhammad Ridwan. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lestari, Retno. 2016. *Pengembangan Model Pembelajaran Induktif Dengan Media Gambar Seri Yang Bermuatan Nilai Karakter Untuk Meningkatkan*

Kompetensi Menulis Paragraf Peserta Didik Kelas III. Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang ISSN 1829 9342.

- Lestari, Sri. 2018. *Penerapan Metode Struktural Dengan Teknik Kancing Gemerincing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Penyesuaian Diri Mahkluk Hidup*. Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI) Vol. 3, No. 2. ISSN 2477-3921.
- Lidiawati, Lisda. 2016. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aktivitas Ekonomi di Lingkungan Setempat Melalui Teknik Kancing Gemerincing*.
- Malawi, Ibadullah. 2017. *Pembaharuan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Maroa, Pilemon. 2014. *Penerapan Pembelajaran PKn Dengan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V SD Inpres 012 Bajawali Kecamatan Lariang Kabupaten Mamuju Utara*. Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 2 ISSN 2354-614X.
- Marta, Rusdial. 2017. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sdn 008 Langgini Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dengan Teknik Kancing Gemerincing*. Dosen Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. p-ISSN 2407-4934 e-ISSN 2355-1747
- Mubarokah, Nina. 2017. *Penerapan Model Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran SDA Dan Lingkungan*. Antologi UPI Vol 5 No. 1.
- Mukeriyanto. 2019. *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kancing Gemerincing Berbasis Budaya Jawa*. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 2, 171-177.
- Mulyasa. 2009. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muthmainnah. 2019. *Analisis Faktor Penyebab Peserta Didik Dengan IQ Tinggi Memperoleh Hasil Belajar Matematika Rendah*. FIBONACCI : Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika Volume 5 No. 1 Bulan Juni Tahun 2019, ISSN : 2460 – 7797 e-ISSN : 2614-8234.
- Ngalim, Purwanto. 2013. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

- Nisa, Evi. 2015. *Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas Iii SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban*. Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
- Nurlaili, Aulia. 2016. *Pengembangan Multimedia Untuk Pengenalan Tokoh Wayang Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan Vol. 1, No. 7 EISSN 2502-471X.
- Paramita, Sonia. 2018. *Pengembangan Model Mind Mapping Berbantuan Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Paragraf*. Joyful Learning Journal ISSN 2252-6366.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2016.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2016.
- Purwadi. 2007. *Mengenal Gambar Tokoh Wayang Purwa dan Keterangannya*. Surakarta: Cendrawasih.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, Dwi. 2015. *Meningkatkan Komunikasi Matematis Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Kancing Gemerincing*. Program Studi Pendidikan Matematika.
- Putra, Putu. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran TSTS Berbantuan Teknik Kancing Gemerincing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas I*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol. 2, No. 1.
- Putrawan, Made. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kuantum Berbantuan Teknik Kancing Gemerincing Terhadap Hasil Belajar IPA*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol. 2, No. 1.
- Putri, Tisnowati. 2016. *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Jawa Materi Wayang Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Wayang*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 34 Tahun ke-5 Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahayu, Endang. 2009. *Pembelajaran Bahasa Jawa Sebagai Wahana Pembelajaran Watak Pekerti Bangsa*. Ki Demang Sokowaten-Situs Sutresna Jawa.

- Ratnaningsih, Sita. 2018. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI ISSN: 2442-5133, e-ISSN: 2527-7227
- Rifa'I Achmad dan Anni, Catharina Tri. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Pres.
- Rini, Sri. 2018. *Keefektifan Model Example Non-Example Dan Model Picture And Picture Dalam Pembelajaran Menyajikan Teks Deskripsi Menggunakan Media Gambar Bertema Objek Wisata Sejarah Pada Peserta Didik Kelas VII MTS*. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia p-ISSN 2252-6722 e-ISSN 2503-3476.
- Rostika, Deti. 2019. *Pemahaman Guru Tentang Pendekatan Saintifik dan Implikasinya Dalam Penerapan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar | p-ISSN 2085-1243 | e-ISSN 2579-5457 Vol. 11 No.1 Januari 2019 | Hal 86-94
- Sakdiyah, Siti. 2017. *Strategi Media Gambar dan Model Pembelajaran Kancing Gemerincing*. Education Journal Vol 1, No. 1
- Sari, Indah. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Kancing Gemerincing Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Kelompok B Tk Islam Permata Hati Jajar Laweyan Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014*. PGSD/PGPAUD Universitas Sebelas Maret.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Sholehah, Lutfi. 2017. *Perbedaan Kemampuan Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kancing Gemerincing Dan Jigsaw Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Kelas V SD*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD. Volume 5, Nomor 2, p-ISSN: 2338-1140 (Halaman 758-765) e-ISSN: 2527-3043.
- Siregar, Ruslan. 2017. *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora Vol. 3, No. 4.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Suandika, Putu. 2016. *Pengaruh Teknik Kancing Gemerincing Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD*. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 4, No. 1.
- Sucipta, I. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Kancing Gemerincing Terhadap Hasil Belajar IPA Kleas V*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia. Jurnal Mimbar Ilmu, Vol. 23 No. 3.
- Sudjana, Nana. 2014. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2016. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sumantri, Mulyani. 2012. *Perkembangan Peserta Didik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sumayyah. 2019. *Penilaian Aktivitas Siswa dalam Keterampilan Menulis melalui Model Think Talk Write*. Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran Volume 9 (1) Madiun ISSN: 2088-5350 (Print) / ISSN: 2528-5173 (Online).
- Suprapti, Lilik. 2016. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN Materi Globalisasi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Chips*. Brilliant: Jurnal Riset dan Konseptual Vol 1 No 1.
- Suryani, Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susilowati, Eli. 2019. *Peningkatan Keterampilan Membuat Kalimat Tanya Berdasarkan Gambar Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Scramble Pada Siswa Kelas II SDN Sumbersari I*. Jurnal Basicedu Volume 3 Nomor 1 Tahun 2019.
- Syafrudin, Ulwan. 2018. *Strategi Pembelajaran Pada Siswa Yang Memiliki Kecerdasan Visual Spasial Yang Mengalami Kesulitan Belajar (Studi Deskriptif Siswa Kelas IVB Sdit Harapan Ummat Jakarta)*. Elementary Vol. 4 Edisi Juli-Desember 2018.

- Syah, Muhibbin. 2013. *Psikologi Belajar*. Bandung: PT. Rajagrafindo.
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Tiangka, Safril. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Kancing Gomerincing Terhadap Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar ISSN 2355-5785.
- Tran, Van. 2014. *The Effects of Cooperative Learning on the Academic Achievement and Knowledge Retention*. International Journal of Higher Education Vol. 3, No. 2. doi:10.5430/ijhe.v3n2p131
- Tim perumus. 2013. *Pedoman Pembelajaran Bahasa Jawa Kurikulum 2013*.
- Tran, Van. 2014. *The Effects of Cooperative Learning on the Academic Achievement and Knowledge Retention*. International Journal of Higher Education Vol. 3, No. 2. doi:10.5430/ijhe.v3n2p131
- Triani. 2014. *Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Kancing Gomerincing*. Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Turgut, Sedat. 2018. *The Effects of Cooperative Learning on Mathematics Achievement in Turkey: A Meta-Analysis Study*. International Journal of Instruction, Vol.11, No.3 e-ISSN: 1308-1470 p-ISSN: 1694-609X pp.
- Ulia, Nuhyal. 2018. *Pembelajaran Visual, Auditory dan Kinestetik Terhadap Keaktifan dan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar*. AL IBTIDA: Jurnal Pendidikan Guru MI (2018) VOL 5 (2) : 175-190.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 17 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan Tahun 2010.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003.
- Uyanto, Stanislaus. 2009. *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Zaitun. 2019. *The Benefits Of Learning Motivation Based On Local Wisdom Of G12*. Jurnal Pendidikan Dasar | p-ISSN 2085-1243 | e-ISSN 2579-5457 Vol. 11 No.1 Januari 2019.