

P ISSN : 2503 - 1708

E ISSN : 2722 - 7340

REALITA

Jurnal Bimbingan dan Konseling

| | | | | | |
|---------------------------|---------------------|--------------------|-------------------------------|--------------------------------|--|
| JURNAL REALITA | VOLUME 5 | NOMOR 2 | EDISI OKTOBER 2020 | HALAMAN 1016 - 1153 | P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340 |
|---------------------------|---------------------|--------------------|-------------------------------|--------------------------------|--|

Diterbitkan Oleh:

PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING

FIPP UNIVERISTAS PENDIDIKAN MANDALIKA

REALITA

BIMBINGAN DAN KONSELING

Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan

DEWAN REDAKASI

| | |
|---------------------------|---|
| Pelindung dan Penasehat | : Prof. Drs. Kusno, DEA., Ph.D |
| | : Drs. Wayan Tamba, M.Pd |
| Penanggung Jawab | : Farida Herna Astuti, M.Pd |
| Ketua Penyunting | : Mustakim, M.Pd |
| Sekretaris Penyunting | : Hariadi Ahmad, M.Pd |
| Kuangan | : Aluh Hartati, M.Pd |
| Penyunting Ahli | : 1. Prof. Dr. Gede Sedanayasa, M.Pd |
| | : 2. Prof. Dr. Wayan Maba |
| | : 3. Dr. A. Hari Witono, M.Pd |
| | : 4. Dr. Gunawan, M.Pd |
| | : 5. Dr. I Made Sonny Gunawan, S.Pd., M.Pd. |
| | : 6. Dr. Haromain, S.Pd., M.Pd. |
| Penyunting Pelaksana | : 1. Dr. Abdurrahman, M.Pd |
| | : 2. Mujiburrahman, M.Pd |
| | : 3. Drs. I Made Gunawan, M.Pd |
| Pelaksana Ketatalaksanaan | : 1. Ahmad Muzanni, M.Pd |
| | : 2. Baiq Sarlita Kartiani, M.Pd |
| | : 3. M. Chaerul Anam, M.Pd |
| Distributor | : Nuraeni, S.Pd., M.Si |
| Desain Cover | : Ihwan Mustakim, M.Pd |

Alamat Redaksi:

Redaksi Jurnal Realita

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika

Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59 A Mataram Telp. (0370) 638991

Email : bk_fip@ikipmataram.ac.id

Web : ojs.ikipmataram.ac.id; fip.ikipmataram.ac.id

Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling menerima naskah tulisan penulis yang original (belum pernah diterbitkan sebelumnya) dalam bentuk *soft file, office word document (CD/Flashdisk/Email)* yang diterbitkan setiap bulan April dan Oktober setiap tahun.

Diterbitkan Oleh: Program Studi Bimbingan dan Konseling, FIPP UNDIKMA.

DAFTAR ISI**Halaman****Nurul Iman, Ahmad Zainul Irfan, Ani Endriani**

Pengaruh Teknik Role Playing Terhadap Sikap Pemalu Anak Usia 4-5 Tahun di Kelas A Paud Al-Khair Lingkungan Udayana Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020 1016 – 1027

Khairul Huda, dan M. Najamuddin

Pengaruh Metode Menyimak terhadap Kemampuan Membaca pada Anak Usia 5 – 6 Tahun di PAUD Berseri Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020 1028 – 1043

Nuraini, Nuraeni, dan Ni Made Sulastris

Pengaruh Bimbingan Sosial Terhadap Kemampuan Beradaptasi Siswa Kelas VIII SMPN 2 Batukliang Kabupaten Lombok Tengah 1044 – 1050

Aluh Hartati, Hariadi Ahmad, dan Andika Rifzar Mandasingi

Hubungan antara Pengendalian Diri dengan Prestasi Belajar Siswa SMKN 1 Sumbawa Besar 1051 – 1066

Dewi rayani

Pentingnya Pembiasaan Komunikasi Positif dalam Keluarga di Masa Pandemi Covid 19 1067 – 1075

Abdurrahman

Evaluasi Pelaksanaan Kurikulum di Madrasah Ibtidaiyah 1076 – 1090

Hariadi Ahmad, Aluh Hartati dan Jessica Festy Maharani

Pengaruh Dukungan Psikologis Awal pada Remaja dalam Pencegahan Covid – 19 pada Siswa Madrasah Aliyah Al Badriyah 1091 – 1106

Suhaemi

The Effectiveness of Two Stay Two Stray Model to Teach Writing Viewed From Students' Creativity 1107 – 1123

Baiq Sarlita Kartiani

Pengaruh Konseling Kelompok terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa 1124 – 1129

Mustakim dan Niken Indriana Pratiwi

Hubungan Antara Kecerdasan Interpersonal dengan Sikap Empati pada Siswa 1130 – 1144

MASRUNI

Penerapan Model Pembelajaran Fun Teaching Menggunakan Jarimatika untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Matematika Perkalian 1-10 Siswa Kelas IV SDN 42 Ampenan Tahun Pelajaran 2018/2019 1145 - 1156

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN FUN TEACHING
MENGUNAKAN JARIMATIKA UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
PERKALIAN 1-10 SISWA KELAS IV SDN 42 AMPENAN TAHUN
PELAJARAN 2018/2019**

Oleh:

MASRUNI

SEKOLAH DASAR NEGERI 42 AMPENAN DINAS PENDIDIKAN KOTA
MATARAM NUSA TENGGARA BARAT INDONESIA

email: sdn42amp@gmail.com

Abstrak. Karena rendahnya minat belajar Matematika siswa kelas IV SDN 42 Ampenan peneliti mencoba untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengetahui adanya peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model pembelajaran Fun Teaching menggunakan Jarimatika dalam pembelajaran Matematika perkalian 1-10 siswa kelas IV SDN 42 Ampenan. Penelitian yang telah dilakukan termaksud dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu kelas IV SDN 42 Ampenan yang terdiri dari 30 orang siswa-siswi. Instrumen yang di gunakan dalam penelitian adalah observasi, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini teknik analisis display. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model Fun Teaching Jarimatika. Hal ini dapat dibuktikan dengan diperoleh dari masing-masing siklus, Siklus I pertemuan pertama sebesar 64,78%, dan pertemuan kedua sebesar 73,61%, sedangkan pada siklus II pertemuan pertama hasil menjadi 80,55% dan pertemuan kedua menjadi 87%.

Kata Kunci: Model pembelajaran Fun Teaching, Jarimatika, keaktifan, matematika.

PENDAHULUAN

Setiap manusia membutuhkan pendidikan dan sekaligus pembelajaran. Pendidikan dan pembelajaran ini dapat diberikan sejak usia dini hingga tumbuh menjadi anak-anak, remaja dan dewasa. Setiap manusia akan berkembang sesuai dengan pengalaman yang diberikan. Setiap anak merupakan individu yang unik, masing-masing akan melihat dunia dengan caranya sendiri. Meskipun melihat satu kejadian pada waktu yang bersamaan, tidak menjamin beberapa anak melaporkan hal yang sama.

Belajar pada hakikatnya adalah pembahasan tingkah laku, dalam hal ini Nana Sudjana menyatakan Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditujukan sebagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan,

serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Setiap orang yang belajar akan tampak hasil belajarnya itu setelah dilaksanakan proses belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Berkaitan dengan hasil belajar, Howard Kingsley menyatakan dalam buku Wasty Sumanto sebagai berikut: Howard Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni: (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) dan cita-cita. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni informasi verbal, keterampilan intelek, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motorik.

Tujuan belajar merupakan suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan pembelajaran. Tidak ada suatu pembelajaran yang diprogramkan tanpa tujuan. Untuk mencapai tujuan belajar di sekolah, setiap siswa akan

selalu berusaha supaya tujuan belajarnya tercapai yaitu dengan belajar tekun. Gaya belajar siswa yang beraneka macam bertujuan agar siswa dapat belajar dengan nyaman, dengan demikian diharapkan tujuan belajar bisa tercapai dengan baik untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar.

Penelitian ini dilakukan di SDN 42 Ampenan, adapun alasan peneliti melakukan penelitian yang berkaitan dengan Model Pembelajaran Fun Teaching dengan menggunakan jarimatika adalah: (a) masalah yang berkaitan dengan model pembelajaran, model pembelajaran Fun Teaching di SDN 42 Ampenan belum menerapkan model Fun Teaching, padahal Fun Teaching sangat berperan dalam pembelajaran matematika, mengingat matematika termasuk mata pelajaran yang sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa hal tersebut berdasarkan peneliti sebagai wali kelas IV SDN 42 Ampenan. (b) masalah yang berkaitan dengan metode, dimana jarimatika sangat bagus untuk di terapkan di SDN 42 Ampenan untuk membuat siswa-siswi cepat memahami pembelajaran, khusus mata pelajaran matematika perkalian 1-10. (c) masalah yang berkaitan dengan keaktifan siswa, berdasarkan hasil observasi di SDN 42 Ampenan tampak bahwa keaktifan siswa masih kurang aktif, dikarenakan upaya guru dalam membangkitkan keaktifan siswa masih kurang. Hal ini berdampak pada hasil belajar matematika siswa yang belum mencapai target Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 50.

Keaktifan belajar siswa tidaklah lepas dari beberapa faktor yang mempengaruhi, diantaranya karena faktor guru maupun faktor siswa. Guru merupakan pengelola belajar atau yang disebut pembelajar. Dengan kedudukannya, guru mempunyai peran vital dalam kelancaran berlangsungnya proses belajar siswa di sekolah. Selain

guru, factor siswa juga berpengaruh sekali, sebab siswa merupakan subyek belajar. Dalam hal ini, Sukmadita menyatakan bahwa: “Terdapat tiga factor yang bisa mempengaruhi belajar siswa di antaranya faktor internal (faktor dari dalam siswa), faktor eksternal (faktor dari luar siswa), dan faktor pendekatan belajar”. Diantara pendekatan itu peneliti menggunakan fun teaching, Fun teaching merupakan metode yang dapat dijadikan salah satu alternatif kegiatan belajar mengajar, karena fun teaching mampu memberikan siswa yang mengikutinya dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru dengan secara menyeluruh dengankonsep pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk diikuti karena materi yang diajarkan melalui ice breaking, permainan, bercerita, bernyanyi dengan suasana yang menyenangkan dan bergembira.

Selanjutnya dalam buku Nana Syaodin Sukmadinata mengatakan sebagai berikut: Salah satu tindakan yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan memberikan pembelajaran matematika melalui metode fun teaching. Fun teaching adalah salah satu metode pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang gembira dan menyenangkan. Bukan berarti menciptakan suasana glamor dan hura-hura. Tujuan kegembiraan disini adalah menciptakan suasana yang happy, dan membangkitkan minat (gairah untuk belajar/motivasi), merangsang keterlibatan penuh serta menciptakan pemahaman atas materi yang dipelajari. Metode fun teaching dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat memberikan motivasi pada siswa untuk mengikuti pembelajaran matematika dengan baik sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa.

Kemudian, berdasarkan observasi dan wawancara, model pembelajaran fun teaching dengan menggunakan jarimatika belum pernah diterapkan di SDN 42 Ampenan. Padahal penggunaan jarimatika memberikan visualisasi proses berhitung. Hal ini membuat anak mudah melakukannya, dapat melatih menyeimbangkan otak kiri dan otak kanan, gerakan jari-jari tangan akan menarik minat anak, dan alatnya tidak perlu dibeli, tidak akan pernah ketinggalan atau terlupa dimana menyimpannya. Dengan kata lain, jarimatika bukan hanya menarik tetapi juga hemat tanpa mengeluarkan biaya serta melatih keterampilan kinestetik siswa yang pada akhirnya berdampak pada keaktifan siswa.

TINJAUAN PUSTAKA

Banyak ahli yang mendefinisi tentang pembelajaran matematika, salah satunya adalah pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa, dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan. Kegiatan tersebut adalah belajar dan mengajar. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi siswa dengan guru, antara siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan lingkungan disaat pembelajaran matematika sedang berlangsung.

Dalam proses pembelajaran matematika, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai

hasil yang maksima apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil.

Pertama, dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau Sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan semangat belajar yang tinggi, dan percaya pada diri sendiri.

Kedua, dari segi hasil, pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku kearah positif dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Mengenai pembelajaran yang efektif menurut Wragg dalam buku Ahmad Susanto disebutkan bahwa: Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mempelajari sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama, atau suatu hasil belajar yang diinginkan. Dengan demikian, ketahuilah bahwa proses pembelajaran matematika bukan sekedar transfer ilmu dari guru ke siswa, melainkan suatu proses kegiatan, yaitu terjadi interaksi antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan lingkungannya.

Dengan demikian, matematika merupakan cara berpikir logis yang dipresentasikan dalam bilangan, ruang, dan bentuk dengan aturan yang telah ada yang tak lepas dari aktivitas insani tersebut. Pada hakikatnya, matematika tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari, dalam arti matematika memiliki kegunaan yang praktis dalam kehidupan sehari-hari. Dalam bahasa Inggris Fun Teaching diartikan sebagai “Pengajaran yang Menyenangkan”, pengajaran

dilaksanakan dalam suatu aktivitas yang kita kenal dengan istilah mengajar. Pengajaran amat dekat dengan pengertian pedagogi. Pedagogi adalah seni atau ilmu untuk menjadi guru. Istilah ini sering kali mengacu kepada strategi pengajaran atau gaya mengajar.

Pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran dengan suasana socio emotional climate positif. Peserta didik merasakan bahwa proses belajar yang dialaminya bukan sebuah derita yang mendera dirinya, melainkan berkah yang harus disyukurinya. Belajar bukanlah tekanan jiwa, namun merupakan panggilan jiwa yang harus ditunaikannya pelajaran menyenangkan menjadi peserta didik ikhlas menjalaninya. Berikut Adapun penjelasan tentang strategi pembelajaran menyenangkan menurut Bobbi dalam buku Agus Suprijono sebagai berikut: Bobbi menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar. Pengertian tersebut di atas juga didukung Berk dengan pernyataan lebih lengkap bahwa strategi pembelajaran menyenangkan adalah pola berpikir dan arah berbuat yang diambil guru dalam memilih dan menerapkan cara-cara penyampaian materi sehingga mudah dipahami siswa dan memungkinkan tercapainya suasana pembelajaran yang tidak membosankan bagi siswa.

Kedua pengertian diatas mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan merupakan upaya guru menciptakan suasana menyenangkan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Dryden dan Vos mengungkapkan bahwa: Bila guru mampu merancang strategi yang tepat, maka ruang kelas dapat menjadi rumah tempat siswa, tetapi juga mencari tempat mereka belajar, mengakui dan mendukung orang

lain, memberi dan menerima, belajar dan tumbuh. Mengenai pembelajaran yang menyenangkan, Depoter, Reardon dan Singer menambahkan dengan uraian yang lebih terperinci, bahwa: Strategi pembelajaran menyenangkan itu adalah kemampuan untuk mengubah komunitas belajar menjadi tempat yang meningkatkan kesadaran, daya dengar, partisipasi, umpan balik, dan pertumbuhan, dimana emosi dihargai. Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa bila guru mampu menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan akan memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran.

Ditinjau dari kegiatan siswa, pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat membuat siswa berani mencoba dan berbuat, berani bertanya, berani mengemukakan pendapat. Ditinjau dari kegiatan guru, pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang menuntut guru agar dapat membuat suasana belajar menyenangkan dalam arti siswa tidak takut salah dalam mencoba atau bereksprimen, siswa tidak khawatir ditertawakan kemampuannya, dan siswa tidak takut dianggap sepele. Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran FunTeaching diantaranya:

- a) Bermain. Belajar tidak selalu berurusan dengan hal-hal yang bersifat serius, kemampuan bermain merupakan unsur penting dalam banyak hal dan dapat menjadikan suasana belajar menyenangkan.
- b) Bercerita. Bercerita adalah sebuah cara untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan secara lisan.
- c) Bernyanyi. Bernyanyi merupakan strategi yang paling gampang dalam proses transformasi ilmu kepada murid.
- d) Humor. Suasana yang menarik bisa menghilangkan kejenuhan yang sering dialami oleh siswa.

- e) Tebak-tebakan. Tebak-tebakan dapat melatih daya ingat dan konsentrasi siswa selama pembelajaran.

Jarimatika adalah salah satu teknik menghitung cepat dan akurat yang paling berkembang pesat dan sangat diminati banyak orang. Jarimatika adalah suatu cara menghitung matematika dengan menggunakan alat bantu jari. Jarimatika adalah cara berhitung KaBaTaKu (kali, bagi, tambah, kurang) dengan menggunakan jari tangan. Adapun penjelasan jari tangan sebagai berikut: Jari tangan adalah hal pertama kali yang digunakan oleh manusia untuk menyatakan jumlah suatu benda atau barang yang dimilikinya. Misalnya, seseorang pedagang yang ingin menyatakan jajan miliknya dengan memperagakan jari-jarinya sesuai dengan jumlah bilangan jajannya. Hingga kini, tehnik penghitungan melalui jari tangan masih digunakan dalam mengajarkan anak kecil belajar berhitung. Namun kini penggunaan jarimatika telah dioptimalkan penggunaannya dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan operasi bilangan yang lebih kompleks yang kini dikenal dengan Metode Jarimatika. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan, metode jarimatika adalah suatu teknik menghitung cepat yang menggunakan alat bantu jari, mudah dipelajari dan menyenangkan bagi peserta didik, alat yang digunakan selalu dibawa kemana-mana dan tidak pernah disita pada saat ujian.

Pada penelitian ini keaktifan yang dimaksud adalah keaktifan belajar siswa. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik dan relatif tetap, serta ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Jadi Belajar aktif merupakan suatu kegiatan yang

dilakukan dengan rajin dan sungguh-sungguh. Kegiatan disini sering diartikan dengan kesibukan dan kegiatan yang mengarahkan seluruh tenaga, pikiran atau badan untuk mencapai suatu tujuan. Oleh karena itu, aktivitas dapat dikatakan sebagai kegiatan atau kesibukan seseorang atau menggunakan tenaga, pikiran untuk mencapai tujuan tertentu kesemuanya itu untuk mencapai kemampuan yang optimal. Paul B. Diedrich dalam Oemar Hamalik membagi kegiatan belajar siswa dalam 8 kelompok, yaitu: 1) Visual activities (kegiatan-kegiatan visual) seperti membaca, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain. 2) Oral activities (kegiatan-kegiatan lisan) seperti mengemukakan suatu fakta, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan 8 pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi. 3) Listening activities (kegiatan-kegiatan mendengarkan) seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato, dan sebagainya. 4) Writing activities (kegiatan-kegiatan menulis) seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin, dan sebagainya. 5) Drawing activities (kegiatan-kegiatan menggambar) seperti menggambar membuat grafik, peta, diagram, pola, dan sebagainya. 6) Motor activities (kegiatan-kegiatan motorik) seperti melakukan percobaan, mebuat konstruksi, model, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya. 7) Mental activities (kegiatan-kegiatan mental) seperti merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya. 8) Emotional activities (kegiatan-kegiatan emosional) seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

Siswa dikatakan aktif jika siswa melakukan sesuatu seperti menulis, membaca buku paket ataupun

literatur lain, siswa berani bertanya mengenai materi yang belum dipahami, mengungkapkan pendapat, Siswa mempelajari ilmu pengetahuan, mengalaminya (mengamati, mengobservasi, mempraktekkan, dan menganalisis). Menemukan pengetahuan maksudnya selama proses pembelajaran siswa pasti menemukan permasalahan berupa materi yang belum dipahami. Rasa ingin tahu yang tinggi akan membangkitkan siswa untuk aktif bertanya kepada guru ataupun teman yang lebih mengetahuinya. Biasanya pada pelajaran praktek, siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan penasaran, sehingga siswa akan mencoba dan mempraktekkan. Siswa yang aktif akan mengemukakan hasil pemikiran dan pendapat mengenai informasi tertentu.

Maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran tergolong rendah jika siswa tidak banyak bertanya, aktivitas siswa terbatas pada mendengarkan dan mencatat, siswa hadir di kelas dengan persiapan belajar yang tidak memadai, ribut jika diberi latihan, dan siswa hanya diam ketika ditanyasudah mengerti atau belum. Penerapan model fun teaching dalam pembelajaran merupakan salah satu metode yang tidak terlalu mahal dan tidak terlalu sulit diterapkan serta cukup efektif untuk mencapai tujuan belajar. Penerapan model fun teaching pembelajaran dengan suasana socio emotional climate positif. Peserta didik merasakan bahwa proses belajar yang dialaminya bukan sebuah derita yang mendera dirinya, melainkan berkah yang harus disyukurinya.

Belajar bukanlah tekanan jiwa pada dirinya, namun merupakan panggilan jiwa yang harus ditunaikannya. Pelajaran menyenangkan menjadi peserta didik ikhlas menjalaninya. Dengan demikian model tersebut akan dapat menguatkan ingatan

siswa terhadap materi yang dipelajari. Bertitik tolak dari kerangka berfikir demikian, maka dapat dinyatakan bahwa dengan penerapan model fun teaching secara efektif, cenderung dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Dapat dilihat pada bagan dibawah ini. Penerapan model fun teaching menyebabkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan lebih kuat melekat dalam memori mereka, sehingga secara tidak langsung berdampak pula terhadap perolehan atau hasil belajar siswa.



Disamping itu dengan diterapkannya model ini akan membuat perhatian siswa tertarik dalam proses belajar, karena siswa mengalami sendiri dan terlibat aktif dalam proses belajar sehingga akan mempermudah siswa tersebut memahami materi pelajaran matematika yang dipelajarinya. Diterapkannya model ini secara efektif dan efisien akan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

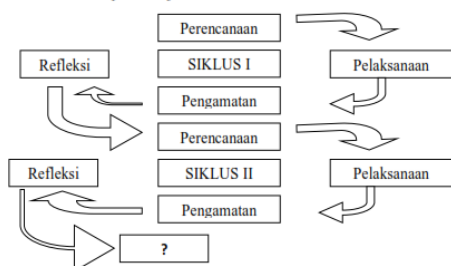
METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diterapkan dengan baik dan benar. Diterapkan dengan baik dan benar, artinya pihak yang terlibat dalam PTK (guru) mencoba dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah-masalah yang terjadi. Penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan

merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif, partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran dikelasnya. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 42 Ampenan, pada kelas IV semester genap tahun pelajaran 2018/2019, dengan jumlah siswa 30 orang. Guru lebih banyak mengajar dengan metode ceramah, mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa dalam belajar. Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 42 Ampenan yang berjumlah 30 siswa.

Siswa dikelas ini dipilih sebagai sasaran penelitian karena di temukan permasalahan-permasalahan seperti yang telah dipaparkan pada latar belakang. Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SDN 42 Ampenan dengan menggunakan model pembelajaran fun teaching menggunakan jarimatika. Pelaksanaan penelitian ini mengikuti tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang pelaksanaan tindakannya terdiri atas beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas pengamatan, pendahuluan/perencanaan, dan pelaksanaan tindakan. Perencanaan tindakan, pemberian tindakan, observasi dan refleksi. Tahap-tahap penelitian dalam masing-masing tindakan terjadi secara berulang-ulang yang akhirnya menghasilkan beberapa tindakan dalam penelitian kelas. Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan.

Berikut model pembelajaran menurut Suharsimi Arikunto.



Siklus I

Peneliti menyusun rencana kerja penelitian dengan memberikan penjelasan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan akan dilakukan. Peneliti melakukan kegiatan penelitian sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Hal penting yang perlu diingat dalam tahap pelaksanaan ini ialah guru harus berusaha semaksimal mungkin untuk merealisasikan semua hal yang telah direncanakan, dengan catatan guru harus tetap bersikap wajar, jangan dibuat-buat.

Guru yang sedang melakukan tindakan tersebut sebagai guru pelaksana, dan pengamat yang mengadakan observasi terhadap proses Tindakan disebut peneliti. Sebaiknya guru pelaksana pada saat yang berbeda melakukan pengamatan sendiri terhadap kinerjanya. Pada saat yang bersamaan pelaksana melakukan pengamatan balik terhadap dirinya agar dapat memperoleh data yang lebih akurat untuk perbaikan siklus berikutnya. Kegiatan refleksi dilaksanakan setelah selesai pelaksanaan observasi. Pada kegiatan refleksi pengamat mengumumkan segala hal yang berkaitan dengan jalannya tindakan pada pertemuan yang telah dilaksanakan.

Siklus II

Pelaksanaan siklus kedua merupakan kelanjutan dari siklus pertama yang dalam pelaksanaan tindakannya dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perbaikan strategi yang disempurnakan.

Siklus III

Pelaksanaan siklus ketiga merupakan kelanjutan dari siklus pertama dan kedua apabila belum menemukan hasil yang diharapkan. Tahap yang dilakukan sama seperti siklus pertama dan kedua.

Setelah melaksanakan tindakan, peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan instrumen yang telah disediakan berupa lembar observasi

ataupun dokumentasi, sehingga diperoleh data empiris dalam pelaksanaan pembelajaran. Pengamatan dalam penelitian ini meliputi hal sebagai berikut: 1. Pengamatan dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. 2. Guru menyampaikan materi pembelajaran dan observer mengamati proses pembelajaran tersebut. 3. Mengisi lembar pengamatan terhadap kegiatan yang dilakukan guru maupun siswa.

Dalam penelitian ini juga digunakan analisis data display. Data ini yang bersifat naratif berupa uraian teks atau bentuk uraian hasil dari lembar observasi dan dokumentasi. Menurut Biklen dan Bogdan analisis data adalah: Proses pencarian dan penyusunan data yang sistematis melalui transkrip wawancara dan catatan lapangan, serta dokumentasi yang secara akumulasi menambah pemahaman penelitian terhadap yang ditemukan. Menurut Spardley adalah pengujian sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian-bagiannya, hubungannya di antara bagian-bagian dan hubungan bagian-bagian itu dengan keseluruhannya. Berhubungan dengan analisis data menurut Nasution adalah: Analisis data adalah proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan. Menyusun data berarti menggolongkannya didalam pola atau tema, tafsiran artinya memberikan makna terhadap analisis, menjelaskan kategori atau pola, serta mencari hubungan antara berbagai konsep.

Dari definisi para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian analisis data adalah kegiatan analisis mengategorikan data untuk mendapatkan pola hubungan, tema, menafsirkan apa yang bermakna, serta menyampaikan atau melaporkan kepada orang lain yang berminat. Data display adalah menyajikan data dalam bentuk matriks, chart atau grafik, network dan

sebagainya. Display data ini merupakan salah satu dari teknik-teknik analisis data. Data yang semakin bertumpuk-tumpuk kurang dapat memberikan gambaran secara menyeluruh. Data kuantitatif yang berupa data hasil pemberian lembar observasi keaktifan belajar siswa dianalisis dengan rumus sebagai berikut : Rumus : $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Setelah peneliti melakukan penghitungan, selanjutnya mengategorikan peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan model fun teaching menggunakan jarimatika berdasarkan skor yang diperoleh dari kuesioner. Dalam refleksi ditentukan apakah tindakan akan dilanjutkan ke siklus berikutnya atau tidak. Refleksi adalah kegiatan mengulas secara kritis (reflektif) tentang perubahan yang dilakukan baik pada siswa, suasana kelas, maupun guru. Dalam penelitian ini, refleksi yang dilakukan oleh peneliti yaitu bagaimana hasil belajar siswa serta aktivitas guru dan siswa pada penggunaan model pembelajaran fun teaching menggunakan jarimatika dengan melihat data keaktifan belajar (analisis data) dan kekurangan apa yang terdapat pada proses pembelajaran. Berdasarkan hal ini peneliti mengadakan pengulasan atau perbaikan terhadap pelaksanaan setiap siklus berikutnya

PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan pembelajaran pada siklus I, terlebih dahulu telah disusun perencanaan pelaksanaan pembelajaran yaitu skenario pembelajaran dengan optimalisasi penerapan model pembelajaran Fun Teaching jarimatika. Skenario pembelajaran yang disusun sebagai langkah-langkah yang akan dilakukan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Disamping itu peneliti juga membuat lembar observasi aktifitas siswa dan guru sebagai alat untuk menilai aktifitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung, dan untuk

mengukur penguasaan materi dan keaktifan siswa dalam memahami konsep pembelajaran Matematika. Pada siklus I proses pembelajaran dilakukan dalam dua kali pertemuan dengan waktu 4x35 menit pada tanggal 14 Maret sampai 18 Maret 2019 dengan materi pokok perkalian. Proses pembelajaran disampaikan dengan menggunakan Model pembelajaran Fun Teaching jarimatika yang terencana dimulai dari kegiatan awal, inti dan penutup. Kegiatan ini terfokus mengaktifkan siswa mulai dari memperhatikan penjelasan, melakukan pengamatan, dan percobaan untuk memperoleh kesimpulan.

Dari hasil siklus 1 Siswa dikatakan tuntas secara klasikal apabila 85% jumlah siswa yang tuntas, sedangkan untuk hasil observasi aktifitas guru, skor rata-rata pada pertemuan pertama 72,22% dan pertemuan kedua 77,77% dengan kategori cukup dan baik, dan hasil observasi aktifitas siswa, skor rata-rata pada pertemuan pertama 64,78% dan pertemuan kedua 73,61% dengan kategori cukup.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I masih banyaknya kekurangan yang terjadi sehingga dilanjutkan ke siklus II untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I. Adapun prosedur pada siklus II sama juga dengan siklus I, tetapi pada siklus II diadakan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I yang telah disusun dengan skenario pembelajaran. Selain membuat skenario pembelajaran dibuat juga lembar observasi aktifitas guru dan siswa guna menilai aktifitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran pada siklus II dilakukan pada tanggal 28

Maret sampai 8 April 2019 dengan waktu 4x35 menit. Adapun materi yang dibahas adalah perkalian. Siklus II dilakukan pada siswa kelas IV

SDN 42 Ampenan dengan menggunakan Model pembelajaran Fun Teaching jarimatika dan mengacu pada hasil refleksi pada siklus I. Hasil siklus II menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar yang aktif, yang optimal, Pada siklus II terlihat bahwa kegiatan guru dan siswa mengalami peningkatan dalam proses belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan lampiran hasil observasi aktifitas guru, dengan skor rata-rata pada pertemuan pertama 83,33% dan pertemuan kedua 94,44% dengan katagori baik dan sangat baik. Sedangkan untuk hasil observasi aktifitas belajar siswa dengan skor rata-rata pada pertemuan pertama 80,55% dan pertemuan kedua 87,5% dengan kategori baik dan sangat baik.

Dari hasil evaluasi pada pelaksanaan tindakan kegiatan siklus yang dilakukan diperoleh bahwa terjadi peningkatan keaktifan pembelajaran terhadap siswa maupun guru. Hal ini terlihat dari hasil observasi terhadap kegiatan guru dan siswa yang sudah mulai aktif. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terjadi peningkatan keaktifan belajar matematika siswa pada SDN 42 Ampenan, dilihat dari penelitian siklus pertama hingga siklus kedua mengalami peningkatan keaktifan. keaktifan tersebut dapat dilihat dari indikator- indikator yang telah ditentukan dan melalui lembar aktivitas guru dan lembar aktivitas siswa. Pada siklus I jumlah skor untuk hasil observasi aktifitas siswa, skor rata-rata pada pertemuan pertama 64,78% dan pertemuan kedua 73,61% dengan kategori cukup dan baik. Adapun pada siklus II jumlah skor aktifitas belajar siswa dengan skor rata-rata pada pertemuan pertama 80,55% dan pertemuan kedua 87,5% dengan kategori baik dan sangat baik.

Sedangkan bagi guru menunjukkan bahwa telah berhasil melakukan kegiatan pembelajaran sesuai yang diharapkan, di

mana guru telah mampu memberikan bimbingan dan motivasi pada siswa serta guru lebih kreatif dan disiplin dalam menggunakan Model pembelajaran Fun Teaching jarimatika dalam proses pembelajaran matematika telah berhasil dengan baik dan berdampak positif bagi pemahaman siswa kelas IV SDN 42 Ampenan terhadap materi yang diajarkan. Korelasi dengan teori hasil penelitian ini sejalan dengan teori Fun Teaching yaitu Dalam bahasa Indonesia Fun Teaching diartikan sebagai “Pengajaran yang Menyenangkan”, pengajaran dilaksanakan dalam suatu aktivitas yang kita kenal dengan istilah mengajar. Pengajaran amat dekat dengan pengertian pedagogi. Pedagogi adalah seni atau ilmu untuk menjadi guru. Istilah ini sering kali mengacu kepada strategi pengajaran atau gaya mengajar.

Sebagai mana yang telah dijelaskan diatas, Agus Suprijono menambahkan definisi tentang pembelajaran menyenangkan sebagai berikut: Pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran dengan suasana socio emotional climate positif. Peserta didik merasakan bahwa proses belajar yang dialaminya bukan sebuah derita yang mendera dirinya, melainkan berkah yang harus disyukurinya. Belajar bukanlah tekanan jiwa dirinya, namun merupakan panggilan jiwa yang harus ditunaikannya. Pelajaran menyenangkan menjadi peserta didik ikhlas menjalaninya. Adapun Bobbi menyatakan tentang strategi menyenangkan dalam bukunya Darmansyah sebagai berikut: Bobbi menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan adalah “strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar”. Pengertian tersebut di atas juga didukung Berk dengan pernyataan lebih lengkap bahwa strategi pembelajaran menyenangkan adalah pola berpikir dan arah berbuat

yang diambil guru dalam memilih dan menerapkan cara- cara penyampaian materi sehingga mudah dipahami siswa dan memungkinkan tercapainya suasana pembelajaran yang tidak membosankan bagi siswa. Kedua pengertian diatas mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan merupakan upaya guru menciptakan suasana menyenangkan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Sejalan dengan pendapat diatas, Dryden dan Vos mengungkapkan bahwa bila guru mampu merancang strategi yang tepat, maka ruang kelas dapat menjadi rumah tempat siswa tidak hanya terbuka terhadap umpan balik, tetapi juga mencari tempat mereka belajar, mengakui dan mendukung orang lain, memberi dan menerima, belajar dan tumbuh. Depoter, Reardon dan Singer menambahkan dengan uraian yang lebih terinci mengenai pembelajaran menyenangkan sebagai berikut: Strategi pembelajaran menyenangkan itu adalah kemampuan untuk mengubah komunitas belajar menjadi tempat yang meningkatkan kesadaran, daya dengar, partisipasi, umpan balik, dan pertumbuhan, dimana emosi dihargai. Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa bila guru mampu menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan akan memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran.

PENUTUP

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran fun teaching menggunakan jarimatika dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas IV SDN 42 Ampenan Tahun Pelajaran 2018/2019. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, persentase siswa yang memiliki keaktifan belajar berkategori tinggi padasiklus 1 pertemuan 1 sebesar 64,78% dan pertemuan ke 2

sebesar 73,61% pada siklus 2 menjadi 80,55% dan 87,5%. Data disimpulkan bahwa hasil observasi yang dilakukan dari siklus pertama sampai kedua ada peningkatan keaktifan siswa dalam menggunakan model Fun Teaching menggunakan jarimatika.

Adapun saran-saran yang disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagi siswa, agar lebih fokus dan serius lagi dalam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung di dalam kelas. Bagi Guru, agar lebih mengarahkan dan memperhatikan siswa-siswinya selama kegiatan pembelajaran. Bagi sekolah, menambah media pembelajaran agar bisa membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, Penerapan Metode BB (Bermain dan Bercerita) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Tahun Pelajaran 2014/2015.
- Ahmad Susanto, Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar, Jakarta: Kencana. 2016.
- Arikunto, Suharsimi. Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek, Jakarta: Rineka Cipta. 2002.
- Darmansyah, strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor, Jakarta: PT Bimu Aksara. 2012.
- Dimiyati, Johni. Metodologi Pendidikan dan Aplikasinya, Jakarta: Kencana Prenadamedia group. 2013.
- Kunandar, Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru, Jakarta: PT. Rajawali Pers. 2011.
- Nurlaila, Safwati. Penerapan Kooperatif Tipe NHT untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa.
- Khusnul Khotimah, pembelajaran berhitung dengan menggunakan jarimatika untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berhitung siswa, 2008.
- Prasetyono, Sunar Dwi dkk. Memahami Jarimatika untuk Pemula, Jogyakarta: DIVA Press. 2009.
- Rustamrs, Metode Jarimatika Sebagai Inovasi dalam Pembelajaran Matematika” , dalam <http://rustamfresh.wordpress.com/2012/06/19/metode-jarimatika-sebagai-inovasi-dalam-pembelajaran-matematika/>, diambil tanggal 22 Januari 2018, pukul 10.00
- Sudjana, Nana. Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar, Bandung: Sinar Baru Algensido. 1996.
- Sumanto, Wasty. psikologi pendidikan, Jakarta: Rineka Cipta, 1990.
- Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, Strategi Belajar Mengajar PT Refika Aditama, 2014.
- Sukmadinata, Syaodin Nana. Landasan Psikologi Proses Pendidikan, Bandung: Remaja Rosdakarya. 2003.
- Suyono Dan Haryanto, Belajar Dan Pembelajaran, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Suprijono, Agus. Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM, Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2014.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D, Bandung: Alfabeta. 2012.
- Suryanto, Adi. Evaluasi Pembelajaran Di SD. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. 2012.
- Muhaemin, Pengaruh Penggunaan Metode Fun Teaching Terhadap Hasil Belajar Matematika, (FTK UIN Mataram, Mataram 2011)
- Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara, 2005.
- Suryosubroto, Proses Belajar

- Mengajar di Sekolah, Rineka Cipta, Jakarta, 2002. Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, Rineka Cipta, Jakarta, 1995.
- Sriyono, et, al, Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA, Rineka Cipta, Jakarta, 1992.
- Sardinam AM, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2000.
- Husain usman dan purnomo, Metodologi Penelitian Sosial, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Safwati Nurlaila, Penerapan Kooperatif Tipe NHT untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa. (IAIN Mataram, Skripsi: 2011).



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**

Jurnal Realita

Gedung Dwitiya Lt.3. Jln Pemuda 59A Mataram-NTB 83125 Tlp (0370) 638991
e-mail: bk_fip@ikipmataram.ac.id; web: ojs.ikipmataram.ac.id; fip.ikipmataram.ac.id.

PEDOMAN PENULISAN

1. Naskah merupakan hasil penelitian atau kajian kepustakaan di bidang pendidikan, pengajaran dan pembelajaran,
2. Naskah merupakan tulisan asli penulis dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya dalam jurnal ilmiah lain,
3. Naskah dapat ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris.
4. Penulisan naskah mengikuti ketentuan sebagai berikut:

| | | | |
|---------------|-----------------|--------------|------------|
| Program | MS Word | Margin kiri | 3.17 cm |
| Font | Times New Roman | Margin kanan | 3.17 cm |
| Size | 12 | Margin atas | 2.54 cm |
| Spasi | 1.0 | Margin bawah | 2.54 cm |
| Ukuran kertas | A4 | Maksimum | 20 halaman |

5. Naskah ditulis dengan **sistematika** sebagai berikut: Judul (huruf biasa dan dicetak tebal), nama-nama penulis (tanpa gelar akademis), instansi penulis (program studi, jurusan, universitas), email dan nomor telpon penulis, abstrak, kata kunci, pendahuluan (tanpa sub-judul), metode penelitian (tanpa sub-judul), hasil dan pembahasan, simpulan dan saran (tanpa sub-judul), dan daftar pustaka.
Judul secara ringkas dan jelas menggambarkan isi tulisan dan ditulis dalam huruf kapital. Keterangan tulisan berupa hasil penelitian dari sumber dana tertentu dapat dibuat dalam bentuk catatan kaki. Fotocopy halaman pengesahan laporan penelitian tersebut harus dilampirkan pada draf artikel.

Nama-nama penulis ditulis lengkap tanpa gelar akademis.

Alamat instansi penulis ditulis lengkap berupa nama sekolah atau program studi, nama jurusan dan nama perguruan tinggi. Penulis yang tidak berafiliasi pada sekolah atau perguruan tinggi dapat menyertakan alamat surat elektronik dan nomor telpon.

Abstrak ditulis dalam 2 (dua) bahasa: Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Naskah berbahasa Inggris didahului abstrak berbahasa Indonesia. Naskah berbahasa Indonesia didahului abstrak berbahasa Inggris. Panjang abstrak tidak lebih dari 200 kata. Jika diperlukan, tim redaksi dapat menyediakan bantuan penerjemahan abstrak kedalam bahasa Inggris.

Kata kunci (key words) dalam bahasa yang sesuai dengan bahasa yang dipergunakan dalam naskah tulisan dan berisi 3-5 kata yang benar-benar dipergunakan dalam naskah tulisan.

Daftar Pustaka ditulis dengan berpedoman pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Mandalika.

| | | | | | |
|---------------------------|---------------------|--------------------|-------------------------------|--------------------------------|--|
| JURNAL REALITA | VOLUME 5 | NOMOR 2 | EDISI OKTOBER 2020 | HALAMAN 1016 - 1153 | P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340 |
|---------------------------|---------------------|--------------------|-------------------------------|--------------------------------|--|



Alamat Redaksi:

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Universitas Pendidikan Mandalika
Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59A Mataram
Telp. (0370) 638991
Email : bk_fip@ikipmataram.ac.id
Web : ojs.ikipmataram.ac.id; fip.ikipmataram.ac.id

