PENGARUH MEDIA *FLANNEL BOARD* DALAM MODEL *QUANTUM LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN MENCERITAKAN KEMBALI CERITA ANAK YANG DIDENGAR DENGAN MENGGUNAKAN KATA-KATA SENDIRI PADA SISWA KELAS II SEMESTER II SDN CAMPUREJO 2 KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

SKRIPSI
Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH :

HUSNUL KHOTIMAH
NPM : 12.1.01.10.0362

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2016

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

HUSNUL KHOTIMAH

NPM: 12.1.01.10.0362

Judul:

PENGARUH MEDIA *FLANNEL BOARD* DALAM METODE *QUANTUM LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN MENCERITAKAN KEMBALI CERITA ANAK YANG DIDENGARKAN DENGAN KATA-KATA SENDIRI KELAS II SEMESTER II SDN CAMPUREJO 2 KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2015 /2016

Telah Diseminarkan dan Disetujui untuk Dilanjutkan

Guna Penulisan Skripsi/Tugas Akhir

Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 11 Agustus 2016

Dosen Pembimbing 1	Dosen Pembimbing 2
Sutrisno Sahari, S.Pd, M.Pd.	**Dr. Sulistiono, M.S.i.**
NIDN. 071.303.73.04	NIDN. 0007076801

Skripsi oleh:

HUSNUL KHOTIMAH

NPM: 12.1.01.10.0362

Judul:

PENGARUH MEDIA *FLANNEL BOARD* DALAM METODE *QUANTUM LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN MENCERITAKAN KEMBALI CERITA ANAK YANG DIDENGARKAN DENGAN KATA-KATA SENDIRI KELAS II SEMESTER II SDN CAMPUREJO 2 KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2015 /2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 11 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Subardi Agan, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Sulistiono, M.Si.

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
NIDN. 0716046202

PENGARUH MEDIA *FLANNEL BOARD* DALAM METODE *QUANTUM LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN MENCERITAKAN KEMBALI CERITA ANAK YANG DIDENGAR DENGAN MENGGUNAKAN KATA-KATA SENDIRI PADA SISWA KELAS II SEMESTER II SDN CAMPUREJO 2 KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

Husnul Khotimah
12.1.01.10.0362
FKIP-PGSD
nhungnunung@yahoo.co.id
Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd. dan Dr. Sulistiono, M.Si.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

HUSNUL KHOTIMAH : Pengaruh Media *Flannel Board* Dalam Metode *Quantum Learning* Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Cerita Anak Yang Didengarkan Dengan Menggunakan Kata-Kata Sendiri Kelas II Semester II SDN Campurejo 2 Kota Kediri 2015/2016, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2016.

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan bercerita selain menggunakan metode *quantum learning* siswa pemilihan media yang tepat. Media yang dapat digunakan adalah media *flannel board* karena media tersebut dapat membuat siswa lebih lancar dalam menceritakan kembali cerita anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *flannel board* terhadap kemampuan bercerita siswa kelas II SDN Campurejo 2 pada cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri. Penelitian ini dilakukan secara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, dengan sunyek kelas II A berjumlah 20 siswa yang diajar dengan menggunakan media *flannel board* dan kelas II B berjumlah 20 siswa yang diajar tanpa menggunakan media. Parameter yang diukur adalah kemampuan bercerita yang diukur dengan rubrik penilaian (*Rating Scale*) menurut Jihad dan Haris (2012) dan ketuntasan kemampuan bercerita siswa. Rata-rata dan ketuntasan kemampuan bercerita siswa yang diajar menggunakan media *flannel board* adalah 84,5 dan 85% lebih baik daripada yang diajar tanpa menggunakan media adalah 59 dan 20%.

Kata Kunci: media *flannel board*, metode *quantum learning*, kemampuan menceritakan cerita anak.

I. LATAR BELAKANG

Tujuan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia-manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2006). Upaya untuk memenuhi tuntutan kebutuhan sumber daya manusia yang berkualitas tersebut, wahana dan sarana yang paling strategis serta memberikan harapan adalah pendidikan. Kualitas pendidikan sering dikaitkan dengan kualitas belajar para lulusannya sedangkan hasil belajar dikatakan efektif apabila sebagian besar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tercapai. Tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien diperlukan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran menurut Undang-undang Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut pengertian ini pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia bedasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tertuju pada pengembangan aspek fungsional bahasa, yaitu peningkatan kompetensi Berbahasa Indonesia. Ketika kompetensi berbahasa yang menjadi sasaran, para guru lebih berfokus pada empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah saah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun secara tertulis (Depdiknas, 2004: 3).

Penyampaian materi pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya kemampuan bercerita anak merupakan penyampaian pesan dari seorang guru kepada penerima pesan, dalam hal ini adalah siswa. Dalam penyampaian sebuah pesan kepada penerima pesan, tentunya membutuhkan sebuah perantara

sehingga pesan disampaikan dengan baik.

Dalam dunia pendidikan sekarang ini, perantara tersebut dapat diartikan sebagai media, atau lebih spesifiknya adalah media pembelajaran. Penggunaan media telah disadarioleh banyak praktisi pendidikan bahwa media sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar (Munadi, 2008). Oleh karena itu, media pembelajaran sangatlah penting sebagai sarana penyampaian materi dalam proses pembelajaran oleh guru terhadap siswa.

Dalam kondisi ini penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi proses dan mutu hasil belajar (Rivai dan Sudjana, 2001). Oleh karena itu, dalam upaya kualitas pendidikan, seorang guru dituntut untuk mempunyai berbagai keterampilan yang mendukung tugasnya dalam mengajar. Salah satu keterampilan tersebut adalah bagaimana seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik.

Salah satu bentuk media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media *flannel board*. Alasan pemilihan penggunaan media *flannel board* adalah karena media *flannel board* merupakan salah satu bentuk media yang efektif dalam menyajikan pesan-pesan tertentu. Media *flannel board* termasuk dalam media visual. Media visual memiliki beberapa fungsi yang mempengaruhi proses pembelajaran. Media *flannel board* suatu media yang tidak membutuhkan proyektor dalam penyajiannya sehingga lebih mudah dalam penggunaannya. Selain itu flanel sebagai bahan utama dalam pembuatan media ini juga tersedia dalam berbagai variasi warna, murah, dan mudah didapat. Yang diperlukan dalam pembuatan media *flannel board* ini adalah daya kreatifitas dalam mengolah bahan menjadi sebuah media.

Penggunaan media di SDN Sukorame 3 Kediri dirasa kurang. Media yang digunakan hanya sebatas papan tulis dan buku ajar atau bacaan. Secara keseluruhan sebenarnya siswa dapat mengikuti pembelajaran bercerita tetatpi karena kurangnya perhatian mengakibatkan kemampuan bercerita siswa kurang maksimal. Hal ini dapat diketahui dari hasil tes bercerita harian siswa kelas II masih terdapat siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah. Adapun KKM nilai

bercerita siswa adalah 75. Pada nilai setiap individu di kelas tersebut masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 19 siswa belum mencapai KKM. Nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendah adalah 30. Dari pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat judul tentang Analisis Penggunaan Media *Flannel Board* Dalam Metode *Quantum Learning* Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Cerita Anak Yang Didengarkan Dengan Kata-Kata Sendiri Kelas II Semester II SDN Campurejo 2 Kota Kediri Tahun Ajaran 2015 /2016.

II. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif karena data-data penelitian cenderung bersifat numerik atau angka.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik eksperimen dengan jenis penelitian *True Experimental Design*. Rancangan *True Experimental Design* dalam penelitian ini menggunakan *Postest-Only Control Design.*

Subjek penelitian ini adalah semua siswa kelas II SDN Campurejo 2 kota Kediri. Kelas II yang diajar tanpa media dalam metode *quantum learning* berjumlah 20 siswa dan kelas II yang diajar menggunakan media *flannel board* dalam metode *quantum learning* berjumlah 20 siswa.

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh adalah data nilai akhir. Data-data yang diperoleh diteliti menggunakan teknik analisis statistik deskriptif yaitu dengan menggunakan penyajian data dalam bentuk tabel dan gambar/grafik.

Dalam penelitian ini tidak menggunakan populasi dan sampel, maka untuk mengetahui adanya pengaruh media *flannel board* dalam metode *quantum learning* terhadap kemampuan mencceritakan kembali cerita anak yaitu dengan membandingkan rata-rata dan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa yang diajar tanpa media dalam metode *quantum learning* dan siswa yang diajar dengan media *flannel board* dalam metode *quantum learning*.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Hasil

Kemampuan menceritakan kembali cerita anak pada siswa kelas II yang diajar dengan media flannel board dalam metode *quantum learning* di SDN Campurejo 2 kota Kediri tahun ajaran 2015/2016 diperoleh skor

terendah (*minimum*) 60, skor tertinggi (*maximum*) 100, rata-rata (*mean*) 84,5. Sedangkan pada kelas IV yang diajar tanpa media dalam metode *quantum learning* diperoleh skor terendah (*minimum*) 30, skor tertinggi (*maximum*) 80, rata-rata (*mean*) 59. Rata-rata nilai siswa pada kelas yang diajar dengan media *flannel board* dalam metode *quantum learning* diatas KKM yang ditentukan 75 yaitu sebesar 84,5. Rata-rata nilai siswa pada kelas yang diajar tanpa media dalam metode *quantum learning* menunjukkan dibawah KKM yaitu sebesar 59. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia (BI) pada SDN Campurejo 2 kota Kediri adalah 75. Berdasarkan KKM tersebut prosentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas II yang diajar dengan media *flannel board* dalam metode *quantum learning* sebesar 85%, sedangkan ketuntasan bercerita siswa siswa kelas II yang diajar tanpa media dalam metode *quantum learning* sebesar 20%.

B. Kesimpulan

1. Kemampuan menceritakan kembali cerita anak yang didengar dengan menggunakan kata-kata sendiri tanpa media dalam metode *quantum learning* pada siswa kelas II SDN Campurejo 2 Kota Kediri Tahun Ajaran 2015/2016 dikategorikan masih rendah. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa 59 dengan standar KKM yang ditetapkan 75.
2. Kemampuan menceritakan kembali cerita anak yang didengar dengan menggunakan kata-kata sendiri dengan media *flannel board* dalam model *quantum learning* pada siswa kelas II SDN Campurejo 2 Kota Kediri Tahun Ajaran 2015/2016 dikategorikan tinggi. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa 84,5 dengan standar KKM yang ditetapkan 75.
3. Berdasarkan dari rata-rata dan prosentase ketuntasan bercerita siswa yang diajar dengan media *flannel board* siswa dalam metode *quantum learning* adalah 84,5 dan 85% lebih baik daripada rata rata-bercerita siswa dan prosentase ketuntasan bercerita siswa yang diajar tanpa media dalam metode *quantum learning* yaitu 59 dan 20%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan media flannel board dalam metode *quantum learning* terhadap kemampuan

menceriatakan kembali cerita anak yang didengar dengan menggunakan kata-kata sendiri pada siswa kelas II SDN Campurejo 2 Kota Kediri Tahun Ajaran 2015/ 2016.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Agung, H. 2005. *Media Pendidikan*.Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.

Arikunto, S. 2010 . *Prosedur Penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Awaludin, Kholis, N.R & Ni'mah, H.E. 2011. *Papan Flanel dan Buletin.* Diakses dari http://evihidayatin. wordpress. com/2011/12/27/ papan – flanel – dan - buletin/ pada tanggal 28 Maret 2016, jam 10.51

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gawa Media Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan . Yogyakarta*: Kepel press

Danandjaja,. 1997. *Folklor Indonesia: limit Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Grafiti.Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Degeng., dan I Nyoman, S. 1993. *Media Pendidikan*. Malang: FIP IKIP Malang.Sumardi, Y. 2009. *Konsep Dasar IPA di SD. Jakarta:* Universitas Terbuka

Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat San/an Pendidikan (KI'SI'j Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah irntiik Ma/a J'elajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Gardner, H. 2003. *Kecerdasan Majemuk* : Teori dalam Praktek. Alih bahasa : Arvin Saputra. Batam : Interaksara.

Hamdi, S.U. 2009. *Papan Flanel dan Papan Buletin*. Diakses dari http:// wwwsaepulhamdi. blogspot. com/2009/12/ papan – flanel – dan – papan - buletin. html pada tanggal 28 Maret 2016, jam 10.59

Hermawan, R. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan SD*. Bandung: Upi Press.*an*. Jakarta: CV.

http:/cybernews.cbn.net.id/detil.asp?kategori=BushRep&newsno=61 diakses 25 Maret 2016, jam 09.56

http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-indonesia/article/view/33926 diakses 20 Mei 2016, jam 18.00

Jihad, A., dan Haris, A. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Munadi, Y. 2008. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Musfiqon. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Rajawali, K.O. 2000. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: FKIP Unla

Rayandra, A. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jambi: Gaung Persada Press.

Rosyidi, A.W. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press.

Sadiman, A.S. 2007. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Sudjana, N., dan Rivai, A. 1991. *Media Pengajaran*. Bandung: SinarBaru.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta

Susilana, R., dan Riyana, C. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.

Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*. Surabaya: SIC

Usman, M.B. 2002. *Media pengajaran*, Jakarta, ciputat persArsyad, azhar, media pembelajaran, Jakarta, rajawali pers, 2011

Wikipedia, the free encyclopeia. 2006. *Cerita Rakyat*. Tersedia Pada http:en.wikipedia.org.wikicerita rakyat. Diakses tanggal 2 Februari 2008.