

Pengaruh Desain Pembelajaran Problem Terbuka dan Aktivitas Belajar Terhadap Kemampuan Membaca Cerita Fantasi Siswa Kelas VII MTsN 3 Mojokerto

Anis Chusniyah Allim, Nur Fajar Arief, Abdul Rani

Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Unisma
anisbindo@gmail.com

Abstrak : Hasil belajar Bahasa Indonesia belum menunjukkan adanya peningkatan atau belum memenuhi KKM Bahasa Indonesia 75 yang telah ditetapkan, sehingga hal ini menjadikan suatu dorongan bagi para guru untuk lebih giat lagi mengembangkan metode dan teknik pembelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan perkembangan pendidikan saat ini. Upaya yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran ini guna mengangkat peringkat kemampuan membaca siswa, guru perlu mengembangkan desain pembelajaran yang dapat mendorong aktivitas belajar siswa karena dengan mendorong aktivitas belajar maka siswa akan giat belajar untuk meraih apa yang telah dicita-citakan dan juga dapat meraih prestasi belajar/kemampuan membaca yang gemilang di masa depan. Solusi yang terbaik untuk meningkatkan kemampuan membaca dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan cara menerapkan desain pembelajaran yang efektif, yang mengandung arti menghendaki adanya pembelajaran yang mengajak siswanya untuk mencapai kemampuan yang diharapkan dengan menggunakan desain pembelajaran yang menarik. Peserta didik menjadi pusat pembelajaran, kreativitas siswa berkembang dengan baik, nilai peserta didik meningkat dan menyediakan pengalaman yang beragam, dalam hal ini desain pembelajaran problem terbuka.

Melalui desain problem terbuka, guru dapat mendorong keterlibatan siswa secara langsung yang merupakan langkah pertama dalam kegiatan belajar di kelas. Dengan demikian kualitas pelaksanaan pembelajaran akan lebih meningkat, Selanjutnya desain pembelajaran ini dapat menggali ide-ide baru, kreatif, pengetahuan tinggi, sharing, dan sosialisasi. serta siswa diajak untuk mengembangkan improvisasi, dengan pendekatan yang bervariasi sehingga mendapat jawaban dari siswa yang beragam. sehingga melalui penerapan desain problem terbuka akan meningkatkan aktivitas belajar yang akan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa.

Kata kunci : Desain Pembelajaran Problem Terbuka, Aktivitas Belajar dan Kemampuan Membaca Cerita Fantasi

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan harus diarahkan untuk mempersiapkan siswa agar kelak memiliki kemampuan dan kebiasaan berpikir aktif dan kreatif, penuh inovatif, mandiri dan memiliki jiwa demokratis. Dapat dikatakan pula bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII MTs. dilakukan agar siswa dapat menguasai kompetensi

dasar yang telah ditentukan dalam kurikulum

Hasil belajar Bahasa Indonesia belum menunjukkan adanya peningkatan atau belum memenuhi KKM Bahasa Indonesia 75 yang telah ditetapkan, sehingga hal ini menjadikan suatu dorongan bagi para guru untuk lebih giat lagi mengembangkan metode dan teknik pembelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan

perkembangan pendidikan saat ini. Upaya yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah ini guna mengangkat peringkat kemampuan membaca siswa, guru perlu mengembangkan desain pembelajaran yang dapat mendorong aktivitas belajar siswa karena dengan mendorong aktivitas belajar maka siswa akan giat belajar untuk meraih apa yang telah dicita-citakan dan juga dapat meraih prestasi belajar/kemampuan membaca yang gemilang di masa depan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Majid (2001:21) bahwa solusi yang terbaik adalah dengan menerapkan desain pembelajaran yang efektif, yang mengandung arti menghendaki adanya pelaksanaan pembelajaran yang mengajak siswanya untuk memahami semua kompetensi dengan menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang bersumber pada siswa, dan menyediakan pengalaman yang beragam.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan suatu desain penyampaian pembelajaran yang efektif, karena belajar yang bersumber dari sebuah pengalaman itu mudah untuk diingat dari pada belajar yang hanya dengan mendengar atau menghafal. Siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka berdiskusi dengan temannya. Pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat mengembangkan tingkah laku yang lebih positif terhadap ilmu yang dipelajari.

Mendukung pernyataan tersebut di atas Sujana dalam Mulyasa (2005:156). mengemukakan (bahwa syarat kelas yang efektif adalah adanya keterlibatan, tanggung jawab dan umpan balik dari siswa). Untuk terjadinya keterlibatan itu siswa harus memahami dan memiliki tujuan yang

ingin dicapai melalui kegiatan belajar. Keterlibatan siswa itupun harus memiliki arti sebagai bagian dari dirinya dan perlu diarahkan secara baik oleh sumber belajar.

Kualitas pelaksanaan pembelajaran dalam kelas dapat dilihat oleh tingginya pesan aktif siswa dengan guru dan obyek belajar, untuk itu guru harus berusaha agar siswanya terlibat langsung secara aktif dalam proses pembelajaran. Solusi yang terbaik untuk mengatasi kurangnya kemampuan membaca dalam Bahasa Indonesia adalah dengan menggunakan desain pembelajaran yang efektif, yang mengandung arti menghendaki adanya pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan siswanya untuk memahami kompetensi yang diinginkan dengan melaksanakan desain pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang bersumber pada siswa, dapat menggali kreatifitas, bernilai dan menyediakan pengalaman yang beragam, hal ini ada dalam desain pembelajaran problem terbuka.

Desain pembelajaran Problem terbuka menurut Ngalimun (2014:164) adalah pembelajaran yang menyajikan permasalahan dengan pemecahan berbagai cara (*flexibility*) dan solusinya juga bisa beragam (multi jawab). Pembelajaran ini untuk menggali gagasan-gagasan baru, kreativitas, pengetahuan tinggi, kritis, komunikatif, dan penuh keterbukaan dalam berpendapat. Kemudian siswa dituntut untuk berimprovisasi mengembangkan ide, dengan cara yang bervariasi sehingga siswa dapat menyampaikan ide-ide yang beragam.

Melalui desain problem terbuka, guru dapat mendorong keterlibatan siswa secara langsung yang merupakan syarat utama dalam kegiatan belajar di kelas. Dengan demikian kualitas belajar yang terjadi di kelas dapat dilihat oleh

banyaknya siswa yang ingin berinteraksi atau memberi sumbangan ide –ide baru mereka dengan guru dan obyek belajar. Dengan demikian melalui penerapan desain problem terbuka akan meningkatkan aktivitas belajar yang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui pengaruh desain pembelajaran Problem terbuka terhadap kemampuan membaca cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 3 Mojokerto, (2) Mengetahui pengaruh aktivitas belajar terhadap kemampuan membaca cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 3 Mojokerto dan (3) Mengetahui interaksi secara bersama-sama desain Problem terbuka dan aktivitas belajar terhadap kemampuan membaca cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 3 Mojokerto.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang diteliti maka penelitian ini dapat diklasifikasikan ke dalam jenis penelitian *eksperimen korelation* yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh desain pembelajaran Problem terbuka dan aktivitas belajar terhadap kemampuan membaca cerita fantasi siswa.

Dalam penelitian ini peneliti bermaksud memberikan suatu perlakuan terhadap sampel sehingga peneliti dapat mengetahui pengaruh dari perlakuan tersebut. Perlakuan yang peneliti maksudkan dalam penelitian ini adalah penggunaan desain pembelajaran problem terbuka . Perlakuan ini hanya peneliti berikan pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok lainnya yang disebut kelompok kontrol. dalam proses pembelajarannya hanya diterapkan desain pembelajaran ceramah.

Kemudian dalam penelitian ini ada 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan/treatment dalam proses pembelajarannya dengan menggunakan desain pembelajaran problem terbuka, setelah diberi perlakuan barulah diberi pasca uji, sedangkan kelompok lainnya yang disebut kelompok kontrol tidak diberi perlakuan/treatment namun tetap diberikan pasca uji .

Setelah pasca uji selesai dilakukan, barulah peneliti akan dapat mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan desain pembelajaran problem terbuka dalam proses pembelajaran dan aktivitas belajar terhadap kemampuan membaca cerita fantasi siswa

Untuk lebih jelasnya desain penelitian ini dapatlah peneliti gambarkan sebagai berikut :

E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃	-	O ₄

Sugiono (2012 : 116)

Keterangan :

E : Kelas Eksperimen

K : Kelas Kontrol

X : Treatment

O₁ : Pretest kelompok eksperimen

O₂ : Posttest kelompok eksperimen

O₃ : Pretest kelompok kontrol

O₄ : Posttest kelompok kontrol

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII MTsN 3 Mojokerto Tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 8 (delapan) rombongan belajar atau 255 siswa. Mengingat jumlah siswa sebagai populasi cukup banyak (255 siswa) dan agar lebih efektif dan efisien serta untuk menghemat biaya, waktu dan tenaga maka dalam penelitian ini penulis

hanya mengadakan penelitian sampel saja, namun jumlah sampel yang penulis tetapkan tentu harus representatif (mewakili)

Menurut Arikunto (2002:94) bahwa : “jika jumlah subjeknya besar maka dapat diambil sampel antara 10 – 15% atau 20 – 25% atau lebih”. Langkah selanjutnya penulis menetapkan kelas VII-C sebagai kelompok eksperimen dan VII-F sebagai kelompok kontrol yang sama-sama memiliki jumlah siswa sama yaitu masing-masing 34 siswa. Dengan demikian jumlah total sampel adalah 68 siswa/ responden.

Pengambilan sampel sebesar 2 kelas/ 68 siswa dari populasi sejumlah 8 kelas/ 255 siswa ini didasarkan atas teknik Purposive sampling.

Sedangkan menurut Riduwan bahwa teknik purposive sampling adalah teknik sampling yang dipakai oleh peneliti yang mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu dan untuk tujuan tertentu. Kemudian lebih lanjut dijelaskan pula bahwa teknik sampling ini cocok untuk studi kasus yang mana aspek dari kasus tunggal yang representatif diamati dan dianalisis.

Dengan teknik purposive sampling ini peneliti langsung dapat menentukan sampelnya, yaitu kelas VII-C sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan desain pembelajaran Problem terbuka dan VII-F sebagai kelompok kontrol menggunakan desain pembelajaran ceramah, yang sama-sama memiliki jumlah siswa sama yaitu masing-masing 34 siswa. Dengan demikian jumlah total sampel adalah 68 siswa/ responden

Instrumen penelitian, yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket. Menurut Arikunto (2002:198). bahwa instrumen tes ini dapat digunakan untuk mengukur

kemampuan dasar dan pencapaian prestasi.

Selanjutnya dijelaskan Riduwan (2004: 105) ada beberapa macam tes instrumen pengumpul data, salah satunya adalah Tes prestasi. Tes prestasi (achievement test) adalah tes yang dilakukan untuk mengukur pencapaian siswa setelah mempelajari sesuatu.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti menetapkan teknik pengumpulan data dengan menggunakan instrumen Tes. Jadi melalui tes buatan guru, penulis dapat mengcover data dari variabel prestasi belajar. Tes ini terdiri dari Pre test dan Post Test. Sebelum tes dilakukan, terlebih dahulu butir-butir tes ini telah dilakukan pengujian yaitu (a) Uji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Person Product Moment* dan (b) Uji reliabilitas dilakukan melalui cara Belah dua (*split half*) dari Spearman Brown

Kemudian ditambahkan pula bahwa angket berfungsi sebagai teknik pengumpulan data dan juga berfungsi sebagai alat pengumpulan data. Dari pendapat para ahli tersebut, peneliti menggunakan angket untuk mengcover data dari variabel aktivitas belajar

Metode Analisis Data, untuk menguji Hipotesis pertama terdiri dari 2 variabel yaitu desain pembelajaran Problem terbuka sebagai data nominal dan kemampuan membaca sebagai data interval. Kemudian untuk membuktikan hipotesis pertama mengenai perbedaan antara 2 variabel tersebut yang berskala nominal dan interval maka menggunakan t_{test} .

Kemudian untuk menguji hipotesis kedua terdiri dari 2 variabel yaitu Aktivitas belajar yang menghasilkan data interval dan Kemampuan membaca yang menghasilkan data interval. Kemudian

untuk membuktikan hipotesis kedua mengenai perbedaan antara 2 variabel yang berskala interval, dapat menggunakan rumus t_{test} . Dan untuk mengolah data dengan rumus t_{test}

Selanjutnya untuk menguji hipotesis ketiga yang terdiri dari 3 variabel yaitu Desain Pembelajaran Problem terbuka yang menghasilkan data nominal, aktivitas belajar yang menghasilkan data interval serta variabel kemampuan membaca yang menghasilkan data interval. Kemudian untuk membuktikan hipotesis ketiga mengenai interaksi antara 3 variabel X_1 , X_2 dan Y yang berskala nominal, interval dan interval maka menurut Riduwan (2004:171) dapat menggunakan rumus **Analisis Varian (ANOVA) Two Way**

Guna memenuhi persyaratan penelitian, maka sebelum analisis data dilakukan, langkah awal yang perlu dilakukan adalah mengadakan uji persyaratan, diantaranya (1) Uji homogenitas dengan rumus Varians terbesar dibanding varians terkecil dan (2) Uji Normalitas dengan rumus Kolmogorov- Smirnov Test

PEMBAHASAN

Dengan menggunakan rumus t_{test} yang penghitungan analisis data untuk menguji hipotesis 1 dengan memanfaatkan program SPSS Versi 15.0

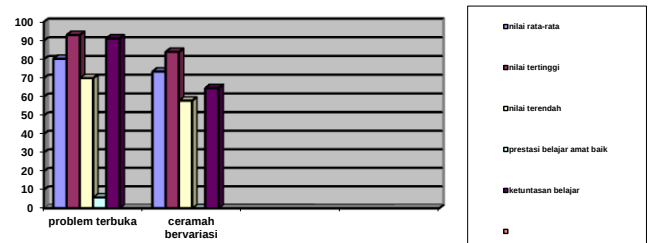
Berdasarkan program tersebut menghasilkan 1 taraf Signifikansi = 5%, menunjukan angka yang signifikan tidak ada pengaruh desain pembelajaran Problem terbuka terhadap kemampuan membaca cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 3 Mojokerto, dan ada pengaruh desain pembelajaran Problem terbuka terhadap kemampuan membaca cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 3 Mojokerto”

Untuk memperkuat hasil pengujian hipotesis pertama, dapat pula dipaparkan data sebagai berikut :

Tabel 2 : Hasil perbandingan analisis data posttest antara yang menggunakan pembelajaran dengan desain problem terbuka dengan desain ceramah bervariasi

No	Unsur yang dianalisis	problem terbuka	ceramah bervariasi
1	Nilai rata-rata	80,29	73,53
2	Nilai tertinggi	93	84
3	Nilai terendah	70	58
4	Peringkat prestasi amat baik	2/ 5,88%	0
5	Ketuntasan belajar siswa	31/ 91,18%	22/ 64,71%

Atau dapat dijelaskan melalui grafik, sebagai berikut :



Berdasarkan tabel 2 ditunjang dengan grafik dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa yang pembelajarannya menggunakan desain problem terbuka meningkat dibanding dengan siswa yang menggunakan desain ceramah bervariasi, demikian juga nilai tertinggi dan terendah yang pembelajarannya menggunakan desain problem terbuka lebih meningkat dari pada siswa yang menggunakan desain ceramah bervariasi. Kemudian pembelajaran yang menggunakan desain problem terbuka lebih menyenangkan dari pada siswa yang menggunakan desain ceramah bervariasi. Selanjutnya jumlah siswa tuntas yang pembelajarannya menggunakan desain problem terbuka hasil keseluruhan pada proses pembelajaran sesuai yang diharapkan oleh gurunya dari pada siswa yang menggunakan desain ceramah bervariasi. Kemudian diperkuat lagi dengan data berikut ini :

Tabel 3 : Tabel perbandingan proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang menerapkan desain pembelajaran Problem Terbuka dan ceramah bervariasi

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa siswa yang mampu meraih prestasi belajar amat baik sebanyak 2 siswa atau 5,88% yang pembelajarannya menggunakan desain problem terbuka sedangkan belum ada siswa yang mampu meraih prestasi

Interval Kelas	desain pembelajaran Problem Terbuka			Desain ceramah bervariasi	
	Kriteria	Frekuensi	Prosentase (%)	Frekuensi	Prosentase (%)
52 – 60	Aktif	15	44,12	3	8,82
42 – 51	Cukup aktif	16	47,06	15	44,12
32 – 41	Cukup	3	8,82	15	44,12
22 – 31	Kurang aktif	0	0,00	1	2,94
12 – 21	Tidak aktif	0	0,00	0	0,00
Jumlah		34	100,00	34	100,00

belajar kategori amat baik yang pembelajarannya menggunakan desain ceramah bervariasi.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa mempunyai pengaruh desain pembelajaran Problem terbuka terhadap

Interval Kelas	desain pembelajaran Problem Terbuka			Desain ceramah bervariasi	
	Kriteria	Frekuensi	Prosentase (%)	Frekuensi	Prosentase (%)
91 – 100	Amat baik	2	5,88	0	0,00
75 – 90	Baik	29	85,29	22	64,71
60 – 74	Cukup	3	8,82	12	35,29
40 – 59	Kurang	0	0,00	0	0,00
< 40	Kurang sekali	0	0,00	0	0,00
Jumlah		34	100,00	34	100,00

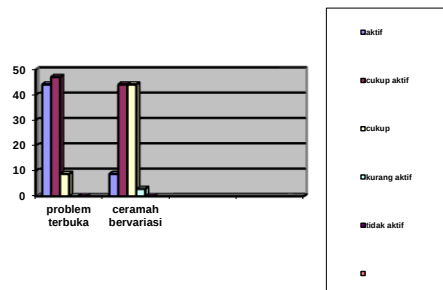
kemampuan membaca cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 3 Mojokerto Selanjutnya dengan menggunakan rumus t_{test} yang penghitungan analisis data untuk menguji hipotesis 2 dengan memanfaatkan program SPSS Versi 15.0

Berdasarkan tabel 4 taraf Signifikansi = 5%, menunjukkan angka yang signifikan yaitu $t_{\text{hitung}} (4,328) > t_{\text{tabel}} (2,000)$ maka H_0 ditolak yang berbunyi ” tidak ada pengaruh aktivitas belajar terhadap kemampuan membaca cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 3 Mojokerto” dan diterima ada pengaruh aktivitas belajar terhadap kemampuan membaca cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 3 Mojokerto”

Untuk memperkuat hasil pengujian hipotesis kedua, dapat pula dipaparkan data sebagai berikut :

Tabel 5 : Tabel perbandingan distribusi frekuensi skor hasil angket tentang aktivitas belajar dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang menerapkan desain Problem Terbuka dan ceramah bervariasi

Atau dapat dijelaskan melalui grafik, sebagai berikut :



Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki aktivitas belajar kategori aktif sebanyak 15 siswa atau 44,12% yang pembelajarannya menggunakan desain problem terbuka sedangkan hanya ada 2 siswa atau 8,82% yang memiliki aktivitas belajar kategori aktif yang pembelajarannya menggunakan desain ceramah bervariasi. Dengan demikian dapat diketahui bahwa ada pengaruh aktivitas belajar terhadap kemampuan membaca cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 3 Mojokerto

Berikutnya dengan menggunakan rumus Anava Dua Jalur yang penghitungan analisis data untuk menguji hipotesis 3 dengan memanfaatkan program SPSS Versi 15.0 for windows dapat peneliti sajikan hasil perhitungan tersebut, sebagai berikut :

Tabel 6 : Uji Hipotesis 3 dengan rumus Anava Dua Jalur Variabel desain pembelajaran aktivitas belajar dan kemampuan membaca

Hipotesis	Nilai	Keputusan
$H_0 : \beta_1 = 0$ (variabel X tidak berpengaruh signifikan secara bersama-sama terhadap variabel Y) $H_a : \beta_1 \neq 0$ (variabel X berpengaruh signifikan secara bersama-sama terhadap variabel Y) $\alpha = 0,05$	$F_{hitung} = 8,112$ $sig = 0,374$ $F_{tabel} = 4,94$	Tolak H_0

Berdasarkan taraf Signifikansi = 5%, menunjukan angka yang signifikan yaitu $F_{hitung} (8,112) > F_{tabel} (4,94)$ maka H_0 ditolak yang berbunyi "tidak ada interaksi secara bersama-sama desain pembelajaran Problem terbuka dan aktivitas belajar terhadap kemampuan membaca cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 3 Mojokerto" dan H_a diterima yang berbunyi "ada interaksi secara bersama-sama desain pembelajaran Problem terbuka dan aktivitas belajar terhadap kemampuan membaca cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 3 Mojokerto"

Selain diperkuat oleh hasil analisis data, atas pengujian hipotesis ketiga, juga didukung dan diperkuat oleh pendapat-pendapat para ahli yang menyatakan bahwa ada interaksi secara bersama-sama antara desain pembelajaran dan aktivitas belajar terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa, sebagai berikut :

Menurut Mulyasa (2005:98) bahwa "aktivitas belajar yang paling efektif akan timbul bila melibatkan aktivitas mental maksimal". Aktivitas mental yang maksimal dapat tercapai bila ada minat belajar yang kuat. Oleh karena itu bila ada siswa yang kurang berminat dalam mengikuti suatu pelajaran sepatutnya seorang guru berusaha membangkitkan minat dan motivasinya sehingga siswa akan aktif

dan terlibat langsung dalam pembelajaran antara lain dengan jalan menciptakan suatu suasana belajar sambil bermain seperti desain pembelajaran permainan formasi regu tembak sebagai wujud bentuk permainan sambil belajar

Kemudian Knowles dalam Mulyasa (2005:156) berpendapat bahwa pembelajaran partisipatif dapat memotivasi siswa secara langsung dan aktif dalam pelaksanaan pembelajaran.

Selanjutnya Muhibbin Syah (2005:214) berpendapat bahwa pemberian latihan yang berulang-ulang dalam pembelajaran adalah hal yang penting menurut law of exercise (hukum latihan) sering sebuah perilaku dilatih

atau digunakan maka akan semakin mantap eksistensi perilaku yang diperolehnya. Dalam hal ini latihan mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan analisis unsur intrinsik pada Cerita fantasi untuk mendapatkan penjelasan, pengumpulan data, dan pemecahan masalah serta melakukan refleksi secara berulang-ulang maka akan meningkatkan rasa percaya diri, sehingga tahu tingkat kemampuannya yang akhirnya dapat meningkatkan kemampuan membaca cerita fantasi siswa

Lalu dipertegas oleh Ekowati (2005:48) menyatakan bahwa penggunaan Problem terbuka adalah untuk merangsang berpikir tingkat tinggi dalam situasi berorientasi masalah, termasuk di dalamnya belajar bagaimana belajar

Melalui penerapan desain pembelajaran Problem terbuka dalam proses pembelajaran seorang guru akan mampu melakukan suatu perubahan terhadap tingkat hasil belajar/kemampuan membaca siswa mengingat melalui proses pembelajaran desain Problem terbuka akan

mendorong siswa aktif terlibat dalam pemecahan suatu masalah, berani mengeluarkan pendapat, berusaha mencari sendiri jawaban dari masalah yang diberikan, menghargai pendapat orang lain, proses pembelajaran lebih hidup dan menantang, disamping itu juga akan tercipta suasana pembelajaran PAIKEM (praktis, aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan). Dengan demikian akan tercipta pembelajaran partisipatif aktif dari para siswa yang akan memberikan pengalaman belajar langsung sehingga materi yang diterima oleh siswa tidak lagi dalam bentuk abstrak melainkan dalam bentuk yang konkrit dan mudah dihafalkan/ diingat siswa, dengan demikian akan bertahan lama dalam memorinya dan meningkatkan daya serap siswa sehingga pada gilirannya akan mampu meningkatkan hasil belajar/ kemampuan membaca siswa.pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian dapat diketahui bahwa ada interaksi secara bersama-sama desain pembelajaran Problem terbuka dan aktivitas belajar terhadap kemampuan membaca cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 3 Mojokerto.

PENUTUP

Simpulan yang dapat ditarik dari penjelasan tersebut adalah (1) menunjukkan angka yang signifikan maka ada pengaruh desain pembelajaran Problem terbuka terhadap kemampuan membaca cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 3 Mojokerto, dan ada pengaruh desain pembelajaran Problem terbuka terhadap kemampuan membaca cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 3 Mojokerto”, (2) Berdasarkan

taraf Signifikansi = 5%, menunjukkan angka yang signifikan yaitu $t_{hitung} (4,328) > t_{tabel} (2,000)$ maka H_0 ditolak yang berbunyi "tidak ada pengaruh aktivitas belajar terhadap kemampuan membaca cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 3 Mojokerto" dan H_a diterima yang berbunyi "ada pengaruh aktivitas belajar terhadap kemampuan membaca cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 3 Mojokerto" dan (3) Berdasarkan taraf Signifikansi = 5%, menunjukkan angka yang signifikan yaitu $F_{hitung} (8,112) > F_{tabel} (4,94)$ maka H_0 ditolak yang berbunyi "tidak ada interaksi secara bersama-sama desain pembelajaran Problem terbuka dan aktivitas belajar terhadap kemampuan membaca cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 3 Mojokerto" dan H_a diterima yang berbunyi "ada interaksi secara bersama-sama desain pembelajaran Problem terbuka dan aktivitas belajar terhadap kemampuan membaca cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 3 Mojokerto"

Dari hasil pengolahan dan analisis data tersebut, ada beberapa saran, antara lain :

1. Bagi Guru Mata Pelajaran dan pengurus MGMP diharapkan (a) Diharapkan guru mata pelajaran mau mencoba menggunakan desain pembelajaran problem terbuka ini agar dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa secara langsung dan aktif dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat yang akhirnya prestasi belajar siswa pun akan ikut meningkat, (b) Dalam pelaksanaan pembelajaran desain problem terbuka, diharapkan seorang guru selalu menciptakan nuansa pembelajaran yang menyenangkan seperti bernyanyi bersama atau meneriakkan yel-yel

pada setiap pergantian presentasi kelompok dan (c) Diharapkan dalam kegiatan MGMP perlu pula diprogramkan peer teaching untuk mempraktekkan secara langsung berbagai macam desain pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan tak terkecuali pula desain pembelajaran problem terbuka

2. Bagi Pihak Kepala Sekolah/ Pengelola Pendidikan, diharapkan (a) setiap ada kesempatan pihak sekolah sebaiknya mengikut sertakan para guru dalam kegiatan workshop, ataupun diklat tentang pembelajaran partisipatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran atau memberi support atas pelaksanaan MGMP tingkat sekolah maupun memberikan dorongan untuk melanjutkan studinya ke jenjang yang lebih tinggi guna meningkatkan kompetensi dan profesionalismenya dalam mengemban tugas sebagai seorang pendidik. dan (b) hasil penelitian ini dapat dijadikan pijakan yang mengarah pada peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.
3. Untuk Peneliti Lain, yang ingin untuk mengadakan penelitian yang sejenis, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi penelitian agar hasilnya kelak dapat disinkronisasikan sehingga terjadi kesinambungan hasil penelitian dan dapat saling melengkapi

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, 2001, *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung, PT Remaja Rodaskarya
- Abu Dhori, 2006, *Metodologi Pembelajaran Bahan Sajian Untuk Penataran Instruktur*, PPPPTK PPKn dan IPS IPS batu Malang

- Burns, Paul C., Betty D., Roe, and Elinor P. Rose., (2004). *Teaching Reading in Today's Elementary Schools*. Boston: Houghton., Mifflin
- Djamarah, Bakri, Syaiful, 2006, *Kemampuan membaca Dan Kompetensi Guru*, Surabaya, Usaha Nasional
- Ekowati Endang, 2005, Pendekatan pembelajaran Kontekstual, Departemen Pendidikan Nasional, Dirjen Dikdasmen, PPPG IPS dan PMP Malang
- Hudoyo H, 2001, *Interaksi Belajar Mengajar*, Jakarta, Depdikbud
- Kartomihardjo, Suseno. (2009). *Penggunaan Bahasa Dalam Masyarakat*. Makalah Pada Pertemuan Ilmiah MU Regional Jawa Timur. Malang 20-21 Oktober
- Mappa S, dkk, 2003, *Belajar Mengajar*, Jakarta, P2LPTK
- Mulyasa, 2005, Suplemen Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK, Bandung, PT Remaja Rosdakarya
- Ngalimun, 2014, Strategi dan desain pembelajaran, Yogyakarta, Aswaja Presindo
- Riduwan, 2004, *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*, Penerbit Alfabeta, Bandung
- Riyanto, Yatim. 2001. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Suatu Tinjauan Dasar*. Suarabaya: SIC
- Sanapiaih Faisal, 2001, *Dasar Dan Teknik Menyusun Angket*, Surabaya, Usaha Nasional
- Suharsimi Arikunto, 2002, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta, PT Bina Aksara
- Soedijarto, 2003, Desain-desain mengajar CBSA, Bandung, Sinar Baru
- Sudjana, 2003, *teknik Analisis Regresi Dan Korelasi Bagi Para Peneliti*, Bandung Tarsito
- Sudjatmiko, dkk, 2003, Kurikulum Berbasis Kompetensi, Jakarta, Depdiknas, Dirjen Dikdasmen, Direktorat Tenaga Kependidikan
- Suryabrata, S, 2004, Psikologi Kepribadian, Jakarta, CV Rajawali
- Tim Prima Pena, 2005, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta, Nusa Media
- Winkel WS, 2007, *Psikologi Pengajaran*, Jakarta, Gramedia
- Wiryojoyo, Suwaryono. 2009. *Membaca : Strategi Pngantar dan Tekniknya*. Jakarta : Kemendiknas
- _____, 2016, Peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan RI Nomor 22/2016 tentang Standar proses pendidikan dan dan menengah, Jakarta, Kemendikbud RI