



# OPTIMALISASI KUALITAS PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF PTK DARING

## **Penulis:**

Mahasiswa, Dosen Pembimbing,  
dan Guru Pamong  
PPG Dalam Jabatan Tahun 2020

## **Editor:**

Maria Melani Ika Susanti  
Theresia Yunia Setyawan

# **OPTIMALISASI KUALITAS PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF PTK DARING**

**Penulis:**

Mahasiswa, Dosen Pembimbing, dan Guru Pamong  
PPG Dalam Jabatan Tahun 2020

**Editor:**

Maria Melani Ika Susanti  
Theresia Yunia Setyawan



SANATA DHARMA UNIVERSITY PRESS

# Optimalisasi Kualitas Pembelajaran dalam Perspektif PTK Daring

Copyright © 2021

Mahasiswa, Dosen Pembimbing,  
dan Guru Pamong PPG dalam Jabatan Tahun 2020

---

Editor:

Maria Melani Ika Susanti  
Theresia Yunia Setyawan

**Penulis:**

Mahasiswa, Dosen Pembimbing,  
dan Guru Pamong PPG dalam Jabatan Tahun 2020

Buku Tercetak:

**ISBN: 978-623-7379-94-2**

EAN: 9-786237-379942

Cetakan Pertama,

x; 284 hlm.; 15,5 x 23 cm.

Ilustrasi Sampul:

Tata Letak: Thoms

PENERBIT:

INSTITUSI PENDUKUNG & PENYELENGGARA:



SANATA DHARMA UNIVERSITY  
PRESS

Lantai 1 Gedung Perpustakaan USD

Jl. Affandi (Gejayan) Mrican,

Yogyakarta 55281

Telp. (0274) 513301, 515253;

Ext.1527/1513; Fax (0274) 562383

e-mail: [publisher@usd.ac.id](mailto:publisher@usd.ac.id)



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sanata Dharma

Kampus I Mrican,

Yogyakarta 55281

Telp. (0274) 513301, 515253;



Sanata Dharma University Press anggota APPTI  
(Asosiasi Penerbit Perguruan Tinggi Indonesia)

---

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang.

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apa pun, termasuk fotokopi, tanpa izin tertulis dari penerbit.

---

Isi buku sepenuhnya menjadi tanggungjawab penulis.

## **KATA PENGANTAR**

Kompleksitas peradaban abad 21 menuntut setiap orang untuk mampu menyesuaikan diri untuk mampu berpartisipasi secara aktif turut membangun peradaban yang lebih bermutu. Maka upaya peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas menjadi sebuah tuntutan yang harus ditanggapi oleh dunia pendidikan. Dalam menanggapi tuntutan ini hampir semua bangsa termasuk Indonesia melakukan pembaruan berbagai aspek dalam dunia pendidikan baik perbaikan kurikulum, sarana pendidikan, maupun peningkatan mutu guru.

Diantara pembaruan-pembaruan tersebut diyakini bahwa peningkatan mutu guru menjadi salah satu kunci peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Peningkatan mutu guru perlu ditempuh dalam berbagai tahapan termasuk tahapan pendidikan profesi guru. Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) di Indonesia telah dirintis di Indonesia sejak tahun 2011 dan sampai saat ini PPG terus berkembang secara dinamis menyesuaikan dengan tuntutan zaman termasuk praktik PPG di Prodi PPG Universitas Sanata Dharma (USD).

Ada beberapa tekanan dalam penyelenggaraan PPG di Prodi PPG USD yaitu (1) menekankan pada upaya untuk memurnikan panggilan sebagai seorang guru, (2) pengembangan kompetensi melalui siklus reflektif yang berkelanjutan, (3) menekankan bahwa belajar adalah kegiatan memproduksi dan berkreasi dan bukan kegiatan mengkonsumsi. Dengan pertimbangan-pertimbangan ini, setiap mahasiswa PPG dituntut untuk produktif menghasilkan berbagai karya termasuk karya penelitian tindakan kelas (PTK). PTK bagi seorang guru memiliki makna penting karena PTK ini merupakan cara bagi seorang guru memperbaiki kegiatan pendidikan yang dikelola secara berkelanjutan. Buku ini secara khusus memuat hasil

PTK yang dilakukan oleh para mahasiswa PPG di Prodi PPG USD tahun 2020. Tentu saja topik yang dipilih oleh para mahasiswa calon guru beragam namun semua hendak menunjukkan pengalaman transformatif yang dialami para guru ketika menempuh perkuliahan. Semoga buku ini, yang merupakan salah satu luaran perkuliahan, meneguhkan bagi para penulis bahwa para mahasiswa bisa menghasilkan karya ilmiah yang baik dan sekaligus buku ini dapat menjadi sumber belajar bagi setiap orang yang ingin memperluas cakrawala tentang PTK.

Akhirnya saya mengucapkan selamat membaca dan semoga Tuhan Yang Maha Kasih selalu memberkati usaha-usaha kita.

Yogyakarta, Februari 2021

Dr. Yohanes Harsoyo, S.Pd., M.Si.  
Dekan FKIP USD

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v

### **BAGIAN 1: PENGUNAAN MEDIA INOVATIF DALAM PEMBELAJARAN DI SD**

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MENEMUKAN IDE POKOK PARAGRAF MELALUI PEMBELAJARAN DARING DENGAN MEDIA POWER POINT DI KELAS V SDN 1 NGAREN .....	2
Enggo Prafitra, Rusmawan, Eryuna Irmawati	
PENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN HASIL BELAJAR IPA MATERI TATA SURYA DI MASA PANDEMI MELALUI MEDIA VIDEO BERBASIS PPT SISWA KELAS VI B SD MUHAMMADIYAH PAKEL TAHUN PELAJARAN 2020/2021 .....	11
Eka Taberi Santosa, Agnes Herlina Dwi Hadiyanti, Tri Utami	
UPAYA PENINGKATAN MINAT BELAJAR DAN KEMAMPUAN OPERASI HITUNG PERKALIAN DENGAN KONSEP PENJUMLAHAN BERULANG MELALUI METODE PERMAINAN KARTU PADA SISWA KELAS II SD NEGERI CIPUTIH 01 .....	21
Tursini, Elisabeth Desiana Mayasari, Edi Yulianto	
PENINGKATAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA JURNAL AKTIVITAS HARIAN UNTUK TEMA 4 BAGI SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR TAMAN MUDA IP YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2020/2021 .....	31
Larah, Rusmawan, Patrisia Betris Yan Ariyanti	

MENINGKATKAN KEMAMPUAN PERKALIAN BILANGAN ASLI MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN DAKON PADA SISWA KELAS II SD MUHAMMADIYAH BODON TAHUN PELAJARAN 2020/2021.....	40
Erni Widyastuti, Kintan Limiansih, Dwi Damaryani	

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MUATAN PELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN MEDIA POWERPOINT PADA SISWA KELAS II SD NEGERI DUKUHWRINGIN 03 TAHUN PELAJARAN 2020/2021.....	50
Tri Mei Budi Rahardi, Maria Agustina Amelia, Marciana Sarwi	

**BAGIAN 2:  
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF  
DI SD**

PENINGKATAN MINAT BELAJAR DAN BERPIKIR KRITIS MELALUI PENERAPAN MODEL BELAJAR <i>INQUIRY LEARNING</i> KELAS VI SDN 1 JIMBUNG.....	58
Ahmad Bahrul Amin, Andreas Erwin P., M.M. Dwi Rahayu	

PENGGUNAAN MODEL <i>DISCOVERY LEARNING</i> UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI ORGAN PEREDARAN DARAH KELAS V SD NEGERI LEBAKSIU LOR 01 .....	66
Laeli Setiawati, Maria Melani Ika Susanti, Subekti	

PENERAPAN MODEL <i>PROBLEM-BASED LEARNING</i> (PBL) BERBANTUAN <i>GOOGLE CLASSROOM</i> UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA KELAS 1C SD 1 BANTUL.....	74
Inung Meilarsih, Andri Anugrahana, Alfonsa Mintarti	

UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MATERI KEGIATAN PADA MALAM HARI MELALUI MODEL <i>PROBLEM-BASED LEARNING</i> MASA PANDEMI SISWA KELAS 1 SD N 1 DEPOK .....	82
Nurhidayah, Brigitta Erlita Tri Anggadewi, Kensi Jati Hananingrum	

MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR IPA DENGAN PEMBELAJARAN <i>INQUIRY</i> PADA SISWA KELAS IV SDN TEGALROSO TEMANGGUNG .....	91
Putri Wahyu Handayani, Irine Kurniastuti, Danang Harya Saputra	
PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS KEMBALI TEKS BACAAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN <i>PROJECT BASED LEARNING</i> (PJBL) BERBANTUAN APLIKASI <i>ZOOM MEETING</i> KELAS IV SD 2 WIJIREJO .....	98
Etti Rahayatri, Apri Damai Sagita Krissandi, Hesti Hurhidayati	
PENINGKATAN KERJA SAMA DAN MINAT BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE <i>STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS</i> (STAD) PADA SISWA KELAS IV SDN 2 CIBERUNG PELAJARAN 2020/2021 .....	108
Evi Rina Apriani, Andreas Erwin Prasetya, Dwi Rahayu	
PENERAPAN METODE <i>COOPERATIVE LEARNING</i> TIPE <i>GROUP INVESTIGATION</i> UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR DAN HASIL BELAJAR IPA PADA KELAS 5 SDN 02 PADEK PEMALANG .....	119
Ning Dwi Lestari, Kintan Limiansih, Jarot Prakoso	
PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SDN 3 NGLIRON PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 MELALUI MODEL PEMBELAJARAN <i>INQUIRY</i> .....	129
Sugianto, Albertus Hartana, Dewi Marlina Cendrawati	
PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI BERBANTUAN APLIKASI <i>ZOOM MEETING</i> UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 1 SDN KLERO 02.....	135
Astuti Tugiyani, Maria Melani Ika Susanti, Subekti	
PENERAPAN MODEL <i>COOPERATIVE LEARNING</i> BERBANTUAN APLIKASI <i>ZOOM MEETING</i> UNTUK MENINGKATKAN KERJA SAMA DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SDN MANDALA.....	145
Epik Apriliana, Maria Melani Ika Susanti, Subekti	

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN <i>DISCOVERY</i> BERBANTUAN APLIKASI <i>WHATSAPP</i> UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN 01 NYALEMBENG .....	154
Intan Rihati Sakinah, Maria Melani Ika Susanti, Subekti	

### BAGIAN 3:

#### PENGGUNAAN MEDIA INOVATIF DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH MENENGAH

PENINGKATAN PENGUASAAN GRAMMAR DALAM MATERI <i>SHOWING THE EXISTENCE OF PEOPLE OR THINGS USING THERE IS/THERE ARE</i> MENGGUNAKAN MEDIA QUIZZZ PADA SISWA KELAS VIII A SMP TA'MIRUL ISLAM SURAKARTA TAHUN AJARAN 2020/2021 .....	165
Triana Wulandari, Patricia Angelina, Triyani	

MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENULIS TEKS DESKRIPSI MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR DI KELAS SEPULUH SMK TUNGGAL CIPTA MANISRENGGO TAHUN PELAJARAN 2020/2021 .....	184
Ridwan, Concilianus Laos Mbato, Siti Murtiningrum	

UPAYAMENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MENULIS GREETING CARD MELALUI PEMANFAATAN MEDIA CANVA PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 31 PURWOREJO TAHUN PELAJARAN 2020/2021 .....	200
Purbaningtyasn Ritasari, Christina Lhaksmita Anandari, Eka Winisudha	

PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN DAN ZOOM MEETING UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SEJARAH PADA PESERTA DIDIK KELAS X IPS 4 SMAK KOLESE SANTO YUSUP MALANG TAHUN AJARAN 2020/2021 .....	231
Laelatul Masroh, Theresia Sumini, Elya Fitriana Sari	

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH INDONESIA MELALUI MEDIA TEKA-TEKI SILANG PADA SISWA KELAS X MIPA 2 SMA NEGERI 1 GARAWANGI TAHUN PELAJARAN 2020/2021 .....	243
Reta Siti Utami, Theresia Sumini, Elya Fitriana Sari	

**BAGIAN 4:**  
**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF**  
**DI SEKOLAH MENENGAH**

PENERAPAN MODEL <i>PROBLEM-BASED LEARNING</i> UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR BAHASA INGGRIS DALAM MATERI <i>EXPRESSING INTENTION</i> PADA SISWA KELAS X MIPA 5 SMA NEGERI 1 KARANGRAYUNG SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2020/ 2021 .....	255
Ali Mustofa, Yohana Veniranda, Yuliana Sri Wahyundari	

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN <i>DISCOVERY LEARNING</i> UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KESEJARAHAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI IPS 4 SMA NEGERI 1 SURADE .....	266
Eka Puspita Sari, Anton Haryono, Agus Tony Widodo	

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN <i>DISCOVERY LEARNING</i> BERBASIS <i>E-LEARNING</i> UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BERUPA PENGUATAN PEMAHAMAN KONSEP SEJARAH SISWA KELAS XII P BB 2 SMA NEGERI 1 UBUD .....	274
I Wayan Agus Suatmika, Brigida Intan Printina, Catarina Setyawati Marsiana	

BIOGRAFI EDITOR .....	283
-----------------------	-----



**Bagian 1:**  
**Penggunaan Media Inovatif**  
**dalam Pembelajaran di SD**

# **PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MENEMUKAN IDE POKOK PARAGRAF MELALUI PEMBELAJARAN DARING DENGAN MEDIA *POWER POINT* DI KELAS V SDN 1 NGAREN**

*Oleh:*

*Enggo Prafitra, Rusmawan, Eryuna Irmawati*

**M**enentukan ide pokok pada setiap paragraf ini sangatlah penting bagi peserta didik dalam pembelajaran. Materi ini perlu dipahami dengan harapan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir dalam menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan teks bacaan, mampu menjelaskan isi teks, menganalisis setiap paragraf untuk menentukan gagasan utama atau ide pokok. Materi ini pula akan sering ditemui pada jenjang SMP dan SMA.

Rendahnya kemampuan peserta didik ini disebabkan karena peserta didik beranggapan bahwa ide pokok itu selalu berada pada awal paragraf. Hal ini disebabkan metode pembelajaran yang digunakan guru pada materi ini membosankan bagi peserta didik serta kurang adanya bimbingan dari guru dalam kegiatan membaca untuk menemukan kalimat utama dalam paragraf. Kondisi ini diperparah dengan adanya pandemi *COVID-19* ini.

Pada saat pandemi *COVID-19* sistem pendidikan berubah total. Sistem pembelajaran yang dulunya peserta didik datang ke sekolah untuk pembelajaran tatap muka berubah menjadi pembelajaran yang berbasis daring. Metode pembelajaran guru pun juga ikut berubah, dari pembelajaran metode ceramah, diskusi dan tanya jawab di kelas kini berubah menjadi metode pembelajaran berbasis aplikasi, seperti *Zoom*, *Whatsapp*, *Google meet*, *Google form*, *Power point* dan lain sebagainya.

Upaya meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menemukan ide pokok, tetapi tetap memperhatikan protokol kesehatan di masa pandemi ini. Maka peneliti berusaha mencari metode yang bisa diakses kapanpun

dan dimanapun. Guru tidak mempunyai banyak pilihan media pembelajaran di saat pandemi ini. Salah satu media yang digunakan oleh peneliti adalah *Powerpoint*.

Media *Powerpoint* di dalam proses pembelajaran memiliki beberapa kelebihan diantaranya: (1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto; (2) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji; (3) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik, tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan; (4) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang; (5) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (*CD /Flashdisk*); Dapat didistribusikan kepada peserta didik dengan *Whatsaap group* sehingga praktis untuk dibawa ke mana-mana.

## KAJIAN PUSTAKA

Penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid (sahih) dengan tujuan dapat ditemukan, dibuktikan, dan dikembangkan suatu pengetahuan sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah yang bersangkutan dari data alami dan mempunyai akurasi yang mendalam (Manab, 2015: 1). Tindakan merupakan sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan (Aqib, 2009: 17).

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami peserta didik (Sudjana, 2005). Sudjana (2005) mengatakan bahwa hasil belajar itu berhubungan dengan tujuan instruksional dan pengalaman belajar. Hasil belajar dalam hal ini berhubungan dengan tujuan instruksional pengalaman belajar hasil belajar dan pengalaman belajar.

Bond dan Soedarso (dalam Abdurrahman 2003: 200) mengemukakan bahwa membaca merupakan aktivitas kompleks yang memerlukan sejumlah

besar tindakan terpisah-pisah, mencakup penggunaan pengertian, khayalan, pengamatan, dan ingatan melalui pengenalan simbol-simbol bahasa tulis yang merupakan stimulus untuk membantu proses mengingat tentang apa yang dibaca, guna membangun suatu pengertian melalui pengalaman yang telah dimiliki. Manusia tidak mungkin membaca tanpa menggerakkan mata dan menggunakan pikiran.

Ide pokok atau pikiran pokok paragraf ialah kesimpulan yang ditarik dari isi kalimat-kalimat yang membentuk paragraf itu. Ide pokok merupakan intisari sebuah bacaan. Setiap paragraf yang baik terdapat satu kalimat utama yang berisi ide pokok dan sejumlah kalimat penjelas yang berisi penjelas atau pikiran penjelas yang merupakan penjabaran dari ide pokok. Pokok pikiran, ide pokok, dan kalimat pokok mengandung makna yang sama, yaitu mengacu pada kalimat utama. Kalimat utama atau kalimat topik adalah perwujudan pernyataan ide pokok paragraf dalam bentuk umum dan abstrak.

Menurut Akhadiyah (dalam Nasucha, Rohmadi, dan Wahyudi, 2009: 33), paragraf merupakan inti penuangan buah pikiran dalam sebuah pikiran. Setiap paragraf terkandung satu unit buah pikiran yang didukung oleh semua kalimat dalam paragraf tersebut, mulai dari kalimat pengenal, kalimat utama atau topik, kalimat-kalimat penjelas sampai pada kalimat penutup. Himpunan kalimat ini saling bertalian dalam suatu rangkaian untuk membentuk sebuah gagasan. Paragraf merupakan jalan yang ditempuh oleh penulis untuk menyampaikan buah pikirannya (Soedarso, 2005: 66). Paragraf merupakan inti penuangan buah pikiran dalam sebuah karangan.

Menurut Romli (2012:34) pengertian media daring secara umum adalah segala jenis atau format media yang hanya bisa diakses melalui internet berisikan teks, foto, video, dan suara, sebagai sarana komunikasi secara daring, sedangkan pengertian khusus media daring dimaknai sebagai sebuah media dalam konteks komunikasi massa.

*Powerpoint* adalah salah satu aplikasi yang terdapat dalam Microsoft office yang menawarkan berbagai macam fitur yang dibutuhkan untuk keperluan presentasi. Jika zaman dahulu orang-orang menggunakan presentasi transparan dengan proyektor sebagai alatnya, sekarang telah

digantikan oleh *Powerpoint* yang jauh lebih menarik ketika digunakan untuk presentasi.

## **METODE PENELITIAN**

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Ngaren, Kecamatan Pedan Kabupaten Klaten. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas V SDN Ngaren, Kecamatan Pedan yang berjumlah 15 peserta didik yang terdiri dari 8 orang peserta didik laki-laki dan 7 orang peserta didik perempuan. Objek penelitian adalah peningkatan hasil belajar kelas V pada pelajaran Bahasa Indonesia dalam menentukan ide pokok suatu paragraf melalui pembelajaran daring dengan media *PowerPoint* di kelas V. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2020/2021 selama 1 bulan yaitu bulan November.

Pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan satu variabel dan dilaksanakan secara daring yaitu variabel kognitif saja, ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu teknik pengumpulan data hanya meliputi tes saja. Tes yang digunakan oleh peneliti adalah tes secara daring dimana peneliti menggunakan *google form* dalam bentuk tes pilihan ganda. Jumlah soal yang telah peneliti buat sebanyak 5 soal. Tujuan tes ini adalah untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Kegiatan tes dilakukan setiap akhir siklus.

Teknik analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian adalah analisis kuantitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menguraikan capaian hasil belajar peserta didik yang ditinjau dari evaluasi siklus I dan siklus II. Soal evaluasi yang diberikan peneliti berupa soal pilihan ganda. Nilai hasil belajar peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus: Nilai hasil belajar = Jumlah skor total x 20.

Kriteria keberhasilan indikator ketercapaian dalam penelitian ini digunakan untuk mencapai target yang diinginkan. Kriteria keberhasilan adalah target yang hendak dicapai ketika pelaksanaan penelitian. Kriteria keberhasilan dapat dinyatakan berhasil apabila hasil penelitian mencapai atau melampaui kriteria yang telah ditetapkan peneliti. Penelitian ini dianggap

berhasil bila pada siklus akhir persentase peserta didik yang mencapai lebih dari 80% dari jumlah siswa keseluruhan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Siklus I

Berdasarkan dari tabel analisis nilai hasil evaluasi Siklus I diperoleh data 7 peserta didik (46%) tidak tuntas dan 8 peserta didik (54%) tuntas. Data tersebut dapat diartikan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai sepenuhnya untuk itu perlu diadakan perbaikan pembelajaran. Perbaikan pembelajaran yang penulis lakukan untuk menindaklanjuti nilai yang belum maksimal didapatkan oleh peserta didik, oleh karena itu perlu diadakan siklus II.

Tabel 1. Hasil Tindakan Siklus I

No	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	Aditya Bagus Pratama	80	√	
2	Ahmad Rifai	40		√
3	Asri Ningrum Junitasari	80	√	
4	Atiqah Berlian Ramadhani	80	√	
5	Endita Aprilia Susanti	60		√
6	Ferdian Media Anggara	80	√	
7	Gladyz Lenata Anggita Putri	60		√
8	Herwino Alvian Yunaidi	60		√
9	Ilham Prayoga	80	√	
10	Messiana Arita Nazwa	100	√	
11	Nafi'atul Nur Faridah	80	√	
12	Nasyila Dwi Mahardika	40		√
13	Putra Yuana	80	√	
14	Reyhan Dwi Andika	20		√
15	Wildan Setya Pratama	60		√
<b>Jumlah</b>			<b>8</b>	<b>7</b>
<b>Persentase</b>			<b>53 %</b>	<b>47 %</b>
<b>Rata-rata</b>			<b>68</b>	

Tabel 2. Persentase Nilai Peserta didik Siklus I

No	Nilai	Frekwensi	Persentase (%)	
			Tidak Tuntas	Tuntas
1	0	0		
2	20	1	7 %	
3	40	2	13 %	
4	60	4	26 %	
5	80	7		47 %
6	100	1		7 %
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>46 %</b>	<b>54 %</b>

Tabel 3. Analisis Nilai Peserta didik Siklus I

Kriteria	Jumlah Peserta didik	Persentase
Tidak Tuntas	7	46 %
Tuntas	8	54 %
Jumlah	15	100%

## Siklus II

Tabel 4. Daftar Nilai Siklus II

No	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	Aditya Bagus Pratama	100	√	
2	Ahmad Rifai	60	√	
3	Asri Ningrum Junitasari	100	√	
4	Atiqah Berlian Ramadhani	100	√	
5	Endita Aprilia Susanti	80	√	
6	Ferdian Media Anggara	100	√	
7	Gladyz Lenata Anggita Putri	80	√	
8	Herwino Alvian Yunaidi	80	√	
9	Ilham Prayoga	80	√	
10	Messiana Arita Nazwa	100	√	
11	Nafi'atul Nur Faridah	80	√	
12	Nasyila Dwi Mahardika	60		√
13	Putra Yuana	80	√	
14	Reyhan Dwi Andika	60		√
15	Wildan Setya Pratama	100	√	
<b>Jumlah</b>		<b>13</b>		<b>2</b>
<b>Persentase</b>		<b>87 %</b>		<b>13 %</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>84</b>		

Tabel 5. Persentase Nilai Peserta didik Siklus II

No	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	
			Tidak Tuntas	Tuntas
1	0	0		
2	20	0		
3	40	0		
4	60	3	13%	
5	80	6		46%
6	100	6		40%
Jumlah		25	13 %	87 %

Tabel 6. Analisis Nilai Peserta Didik Siklus II

Kriteria	Jumlah Peserta didik	Persentase
Tidak Tuntas	2	13 %
Tuntas	13	87 %
Jumlah	15	100 %

Berdasarkan dari tabel analisis nilai hasil evaluasi Siklus II diperoleh data 2 peserta didik (13%) tidak tuntas dan 13 peserta didik (87%) tuntas, dapat diartikan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai sepenuhnya.

### Pembahasan Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dalam bentuk tabel dan grafik di bawah ini.

Tabel 7. Daftar Nilai Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Nilai	
		Siklus I	Siklus II
1	Aditya Bagus Pratama	80	100
2	Ahmad Rifai	40	60
3	Asri Ningrum Junitasari	80	100
4	Atiqah Berlian Ramadhani	80	100
5	Endita Aprilia Susanti	60	80
6	Ferdian Media Anggara	80	100
7	Gladyz Lenata Anggita Putri	60	80
8	Herwino Alvian Yunaidi	60	80
9	Ilham Prayoga	80	80
10	Messiana Arita Nazwa	100	100
11	Nafi'atul Nur Faridah	80	80
12	Nasyila Dwi Mahardika	40	60

No	Nama	Nilai	
		Siklus I	Siklus II
13	Putra Yuana	80	80
14	Reyhan Dwi Andika	20	60
15	Wildan Setya Pratama	60	100
<b>Jumlah</b>		<b>1000</b>	<b>1260</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>67</b>	<b>84</b>
<b>Nilai Tertinggi</b>		<b>100</b>	<b>100</b>
<b>Nilai Terendah</b>		<b>20</b>	<b>60</b>

Tabel 8. Analisis Nilai Siklus I dan Siklus II

No	Nilai	Persentase	
		Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	54	87
2	Tidak Tuntas	46	13
<b>Jumlah</b>		<b>100</b>	<b>100</b>

Berdasarkan dari tabel analisis nilai hasil evaluasi Siklus I diperoleh data 7 peserta didik (46%) mendapat nilai tidak tuntas, 8 peserta didik (54%) mendapat nilai tuntas. Berdasarkan dari tabel analisis nilai hasil evaluasi Siklus II diperoleh data tidak ada peserta didik mendapat nilai tidak tuntas, 2 peserta didik (13%) mendapat nilai tuntas dan 13 peserta didik (87%) yang mendapat nilai tuntas. Data tersebut dapat diartikan sudah terjadi peningkatan yang signifikan nilai dari Prasiklus sampai siklus II. Namun masih ada 2 peserta didik yang nilainya tidak tuntas.

Nilai rata-rata kelas pada Siklus I adalah 67 kemudian meningkat pada siklus II menjadi 84 dapat dikatakan tindakan perbaikan pembelajaran yang peneliti lakukan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi ide pokok dengan media pembelajaran *powerpoint* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 1 dan Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 1 di kelas V SD Negeri 1 Ngaren Kecamatan Pedan Kabupaten Klaten.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Tindakan perbaikan pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi menemukan ide pokok pada yang dilakukan masing-masing 2 siklus berhasil baik yang ditunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik baik dilihat dari nilai minimum, maksimum dan nilai rata-rata yang dicapai peserta didik pada mata pelajaran menemukan ide pokok pada pembelajaran Bahasa Indonesia setelah perbaikan pembelajara.

Perlu dilakukan kegiatan yang serupa untuk materi pokok yang lain dan materi pelajaran yang lain sehingga kaidah-kaidah PTK dapat dimiliki oleh guru dan terus dimanfaatkan dalam upaya memperbaiki kinerja proses dan hasil-hasil pembelajaran di sekolah. Hal ini penting untuk membiasakan guru melaksanakan tugasnya dalam kerangka kerja ilmiah, menjadi pendidik sekaligus sebagai peneliti.

## REFERENSI

- Manab, A. (2015). *Penelitian pendidikan pendekatan kualitatif*. Kalimedia: Yogyakarta.
- Abdurrahman, M. (2003). *Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar*. Jakarta
- Aqib, Z. dkk. (2011). *Penelitian tindakan kelas untuk guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nasucha, Y., Rohmadi, M., dan Wahyudi, A.B. (2009). *Bahasa indonesia untuk penulisan karya tulis ilmiah*. Yogyakarta: Media perkasa
- Soedarso. (2005). *Speed reading sistem membaca cepat dan efektif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Romli, A.S.M. (2012). *Jurnalistik online. Panduan Praktis. Mengelola. Media online*.

# **PENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN HASIL BELAJAR IPA MATERI TATA SURYA DI MASA PANDEMI MELALUI MEDIA VIDEO BERBASIS PPT SISWA KELAS VI B SD MUHAMMADIYAH PAKEL TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

*Oleh:*

*Eka Taberi Santosa, Agnes Herlina Dwi Hadiyanti, Tri Utami*

Pembelajaran secara daring merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar yang memanfaatkan perangkat elektronik khususnya internet dalam penyampaian belajar. Pembelajaran daring, sepenuhnya bergantung pada akses jaringan internet. Menurut Imania (2019) pembelajaran daring merupakan bentuk penyampaian pembelajaran konvensional yang dituangkan pada format digital melalui internet. Pembelajaran daring, dianggap menjadi satu-satunya media penyampai materi antara guru dan siswa, dalam masa darurat pandemi.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa manfaat diantaranya: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga siswa dapat memahami dan menguasai tujuan pengajaran dengan baik, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, (4) Siswa akan lebih banyak melakukan interaksi dalam kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Pada pembelajaran kelas 6 muatan pelajaran IPA materi Tata Surya, peserta didik diharapkan mempunyai tingkat pemahaman yang maksimal. Selama ini penulis sebagai guru belum memanfaatkan media berbasis

komputer secara maksimal sehingga menyebabkan tanggung jawab dan hasil belajar siswa kurang maksimal. Permasalahan tersebut perlu segera dicarikan solusi guna memaksimalkan proses pembelajaran.

Sebagai guru kelas 6, penulis selalu melakukan refleksi dan berusaha untuk meningkatkan kualitas pemahaman dan tanggung jawab siswa. Untuk itu, penulis akan meningkatkan kualitas pembelajaran agar hasil belajar peserta didik meningkat terutama pada materi Tata Surya. Terlebih dengan adanya pandemi seperti sekarang ini, guru diharapkan dapat memanfaatkan media yang tepat untuk pembelajaran *online* dari rumah.

Kemajuan teknologi yang sangat pesat, mendorong penulis untuk memanfaatkan teknologi tersebut guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Komputer dengan aplikasi PPT yang dapat dibuat video dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa karena program ini dilengkapi dengan berbagai gambar, animasi, dan tampilan yang menarik sehingga meningkatkan tanggung jawab dan hasil belajar siswa. Media tersebut juga dapat mendekatkan siswa pada penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Media tersebut diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran, terutama pembelajaran *online* di masa pandemi sekarang ini. Media video berbasis PPT mudah diakses oleh siswa, sehingga menambah tanggung jawab untuk mempelajari IPA terutama pada materi Tata Surya. Dengan tanggung jawab yang tinggi dari siswa dan media pembelajaran yang efektif, maka akan meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran IPA terutama pada materi Tata Surya. Dengan pemahaman yang baik, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan tanggung jawab dan hasil belajar IPA materi Tata Surya melalui media video berbasis PPT siswa kelas VI B SD Muhammadiyah Pakel tahun pelajaran 2020/2021.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Menurut Kusuma (2009:9) penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Menurut O'Brien sebagaimana dikutip oleh Mulyatiningsih (2011:60) penelitian tindakan

kelas adalah penelitian yang dilakukan ketika sekelompok orang (siswa) diidentifikasi permasalahannya, kemudian peneliti (guru) menetapkan suatu tindakan untuk mengatasinya. Cohen dan Manion sebagaimana dikutip oleh Padmono (2010) menyatakan penelitian tindakan adalah intervensi kecil terhadap tindakan di dunia nyata dan pemeriksaan cermat terhadap pengaruh intervensi tersebut.

Menurut Kusuma (2011:38-41) langkah penelitian tindakan kelas, yaitu: adanya ide awal, prasurvei, diagnosis, perencanaan, implementasi tindakan, pengamatan, refleksi, penyusunan laporan PTK. Menurut Mulyatiningsih langkah penelitian adalah: diagnosis masalah, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan dan observasi, analisis data, evaluasi dan refleksi.

Siswa yang sadar pada tugas adalah siswa yang mandiri, disiplin dan tanggung jawab. Tugas yang diberikan kepada siswa harus dikerjakan dengan kesadaran akan kewajiban. Kesadaran akan kewajiban merupakan salah satu pengertian dari tanggung jawab. Tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan Allah Yang Maha Esa (Fadillah & Khorida, 2013:205).

Tanggung jawab belajar harus dimiliki oleh setiap siswa, agar siswa dapat menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya dan mandiri. Deporter (Suwarni, 2010) menyatakan “tanggung jawab menganggap bahwa seseorang mempunyai kemampuan untuk menanggung”. Tanggung jawab belajar adalah kesadaran seseorang siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, menyampaikan dan mengemukakan pendapat serta gagasannya mengenai pembelajaran, aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran dilakukan dengan baik, melaksanakan ulangan dan ujian dengan baik serta mampu dalam mengakui kesalahan dan berani menanggung resiko terhadap perbuatan atau kegiatan yang telah ia perbuat dalam kegiatan proses pembelajaran seperti mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru (Dewi, 2016).

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2009:3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Ditinjau dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Kata sains yang bisa diterjemahkan dengan ilmu pengetahuan alam (IPA) berasal dari Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu kata *natural science*, yang artinya alamiah atau berhubungan dengan alam. Pengetahuan alam merupakan salah satu cabang ilmu yang fokus pengkajiannya adalah alam dan proses.

Menurut Sulistyorini (2007: 8), pembelajaran IPA harus melibatkan keaktifan anak secara penuh (*active learning*) dengan cara guru dapat merealisasikan pembelajaran yang mampu memberi kesempatan pada anak didik untuk melakukan keterampilan proses meliputi: mencari, menemukan, menyimpulkan, mengkomunikasikan sendiri berbagai pengetahuan, nilai-nilai, dan pengalaman yang dibutuhkan.

Tata Surya merupakan sebuah sistem yang terdiri dari Matahari, delapan planet, planet-kerdil, komet, asteroid dan benda-benda angkasa kecil lain. Matahari merupakan pusat dari tata surya di mana anggota tata surya yang lain beredar mengelilingi matahari. Sekian banyak benda langit yang mengitari matahari secara langsung, terdapat benda langit yang paling besar yang dinamakan dengan planet. Bulan merupakan benda langit yang mengitari matahari secara tidak langsung, bulan merupakan satelit alami planet yang mengitari planet.

Media pembelajaran menurut Rusmawan (2009: 33) adalah sejumlah alat bantu, bahan, simulasi atau program yang digunakan dalam pembelajaran untuk memperlancar keberhasilan belajar. Kepiawaian guru menggunakan metode belajar yang tepat serta didukung media pembelajaran, ikut memberi kontribusi terhadap efektifitas mengajar. Hamalik (2010:

63) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan unsur penunjang dalam proses belajar mengajar agar terlaksana dengan lancar dan efektif.

Seiring berjalannya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media pendidikan, khususnya media video sudah merupakan tuntutan yang mendesak. Hal ini disebabkan sifat pembelajaran yang kompleks. Terdapat berbagai tujuan belajar yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media, salah satunya media video yang berbasis PPT.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VI B Sekolah Dasar Muhammadiyah Pakel Yogyakarta Tahun Pelajaran 2020/2021 yang terdiri dari 28 orang siswa. Objek dalam penelitian adalah peningkatan tanggung jawab dan hasil belajar IPA materi Tata Surya di masa pandemi melalui media video berbasis PPT. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 22 Oktober 2020 dan 3 November 2020.

Penelitian dilaksanakan dengan dua siklus. Setiap siklus melalui tahapan perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Perencanaan merupakan rancangan kegiatan dalam suatu tindakan yang akan dilakukan pada setiap siklus. Tindakan adalah bentuk aplikasi kegiatan yang telah direncanakan. Observasi yaitu merekam atau mengamati segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan berlangsung dengan atau tanpa alat bantu. Refleksi menerangkan apa yang telah terjadi dan tidak terjadi, serta menentukan alternatif-alternatif solusi yang perlu dikaji, dipilih dan dilaksanakan untuk dapat mewujudkan apa yang dikehendaki, sehingga dapat menyimpulkan apa yang telah terjadi dalam kelasnya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa pengamatan langsung, lembar pengisian angket dan tes tertulis. Pengisian angket dalam penelitian ini digunakan untuk menggali data tentang pemanfaatan media video berbasis PPT dalam meningkatkan tanggung jawab belajar IPA materi Tata Surya pada siswa kelas VI SD Muhammadiyah Pakel Yogyakarta tahun pelajaran 2020/2021. Tes tertulis digunakan untuk mengetahui hasil belajar

siswa sebelum dan setelah menggunakan media video berbasis PPT pada muata pelajaran IPA materi Tata Surya.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan pada siklus I tanggal 22 Oktober 2020, belum terjadi peningkatan tanggung jawab dan hasil belajar IPA materi Tata Surya. Hal ini dapat dilihat dari hasil rendahnya persentase siswa yang menunjukkan sikap tanggung jawab dalam melaksanakan tugas dan banyaknya siswa yang belum mencapai KKM. Dari hasil yang diperoleh dari siklus I, maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II pada tanggal 3 November 2020. Hasil menunjukkan terjadinya peningkatan tanggung jawab dan hasil belajar siswa.

Tabel 1. Peningkatan Tanggung Jawab Siswa

Aspek Tanggung Jawab	Siklus I	Siklus II
Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam melaksanakan tugas.	8 Siswa (28,57)	22 Siswa (78,57%)



Grafik 1. Peningkatan Tanggung Jawab

Berdasarkan grafik observasi sikap siklus I dan siklus II pada siswa kelas 6 B SD Muhammadiyah Pakel Yogyakarta mengalami peningkatan dari indikator pencapaian, yaitu menunjukkan sikap tanggung jawab ketika

diskusi kelompok, dari 8 siswa (28,57 %) menjadi 22 siswa (78,57 %) siswa yang menunjukkan sikap tanggung jawab dalam melaksanakan tugas.

Pelaksanaan siklus I dan siklus II peneliti akan mengukur hasil belajar siswa. Pengamatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II dilakukan menggunakan tes pilihan ganda. Tes pilihan ganda tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA tentang tentang planet-planet yang beredar mengelilingi matahari dan karakteristis planet-planet dalam tata surya. Berikut hasil evaluasi belajar siswa kelas 6 B sebanyak 28 siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No.	Nilai (x)	Frekuensi (f)	<i>fi xi</i>
1	100	4	400
2	80	5	400
3	60	19	120
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>1.140</b>
<b>Rata- rata</b>			<b>69,29</b>

Tabel 3. Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No.	Ketuntasan	Frekuensi	%
1	Tuntas	9	32,14
2	Tidak tuntas	19	67,86
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100</b>

Tabel 4. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Nilai (x)	Frekuensi (f)	<i>fi xi</i>
1	100	10	1000
2	80	16	1.280
3	60	2	120
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>2.400</b>
<b>Rata- rata</b>			<b>85,71</b>

Tabel 5. Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Ketuntasan	Frekuensi	%
1	Tuntas	26	92,86
2	Tidak tuntas	2	7,14
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100</b>



Grafik 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan grafik di atas diketahui bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA tentang planet-planet yang beredar mengelilingi matahari dan karakteristik planet-planet dalam tata surya pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan 60,72 %. Pada siklus I sebanyak 9 siswa (32,14 %) dinyatakan tuntas dan sebanyak 19 siswa (67,86 %) dinyatakan tidak tuntas dengan rata-rata nilai 69,29. Pada siklus II sebanyak 26 siswa (92,86 %) dinyatakan tuntas dan sebanyak 2 siswa (7,14%) dinyatakan tidak tuntas pada KKM sebesar  $> 75$ . Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan pembelajaran IPA tentang planet-planet yang beredar mengelilingi matahari karakteristik planet-planet dalam tata surya menggunakan media video berbasis PPT telah tuntas dan mengalami peningkatan hasil belajar.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian diketahui bahwa terjadi peningkatan tanggung jawab dan hasil belajar IPA materi Tata Surya di masa pandemi melalui media video berbasis PPT pada siswa kelas VI B SD Muhammadiyah Pakel Tahun Ajaran 2020/2021. Hal tersebut ditunjukkan dengan terjadinya peningkatan indikator pencapaian pada dari siklus I ke siklus II, yaitu menunjukkan sikap tanggung jawab dalam melaksanakan tugas. Dari 8 siswa (28,57 %) menjadi 22 siswa (78,57 %) siswa yang menunjukkan sikap tanggung jawab dalam melaksanakan tugas. Sedangkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA

tentang planet-planet yang beredar mengelilingi matahari dan karakteristik planet-planet dalam tata surya dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan. Pada siklus I sebanyak 9 siswa (32,14) dinyatakan tuntas dan sebanyak 19 siswa (67,86 %) dinyatakan tidak tuntas dengan rata-rata nilai 69,29. Pada siklus II sebanyak 26 siswa (92,86) dinyatakan tuntas dan sebanyak 2 siswa (7,14%) dinyatakan tidak tuntas.

Saran untuk pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi ketersediaan media pembelajaran Sistem Tata Surya yang menarik. Guru disarankan supaya mampu melanjutkan penggunaan media video berbasis PPT pada muatan pelajaran IPA materi Tata Surya sesuai dengan kondisi siswa. Saat proses pembelajaran diharapkan siswa untuk dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran IPA menggunakan media video berbasis PPT, agar hasil belajar siswa semakin meningkat dan dapat mencapai standar kompetensi yang diharapkan. Bagi peneliti lain hendaknya melakukan penelitian menggunakan metode pembelajaran lainnya dengan menggunakan pendekatan yang berbeda dan objek yang berbeda pula, sehingga hasil dari penelitian akan dapat lebih menyempurnakan hasil penelitian ini.

## REFERENSI

- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Press.
- Choiroh, N. (2020). *Efektifitas pembelajaran berbasis daring/ e-learning dalam pandangan siswa*. Diunduh pada <http://iainsurakarta.ac.id>. Diakses hari Selasa tanggal 13 Oktober 2020.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, F. P. (2016). *Tingkat tanggung jawab belajar siswa kelas viii smp negeri 13 yogjakarta tahun ajaran 2015/2016 dan implikasinya terhadap usulan topik-topik bimbingan belajar,(online)*, [http://respository.usd.ac.id/6902/2/111114002\\_full.pdf](http://respository.usd.ac.id/6902/2/111114002_full.pdf), diakses 22 Oktober 2020).
- Irene, K. (2018). *Esps ipa kelas 6*. Jakarta: Erlangga.
- Ismi. (2019). *Jenis-jenis media pembelajaran*. Diunduh pada <http://milenialjoss.com>. Diakses hari selasa tanggal 13 Oktober 2020.

- Paizaluddin dan Ermalinda. (2014). *Penelitian tindakan kelas: (classroom action research) panduan teoritis dan praktis*. Bandung: Alfabeta.
- Samatowa, U. (2006). *Bagaimana pembelajaran ipa di sekolah dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Setyosari, P. (2008). *Pembelajaran sistem online: tantangan dan rangsangan*. Dosen Jurusan TEP Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri.

# **UPAYA PENINGKATAN MINAT BELAJAR DAN KEMAMPUAN OPERASI HITUNG PERKALIAN DENGAN KONSEP PENJUMLAHAN BERULANG MELALUI METODE PERMAINAN KARTU PADA SISWA KELAS II SD NEGERI CIPUTIH 01**

*Oleh:*

*Tursini, Elisabeth Desiana Mayasari, Edi Yulianto*

**G**uru merupakan komponen yang berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas, karena guru berinteraksi langsung dengan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar disebut juga pendidikan. Tindakan mendidik tertuju pada perkembangan siswa menjadi mandiri.

Kemampuan operasi hitung matematika merupakan hal mendasar yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari guna untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa harus dapat menguasai kemampuan operasi hitung yang disampaikan saat pembelajaran di dalam kelas, agar mereka dapat menerapkan dengan tepat kemampuannya tersebut dalam menghadapi persoalan sehari-hari yang dihadapinya.

Minat belajar juga berpengaruh terhadap kegiatan belajar. Menurut Hamalik (2005:33), belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Belajar tanpa adanya minat akan terasa menjenuhkan. Hal ini diungkapkan oleh Slameto (2010:57) bahwa minat besar pengaruhnya terhadap belajar. Agar siswa memiliki minat untuk belajar, guru perlu menerapkan sebuah model pembelajaran yang inovatif, menarik, buat minat belajar siswa meningkat.

Berdasarkan pengamatan penulis di kelas II SD Negeri Ciputih 01, ditemukan permasalahan tentang lemahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal operasi hitung. Saat mengerjakan soal operasi

hitung terutama pada konsep perkalian dengan penjumlahan berulang, banyak siswa yang masih salah dalam menjumlahkan angka mana yang di jumlahkan. Sebagai contoh  $3 \times 2$ , banyak siswa yang menganggap  $3 \times 2$  mempunyai penjumlahan berulang  $3+3$  sama saja dengan  $2+2+2$ . Padahal itu sesuatu yang berbeda menurut konsep. Penerapan konsepnya seperti pada resep dokter, ketika dokter menuliskan suatu obat dengan dosis  $3 \times 1$ , itu artinya 1 kali pada pagi, 1 pada siang hari dan 1 lagi pada sore atau malam hari. Jika dituliskan dalam bentuk matematika  $3 \times 1 = 1+1+1=3$ . Minat belajar siswa untuk materi operasi hitung matematika juga masih tergolong rendah. Siswa cenderung kurang berminat mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan rekap nilai tugas siswa kelas II SD yang berkaitan dengan materi operasi hitung pada tema tergolong rendah. Nilai mereka rata-rata di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 65. Lemahnya kemampuan operasi hitung siswa diduga dikarenakan kurangnya minat siswa dalam pembelajaran, proses pembelajaran yang kurang menarik dan kurangnya variasi penerapan metode pembelajaran. Saat mengajar, guru cenderung menggunakan metode ekspositori dan lebih menekankan pada penguasaan materi, sehingga mengesampingkan proses belajar siswa.

Menurut Kline, belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan (Pitadjeng, 2006: 1). Kegiatan belajar di kelas II SD Negeri Ciputih 01, khususnya pembelajaran operasi hitung, belum terdapat proses pembelajaran yang dikatakan sebagai proses belajar yang baik. Minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar masih kurang, sebagian siswa tidak memperhatikan penjelasan guru.

Bermain sambil belajar adalah upaya menyampaikan materi belajar kepada anak dengan cara bermain atau dengan cara menyenangkan, sehingga tanpa disadari anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari proses belajar yang mudah (Ismail, 2006: 296). Permainan merupakan salah satu metode yang dapat dipilih oleh guru untuk mengajar matematika, karena dengan permainan pembelajaran diharapkan lebih menyenangkan sehingga menarik dan tidak membosankan. Oleh karena itu, penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah upaya meningkatkan minat belajar dan kemampuan

operasi hitung dengan konsep penjumlahan berulang pada siswa kelas II SD Negeri Ciputih 01 dengan menggunakan metode permainan kartu.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Negoro dan Harahap (1998: 87) menyatakan bahwa operasi hitung atau pengerjaan hitung pada dasarnya mencakup empat pengerjaan dasar yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Keempat pengerjaan dasar tersebut juga merupakan suatu operasi biner. Kemampuan operasi hitung adalah kecakapan yang harus dikuasai siswa dalam menyelesaikan tugas pengerjaan hitung dengan tepat.

Operasi penjumlahan dalam matematika dilambangkan dengan tanda “+”. Makna dari operasi penjumlahan adalah menggabungkan dua kelompok (himpunan) (Subarinah, 2006: 29). Penjumlahan merupakan kegiatan menggabungkan atau menyatukan dua bilangan hingga diperoleh bilangan ketiga sebagai hasil hitung, contohnya  $2 + 3 = 5$ . Bilangan yang digabungkan 2 dan 3, hasil hitung penjumlahan adalah 5 (Firmanawaty, 2003: 21).

Operasi perkalian dilambangkan dengan tanda “x”. Operasi perkalian pada bilangan cacah diartikan sebagai penjumlahan berulang (Subarinah, 2006: 31). Siswa harus paham dan terampil melakukan operasi penjumlahan untuk dapat memahami konsep perkalian.

Media kartu yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif diharapkan dapat menjadikan proses belajar lebih menarik dan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Budihartanti, 2011: 43). Media permainan kartu bilangan adalah alat perantara yang digunakan dalam permainan dengan menggunakan kertas yang dibentuk sesuai dengan keperluan terdiri dari kumpulan beberapa angka yang mengandung makna untuk mencapai tujuan pembelajaran (Muin, 2012: 35). Kartu bilangan pada penelitian ini dibuat dengan kertas manila berukuran 10 x 8 cm.

$1 \times 9$	$5 \times 1$	$2 \times 4$
$1+1+1+1+1=5$	$7+7+7=21$	9
$3 \times 7$	$5 \times 5$	$8 \times 1$
6	$4+4=8$	$5+5+5+5+5=25$

Gambar 1. Contoh kartu permainan dua persegi bilangan

Penerapan metode permainan dalam proses belajar mengajar menyajikan suasana belajar yang berbeda, yang membuat peserta lebih nyaman belajar. Sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan operasi hitungnya dengan bermain sambil belajar, karena bermain adalah sarana belajar yang paling efektif dan menyenangkan (Ismail, 2006: 9).

Minat belajar merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2010: 180). Peranan minat dalam proses belajar adalah untuk pemusatan pemikiran dan juga untuk menimbulkan kegembiraan dalam usaha belajar, seperti adanya kesenangan dalam belajar akan memperbesar kemampuan belajar dan membantu agar tidak mudah dilupakan. Hamalik (2005: 33) mengatakan bahwa belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Oleh sebab itu, sudah menjadi kewajiban dan tanggung jawab sekolah untuk menyediakan situasi dan kondisi yang bisa merangsang minat siswa untuk belajar.

Winkel (2004: 212) mengungkapkan bahwa indikator minat belajar yaitu cenderung merasa tertarik dan senang pada materi atau topik yang sedang dipelajari. Slameto (2010: 57) mengungkapkan bahwa siswa yang berminat memiliki kecenderungan untuk memperhatikan dan mengengang beberapa kegiatan. Kegiatan diminati seseorang, diperhatikan secara terus menerus yang disertai rasa senang.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yang dalam istilah bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di dalam kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran (Arikunto dkk, 2009: 58). Pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan 2 siklus penelitian tindakan kelas dikarenakan hasil pada siklus II sudah memuaskan dan tidak perlu adanya siklus III.

Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dan McTaggart (Arikunto, 2014:16) yaitu: 1) perencanaan (*plan*); 2) tindakan (*act*); 3) pengamatan (*observe*); 4) refleksi (*reflect*).

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Data kondisi awal siswa kelas II sejumlah 10 siswa diperoleh dari pelaksanaan tes pra tindakan, diketahui bahwa nilai tertinggi 75, nilai terendah 40 dan nilai rata-rata 59,6. Siswa yang sudah tuntas sebanyak 3 siswa atau 30% dan yang belum tuntas sebanyak 7 siswa atau 70%, sedangkan minat belajar masih kurang yakni dengan skor 54. Data awal menggambarkan kemampuan operasi hitung siswa kurang.

Berdasarkan observasi pembelajaran juga masih terpusat pada guru, cenderung menggunakan metode ekspositori, guru lebih menekankan pada penguasaan materi daripada proses pembelajaran, sehingga pembelajaran berlangsung tidak menyenangkan bagi siswa. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindakan agar para siswa mendapatkan nilai minimal sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Tindakan dilakukan dengan menerapkan metode permainan dalam pembelajaran, seperti yang disampaikan dalam Santrock (2007: 243) bahwa semakin banyak pendidik dan psikolog yang percaya bahwa anak-anak pra sekolah dan sekolah dasar belajar paling baik melalui metode pengajaran yang aktif dan partisipatif seperti permainan dan drama. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Hurlock bahwa perkembangan bermain anak usia SD memasuki tahapan *Play Stage*/tahap bermain (Ismail, 2006: 40), sehingga tepat kiranya jika menerapkan metode permainan dalam pembelajaran kemampuan operasi hitung kelas II. Selain itu peran minat belajar juga dapat meningkatkan kemampuan siswa.

Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus pertama pembelajaran dengan metode permainan dilakukan dalam kelompok kecil. Permainan dalam kelompok menggunakan kartu bilangan. Pada permainan kartu bilangan, siswa mencari bentuk penjumlahan berulang yang sesuai dengan bentuk perkalian.

Hasil pelaksanaan siklus pertama, nilai rata-rata meningkat menjadi 69,5, sementara kriteria ketuntasan minimal juga meningkat menjadi 60%. Peningkatan tersebut dikarenakan pembelajaran menjadi lebih efektif dalam suasana yang menyenangkan. Minat belajar siswa pun meningkat dari skor 54 menjadi 65. Hal yang demikian sesuai dengan pendapat Kline (Pitadjeng, 2006: 1) yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif dalam suasana yang menyenangkan. Permainan yang menyenangkan dilakukan dalam kelompok, menyesuaikan dengan karakteristik anak yang disampaikan Kardi (Pitadjeng, 2006: 24). Karakteristik siswa kelas dua yaitu mempunyai sifat sosial antara lain mulai memilih kawan yang disukai, membentuk kelompok yang beranggotakan kecil, sering bertengkar, dan kompetisi diantara mereka sangat menonjol.

Saat pelaksanaan tindakan siklus I, karakteristik tersebut bermunculan. Ada kelompok yang tidak mampu menyelesaikan permainan karena terjadi pertengkaran yang disebabkan ada kawan yang tidak disukai dalam kelompok tersebut. Permainan kelompok diberlakukan sistem kalah menang, beberapa siswa yang selalu menang terlihat antusias untuk terus melanjutkan permainan, sedangkan yang kalah tidak bersemangat.

Digunakan kompetisi karena menurut Bahri (2002: 125) persaingan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Saat bermain kartu, siswa mengalami kesulitan memahami konsep abstrak berupa lambang bilangan. Sejalan dengan pendapat Dienes (Pitadjeng, 2006: 31) yang menyatakan bahwa objek-objek konkret dalam bentuk permainan mempunyai peranan sangat penting dalam pembelajaran matematika jika dimanipulasi dengan baik. Saat pembelajaran siklus pertama juga ditemukan kelemahan metode permainan. Pembelajaran memakan waktu lama, aturan permainan menangkalah mengganggu pembelajaran karena siswa yang kalah tidak mau meneruskan permainan, dan permainan juga mengganggu kelas-kelas yang lain karena gaduh. Kendala- kendala yang ditemui pada pelaksanaan tindakan siklus pertama diperbaiki pada pelaksanaan tindakan siklus kedua.

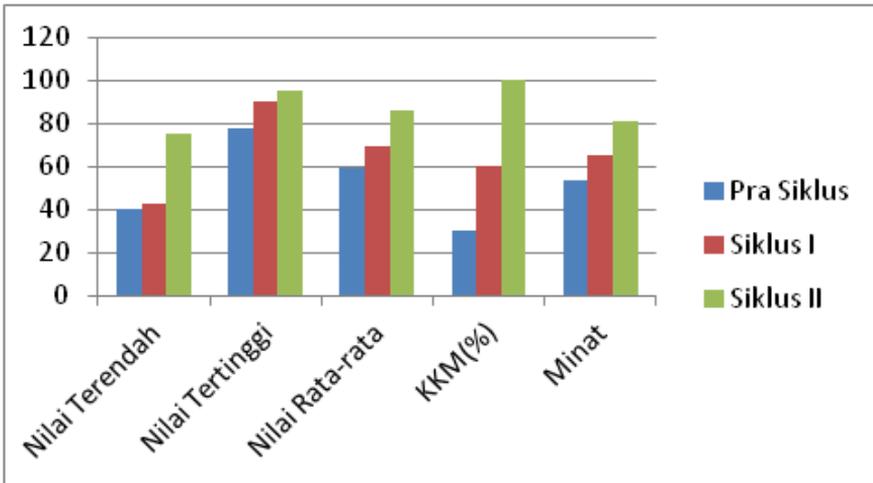
Pada pelaksanaan siklus kedua, permainan masih dilakukan dalam kelompok kecil menggunakan kartu bilangan yaitu kartu domi numbers, siswa mencari hasil kali suatu perkalian. Siswa antusias melakukan permainan. Waktu permainan dibatasi sehingga tidak melebihi alokasi waktu pembelajaran, diberikan bimbingan dan pengarahan kepada anak yang pada pelaksanaan siklus pertama belum mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Penggunaan benda di sekitar siswa pada siklus kedua, juga mengacu pada pembelajaran kontekstual. Seperti yang dikatakan Kokom Komalasari (2010:7) yang menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya.

Pelaksanaan tindakan siklus kedua, di dapat hasil yaitu terjadi peningkatan kemampuan operasi hitung siswa. Nilai rata-rata meningkat menjadi 85,9, persentase pencapaian KKM menjadi 100% atau seluruh siswa. Peningkatan minat belajar juga terjadi pada siklus II ini dengan skor 81 yang sebelumnya 65. Peningkatan terjadi karena proses belajar yang mudah dengan bermain.

Pembelajaran pada siklus kedua juga makin terlihat kalau pembelajaran berlangsung menyenangkan dengan menerapkan tiga prinsip utama

pembelajaran yang disampaikan Jean Piaget (Sugandi dkk, 2004: 35) yaitu belajar aktif, belajar lewat interaksi sosial dan belajar lewat pengalaman sendiri.

Berikut peneliti berikan gambaran peningkatan yang terjadi dari tahap pra tindakan, siklus I dan siklus II.



Gambar 2. Grafik peningkatan minat dan kemampuan operasi hitung pada tahap Prasiklus, siklus I dan Siklus II

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pada tahap pra tindakan, hasil evaluasi menunjukkan nilai rata-rata kelas yang masih tergolong rendah yakni nilai rata-rata kelas 59,5, dengan nilai tertinggi 78 dan nilai terendah 40. Persentase pencapaian kriteria ketuntasan minimal pun hanya sebesar 30%. Selain itu minat belajar siswa masih tergolong rendah, yakni dengan skor 54.

Pada siklus I, dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan. Permainan yang digunakan permainan kartu bilangan dengan permainan menjodohkan. Ada kenaikan pada nilai rata-rata kelas dan Kriteria Ketuntasan Minimal. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 69,5, persentase pencapaian kriteria ketuntasan minimal meningkat menjadi 60% sementara minat belajar mengalami kenaikan menjadi 65.

Pada siklus II, pembelajaran menggunakan metode permainan dengan memodifikasi kartu domino menjadi kartu bilangan perkalian yang disebut kartu domi numbers. Pada Siklus II ini permainan menggunakan metode kartu semakin meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian siswa. Nilai rata-rata kelas yang sebelumnya hanya 69,5 meningkat menjadi 85,9. Selain itu persentase pencapaian kriteria ketuntasan minimal meningkat menjadi 100% dan minat belajar siswa meningkat menjadi 81. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan kartu bilangan pada operasi hitung perkalian dengan konsep penjumlahan berulang dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan operasi hitung perkalian siswa.

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi pilihan metode permainan yang dapat diterapkan pada pembelajaran matematika bagi guru. Dalam penggunaannya, pembelajaran ini juga memerlukan berbagai variasi metode pembelajaran, alangkah baiknya jika kepala sekolah dapat melakukan pelatihan berbagai metode yang dapat divariasikan dalam pembelajaran. Bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode permainan, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian lain pada pokok bahasan yang berbeda.

## REFERENSI

- Arikunto, S., dkk, (2014). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Budihartanti, E. (2011). *Peningkatan hasil belajar membaca aksara jawa dengan media kartu pada siswa kelas V SD N Caturtunggal 3 Kabupaten Brebes tahun ajaran 2010/2011*. Skripsi. FIP UNY.
- Djamarah, S. B. (2002). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta Rineka Cipta.
- Ismail, A. (2006). *Education games*. Jakarta: Pilar Media.
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran kontekstual; konsep dan aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Muin, A. (2012). *Peningkatan keaktifan pembelajaran matematika metode permainan kartu bilangan kelas II SD N 15 Bentarat Bengkayang*. Artikel Penelitian. Universitas Tanjung Pura Pontianak.

- Negoro dan Harahap, B. (1998). *Ensiklopedia matematika*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Pitadjeng. (2006). *Pembelajaran matematika yang menyenangkan*. Jakarta: Depdikbud.
- Rusenffendi. (1988). *Pengajaran matematika modern*. Bandung: Transito.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Subarinah, S. (2006). *Inovasi pembelajaran matematika sekolah dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugandi, A., dkk. (2004). *Teori pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Sutan, F. (2003). *Mahir matematika melalui permainan*. Jakarta: Puspan Swara.
- Wardhani. (2008). *Analisis SI dan skl mapel matematika smp/mts untuk optimalisasi tujuan mapel matematika*. Paket Fasilitasi Pemberdayaan KKG/MGMP MTK. P4TK MTK.
- Winkel, W.S. (2004). *Psikologi pendidikan dan evaluasi belajar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

**PENINGKATAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA  
MELALUI MEDIA JURNAL AKTIVITAS HARIAN UNTUK  
TEMA 4 BAGI SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR  
TAMANMUDA IP YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN  
2020/2021**

*Oleh:*

*Larah, Rusmawan, Patrisia Betris Yan Ariyanti*

Kemandirian belajar merupakan salah satu hal yang penting dalam suatu proses pembelajaran. Karena kemandirian belajar siswa diperlukan agar mereka mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya, selain itu dalam mengembangkan kemampuan belajar atas kemauan sendiri. Sikap-sikap tersebut perlu dimiliki oleh siswa sebagai peserta didik karena hal tersebut merupakan ciri dari kedewasaan orang terpelajar.

Tuntutan terhadap kemandirian sangat besar dan jika tidak direspon secara tepat bisa saja menimbulkan dampak yang tidak menguntungkan bagi perkembangan psikologis anak di masa mendatang. Kondisi tersebut terjadi karena menjadi mandiri merupakan salah satu tugas perkembangan anak. Anak dituntut untuk mandiri agar dapat menyelesaikan tugas perkembangan selanjutnya. Anak membutuhkan kesempatan untuk dapat mandiri, dukungan dan dorongan agar dapat mencapai kemandirian atas diri sendiri

Berdasarkan pengamatan siswa di SD Tamanmuda IP YK diketahui bahwa kemandirian belajar matematika masih rendah. Setelah peneliti melakukan observasi pendahuluan ditemukan permasalahan antara lain: 1) mampu mengatasi masalah belajarnya sendiri 17.86%, 2) mampu menyelesaikan tugasnya sendiri 32.14%, 3) mampu siswa mengatur dirinya sendiri 14.29%

Rendahnya kemandirian belajar siswa ini disebabkan karena siswa menganggap pelajaran tematik merupakan pelajaran yang sulit untuk

dipelajari. Selain itu saat mengerjakan soal yang diberikan guru, banyak siswa yang tidak percaya pada kemampuan dirinya sendiri. Siswa sering menyontek dan bertanya kepada temannya pada saat mengerjakan soal, padahal jawaban yang diberikan oleh temannya belum tentu benar. Hal ini berarti dalam diri siswa tersebut kemandirian belajarnya masih kurang karena siswa yang mandiri dalam belajar akan mampu mengatasi masalah belajarnya sendiri dan mampu mengatur dirinya sendiri.

Tujuan penelitian berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dipaparkan maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah mampu mengatasi masalah belajarnya sendiri dengan jurnal aktivitas siswa dan mampu mandiri menyelesaikan tugasnya sendiri dan mengatur dirinya sendiri.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku sikap, dan mengokohkan kepribadian. Belajar diartikan sebagai aktivitas pengembangan diri melalui pengalaman, bertumpu pada kemampuan diri belajar di bawah bimbingan pengajar. Mengajar diartikan sebagai aktivitas mengarahkan, memberikan kemudahan bagaimanapun cara menemukan sesuatu (bukan memberi sesuatu) berdasarkan kemampuan yang dimiliki oleh pelajar. (Tirtarahardja & Sula, 2000: 51).

Sardiman (2000: 21) mendefinisikan "belajar adalah berubah" dan "penambahan pengetahuan". Dalam hal ini yang dimaksud belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar.

Istilah "kemandirian" berasal dari kata dasar "diri" yang mendapat awalan "ke" dan akhiran "an", kemudian membentuk satu kata keadaan atau kata benda. Karena kemandirian berasal dari kata dasar "diri", maka pembahasan mengenai kemandirian tidak bisa lepas dari pembahasan tentang perkembangan diri itu sendiri, yang ada dalam konsep Carl Rogers disebut dengan istilah *self*, karena diri itu merupakan inti dari kemandirian. Konsep yang sering digunakan atau berdekatan dengan kemandirian adalah *autonomy*, (Desmita, 2016).

Menurut Steinberg dan Lerner (dalam Desmita, 2016) kemandirian merupakan kemampuan individu untuk bertingkah laku secara seorang diri dan merupakan bagian dari pencapaian kemandirian pada remaja. Kemandirian remaja ditunjukkan dengan bertingkah laku sesuai keinginannya, mengambil keputusan sendiri, dan mampu mempertanggung jawabkan tingkah lakunya sendiri.

Jurnal harian adalah catatan tentang apa yang kita kerjakan hari ini dan masa lampau, juga merupakan sumber informasi penting tentang peristiwa, apa, kapan, siapa, bagaimana, mengapa, dan dimana, yang berhubungan dengan diri kita, untuk mengungkapkan segala sesuatu yang tidak mungkin diungkapkan kepada orang lain (Nurhadi 2007: 9)

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut David Williams, penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada satu latar alamiah, dengan metode alamiah, dan dilakukan oleh peneliti yang tertarik secara alamiah. Menurut Denzin dan Lincoln, penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan tujuan menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan melibatkan berbagai metode yang ada.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (yang biasa disingkat PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) sudah dikenal lama dalam dunia pendidikan. Penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari penelitian (*action reseach*) yang dilakukan oleh guru dan dosen di kelas tempat ia mengajar, yang bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas proses pembelajaran di kelas.

Istilah dalam bahasa Inggris PTK diartikan dengan *Classroom Action Research*, disingkat CAR. Ada tiga kata yang membentuk pengertian tersebut, maka ada tiga pengertian yang dapat diterangkan. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu dari suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Tindakan adalah suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan

dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk suatu siklus kegiatan. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari seorang guru. Penggabungan batasan pengertian ketiga kata tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas.

Adapun penelitian tindakan kelas mempunyai beberapa pengertian sebagai berikut: (1) Penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan, (2) Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri dan hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan kurikulum, pengembangan sekolah, pengembangan keahlian mengajar dan sebagainya, (3) Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang akar permasalahannya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan sehingga sulit dibenarkan jika ada anggapan bahwa permasalahannya dalam PTK diperoleh dari proses atau lamunan seorang peneliti. Adanya upaya kolaborasi antara guru dengan teman sejawat (para guru atau peneliti) dalam rangka membantu untuk mengobservasi dan merumuskan persoalan mendasar yang perlu diatasi.

Subjek penelitian ini siswa kelas VI SD Tamanmuda IP Yogyakarta. yang berjumlah 11 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki – laki dan 4 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Tamanmuda IP Yogyakarta, JL Tamansiswa No25 Yogyakarta, khususnya pada siswa kelas VI. Lokasi tersebut dipilih karena tempat penulis melakukan aktifitas mengajar sehari-hari, sehingga memudahkan dalam melakukan penelitian. Waktu penelitian perbaikan pembelajaran ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yaitu, siklus I pada tanggal 22 Oktober 2020 dan siklus II pada tanggal 28 Oktober 2020.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan Oktober-November		
		Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3
1	Penyusunan Proposal	√		
2	Penyusunan Instrumen	√		
3	Uji Coba Instrumen		√	
4	Pengumpulan Data		√	
5	Analisis Data			√
6	Penyusunan Laporan			√

Peneliti di sini adalah sebagai pemberi tindakan, pewawancara, pengumpul data, penganalisis data serta sebagai pelapor hasil penelitian.

Siklus I bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memahami konteks kemandirian siswa SD penggunaan jurnal harian sebagai media peningkatan kemandirian siswa di SD Tamamuda IP, dan penciptaa lingkungan yang mendukung proses pengembangan kemandirian. Media yang digunakan adalah penulisan aktivitas berbentuk jurnal harian kegiatan siswa dan di gunakan sebagai kontrol pembelajaran tematik tema 4 kelas 6. Tahap pendahuluan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) mengadakan observasi di sekolah yang akan diteliti yaitu SD Taman Muda IP, (2) menentukan sumber data, (3) menentukan subjek penelitian, (4) membuat tes awal, (5) merancang program pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP, (6) menyiapkan media pembelajaran dan RPP, (7) menyiapkan LKPD bagi siswa, (8) menyusun angket observasi minat belajar siswa, (9) menyusun instrument evaluasi dan uji instrumen.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan RPP yang telah disusun. Tahapan pengamatan tindakan I berkaitan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Kegiatan ini dengan menggunakan lembar observasi yang meliputi kemandirian siswa serta hasil belajar. Refleksi dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian melakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Hasil refleksi digunakan untuk dasar perbaikan dalam menyusun perencanaan pada siklus berikutnya.

Siklus II merupakan implementasi layanan bimbingan belajar dan konseling melalui media jurnal harian kegiatan siswa yang terdiri aktivitas

kegiatan belajar tematik tema 4 kelas 6. Pada siklus ini pembuatan jurnal harian aktivitas siswa dilakukan dalam satu hari pelajaran. Tahapan perencanaan (1) menyiapkan rencana pembelajaran, (2) menyiapkan materi pelajaran yang akan diajarkan, (3) menyiapkan lembar jurnal aktivitas harian yang akan digunakan pada saat pelaksanaan tindakan kelas, (4) menyusun angket observasi minat belajar siswa, (5) menyusun instrumen evaluasi dan uji instrumen, (6) menentukan tujuan pembelajaran, (7) menyiapkan perangkat tes akhir terhadap hasil belajar.

Melaksanakan pembelajaran melalui pendekatan pembelajaran tematik tema 4 kelas 6 dengan pendampingan Jurnal aktivitas kegiatan siswa. Rencana pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya sebagaimana terlampir, serta memberikan tes akhir pada akhir tindakan untuk mengetahui tingkat kemandirian siswa pada mata pelajaran tematik tema 4 kelas 6. Adapun rencana tindakan dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran, mengadakan tes kemandirian awal dengan tugas pelajaran awal, dan pada akhir pembelajaran dilakukan evaluasi dengan memberikan tes akhir (soal sesuai dengan kompetensi dasar yang terdapat pada rencana pembelajaran).

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Data hasil penelitian ini diperoleh dari data hasil kegiatan siklus sebanyak 3 siklus, di mana setiap siklusnya peneliti melaksanakan 2 tindakan dengan jumlah indikator sebanyak 3 indikator sebagai acuan keberhasilan yang digunakan oleh peneliti dalam peningkatan kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran tematik tema 4 dengan penilaian individual.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut tergambar bahwa adanya peningkatan yang signifikan selama kegiatan penelitian disetiap tindakan siklusnya. Pelaksanaan siklus I, peneliti meminta siswa untuk menganalisis cara kerja suatu gambar Mikrohidro dan mengerjakan soal dalam LKPD pelajaran tematik tema 4 subtema 1 pembelajaran 2 Namun pada siklus ini hanya 8 siswa saja yang berani untuk mempresentasikan tugasnya. Pada siklus ini nilai rata-rata kemandirian belajar siswa menunjukkan hasil yang

rendah karena siswa masih belum mengerti mengenai penerapan pengisian jurnal harian siswa dalam pembelajaran tematik tema 4.

Siklus II, peneliti meminta siswa untuk mengisi jurnal harian siswa yang berisi kegiatan mandiri siswa dari pagi sampai malam hari secara jujur. Peneliti memberikan kebebasan untuk siswa dalam mengerjakan tugas ini. Setelah jurnal itu terisi dan selesai dibuat pada tindakan kedua pada siklus ini, siswa diminta mendeskripsikan kegiatan apa dan pembelajaran mandiri apa yang telah mereka lakukan, dan peneliti secara tidak langsung sudah dapat hasil wawancara siswa dalam hal kemandirian. Pada siklus ini kemandirian belajar siswa sudah mulai muncul, dimana siswa sudah cukup mampu menunjukkan kemandirian belajarnya. Proyek pengisian jurnal harian siswa yang diberikan oleh guru serta melakukan refleksi setelah mengerjakan tugas tersebut.

Pelaksanaan siklus III, peneliti meminta siswa untuk mendeskripsikan gambar yang terdapat dalam LKS yang diberikan oleh guru. Siswa diminta untuk membuat cerita berdasarkan gambar, dengan begitu siswa juga diharapkan secara mandiri dapat membedakan kegiatan yang termasuk produksi, distribusi maupun konsumsi. Pada siklus ini, nilai rata-rata kemandirian belajar siswa sudah mencapai kategori baik. Pada siklus ketiga ini mengalami kenaikan yang signifikan jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Pada siklus ini siswa sudah mampu bertanggung jawab dengan baik terhadap tugas, mandiri dalam menulis materi dan mengemukakan pendapat dan inisiatif dalam mengerjakan tugas pembuatan cerita berdasarkan gambar yang diberikan oleh guru. Siswa dapat mengembangkan cerita dengan baik dan dapat lebih kreatif dalam mengerjakan tugas. Peningkatan yang terus terjadi pada setiap siklusnya akan lebih mempermudah peneliti mencapai tujuan yang diharapkan. Penelitian dikatakan berhasil jika siswa mampu memenuhi 3 indikator dengan 8 sub indikator dengan perolehan nilai dengan kategori B (baik).

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Peningkatan kemandirian belajar siswa dengan penggunaan jurnal harian aktivitas harian sebagai media peningkatan kemandirian siswa di SD

Tamamuda IP dengan pelajaran tematik tema 4 kelas 6 dapat disimpulkan sebagai berikut: **Pertama**, perencanaan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang meliputi kemandirian siswa serta hasil belajar. Mulai dari siklus I sampai siklus 3 dinilai sudah sangat baik. Untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa, peneliti menentukan perencanaan adapun tahap-tahap pembelajaran dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu: (1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang tepat, (2) Peneliti mempersiapkan media pembelajaran dan juga lembar kerja siswa yang sesuai dengan KI/KD; (3) Peneliti menyusun kriteria penilaian dan rubrik, agar memudahkan peneliti melihat peningkatan kemandirian belajar siswa dengan pembuatan jurnal aktivitas harian siswa. Dan yang terakhir adalah (4) Peneliti, menyusun kegiatan pembelajaran yang akan disampaikan di kelas VI. **Kedua**, pelaksanaan pembelajaran melalui pembuatan proyek respon kreatif sebagai upaya meningkatkan kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran IPS telah dilaksanakan dengan baik. Pada penelitian ini dilakukan sebanyak empat siklus **Ketiga**, adapun upaya dalam mengatasi kendala yang terjadi adalah dengan guru sebaiknya menjadi motivator yang dapat memotivasi siswa untuk dapat lebih bertanggung jawab dan memiliki kemandirian belajar yang baik dalam membuat tugas proyek respon kreatif.

Saran terhadap siswa hendaknya lebih mempersiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai, sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa merasa siap dan mampu menerima pembelajaran dengan baik. Siswa hendaknya langsung bertanya apabila merasa kesulitan saat menyelesaikan tugas yang diberikan guru secara mandiri. Siswa hendaknya memperhatikan guru saat mengajar dan tidak ramai sendiri saat pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar. Siswa hendaknya lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas dan tidak tergantung dengan temannya. Terhadap peneliti berikutnya. Kepada peneliti berikutnya, hendaknya melakukan hal-hal yang belum dicapai secara maksimal dalam penelitian ini seperti komunikasi dan minat dalam proses pembelajaran maupun pada saat berdiskusi.

**REFERENSI**

- Arikunto, S. (2010). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Desmita. (2010). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurjannah, A. (2013). *Penerapan strategi pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran IPS (penelitian tindakan kelas di kelas VIII D SMP Negeri 44 Bandung)*. Skripsi Sarjana Pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FPIPS, UPI. Bandung
- Sujiono, Y. N. (2010). *Mengajar dengan portofolio*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sukardi, M. (2007). *Penelitian pendidikan kompetensi dan prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN PERKALIAN  
BILANGAN ASLI MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN  
DAKON PADA SISWA KELAS II SD MUHAMMADIYAH  
BODON TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

*Oleh:*

*Erni Widyastuti, Kintan Limiansih, Dwi Damaryani*

**M**atematika merupakan ilmu pengetahuan yang penting sebagai pengantar ilmu-ilmu pengetahuan yang lain dan banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pengajaran matematika tidak hanya ditekankan pada kemampuan berhitung, tetapi pada penanaman konsep-konsep matematika yang berkenaan dengan ide-ide yang bersifat abstrak (Ibrahim & Suparni, 2012: 116)

Dalam pembelajaran Matematika di SD, siswa harus mampu menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang diperlukannya saat proses belajar mengajar dilakukan. Menurut Heruman (2007: 2), setiap konsep yang abstrak atau yang baru dipahami siswa, guru perlu memberi penguatan agar pembelajarannya mengendap dan tersimpan di memori siswa. Maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan saja atau melihat fakta saja, hal ini akan mudah dilupakan oleh siswa.

Pentingnya belajar matematika tidak terlepas dari perannya dalam berbagai aspek kehidupan. Selain itu, dengan mempelajari matematika seseorang terbiasa berpikir secara sistematis, ilmiah, menggunakan logika, kritis, serta dapat meningkatkan daya kreativitasnya. Fathani (2009) menyatakan bahwa matematika itu penting baik sebagai alat bantu, sebagai ilmu (bagi ilmuwan), sebagai pembentuk sikap maupun sebagai pola pikir. Mengingat pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari, maka matematika perlu dipahami dan dikuasai semua lapisan masyarakat termasuk siswa sekolah dasar.

Proses pembelajaran daring matematika di kelas 2 SD Muhammadiyah Bodon masih mengalami masalah terkait dengan perkalian selama proses pembelajaran daring. Siswa kelas 2 juga masih banyak yang belum bisa menguasai materi perkalian yang dibuktikan dengan hasil prestasi peserta didik yang masih di bawah KKM. Hal itu disebabkan oleh banyak faktor antara lain belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Proses pembelajaran masih bersifat tekstual, yakni selalu menggunakan buku, penggunaan media yang kurang menarik mengakibatkan siswa kurang aktif, sehingga proses belajar matematika yang berlangsung secara daring menjadi tidak menarik bagi siswa dan minat siswa dalam mempelajari matematika menjadi rendah, sehingga siswa tidak maksimal seperti yang diharapkan.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukan sebuah perubahan dalam proses pembelajaran daring untuk memudahkan siswa dalam meningkatkan hasil belajar matematika, penulis menggunakan desain dan perencanaan yang bagus permainan dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan konsep dan memperkuat pemahaman dalam pembelajaran matematika dengan permainan dakon. Hal tersebut peneliti terapkan dengan alasan bahwa untuk memahami konsep perkalian, maka siswa harus memahami penjumlahan karena perkalian merupakan penjumlahan berulang. Oleh karena itu pembelajaran matematika tentang operasi hitung perkalian dengan menerapkan suatu permainan akan lebih menarik perhatian siswa, karena pembelajaran yang menantang, sesuai dengan tahap perkembangan anak, serta kontekstual yaitu dengan memanfaatkan benda konkret yang dapat diperoleh dengan mudah di lingkungan sekitar serta menyenangkan.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan penerapan-penerapan permainan dakon dalam pembelajaran matematika kelas II SD Muhammadiyah Bodon.
- 2) Mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik dalam melakukan operasi hitung perkalian melalui media dakon.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Menurut Aisyah, dkk (2007: 6.5) kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, dapat

dikatakan bahwa semua aktivitas kehidupan semua manusia memerlukan kemampuan ini. Dari definisi pendapat ahli di atas kemampuan berhitung atau yang dimaksud kemampuan untuk menghitung dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menjumlah, mengalikan, maupun melakukan segala hal yang berkaitan dengan perhitungan atau ilmu Matematika. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung di SD adalah kemampuan untuk menjumlahkan, mengalikan, maupun yang berkaitan dengan perhitungan.

Dalam KTSP (2007: 144), ruang lingkup Matematika di Sekolah Dasar yaitu:

- a. Bilangan Pembelajaran bilangan meliputi bilangan rasional, irrasional, pecahan, dan operasi bilangan.
- b. Geometri dan pengukuran Pembelajaran geometri dan pengukuran meliputi bangun-bangun datar, bangun-bangun ruang, pengukuran panjang, pengukuran luas, pengukuran volume, pengukuran waktu, pengukuran temperatur, dan satuan ukur.
- c. Pengolahan data Pengolahan data memuat tentang pengumpulan data, diagram data, dan rerata.

Peneliti dalam penelitian ini memilih materi tentang perkalian bilangan asli yang hasilnya bilangan dua angka. Menurut Heruman (2007: 22) perkalian pada prinsipnya sama dengan penjumlahan secara berulang sehingga kemampuan prasyarat yang harus dimiliki siswa adalah penguasaan penjumlahan.

Operasi perkalian bilangan asli pada dasarnya dapat didefinisikan sebagai hasil penjumlahan berulang bilangan asli (Muchtari A. Karim, 1996: 101). Jika A dan B bilangan - bilangan asli, maka  $A \times B$  dapat didefinisikan  $B + B + B + \dots + B$  (sebanyak A kali). Oleh karena itu,  $4 \times 3$  akan sama dengan  $3 + 3 + 3 + 3$ , sementara itu  $3 \times 4$  sama dengan  $4 + 4 + 4$ . Jadi secara konseptual  $A \times B$  tidak sama dengan  $B \times A$ , akan tetapi kalau mau dilihat hasil kalinya saja maka  $A \times B = B \times A$ . Dari berbagai pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa perkalian merupakan penjumlahan berulang.

Permainan merupakan salah satu kegiatan yang paling disukai anak-anak pada usia sekolah. Karakteristik yang ditimbulkan dalam kegiatan permainan yaitu perasaan senang dan gembira. Menurut Ahmadi (dalam Pitadjeng, 2006: 95), permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut.

Pengertian dakon menurut Husna (2009: 101) dakon atau ada yang menyebutnya congklak adalah salah satu permainan tradisional. Permainan dakon memberikan beberapa pelajaran atau melatih anak-anak antara lain: strategi, kesabaran, dan ketelitian. Penggunaan dakon dalam media pembelajaran dikarenakan karakteristik yang dimiliki dakon (teknik bermain dan alat) dapat menunjang proses pembelajaran dikelas. Dengan menggunakan permainan dakon secara tidak langsung pendidik akan menggunakan konsep bermain sambil belajar, karena tidak disadari anak bahwa sebenarnya anak bermain dakon namun didalamnya anak juga akan diajarkan berbagai keterampilan dalam mata pelajaran matematika, seperti: membilang, mengurutkan, menjumlah.

Dalam pembelajaran matematika materi perkalian dengan permainan dakon atau congklak tidak digunakan aturan yang baku dalam permainan dakon. Akan tetapi aturan disesuaikan dengan kebutuhan untuk tujuan mencapai kompetensi peserta didik tentang melakukan operasi hitung perkalian.

Cara mengajarkan konsep perkalian menggunakan permainan dakon adalah sebagai berikut:

- 1) Secara berpasangan, siswa melakukan kegiatan permainan dakon. Dakon tidak harus membeli, tetapi bisa membuat sendiri dengan menggunakan gelas plastik bekas atau permainan dakon bisa dilakukan di atas keramik dengan membuat kotak-kotak sendiri.
- 2) Lubang yang digunakan permainan ini adalah 5 lubang kecil yang saling berhadapan dan 1 lubang besar kanan dan kiri.
- 3) Guru menyampaikan aturan permainan dakon.

- 4) Masing-masing pasangan membawa kerikil atau kerang atau biji jagung yang berjumlah 100. Masing-masing pasangan diminta untuk membagi kerikil tersebut sama banyak.
- 5) Konsep pertama, siswa diminta memasukkan satu kerikil pada masing-masing lubang. Kemudian, siswa diminta menjumlah kerikil yang telah dimasukkan kedalam lubang dakon. Konsep perkalian  $(5 \times 1) = 5$
- 6) Untuk mengajarkan konsep perkalian  $5 \times 2, 5 \times 3, 5 \times 4, 5 \times 5$  bisa diajarkan seperti cara di atas.
- 7) Untuk mengajarkan konsep  $10 \times 1, 10 \times 2, 10 \times 3, 10 \times 4, 10 \times 5, 10 \times 6, 10 \times 7, 10 \times 8, 10 \times 9, 10 \times 10$  bisa dilakukan dengan menggunakan 10 lubang dakon. Permainan ini bisa dilakukan secara bergantian.
- 8) Untuk selanjutnya biarkan anak berkreasi dan bereksplorasi sendiri untuk bermain dakon dengan teman pasangannya.

Menurut penjelasan yang dikemukakan oleh Husna (2009: 101) kelebihan dan kekurangan penggunaan media dakon antara lain:

a. Kelebihan

- 1) Media ini menumbuhkan sikap kepemimpinan.
- 2) Menumbuhkan kerja sama.
- 3) Memupuk perilaku jujur.
- 4) Media dakon mudah dan murah sebab meskipun sulit memperolehnya alatnya menggambar di tanah atau lantai pun dapat bermain.
- 5) Dapat dimainkan dimana saja baik di dalam maupun di luar rumah atau kelas.

b. Kekurangan

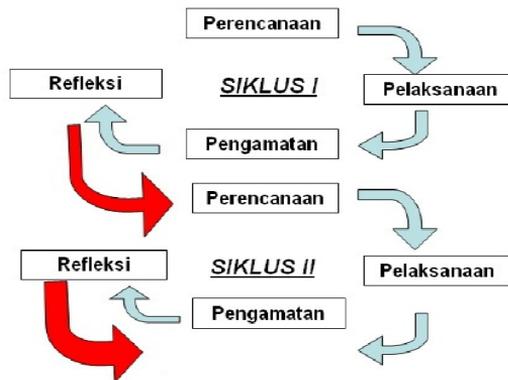
- 1) Media dakon merupakan permainan tradisional sehingga kurang diminati anak.
- 2) Tidak semua anak mengerti permainan dakon.
- 3) Munculnya permainan modern permainan tradisional dilupakan.
- 4) Hanya dapat dimainkan oleh 2 orang saja.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai beberapa keunggulan dan kelemahan media permainan dakon di atas dapat disimpulkan, bahwa

keunggulan media permainan dakon adalah memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa, dengan adanya media penyajian menjadi lebih konkret dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari sesuatu secara nyata.

## METODE PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Muhammadiyah Bodon, Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Bantul yang terdiri dari 32 siswa, siswa laki-laki 20 anak dan siswa perempuan 12 anak pada semester ganjil tahun pelajaran 2020 – 2021. Pembelajaran yang dilakukan adalah dengan moda daring menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Platform tersebut dapat diakses siswa dengan mudah dan tidak memakan kuota yang cukup banyak. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah keseluruhan proses dan hasil pembelajaran Matematika materi perkalian dengan menggunakan media permainan dakon.



Penelitian dilakukan di kelas II C SD Muhammadiyah Bodon. Dengan beberapa pertimbangan dan alasan peneliti menentukan waktu penelitian yaitu pada bulan Oktober 2020. Berikut ini adalah alur dalam penelitian tindakan kelas yang dikutip oleh Suharsimi Arikunto (2010 : 132).

### 1) Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap ini dijelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. PTK dilakukan secara berpasangan atau kolaborasi.

2) Tahap Pelaksanaan (*Acting*)

Merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan. Selama melaksanakan tindakan, guru sebagai pelaksana tindakan harus mengacu pada program yang telah dipersiapkan dan disepakati.

3) Tahap Pengamatan (*Observing*)

Tahap pengamatan berjalan bersamaan dengan saat pelaksanaan tindakan kegiatan pengamatan dilakukan oleh pengamat.

4) Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang dilakukan. Kegiatan refleksi dilakukan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian perbaikan pembelajaran ini dilakukan melalui 2 siklus yang terdiri dari siklus I dan siklus II. Setiap siklus dilaksanakan selama 2 pertemuan yaitu kegiatan pembelajaran dan kegiatan evaluasi. Pada siklus II tahap-tahap yang dilakukan merupakan hasil perbaikan pada siklus sebelumnya. Hasil yang diperoleh pada penelitian perbaikan pembelajaran ini berasal dari hasil observasi dan nilai hasil evaluasi siswa.

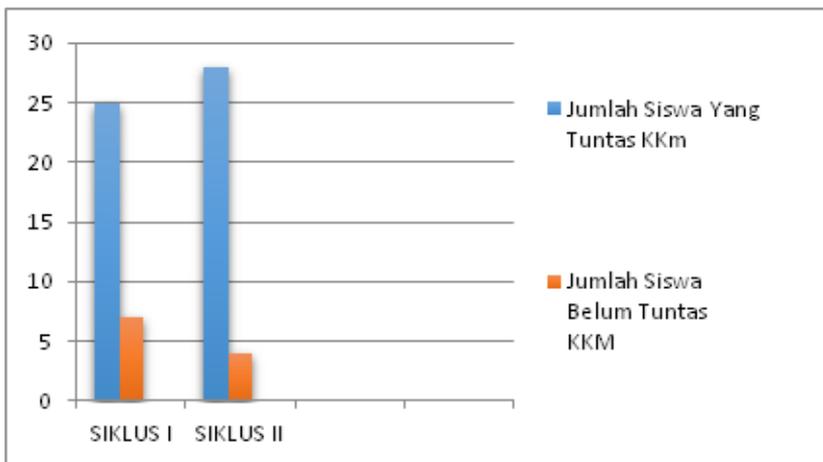
Berdasarkan hasil observasi siklus I ada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, masih banyak siswa yang belum fokus pada pelajaran. Hal ini ditandai dengan masih adanya siswa yang bermain dan bicara dengan temannya. Selain itu selama proses pembelajaran berlangsung, siswa kurang aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran pada siklus I didapatkan nilai rerata 89,22 dan terdapat 25 siswa yang dapat mencapai KKM dan 7 siswa yang belum mencapai KKM atau belum tuntas dari KKM. Berdasarkan hasil refleksi siklus I maka perlu adanya beberapa perubahan pembelajaran melalui siklus II.

Hasil tes pada siklus I mendapat nilai rerata 89,22, sedangkan pada siklus II mendapatkan nilai rerata 92,31. Pada siklus I terdapat 25 siswa yang dapat melampaui KKM dan 7 siswa yang belum tuntas dari KKM. Pada siklus II terdapat 28 siswa yang tuntas dari KKM dan 4 siswa yang

belum tuntas dari KKM. Dari data rerata dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan sebesar 87,5 % dengan jumlah siswa yang tuntas dari KKM meningkat sebanyak 3 siswa. Peningkatan tersebut tidak lepas dari adanya rangkaian pembelajaran yang mengedepankan keterlibatan siswa dalam menggunakan media permainan dakon sehingga siswa lebih aktif dan fokus dalam mengikuti pelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sudjana dan Rivai yang menyatakan “manfaat media adalah siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, namun juga melakukan aktivitas lain”. Hasil belajar siklus I dan II dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut.

Tabel 2. Perbandingan Rerata Kemampuan Berhitung Perkalian Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Jumlah Siswa	32	32
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai Terendah	50	80
Nilai Rata-Rata	89,22	92,31
<b>Jumlah Siswa Tuntas KKM</b>	<b>25</b>	<b>28</b>
<b>Jumlah Siswa Belum Tuntas KKM</b>	<b>7</b>	<b>4</b>



Gambar 1. Grafik Hasil Ketuntasan Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil data kegiatan perbaikan dihentikan pada siklus II karena hasil sudah melebihi yang diharapkan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian perbaikan pembelajaran, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada kemampuan berhitung perkalian siklus I terdapat 7 siswa yang hasil belajar matematika kurang dari KKM dan 25 lainnya di atas KKM. Setelah dilaksanakan perbaikan pembelajaran, pada kemampuan berhitung perkalian siklus II ternyata terdapat 4 siswa yang hasil belajar matematika masih di bawah KKM dan 28 lainnya sudah di atas KKM. Berdasarkan data tersebut, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Peningkatan hasil belajar tersebut berkaitan dengan penggunaan media permainan dakon yang sudah efektif dan maksimal sebagaimana persentase pencapaian peningkatan nilai siswa pada KKM yaitu dari 78% (pada siklus I) menjadi 87,5% (pada siklus II), meski masih ada beberapa siswa yang belum mampu mencapai KKM.
2. Penggunaan media permainan dakon dapat meningkatkan kemampuan berhitung perkalian bilangan asli pada siswa kelas 2 SD Muhammadiyah Bodon.

Saran ditujukan bagi guru dan sekolah adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru
  - a. Menemukan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pemahaman materi kegiatan.
  - b. Meningkatkan kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran
  - c. Memotivasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran karena setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda.
2. Bagi Sekolah  
Memperbanyak wadah yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

**REFERENSI**

- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian tindakan kelas*. Prenada Media. hlm. 22.  
*Penelitian Tindakan Kelas: (Langkah-Langkah Praktis Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas)*. LeutikaPrio. hlm. 19-20.
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian tindakan kelas*. Aditya Media.
- Henti. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Melakukan Operasi Perkalian Melalui Permainan Dakon dan Kartu Warna Pada Siswa Kelas 2 Semester 2 MI Muhammadiyah Selo, Hargorejo, Kokap, Kulonprogo*.
- Novita. (2019). *Penggunaan Media Dakon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mateatika Siswa kelas IV MIS LAMGUGOB Banda Aceh*.
- Rina. (2017). *Meningkatkan Operasi Hitung Perkalian Menggunakan Media Permainan Congklak Pada Siswa Kelas 2 SD Negeri 182/1 Hutan Lindung*.
- Suharsimi A. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Husna. M. A. (2010). *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: Andi.
- Pitadjeng. (2006). *Pembelajaran matematika yang menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL  
BELAJAR MUATAN PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
MENGUNAKAN MEDIA *POWERPOINT* PADA SISWA  
KELAS II SD NEGERI DUKUHWRINGIN 03  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

*Oleh:*

*Tri Mei Budi Rahardi, Maria Agustina Amelia, Marciana Sarwi*

Masa Pandemi *Corona Virus Disease 19* (covid 19) ini membuat proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan dengan tatap muka di depan kelas, tak dapat dilaksanakan lagi, hal ini karena adanya kekhawatiran makin menyebarnya covid 19. Perlunya alternatif pembelajaran untuk menunjang kualitas pembelajaran.

Penggunaan media *powerpoint* melalui aplikasi *zoom meeting* alternatif model merdeka belajar di masa adaptasi kebiasaan baru (*New Normal*) sangatlah berperan dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada observasi awal sebelum penggunaan media *powerpoint* melalui aplikasi *zoom meeting* hasil belajar siswa masih rendah pada pembelajaran muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis laporan hasil pengamatan masih rendah yaitu dengan rata-rata kelas 56,25 dengan 8 siswa tuntas atau 25% dari seluruh siswa.

Perlunya inovasi dalam pembelajaran ini tentunya diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa khususnya di masa adaptasi kebiasaan baru (*New Normal*) pada siswa kelas II Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021 di SD Negeri Dukuhwringin 03 Kecamatan Slawi, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa yang dilakukan di kelas II Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021 Di SD Negeri Dukuhwringin 03, pada saat pembelajaran berlangsung melalui *Whatsapp grup*, yaitu siswa kurang berperan aktif karena pembelajaran hanya panduan melalui *chat* yang dibagikan oleh guru dan hanya sebagian siswa yang menanggapi atau membalas *chat* dari guru.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dengan mempertimbangkan solusi, peneliti menganggap bahwa penggunaan media *powerpoint* melalui *zoom meeting* ke dalam pembelajaran sangatlah penting, sehingga perlu dilakukan alternatif tersebut ke dalam pembelajaran.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Menurut Kusuma (2009:9) penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Menurut O'Brien sebagaimana dikutip oleh Endang Mulyatiningsih (2011:60) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan ketika sekelompok orang (siswa) diidentifikasi permasalahannya, kemudian peneliti (guru) menetapkan suatu tindakan untuk mengatasinya. Cohen dan Manion sebagaimana dikutip oleh Padmono (2010) menyatakan penelitian tindakan adalah intervensi kecil terhadap terhadap tindakan di dunia nyata dan pemeriksaan cermat terhadap pengaruh intervensi tersebut. Pandangan ini menunjukkan bahwa penelitian tindakan dapat dilakukan secara kolaboratif dengan pakar. Pakar memberikan alternatif pemecahan dan alternatif tersebut perlu diuji sejauh mana efektifitasnya.

*Zoom Cloud Meeting* merupakan aplikasi yang menyediakan layanan konferensi atau *meeting* jarak jauh dengan menghubungkan pertemuan video, *meeting online*, obrolan, dan kolaborasi seluler. Dengan kata lain, *Zoom* merupakan aplikasi *meeting online* berkonsep *Screen Sharing*.

Media *powerpoint* adalah salah satu sarana penyampaian informasi dalam proses pembelajaran berupa program komputer yang dirancang untuk menyampaikan materi berupa slide-slide dengan berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, suara, video, gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas penggunanya, yang kesemuanya dapat ditampilkan melalui perangkat presentasi berupa proyektor dan speaker.

Motivasi berawal dari kata “motif”, motif dapat diartikan aktif saat melakukan sesuatu, hal ini dirasa mempunyai kebutuhan cukup mendesak untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah suatu dorongan dari dalam individu untuk melakukan suatu tindakan dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang direncanakan (Kompri, 2015 : 4).

Belajar dipahami sebagai sebuah proses yang berlangsung sepanjang hayat, oleh karena itu, perhatian tentang belajar bagaimana belajar, proses belajar, dan hasil belajar telah menjadi bagian penting yang menjadi perhatian guru (Karwati dan Doni, 2014 : 188). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2010:22). Hasil belajar dapat dipandang sebagai bentuk kegiatan belajar untuk mengetahui hasil dari kemampuan belajar siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Dukuhwringin 03 Kecamatan Slawi Kabupaten Tegal. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 26 Oktober sampai 23 November 2020 pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021.

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II SD Negeri Dukuhwringin 03 Kecamatan Slawi Kabupaten Tegal dan peneliti.

Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif yang terdiri dari:

- 1) Data tentang keaktifan peserta didik.
- 2) Data tentang kerja sama peserta didik.
- 3) Data tentang pelaksanaan pembelajaran oleh guru.
- 4) Data tentang evaluasi hasil belajar peserta didik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Metode Observasi

Metode observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Teknik

pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap aktivitas peserta didik dalam proses pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia meteri membuat laporan hasil pengamatan di kelas II SD Negeri Dukuhwringin 03 sebelum dan sesudah menggunakan media *powerpoint*.

## 2) Metode Tes

Metode tes adalah seperangkat rangsangan (*stimuli*) yang mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Metode tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *powerpoint* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia meteri membuat laporan hasil pengamatan di kelas II SD Negeri Dukuhwringin 03 sebagai bentuk evaluasi.

## 3) Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, transkrip, surat kabar majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya. Metode ini digunakan untuk memperoleh data mengenai seluk beluk proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia meteri membuat laporan hasil pengamatan di kelas II SD Negeri Dukuhwringin 03 dengan menggunakan media *powerpoint*.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penggunaan media *powerpoint* pada pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas II SD Negeri Dukuhwringin 03 Kecamatan Slawi Kabupaten Tegal. Penggunaan media *powerpoint* pada pembelajaran ini dilakukan agar pembelajaran mengenai cara membuat laporan hasil pengamatan dapat mencapai tujuannya.

Pada bagian pembahasan ini akan dipaparkan pelaksanaan dan hasil peningkatan belajar siswa dalam pembelajaran membuat laporan hasil

pengamatan melalui penggunaan media *powerpoint*. Pada tahap pelaksanaan perbaikan pembelajaran telah berlangsung sesuai dengan alur pembelajaran yang terdapat pada rencana pelaksanaan perbaikan pembelajaran setiap siklusnya dengan menggunakan media *powerpoint*.

Aktivitas siswa pada pembelajaran mengenai membuat laporan hasil pengamatan dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan, karena dengan penerapan model pembelajaran ini siswa belajar menemukan suatu konsep pembelajaran secara langsung sehingga diharapkan proses pembelajaran di rumah akan lebih bermakna. Karena kegiatan pembelajaran membuat laporan hasil pengamatan ini dilakukan dengan bermain sambil belajar dengan hal-hal baru dari apa yang ia alami selama pembelajaran mulai dari penemuan suatu konsep yang sudah dirancang oleh guru sebelumnya samapai penyusunan laporan. Di bawah ini akan diuraikan mengenai rekapitulasi aktivitas belajar siswa.

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa

No	Kegiatan	Pencapaian Aktivitas Belajar Siswa
1	Siklus I	55,43%
2	Siklus II	69,59%
3	Siklus III	82,61%

Berdasarkan hasil data awal yang diperoleh dari pembelajaran mengenai membuat laporan hasil pengamatan hanya 6 siswa dari 23 siswa yang mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70 artinya hanya 26%. Kemudian setelah dilakukan tindakan melalui penggunaan media *powerpoint* di siklus I terjadi peningkatan ketuntasan yaitu dari 26% menjadi 52%, kemudian di siklus II menjadi 69,6%. Pada siklus III mengalami peningkatan menjadi 82,6%.

Begitu pula dengan nilai rata-rata yang diperoleh selalu mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Rata-rata hasil data awal yaitu 46,7 Kemudian, setelah dilaksanakan tindakan melalui penggunaan media *powerpoint* di siklus I terjadi peningkatan rata-rata menjadi 60,9, kemudian di siklus II menjadi 68,5, dan pada siklus III menjadi 75.

Peningkatan pada setiap siklus ini menunjukkan bahwa penggunaan media *powerpoint* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam

pembelajaran membuat laporan hasil pengamatan. Di bawah ini akan dipaparkan mengenai tabel dan grafik hasil belajar siswa:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

No	Kegiatan	Nilai Rata-Rata
1	Data Awal	46,7
2	Siklus I	60,9
3	Siklus II	68,5
4	Siklus III	75

Tabel 3. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siswa

No	Kegiatan	Hasil Belajar	Aktivitas
1	Data Awal	26%	-
2	Siklus I	52%	55,4%
3	Siklus II	69,6%	69,6%
4	Siklus III	82,6%	82,6%

## KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran telah selesai dilaksanakan di SD Negeri Dukuhwringin 03 Kecamatan Slawi Kabupaten Tegal pada pembelajaran membuat laporan hasil pengamatan melalui penggunaan media *powerpoint* diperoleh simpulan pada tahap pelaksanaan dan peningkatan tes hasil belajar. Penggunaan media *powerpoint* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membuat laporan hasil pengamatan terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa selama mengikuti proses perbaikan pembelajaran.

Peneliti merasakan dampak positif dari penggunaan media *powerpoint* ini pada pembelajaran Bahasa Indonesia oleh karena itu dalam pembelajaran guru hendaknya menggunakan media *powerpoint* dan penggunaan media *powerpoint* ini tidak harus digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia saja akan tetapi dapat digunakan pada mata pelajaran yang lain terutama pada materi yang membutuhkan penanaman suatu konsep pembelajaran.

## REFERENSI

- Anonim. *Pengertian aplikasi zoom cloud meetings lengkap*. Diakses pada 18 Oktober 2020. dari <https://segalasumberpengertian.blogspot.com/2020/03/pengertian-aplikasi-zoom-cloud-meetings-lengkap.html>
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang ri no.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*.
- Huda, A. (2007). *Seri komputer perkantoran panduan praktis microsoft powerpoint 2007*. Surabaya: Indah
- Kompri. (2015). *Motivasi pembelajaran perspektif guru dan siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sardiman. (1986). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Surapranata, S. (2004). *Analisis, validitas, reliabilitas, dan interpretasi hasil belajar*. Bandung: Remaja Rosadarkarya.
- Uno, H. B. (2006). *Teori motivasi dan pengukurannya analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

**Bagian 2:**  
**Penerapan Model Pembelajaran Inovatif di SD**

# **PENINGKATAN MINAT BELAJAR DAN BERPIKIR KRITIS MELALUI PENERAPAN MODEL BELAJAR *INQUIRY LEARNING* KELAS VI SDN 1 JIMBUNG**

*Oleh:*

*Ahmad Bahrul Amin, Andreas Erwin P., M.M. Dwi Rahayu*

**M**inat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar.

Berdasarkan hasil kuesioner minat belajar yang disebarakan pada hari Selasa 6 Oktober 2020 diperoleh skor minat belajar siswa adalah 54,8 (kurang). Kuesioner minat belajar diisi oleh 12 siswa kelas VI SDN 1 Jimbung Kecamatan Kedungtuban Kabupaten Blora. Hal tersebut didukung dengan hasil perhitungan skor observasi minat belajar yaitu 52,5 (kurang). Skor diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi peneliti dan *observer* saat pembelajaran di kelas VI berlangsung.

Keterampilan berpikir kritis perlu dikembangkan dalam diri siswa karena melalui keterampilan berpikir kritis, siswa dapat lebih mudah memahami konsep, peka terhadap masalah sehingga dapat memahami dan menyelesaikan masalah tersebut. Berdasarkan hasil kuesioner berpikir kritis pada Selasa 6 Oktober 2020 diperoleh skor berpikir kritis siswa adalah 54,9 (kurang). Kuesioner berpikir kritis diisi oleh 12 siswa kelas VI SDN 1 Jimbung Kecamatan Kedungtuban Kabupaten Blora. Selain kuesioner, peneliti juga menggunakan observasi untuk mengetahui berpikir kritis siswa. Hal tersebut didukung dengan hasil perhitungan skor observasi berpikir kritis yaitu 53,13 (kurang).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Peningkatan Minat Belajar dan Berpikir Kritis Melalui Penerapan Model Belajar *Inquiry learning* Kelas VI SDN 1 Jimbung.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Menurut teori Kognitivisme, Jerome Bruner berpendapat bahwa kegiatan belajar akan berjalan baik dan kreatif jika siswa dapat menemukan sendiri suatu aturan atau kesimpulan tertentu. Bruner membedakan menjadi tiga tahap. Ketiga tahap itu adalah (1) tahap informasi yaitu tahap awal untuk memperoleh pengetahuan atau pengalaman baru, (2) tahap transformasi yaitu tahap memahami, mencerna dan menganalisis pengetahuan baru serta ditransformasikan dalam bentuk baru yang mungkin bermanfaat untuk hal-hal yang lain, dan (3) evaluasi yaitu untuk mengetahui apa hasil tranformasi pada tahap kedua tadi benar atau tidak.

Menurut Bloom (dalam Susanto), minat adalah apa yang disebut nya sebagai *subject-related affect*, yang di dalamnya termasuk minat dan sikap terhadap materi pelajaran, namun ternyata sulit menemukan pembatas yang jelas antara minat dan sikap terhadap materi pelajaran, yang tampak adalah sebuah kontinum yang terentang dari pandangan-pandangan negatif atau afek (*affect*), negatif terhadap pelajaran. Ini dapat diukur dengan menanyakan kepada seseorang apakah ia mempelajari itu, apa yang disukai atau tidak disukainya mengenai pelajaran dan berbagai pendekatan dengan menggunakan kuesioner yang berupaya meningkatkan berbagai pendapat, pandangan, dan preferensi yang mungkin menunjukkan suatu efek positif atau negatif terhadap pelajaran.

Berpikir kritis menurut Fisher (2009: 13-14) adalah sebuah aktivitas aktif, yaitu di mana seseorang memikirkan bermacam-macam hal secara lebih mendalam, mengajukan berbagai pertanyaan, menemukan informasi yang relevan, dll dari pada menerima informasi tersebut dari orang lain secara pasif. Menurut Kuswana (2011: 19) berpikir kritis merupakan analisis situasi masalah melalui evaluasi, pemecahan masalah, gabungan informasi untuk menentukan keputusan. Sedangkan Johnson (2010: 183) menyatakan

bahwa berpikir kritis merupakan sebuah proses sistematis yang digunakan dalam kegiatan mental seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan, menganalisis pendapat, dan melakukan penelitian ilmiah. Berpikir kritis memungkinkan siswa untuk merumuskan dan mengevaluasi keyakinan dan pendapat mereka sendiri. Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis adalah kegiatan berpikir yang didasarkan pada pemahaman yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan dalam memperoleh pemahaman yang semakin jelas dan benar.

Metode *inquiry* adalah metode yang melibatkan peserta didik dalam proses pengumpulan data dan pengujian hipotesis. Guru membimbing peserta didik untuk menemukan pengertian baru, mengamati perubahan pada praktik uji coba dan memperoleh pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar mereka sendiri. Peserta didik belajar secara aktif dan kreatif untuk mencari pengetahuan dalam metode *inquiry* (Endang Mulyatiningsih, 2011:219). Secara bahasa, inkuiri berasal dari kata *inquiry* yang merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti; penyelidikan/meminta keterangan; terjemahan bebas untuk konsep ini adalah “siswa diminta untuk mencari dan menemukan sendiri”. Penggunaan inkuiri sebagai metode belajar mengajar, siswa ditempatkan sebagai subjek pembelajaran, yang berarti bahwa siswa memiliki andil besar dalam menentukan suasana dan model pembelajaran. Metode ini peserta didik didorong untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar (Khoirul Anam, 2015:7).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK yaitu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas (Arikunto, 2014:2). Kemmis dan McTaggart (Arikunto, 2014:16) menyatakan bahwa terdapat 4 langkah utama dalam pelaksanaan PTK yaitu: 1) perencanaan (*plan*); 2) tindakan (*act*); 3) pengamatan (*observe*); 4) refleksi (*reflect*).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Prasiklus

Data prasiklus diperoleh dari kuesioner dan observasi untuk mengetahui minat belajar dan berpikir kritis siswa dilaksanakan pada Selasa, 6 Oktober 2020.

Tabel 1. Rata-rata Skor Minat Belajar Prasiklus

Variabel	Instrumen	Skor	Kriteria
Minat Belajar	Kuesioner	54,80	Kurang
	Observasi	52,50	Kurang

Data kuesioner berpikir kritis diisi oleh 12 siswa kelas VI SDN 1 Jimbung. Kuesioner diisi secara individu dengan memberikan tanda *check list* (√) setelah membaca pernyataan pada salah satu pilihan yang tersedia. Hasil perhitungan rata-rata skor kuesioner berpikir kritis siswa yaitu 54,90 (kurang). Sedangkan data observasi menunjukkan skor minat belajar siswa yaitu 53,13 (kurang). Skor observasi diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi peneliti saat pembelajaran di kelas VI SDN 1 Jimbung.

Tabel 2. Rata-rata Skor Berpikir Kritis Prasiklus

Variabel	Instrumen	Skor	Kriteria
Berpikir Kritis	Kuesioner	54,90	Kurang
	Observasi	53,13	Kurang

### Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan yaitu pada hari Sabtu, 24 Oktober 2020. Pada siklus I siswa mempelajari tema 4. Globalisasi subtema 1. Globalisasi di Sekitarku pembelajaran 1 menggunakan kurikulum 2013 edisi revisi 2018.

### Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam satu kali pertemuan yaitu pada hari Senin, 9 November 2020. Pada siklus II siswa mempelajari tema 5. Wirausaha Subtema 1. Kerja Keras Berbuah Kesuksesan, pembelajaran 5 menggunakan kurikulum 2013 edisi revisi 2018.

### Peningkatan Minat Belajar

Penelitian peningkatan minat belajar melalui penerapan model *Inquiry learning* telah dilaksanakan di kelas VI SDN 1 Jimbung tahun pelajaran 2020/2021 pada tema 4. Globalisasi Subtema 1 Globalisasi di Sekitarku Pembelajaran 1 dan Tema 5. Wirausaha Subtema 1. Kerja Keras Berbuah Keberhasilan Pembelajaran 1 menggunakan kurikulum 2013 edisi revisi 2018 sesuai dengan perencanaan yaitu terdiri dari 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 1 pertemuan. Penelitian terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Variabel minat belajar diteliti dengan menggunakan instrumen kuesioner dan observasi.

Berdasarkan data kondisi awal, hasil siklus I dan hasil II yang meliputi minat belajar beserta target keberhasilan akan dibandingkan oleh peneliti. Tabel 2.4 merupakan data perbandingan minat belajar kondisi awal, hasil siklus I, dan hasil siklus II dengan target pencapaian.

Tabel 3. Data Peningkatan Minat Belajar

Variabel	Instrumen	Prasiklus	Target akhir	Siklus I	Siklus II
Minat Belajar	Kuesioner	54,80 (kurang)	75 (Tinggi)	64,9 (cukup)	77,30 (Tinggi)
	Observasi	52,80 (kurang)		62,50 (cukup)	77,50 (Tinggi)

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa hasil dari kuesioner siklus II sudah mencapai target pencapaian. Rata-rata skor kuesioner minat belajar prasiklus adalah 54,80 (kurang) meningkat menjadi 64,90 (cukup) pada siklus I dan meningkat menjadi 77,30 (Tinggi) pada siklus II melalui penerapan model *Inquiry learning*.

Pada siklus I, minat belajar siswa belum mencapai target akhir. Masih ada beberapa siswa yang kurang berminat belajar. Peneliti belum maksimal dalam memberikan merancang pembelajaran daring.

Pada siklus II, peneliti lebih memperhatikan siswa yang kurang berminat belajar. Setelah diberikan pengarahan dan penguatan, siswa menjadi berminat untuk mengikuti pelajaran. Peneliti juga media yang interaktif dan menarik.

### Peningkatan Berpikir Kritis

Penelitian peningkatan berpikir kritis melalui penerapan model *Inquiry learning* telah dilaksanakan di kelas VI SDN 1 Jimbung tahun pelajaran 2020/2021 pada tema 4. Globalisasi Subtema 1 Globalisasi di Sekitarku Pembelajaran 1 dan Tema 5. Wirausaha Subtema 1. Kerja Keras Berbuah Keberhasilan Pembelajaran 1 menggunakan kurikulum 2013 edisi revisi 2018 sesuai dengan perencanaan yaitu terdiri dari 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 1 pertemuan. Penelitian terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Variabel berpikir kritis diteliti dengan menggunakan instrumen kuesioner dan observasi.

Berdasarkan data kondisi awal, hasil siklus I dan hasil II yang meliputi minat belajar beserta target keberhasilan akan dibandingkan oleh peneliti. Tabel 4.10 merupakan data perbandingan berpikir kritis kondisi awal, hasil siklus I, dan hasil siklus II dengan target pencapaian.

Tabel 4. Data Peningkatan Berpikir Kritis

Variabel	Instrumen	Prasiklus	Target akhir	Siklus I	Siklus II
Berpikir Kritis	Kuesioner	54,90 (kurang)	75 (Tinggi)	64,20 (cukup)	77,20 (Tinggi)
	Observasi	53,13 (kurang)		62,50 (cukup)	78,13 (Tinggi)

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa hasil dari kuesioner siklus II sudah mencapai target pencapaian. Rata-rata skor kuesioner berpikir kritis prasiklus adalah 54,90 (kurang) meningkat menjadi 64,20 (cukup) pada siklus I dan meningkat menjadi 77,2 (Tinggi) pada siklus II melalui penerapan model pembelajaran *Inquiry*.

Pada siklus I, berpikir kritis siswa belum mencapai target akhir. Masih ada beberapa siswa yang kurang dapat berpikir kritis. Peneliti belum maksimal dalam memberikan merancang pembelajaran daring. Pada siklus II, peneliti lebih memperhatikan siswa yang kurang berpikir kritis. Setelah diberikan pengarahan dan penguatan, siswa menjadi dapat berpikir kritis dalam pelajaran. Peneliti juga menggunakan media yang interaktif dan menarik.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Penerapan model *inquiry learning* dalam upaya meningkatkan minat belajar dan berpikir kritis siswa kelas VI SDN 1 Jimbung Tahun Pelajaran 2020/2021 telah berhasil dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: penyampaian tujuan, presentasi guru, kegiatan belajar, dan kuis (evaluasi); (2) Penerapan model pembelajaran *inquiry* dapat meningkatkan minat belajar dan berpikir kritis siswa kelas VI SDN 1 Jimbung Tahun Pelajaran 2020 / 2021. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata skor kuesioner minat belajar dari kondisi awal 54,8 (kurang) setelah dilakukan tindakan pada siklus I meningkat menjadi 64,90 (cukup) dan pada siklus II meningkat menjadi 77,30 (tinggi), selain itu juga dilihat dari peningkatan rata-rata skor observasi minat belajar dari kondisi awal 52,80 (kurang), setelah dilakukan tindakan pada siklus I meningkat menjadi 62,50 (cukup), dan pada siklus II meningkat menjadi 77,50 (tinggi); (3) Penerapan model belajar *inquiry learning* dapat meningkatkan minat belajar dan berpikir kritis siswa kelas VI SDN 1 Jimbung Tahun Pelajaran 2020/2021. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata skor kuesioner berpikir kritis siswa dari kondisi awal 54,90 (kurang) setelah dilakukan tindakan pada siklus I meningkat menjadi 64,20 (cukup) dan pada siklus II meningkat menjadi 77,20 (tinggi), selain itu juga dilihat dari peningkatan rata-rata skor observasi berpikir kritis siswa dari kondisi awal 53,13 (kurang) setelah dilakukan tindakan pada siklus I meningkat menjadi 62,50 (cukup) dan pada siklus II meningkat menjadi 78,13 (tinggi).

Berkaitan dengan hasil penelitian, ada beberapa saran yang dapat disampaikan dalam proses penelitian ini yaitu: Siswa harus berperan aktif selama penerapan model *inquiry learning*. Adanya penerapan model *inquiry learning* sebaiknya siswa dapat meningkatkan minat belajar dan berpikir kritis selama proses pembelajaran berlangsung. Guru hendaknya senantiasa meningkatkan keprofesionalannya untuk selalu berupaya semaksimal mungkin untuk menerapkan model *inquiry learning* sebagai tindak lanjut dari penelitian yang telah dilakukan. Penerapan model tersebut tentu saja disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan oleh guru. Hal ini

dimaksudkan agar siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang akhirnya dapat meningkatkan minat belajar dan berpikir kritis siswa itu sendiri. Peneliti menyarankan penerapan model *inquiry learning* sebagai alternatif dalam pembelajaran karena dengan penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar dan berpikir kritis bagi siswa kelas VI SDN 1 Jimbung Tahun Pelajaran 2020/2021. Peneliti yang akan mengkaji permasalahan yang sama sebaiknya lebih cermat dalam hal pengkajian teori-teori yang berkaitan dengan model *inquiry learning* maupun hal-hal lain yang menjadi kekurangan dalam penelitian agar diperoleh hasil penelitian yang lebih baik lagi.

## REFERENSI

- Arikunto, S., dkk. (2014). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Djajadisastra, J. (1982). *Metode-metode mengajar 2*. Bandung: Angkasa.
- Ennis, R.H. (1985). A logical basis for measuring critical thinking skill. *Education Leadership*, 43(2): 44-49.
- Khaningrum, N.I. (2017). *Peningkatan kerja sama dan minat belajar melalui penerapan model kooperatif tipe STAD pada siswa Kelas VA SDN Depok 1*. PTK. Yogyakarta: PGSD USD.
- Nurmadita, R. (2018). *Peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar melalui penerapan model eksperimen pada siswa Kelas IV SDN Tegalrejo 2 Skipsi*. Yogyakarta: PGSD. USD
- Sochibin, A., dkk. (2009). Penerapan model Pembelajaran Inquiry Terpimpin untuk Peningkatan Pemahaman dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 5, 96-101.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Rosdakarya.

# **PENGGUNAAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI ORGAN PEREDARAN DARAH KELAS V SD NEGERI LEBAKSIU LOR 01**

*Oleh:*

*Laeli Setiawati, Maria Melani Ika Susanti, Subekti*

**T**erwujudnya kondisi pembelajaran peserta didik bermotivasi belajar tinggi merupakan harapan dari semua komponen pendidikan termasuk masyarakat dan para praktisi dunia pendidikan. Proses belajar mengajar yang mengedepankan keaktifan peserta didik diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar menjadi lebih maksimal sesuai dengan tujuan pendidikan di sekolah.

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 1986: 75). Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Model *discovery learning* adalah model untuk mengembangkan belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri. Organ peredaran darah adalah organ untuk mensirkulasikan darah ke seluruh tubuh agar terjadi pertukaran gas, nutrien, hormon, sampah metabolisme, dan senyawa lainnya (seperti obat).

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk: (1) Mendeskripsikan penerapan model *discovery learning* dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Lebaksiu Lor 01, (2) Meningkatkan motivasi siswa kelas V SD Negeri Lebaksiu Lor 01 melalui penerapan model *discovery learning*, (3) Meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Lebaksiu Lor 01 melalui penerapan model *discovery learning*

## KAJIAN PUSTAKA

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 1986).

Dalyono (1998) memaparkan bahwa “motivasi adalah daya penggerak/pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar”. Purwanto (2000) mengatakan bahwa motivasi adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan (*goal*) atau perangsang (*incentive*). Tujuan adalah yang membatasi/menentukan tingkah laku organisme itu. Dengan demikian, motivasi dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk terjadinya percepatan dalam mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran secara khusus. Belajar dalam arti luas dapat diartikan sebagai suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil dari terbentuknya respon utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya tingkah laku baru itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan atau oleh adanya perubahan sementara oleh suatu hal. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar pada dasarnya ada dua yaitu: motivasi yang datang sendiri dan motivasi yang ada karena adanya rangsangan dari luar. Kedua bentuk motivasi belajar ini sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar. Setiap motivasi itu bertalian erat hubungan dengan tujuan atau suatu cita-cita, maka makin tinggi harga suatu tujuan itu, maka makin kuat motivasi seseorang untuk mencapai tujuan.

Hasil belajar berkaitan dengan kegiatan yang dilakukannya. Pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena pembelajaran tersebut akan memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan belajar siswa. Peran guru sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Guru merupakan

salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran (Susanto, 2013: 12).

Menurut Budiningsih (2003), Model *discovery learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. Adapun Brune (2004) *discovery learning* merupakan pembelajaran berdasarkan penemuan (*inquiry based*), konstruktivis dan teori bagaimana belajar. Model pembelajaran yang diberikan kepada siswa memiliki skenario pembelajaran untuk memecahkan masalah yang nyata dan mendorong mereka untuk memecahkan masalah mereka sendiri. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa. Penggunaan model *discovery learning*, anak juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri problem yang dihadapi. Kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan bermasyarakat.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan terjemahan dari *classroom action research*, yaitu satu *action research* yang dilakukan di kelas. Makna PTK dari segi semantic (arti kata) *action research* diterjemahkan menjadi penelitian tindakan; yang oleh Carr dan Kemmis (McNiff, 1991, p.2) didefinisikan sebagai berikut: *Action research is a form of selfreflective enquiry undertaken by participants (teachers, students, or principals, for example) in social (including educational) situation in order to improve the rationality and justice of (1) their own social or educational practices, (2) their understanding of these practices and (3) the situations (and institution) in which the practices are carried out.*

Jika dicermati pengertian tersebut secara seksama, kita akan menemukan sejumlah ide pokok sebagai berikut: 1. Penelitian tindakan adalah satu bentuk inkuiri atau penyelidikan yang dilakukan melalui refleksi

diri 2. Penelitian tindakan dilakukan oleh peserta yang terlibat dalam situasi yang diteliti, seperti guru, siswa atau kepala sekolah 3. Penelitian tindakan dilakukan dalam situasi sosial, termasuk situasi pendidikan 4. Tujuan penelitian tindakan adalah memperbaiki: dasar pemikiran dan kepantasan dari praktik-praktik, pemahaman terhadap praktik tersebut, serta situasi atau lembaga tempat praktik tersebut dilaksanakan. Berdasarkan keempat ide pokok tersebut dapat kita simpulkan bahwa penelitian tindakan merupakan penelitian dalam bidang sosial, yang menggunakan refleksi diri sebagai metode utama, dilakukan oleh orang yang terlibat di dalamnya, serta bertujuan untuk melakukan perbaikan dalam berbagai aspek. Berdasarkan pengertian tersebut dapat kita adaptasi menjadi sebuah pengertian sebagai berikut “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalamnya kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat”.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan melalui proses pengkajian berdaur, yang terdiri dari 4 tahap, yaitu merencanakan, melakukan tindakan, mengamati, dan melakukan refleksi. Keempat tahap tersebut merupakan satu siklus atau daur, oleh karena itu, setiap tahap akan berulang kembali. Setiap tahap dapat terdiri dari atau didahului oleh beberapa langkah, misalnya langkah merencanakan didahului oleh munculnya masalah yang diidentifikasi oleh guru.

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin. Konsep pokok penelitian tindakan model Kurt Lewin terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil pembelajaran diketahui bahwa permasalahan yang terjadi di kelas V SD Negeri Lebaksiu Lor 01 adalah belum optimalnya motivasi dan hasil belajar siswa. Data kondisi awal hasil belajar siswa diperoleh dari nilai aspek kognitif pada materi organ peredaran darah Tema 4 tahun ajaran 2020/2021 yang disajikan pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Kondisi Awal Hasil Belajar Siswa

Tahun Ajaran	KKM	Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah Siswa
2020/2021	70	67	13 siswa (46%)	15 siswa (54%)	28

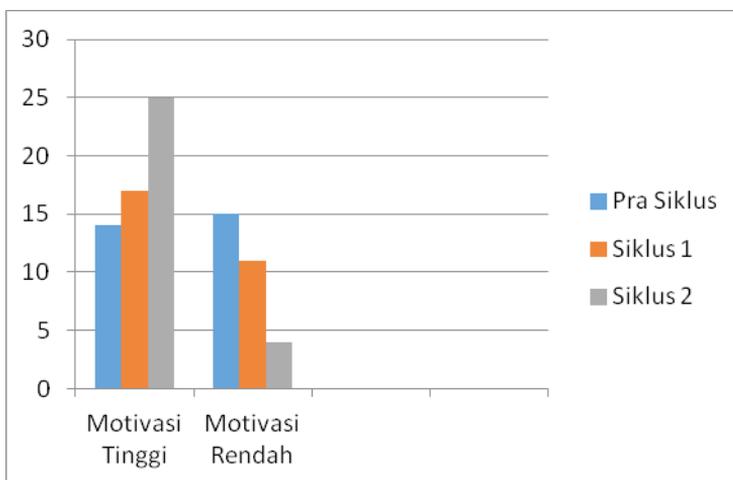
Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa kondisi awal rata-rata hasil belajar siswa adalah 67. Apabila ditinjau dari tingkat ketuntasan KKM, ada sebanyak 15 siswa (46%) tuntas dan 13 siswa (54%) tidak tuntas.

Peningkatan motivasi siswa diukur berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengisian kuesioner pada kondisi awal sebelum tindakan, akhir siklus I, dan akhir siklus II. Perbandingan tersebut tersaji pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Perbandingan Motivasi Siswa pada Tiap Tahap

Tahapan	Kategori
Prasiklus	Motivasi rendah
Siklus I	Motivasi tinggi
Siklus II	Motivasi tinggi

Grafik capaian peningkatan motivasi siswa dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:



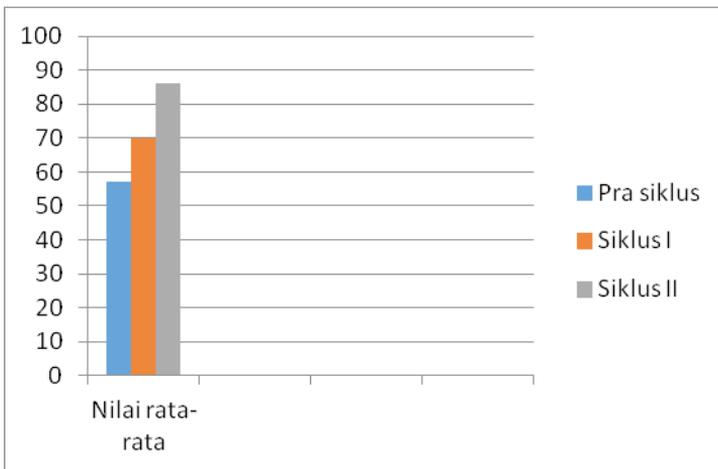
Gambar 1. Grafik Capaian Motivasi Siswa

Perbandingan hasil belajar siswa dari kondisi awal, siklus I, dan siklus II tersaji pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Tiap Tahap

Tahapan	Rata-rata nilai	Persentase	
		Tuntas	Tidak tuntas
Prasiklus	67	43%	57%
Siklus I	70	82%	18
Siklus II	86	100%	0

Berdasarkan data pada tabel di atas terlihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Grafik capaian peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Grafik Capaian Hasil Belajar Siswa

Tabel 4. Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Variabel	Indikator	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Motivasi	a. Tinggi		√	√
	b. Rendah	√		
Hasil belajar siswa	a. Nilai rata-rata	67	70	86
	b. Persentase siswa yang mencapai KKM	54%	82%	100%

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada dua siklus dan pembahasan peneliti menyimpulkan: (1) Penerapan model *discovery learning* dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dilakukan melalui tahapan guru menstimulus siswa, guru mengorganisasikan siswa agar belajar, guru memandu siswa mengidentifikasi masalah, guru membantu siswa mengumpulkan dan mengolah data, guru bersama siswa memverifikasi, guru membantu siswa menyimpulkan, penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan motivasi siswa. Kreativitas siswa pada data awal kategori motivasi rendah. Pada siklus I mengalami peningkatan termasuk dalam kategori motivasi tinggi. Pada siklus II mengalami peningkatan lagi dan termasuk dalam kategori motivasi tinggi. Penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan ditinjau dari kondisi awal skor rata-rata nilai siswa yaitu 68 dengan persentase siswa yang mencapai KKM sebesar 54%. Pada siklus I mengalami peningkatan dengan capaian rata-rata nilai 75,2 dan persentase siswa yang mencapai KKM sebesar 73%. Pada siklus II mengalami peningkatan lagi dengan capaian rata-rata nilai yaitu 85 dengan persentase siswa yang mencapai KKM sebesar 100%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa saran: (1) Dibutuhkan kemampuan manajemen kelas yang baik dan optimal agar kelas tetap kondusif selama pembelajaran berlangsung, (2) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru-guru untuk menerapkan model *discovery learning*, (3) Siswa diharapkan mempunyai motivasi tinggi dalam kegiatan pembelajaran sehingga akan meningkatkan

hasil belajar, (4) Model *discovery learning* di sekolah diharapkan mampu diterapkan pada beberapa muatan pelajaran pelajaran.

## REFERENSI

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiningsih, C. A. (2005). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kunandar. 2013. *Penilaian autentik (penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudaryono, dkk. (2013). *Pengembangan instrumen penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N. (2001). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suryabrata. (1984). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Warsito, B. (2008). *Penelitian tindakan kelas*. Malang: Surya Pena Gemilang.
- Widoyoko, E.P. (2016). *Penilaian hasil pembelajaran di sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

# **PENERAPAN MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* (*PBL*) BERBANTUAN *GOOGLE CLASSROOM* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA KELAS 1C SD 1 BANTUL**

*Oleh:*

*Inung Meilarsih, Andri Anugrahana, Alfonsa Mintarti*

**P**ada pembelajaran kelas 1 tema 3 muatan pelajaran matematika KD 3.3 dan 4.3 peserta didik diharapkan mempunyai kompetensi menjelaskan, melakukan penjumlahan, dan menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan bilangan cacah sampai dengan 20. Sebagai guru kelas 1 C penulis selalu berusaha untuk melakukan refleksi dan evaluasi diri ketika melaksanakan pembelajaran di kelas. Sebagai guru, penulis merasa risau ketika melaksanakan tugas.

Hasil belajar peserta didik kelas 1C SD 1 Bantul pada kompetensi dasar menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan bilangan cacah sampai dengan 20 selama masa belajar dari rumah dengan pembelajaran daring menunjukkan rata-rata di bawah KKM 75 yaitu 70. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik belum mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan. Terutama pada kompetensi menyelesaikan masalah bilangan cacah sampai dengan 20.

Penulis meningkatkan kualitas pembelajaran agar kompetensi pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran dengan model *problem-based learning* diawali dengan pemunculan masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik. Masalah masalah yang diajukan berkaitan dengan kehidupan peserta didik (kontekstual). Dengan masalah yang konstekstual, akan membuat peserta didik lebih mudah menerima dan memahami materi yang diberikan. Peserta didik memecahkan masalah tersebut dengan mencari dari berbagai sumber. Peserta didik membangun sendiri pengetahuannya

sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Guru sebaiknya dapat menerapkan model *problem-based learning* sebagai alternatif dalam mengajarkan pelajaran matematika sehingga pembelajaran tidak monoton dan pasif sehingga kurang menarik minat peserta didik.

Tujuan pembelajaran matematika dengan model *problem-based learning* adalah sebagai berikut: 1) Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah penjumlahan bilangan cacah sampai dengan 20 pada peserta didik kelas 1 SD 1 Bantul tahun pelajaran 2020-2021. 2) Meningkatkan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas 1 SD 1 Bantul tahun pelajaran 2020-2021.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Pemecahan masalah merupakan salah satu topik penting dalam mempelajari matematika. Banyak ahli matematika mengatakan bahwa matematika searti dengan pemecahan masalah yaitu mengerjakan soal cerita, membuat pola, membuktikan teorema, dan lain sebagainya (Budhayanti dkk, 2008). Holmes dalam Wardhani, Purnomo, dan Wahyuningsih (2010:7) menyatakan bahwa, orang yang terampil memecahkan masalah akan mampu berpacu dengan kebutuhan hidupnya, menjadi pekerja yang lebih produktif, dan memahami isu-isu kompleks yang berkaitan dengan masyarakat global. Hal tersebut apabila diterapkan kepada peserta didik maka dengan keterampilan pemecahan masalah yang bagus maka peserta didik dapat menganalisa apa saja yang menjadi kebutuhannya, dapat memahami bagaimana cara menentukan langkah-langkah dalam memecahkan masalah khususnya dalam muatan matematika.

*Problem-based learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan yang lebih tinggi, dan memandirikan siswa (Arends, dalam Hosnan, 2014). Menurut Ariyana dkk (2018) model PBL merupakan pembelajaran yang menggunakan berbagai kemampuan berpikrit dari siswa secara individu maupun kelompok serta lingkungan nyata untuk mengatasi permasalahan sehingga bermakna, relevan, dan kontekstual.

*Google classroom* adalah layanan *web* gratis, yang dikembangkan oleh *google* untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Langkah-langkah penelitian tindakan kelas ini meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik dan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah data keterampilan pemecahan masalah matematika dalam mengerjakan soal-soal cerita dikumpulkan dengan teknik tes dan instrumennya berupa tes tertulis soal cerita.

Subjek penelitian adalah guru dan peserta didik kelas 1 C SD 1 Bantul berjumlah 24 anak yang melaksanakan pembelajaran tema 3 subtema 4 pembelajaran 3 pada muatan matematika tentang pemecahan masalah. Penelitian dilaksanakan di kelas 1 SD 1 Bantul, Korwil Kecamatan Bantul. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada bulan Oktober-November 2020 pada semester I tahun pelajaran 2020/2021.

Instrumen soal untuk mengukur pengetahuan dikembangkan berdasarkan KD 3.3 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 20 dalam kehidupan sehari-hari dengan cara membilang. Teknik nontes dilakukan dengan instrumen lembar observasi untuk mengetahui keterampilan pemecahan masalah. Lembar observasi disusun berdasarkan langkah pemecahan masalah menurut Polya. Polya dalam Lee (2016) menjelaskan empat strategi dalam pemecahan masalah menurut yaitu: a) *Understanding the problem*, b) *Devising a plan*, c) *Carrying out the plan*, dan d) *Looking back*.

Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif. Menurut Madya (1994:33), analisis diwakili oleh momen refleksi pada setiap tindakan. Refleksi tindakan akan diperoleh wawasan otentik yang berguna untuk menafsirkan data. Hasil refleksi siklus I menjadi dasar untuk menyusun kegiatan pada siklus II sehingga aspek-aspek penggunaan model

*problem-based learning* pada pembelajaran pemecahan masalah yang belum dicapai pada siklus I dapat ditingkatkan pada siklus ke II.

Hasil tes akan dihitung secara kuantitatif dan akan disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif. Hasil tes pada siklus I akan dibandingkan dengan hasil tes siklus II. Hasil belajar memiliki KKM yang harus dicapai peserta didik. KKM pada muatan pelajaran matematika KD 4.3 Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 20 adalah 75. Penelitian ini mempunyai target 100 persen dari keseluruhan peserta didik kelas 1 C memperoleh nilai di atas KKM.

Data hasil observasi keterampilan pemecahan masalah disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif. Skor hasil pengamatan diolah menghasilkan persentase pencapaian. Persentase pencapaian dibagi menjadi 5 kriteria. Proses perhitungan persentase dilakukan dengan cara:

$$\text{Persentase data observasi} = \frac{\text{skor hasil pengamatan}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Persentase Pencapaian Keterampilan Pemecahan Masalah

No	Rentang Skor (%)	Kriteria
1.	81-100	Amat Baik
2.	61-80	Baik
3.	41-60	Cukup Baik
4.	21-40	Kurang Baik
5.	0-20	Rendah

Pembelajaran dinyatakan berhasil jika terjadi proses perubahan yang ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan memecahkan masalah pada muatan pelajaran matematika KD 4.3. Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 20 dalam penelitian ini ditetapkan kriteria keberhasilan yaitu 70% data observasi pada nilai keterampilan memecahkan masalah masuk dalam kriteria amat baik.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dengan model *problem-based learning* siklus I ini dilaksanakan 1 kali pertemuan dilaksanakan pada tanggal 24 Oktober 2020. Tahapan pelaksanaan tindakan meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setelah kegiatan pembelajaran berlangsung pada akhir siklus I penulis melakukan kegiatan penilaian tertulis untuk mengetahui keterampilan pemecahan masalah melalui tes tertulis. Tes tertulis berisi butir-butir soal cerita yang menyajikan permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan penjumlahan. Soal-soal tersebut membutuhkan kemampuan pemecahan masalah untuk menemukan jawaban yang diinginkan. Berdasarkan hasil tes tertulis tersebut diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Tes Tertulis Siklus I

Kategori	Jumlah Peserta Didik	
	Jumlah	Persentase (%)
Amat Baik	8	33,33
Baik	14	58,33
Cukup Baik	1	4,16
Kurang Baik	1	4,16
Rendah	0	0
Jumlah	24	100

Hasil observasi nilai keterampilan pada siklus I dapat diketahui jumlah peserta didik dengan kategori amat baik adalah 8 atau 33,33%. 14 peserta didik atau 58,33% masuk kategori baik. Pada kategori cukup baik terdapat 1 peserta didik atau 4,16%. Begitu pula 1 peserta didik atau 4,16% termasuk kategori kurang baik. Pembelajaran dengan model *problem-based learning* siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 31 Oktober 2020. Tahapan pelaksanaan tindakan meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setelah kegiatan pembelajaran berlangsung pada akhir siklus II penulis melakukan kegiatan penilaian tertulis untuk mengetahui keterampilan pemecahan masalah matematika peserta didik melalui tes tertulis.

Tes tertulis berisi soal cerita yang membutuhkan penalaran dalam menyelesaikannya. Berdasarkan hasil tes tertulis tersebut diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3. Tabel Hasil Tertulis Siklus II

Kategori	Jumlah Peserta Didik	
	Jumlah	Persentase
Amat Baik	14	58,33
Baik	10	41,66
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Rendah	0	0
Jumlah	24	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui nilai keterampilan pemecahan masalah yang diperoleh peserta didik. Jumlah peserta didik dengan kriteria amat baik 14 peserta didik atau 58,33%. 10 peserta didik atau 41,66% mendapat kriteria baik. Pembelajaran dengan model *problem-based learning* yang telah dilaksanakan pada pertemuan siklus II dan dampak tindakan pembelajaran yang menggunakan model *problem-based learning* terhadap perubahan keterampilan pemecahan masalah matematika peserta didik yang dilihat dari hasil tes peserta didik pada siklus ke 2 (dua). Selanjutnya penulis membandingkan hasil belajar peserta didik pada aspek keterampilan memecahkan masalah tersebut dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Berdasarkan pada hasil pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model tersebut dapat meningkatkan mutu pelaksanaan pembelajaran dilihat dari keterampilan pemecahan masalah matematika peserta didik yang dilihat dari hasil belajar keterampilan memecahkan masalah peserta didik pada siklus II menunjukkan hasil yang sudah baik sesuai harapan penulis yaitu bahwa jumlah peserta didik yang menunjukkan keterampilan pemecahan masalah matematika sudah mencapai 70 %. Berdasarkan data yang dikumpulkan terkait pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik maka penulis memutuskan menghentikan tindakan perbaikan pembelajaran yang menggunakan model *problem-based learning* pada siklus

II dan menyatakan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan penulis sudah membawa hasil yang baik.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan model *problem-based learning* dapat meningkatkan pemecahan masalah penjumlahan matematika bagi peserta didik kelas 1 SD 1 Bantul. Penggunaan model *problem-based learning* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah matematika pada peserta didik kelas 1C di SD 1 Bantul, dibuktikan dengan adanya peningkatan keterampilan pemecahan masalah kategori amat baik pada siklus I jumlah 33,33% meningkat menjadi 58,33% pada siklus II.

Berdasarkan pada hasil penelitian maka penulis menyarankan para pembaca agar penelitian ini bisa menjadi bahan pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas daring guru yang mengajar pada jenjang kelas dan materi yang sama. Di samping hasil penelitian ini bisa menjadi bahan referensi untuk para guru dalam melaksanakan model pembelajaran *problem-based learning* agar memperhatikan aspek-aspek yang dibutuhkan agar dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien.

## REFERENSI

- Ariyana, dkk. (2018). *Buku pegangan pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi*. Kemendikbud.
- Budhayanti, dkk. (2008). *Pemecahan masalah matematika*. Dirjendikti Kemendikbud: UNY
- Hosnan, (2014). *Pendekatan Saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Kemmis & McTaggart <http://www.ishaqmadeamin.com/2012/11/model-ptk-3-model-spiral-dari-kemmis.html>
- Lee, C. I. "An appropriate prompts system based on the polya method for mathematical problem-solving." *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education* 13, no. 3 (2016): 893-910

Wardhani, Sri, dkk. 2010. *Pembelajaran kemampuan Pemecahan Masalah matematika di SD*. Kementerian Pendidikan Nasional Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Penjaminan Mutu Pendidikan: P4TK Matematika.

<https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/9299/6.%20Lesson%20Study%20Berbasis%20PTK....pdf?sequence=1>

# **UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MATERI KEGIATAN PADA MALAM HARI MELALUI MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* MASA PANDEMI SISWA KELAS 1 SD N 1 DEPOK**

*Oleh:*

*Nurhidayah, Brigitta Erlita Tri Anggadewi,, Kensi Jati Hananingrum*

**K**emajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi berpengaruh pada perkembangan dan perubahan dalam berbagai aspek kehidupan. Antara lain perkembangan di bidang: sosial, budaya, teknologi serta perubahan dalam perdagangan, pemerintahan serta pergaulan dunia. Hal ini menunjukkan bahwa kehidupan penuh dengan tantangan dan persaingan.

Agar generasi muda mampu menghadapi tantangan, persaingan, dan permasalahan dalam kehidupan maka generasi muda haruslah memperoleh bekal kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan yang sesuai dengan tuntutan kemajuan zaman. Dengan demikian diperlukan pendidikan yang bermutu tinggi untuk membawa generasi muda menjadi generasi yang bertaqwa, cerdas, terampil, berbudi pekerti luhur, cinta tanah air serta mempunyai dedikasi dan tanggung jawab yang tinggi terhadap kemajuan bangsa dan negara.

Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan diantaranya melalui pengembangan kompetensi guru, dalam hal ini guru mempunyai tanggung jawab untuk mengajar, mendidik dan melatih siswa sehingga siswa dapat berkembang secara optimal. Untuk mencapai hal tersebut dibutuhkan kreativitas guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran agar pembelajaran yang dilakukan berjalan dengan baik serta kegiatan pembelajaran lebih interaktif sehingga siswa tertarik dan mudah memahami pelajaran yang diajarkan.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai perubahan dalam kemampuan sikap atau pelatihan. Perubahan kemampuan yang hanya berlangsung

sekejap dan kemudian kembali pada perilaku semula menunjukkan belum terjadi peristiwa pembelajaran, walaupun terjadi pengajaran. Dikarenakan guru yang selalu monoton dalam menyampaikan materi menyebabkan proses belajar mengajar kurang optimal. Pembelajaran pada saat pandemi sekarang ini seringkali diabaikan oleh siswa karena siswa merasa jenuh tidak bisa bertemu dengan teman-teman sekelas. Pembelajaran jarak jauh ini mengakibatkan siswa kurang aktif dalam melakukan pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas 1 SD N 1 Depok masih cenderung berpusat pada guru. Banyak siswa yang pasif dalam mengikuti proses pembelajaran seperti: diam dan tidak mau bertanya kepada guru apabila belum mengerti.  $\geq$  Berdasarkan hasil analisis terhadap keaktifan belajar peserta didik, peserta didik kurang aktif hal tersebut disebabkan proses pembelajaran yang didominasi oleh pembelajaran tradisional. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif.

Materi pelajaran hendaknya selalu dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa, seorang guru perlu menyajikan permasalahan sehari-hari dalam mengajar matematika di kelas. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan penguasaan konsep agar hasil belajar meningkat atau memuaskan diperlukan suatu model *Problem Based Learning* (PBL).

*Problem-based learning* merupakan konsep belajar yang menggunakan masalah sebagai konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan untuk memperoleh konsep yang esensial dari materi pelajaran. Model *problem-based learning* ini berorientasi pada masalah termasuk belajar. Tugas guru disini sebagai motivator, fasilitator dan pembimbing siswa yang mengalami kesulitan agar siswa menjadi lebih aktif dan kreatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, maka peneliti ingin mengadakan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas 1 SD N 1 Depok, dengan judul “Upaya Meningkatkan Keaktifan siswa pada sub tema Kegiatan Malam Hari melalui model PBL (*Problem-based learning*) Pada Masa Pandemi di Kelas 1 SD N 1 Depok”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, timbul permasalahan sebagai berikut: Saat pembelajaran jarak jauh ini, siswa kurang tertarik dengan pembelajaran karena siswa merasa tidak ada guru yang mengawasinya, Motivasi belajar siswa menurun, terlihat dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru kurang sungguh-sungguh, bahkan ada yang dituliskan oleh orang tua, kurangnya tanggung jawab dan kedisiplinan dalam hal mengumpulkan tugas tidak tepat waktu. Selama ini metode yang digunakan adalah dengan melihat dan mengamati video kemudian siswa mengerjakan tugas. Metode pembelajaran yang digunakan kurang memotivasi siswa untuk aktif maka diperlukan sebuah model pembelajaran yang tepat untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih aktif yaitu menggunakan model PBL.

Berdasarkan identifikasi masalah, agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak menimbulkan perbedaan penafsiran mengenai judul penelitian, maka peneliti membatasi penelitian ini sebagai berikut: Peneliti hanya meneliti siswa kelas I SD N 1 Depok. Menggunakan model *problem-based learning* (PBL). Keaktifan siswa dalam pembelajaran sebagai indikator pengukuran pada penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan dalam penelitian ini yaitu: “Apakah penerapan *problem-based learning* (PBL) dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Sub Tema Kegiatan malam hari pada kelas I SD N 1 Depok?”.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Menurut Ulun (2013: 12) “keaktifan belajar adalah kegiatan atau kesibukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah yang menunjang keberhasilan siswa.” Jadi keaktifan belajar adalah upaya siswa dalam mengembangkan potensi diri melalui kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Gagne dan Briggs (dalam buku Suprihatiningrum 2016:37) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik. Hasil belajar sangat berkaitan dengan belajar dan proses pembelajaran. Hasil belajar akan maksimal ketika belajar dan proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Peserta didik dapat dikatakan sudah mencapai hasil belajar ketika peserta didik tersebut telah terjadi perubahan perilaku melalui proses pembelajaran. Perubahan perilaku diperoleh peserta didik ketika sudah menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan siswa akan belajar lebih baik dan bermakna (Majid :2014). Pembelajaran tematik adalah satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema (Suryobroto: 2009). Pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Kelas yang menerapkan model pembelajaran berbasis masalah, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata. Masalah yang diberikan ini digunakan untuk mengikat rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dipelajari. *Problem-based learning* didorong oleh tantangan, masalah nyata, dan peserta didik bekerja dalam kelompok kolaborasi kecil. Peserta didik didorong untuk bertanggungjawab terhadap kelompoknya dan mengorganisir proses pembelajaran dengan bantuan instruktur atau guru (Darmadi: 2017).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan menerapkan model pembelajaran *problem-based learning* (PBL). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Depok yang beralamat di Depok, Panjatan Kulon Progo. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri 1 Depok. Penelitian ini terdiri dari empat tahapan dasar yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

Perencanaan, Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), membuat lembar observasi, menyiapkan soal tes hasil belajar, menyiapkan pembelajaran melalui WAG. Pelaksanaan tindakan, tindakan dilaksanakan

dengan menggunakan RPP yang telah dibuat. Dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran. Tahap ini dilakukan pelaksanaan RPP, pengumpulan lembar observasi, dan pengumpulan hasil tes siswa. Observasi, pengamatan atau observasi dilakukan oleh teman sejawat dengan menggunakan lembar observasi. Refleksi, data yang didapat dikolaborasikan dengan teman sejawat. Setelah itu dianalisis dan dicari jalan keluar masalah yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Apabila masih ada kelemahan dan kekurangan maka diperbaiki pada siklus II dan seterusnya.

Teknik pengumpulan data menggunakan : observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Pengamatan ini dilakukan dengan mengamati jalannya kegiatan pembelajaran tematik dengan model pembelajaran *problem-based learning* di kelas I SD Negeri 1 Depok. Dokumentasi, dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik.

Indikator Keberhasilan pada penelitian tindakan kelas ini. Pelaksanaan proses pembelajaran yang menggunakan model *problem-based learning* telah berjalan sesuai dengan rencana yang telah dibuat., keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mencapai  $\geq 75\%$ ,  $\geq 75\%$  peserta didik mendapatkan hasil belajar yang baik yaitu mencapai kriteria Ketuntasan Minimal 75,00, daya serap hasil peserta didik  $\geq 75\%$ .

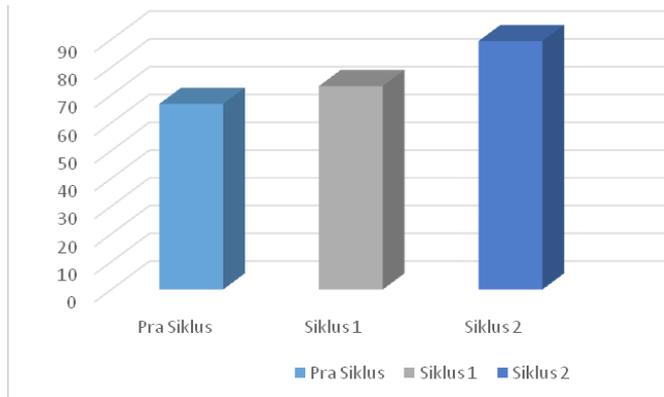
## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil analisis keaktifan siswa pada pra-siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut ini.



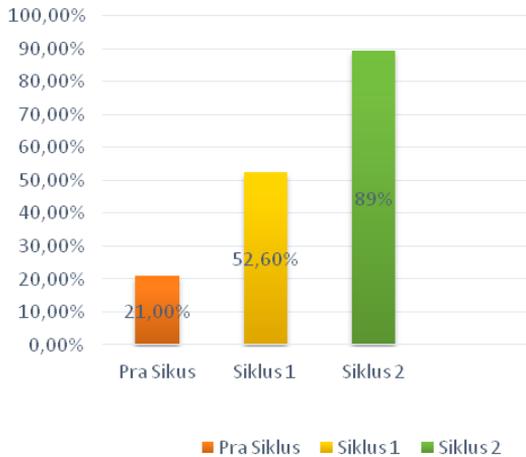
Gambar 1. Grafik Peningkatan Keaktifan Siswa

Berdasarkan diagram tersebut menunjukkan bahwa setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I keaktifan siswa mengalami kenaikan 15%. Sedangkan pada siklus II juga diperoleh peningkatan keaktifan siswa sebesar 13%



Gambar 2. Grafik Peningkatan Nilai Rata-rata

Berdasarkan diagram tersebut menunjukkan bahwa setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami kenaikan dari 66,8 menjadi 73,2. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar mencapai 90.



Gambar 3. Grafik Peningkatan Persentase Ketuntasan

Berdasarkan diagram tersebut menunjukkan bahwa setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I persentase ketuntasan belajar siswa mengalami kenaikan dari 21% menjadi 52,60%. Pada siklus II persentase ketuntasan belajar mencapai 89%.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilaksanakan dalam dua siklus ini diperoleh simpulan sebagai berikut: Penggunaan model PBL dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas I SD N 1 Depok, Panjatan, Kulon Progo dalam pembelajaran Tematik, Tema 3, Sub Tema 4, Kegiatan Malam Hari. Hal ini dapat ditunjukkan dengan aktifitas siswa selama mengikuti pembelajaran lebih bersemangat dalam proses pembelajaran, antusias mengikuti proses pembelajaran, menjawab pertanyaan dari guru, merespon masalah yang diberikan, menggunakan sarana dan prasarana yang diperlukan, mempresentasikan hasil diskusi, menanggapi hasil diskusi kelompok lain, menanyakan hal yang masih kurang paham, mencatat rangkuman pembelajaran, mengerjakan Evaluasi. Proses pembelajaran dengan menggunakan model PBL menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar dipengaruhi oleh metode yang digunakan guru dan kondisi kelas daring. Keaktifan belajar siswa setelah penggunaan model PBL pada siswa kelas 1 SD N 1 Depok mengalami peningkatan. Persentase keaktifan siswa mencapai 83% dan angka ini sudah memenuhi indikator keberhasilan dari penelitian ini yaitu lebih dari 75% siswa yang aktif. Selanjutnya penelitian ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat ditunjukkan dari peningkatan nilai rata-rata siswa menjadi 90 dengan persentase ketuntasan 89,3%. Angka ini juga telah memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan untuk meningkatkan persentase ketuntasan yaitu minimal 75% siswa tuntas dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian penggunaan metode PBL pada pembelajaran Tematik Tema 3 Pembelajaran 4, Kegiatan Malam Hari dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran.

Sebagai tindak lanjut dari laporan perbaikan pembelajaran yang telah dilakukan, maka untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang perlu diperhatikan adalah hal-hal sebagai berikut: Dalam pembelajaran siswa harus lebih berani, aktif, selalu mendengarkan dan mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga mampu bersaing secara sehat dengan temannya untuk memperoleh nilai terbaik dalam setiap pembelajaran. Guru senantiasa menciptakan suasana pembelajaran yang bersifat aktif, kreatif, menyenangkan bagi siswa. Guru senantiasa menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa mudah dalam memahami materi pembelajaran yang selanjutnya akan meningkatkan prestasi belajar siswa dan dengan sendirinya akan meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

## REFERENSI

- Anonim. (2006). *PP no. 28 tahun 1990 tentang pendidikan dasar*. Jakarta.
- Arikunto, S., dkk. (2010). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Daryanto & Mulyoraharjo. (2012). *Model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas (2003). *Undang-undang sisdiknas no. 20 tahun 2003*. Jakarta.

- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eveline Siregar, Hartini Nara. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor:Ghalia Indonesia.
- Graaf & Kolmos,. (2003). “*Characteristic of problem-based learning. the international journal of engineering (Volume 19, No. 5), pp 657-662*. Dublin Institute of Technology.
- Isjoni & Ismail. (2008). *Model-model pembelajaran Mutakhir Perpaduan Indonesia-Malaysia*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kemmis, S. & Taggart, M.C. (1982). *The action research planner*. Victoria: Deakin
- Sudarman. (2007). *Problem-based learning: suatu model pembelajaran untuk mengembangkan dan meningkatkan memecahkan masalah. jurnal pendidikan inovatif*. Volume 2, Nomor 2. Hlm.68.
- Suyanto dan Abbas. (2001). *Wajah dan dinamika pendidikan anak bangsa*, Yogyakarta : Adi Cita Karya Nusa.
- Raka Joni, dkk. (1998). *Konsep dasar penelitian tindakan kelas (classroom ac research)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- University Amir & M. Taufiq. (2009). *Inovasi pendidikan melalui problem-based learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

# **MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR IPA DENGAN PEMBELAJARAN INQUIRY PADA SISWA KELAS IV SDN TEGALROSO TEMANGGUNG**

*Oleh:*

*Putri Wahyu Handayani, Irine Kurniastuti, Danang Harya Saputra*

**D**alam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2007 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa: “Pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif memberikan motivasi mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa maupun Negara. Pendidikan merupakan usaha sadar dalam proses pembelajaran yang terencana agar nantinya peserta didik menjadi manusia yang lebih baik. Pendidikan dasar sebagai pendidikan awal juga sangat berpengaruh terhadap pendidikan yang selanjutnya”.

Di dalam proses pembelajaran sering ditemukan adanya siswa yang kelihatan bosan dan lesu, sedikit sekali dari mereka yang menggunakan pikiran untuk mengerjakan soal, apalagi secara aktif melibatkan diri dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah Hasil belajar atau achievement merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.

Berdasarkan observasi singkat yang dilakukan peneliti di Kelas 4 SD N Tegalroso, didapati nilai IPA yang dicapai saat Ujian Akhir Semester I tahun ajaran 2011/2012 tergolong rendah dengan jumlah siswa 20, nilai rata-rata untuk mata pelajaran IPA yaitu 5,05. Sedangkan siswa yang tuntas berjumlah hanya 6 siswa dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 14 siswa. Hal tersebut dikarenakan siswa kurang memperhatikan dan kurang motivasi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Siswa merasa kegiatan belajar mengajar yang berlangsung kurang menarik dan membosankan. Kegiatan belajar mengajar yang kurang berkesan bagi siswa dapat diakibatkan dari berbagai faktor. Salah satunya yaitu minimnya variasi dalam pembelajaran. Variasi mengajar sendiri ada bermacam-macam.

Mengingat hakikat pembelajaran IPA selain sebagai produk juga proses ilmiah maka guru berkewajiban untuk menyediakan wahana dan meningkatkan pengalaman belajar siswa guna pencapaian tujuan pembelajaran IPA tersebut (Samatowa, 2006: 24). Dalam kurikulum pembelajaran IPA merupakan cara untuk mencari tahu tentang alam secara sistematis untuk menguasai pengetahuan faktafakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip proses penemuan dan memiliki sikap ilmiah. Belajar IPA merupakan suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku anak mengenai alam semesta setelah terjadinya interaksi dengan sumber belajar.

Pembelajaran IPA di SD menurut kurikulum dituntut untuk menjadikan siswa yang mempunyai intelektual yang tinggi karena sebagaimana diketahui kurikulum IPA disempurnakan untuk meningkatkan mutu pendidikan IPA secara nasional. Saat ini kesejahteraan bangsa tidak hanya tergantung pada sumber daya alam dan modal yang bersifat fisik, tetapi bersumber pada modal intelektual, sosial dan kepercayaan. Dengan demikian tuntutan untuk terus-menerus memutakhirkan pengetahuan IPA menjadi satu keharusan. Mutu lulusan tidak cukup bila diukur dengan standar lokal saja, sebab perubahan global telah sangat besar mempengaruhi ekonomi suatu bangsa. Industri baru dikembangkan dengan berbasis kompetensi IPA dan teknologi tingkat tinggi, dengan demikian bangsa yang telah berhasil adalah bangsa yang memiliki standar kompetensi IPA dan teknologi yang tinggi.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Menurut Gagne (dalam Sadiman, 2011: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara. Media berfungsi sebagai sarana komunikasi dari guru kepada siswanya. Hal itu menunjukkan bahwa media sesungguhnya mempermudah guru dalam menanamkan konsep terhadap

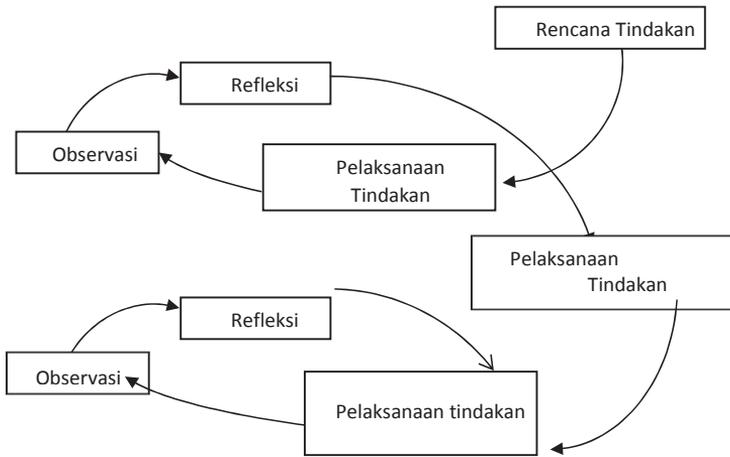
siswanya. Media yang beragam dan menunjang keberhasilan belajar mulai beragam seiring kebutuhan siswa. Keberagaman tersebut menuntut guru kreatif dan jeli dalam memanfaatkan media. Salah satu media yang cukup atraktif yaitu media video. Media video merupakan salah satu jenis media audio-visual.

Media audiovisual adalah gabungan dari media audio (suara) dan visual gambar. Jadi, media audio visual adalah media yang mengandalkan pendengaran dan penglihatan. Media audio-visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Media audio-visual mengacu pada indera yang menjadi sasaran dalam sebuah media. Media audio-visual mengandalkan pendengaran dan penglihatan dari khalayak sasaran (penonton).

Arsyad (2011: 48) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan 6 melalui lensa proyektor secara mekanik sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan ketrampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Dengan memperhatikan faktor penyebab rendahnya hasil belajar dan rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA. Maka peneliti mencoba mencari solusi untuk memecahkan masalah tersebut. Peneliti akan menggunakan media video untuk siswa kelas IV SD N Tegalroso.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, dan 3) observasi 4) refleksi. Keempat tahapan dalam penelitian ini merupakan unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun yang kembali kelangkah semula atau siklus berulang.



Gambar 1. Diagram Alur Desain PTK Model Kemmis dan McTaggart

Penelitian ini bertempat di kelas IV SD Negeri Tegalroso Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung dan dilaksanakan pada tanggal 02 November, 9 November, dan 21 November 2020. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Tegalroso, yang mana dalam kelas tersebut siswanya berjumlah 20 orang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian ini bertempat di Kelas IV SD Negeri Tegalroso. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap, yaitu: (1) Perencanaan; (2) Pelaksanaan (3) Pengamatan dan (4) refleksi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari data tersebut, dapat diperoleh bahwa skor rata-rata keaktifan siswa adalah 6,5 (Sedang). Ada 5 siswa yang termasuk dalam kategori rendah, 12 siswa kategori sedang, dan 3 siswa yang berkategori tinggi.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa rata-rata keaktifan siswa kelas V SD Negeri SDN Tegalroso termasuk ke dalam kategori “Rendah”. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang monoton dan membosankan. Dari kriteria keaktifan siswa pada kategori “tinggi”, “sedang”, dan “rendah” pada prasiklus dapat dilihat melalui tabel rekapitulasi keaktifan belajar di bawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Data Keaktifan Siswa Prasiklus

No	Data Keaktifan	Prasiklus	Persentase Prasiklus
1	Tinggi	3	15 %
2	Sedang	12	60 %
3	Rendah	5	25 %

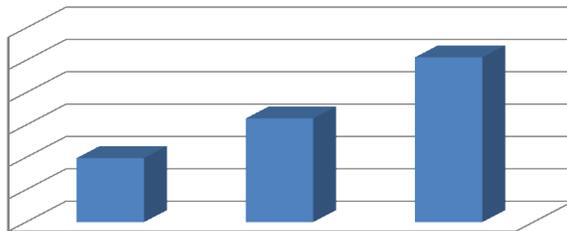
Dari tabel hasil observasi terhadap motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran IPA siklus I tampak pada indikator keaktifan indra, keaktifan akal, keaktifan ingatan, dan keaktifan emosi. Pengaruh siklus I yang diawali dengan perencanaan, tindakan, dan observasi terhadap kondisi siswa dapat dilihat dari peningkatan keaktifan siswa. Keaktifan dapat diketahui peningkatannya sebelum dilakukan tindakan (Prasiklus) pada kategori “rendah” yaitu 5,0 setelah dilakukan perlakuan menggunakan pendekatan keterampilan proses skor rata-ratanya meningkat menjadi 8,0 dengan kategori “sedang”.

Data kriteria keaktifan siswa disini pada kategori “tinggi”, “sedang”, dan “rendah” dapat dilihat melalui tabel rekapitulasi keaktifan berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Data Motivasi Siswa Prasiklus dan Siklus I

No	Data Keaktifan	Prasiklus	Persentase Prasiklus	Siklus 1	Persentase Siklus I
1	Tinggi	2	6%	12	40%
2	Sedang	14	47%	9	30%
3	Rendah	14	47%	9	30%

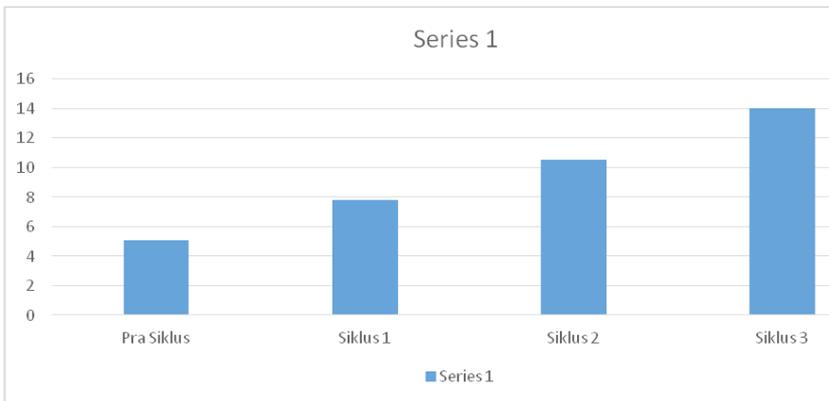
Dari data tabel di atas dapat dilihat peningkatan skor motivasi siswa berdasarkan hasil observasi mulai dari skor awal (Prasiklus) sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, siklus II dan Siklus III. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Skor Peningkatan Motivasi Siswa

Dari data pada grafik di atas, maka dapat dilihat peningkatan Skor Keaktifan siswa dalam perbaikan pembelajaran dari awal sebelum dilakukan tindakan 5,0 kategori kurang, meningkat siklus I menjadi 7,8 kategori sedang, dan terjadi peningkatan kembali pada siklus II menjadi 10,5 kategori tinggi.

### Siklus III



Gambar 3. Grafik Skor Peningkatan Motivasi Siswa

Dari data pada grafik di atas, maka dapat dilihat peningkatan Skor Keaktifan siswa dalam perbaikan pembelajaran dari awal sebelum dilakukan tindakan yaitu 5,0 kategori kurang, meningkat siklus I menjadi 7,8 kategori sedang, dan terjadi peningkatan kembali pada siklus II menjadi 10,5 kategori tinggi dan terjadi peningkatan signifikan pada Siklus III yaitu 14 kategori tinggi.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan model inkuiri dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD N Tegalroso dapat disimpulkan bahwa Proses pembelajaran dengan menggunakan model inkuiri dilakukan selama kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPA dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan sebanyak 10 siswa dengan jumlah rata-rata 7,8, sedangkan pada siklus ke II mengalami peningkatan yaitu sebanyak

19 siswa dengan jumlah rata-rata 10,5, dan meningkat lagi pada siklus III sebanyak 20 siswa dengan jumlah rata-rata 14. Hal ini sudah mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan di SDN Tegalroso.

Dari hasil kesimpulan penelitian ini, maka dapat diajukan beberapa saran dalam pencapaian tujuan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA di antaranya sebagai berikut:

1. Penggunaan model inkuiri dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa konsep-konsep IPA dan bidang studi lain yang pembahasannya sesuai dengan model inkuiri.
2. Diharapkan kepada para pengajar SDN Tegalroso, khususnya guru IPA hendaknya mampu melakukan berbagai macam model, strategi, dan model pembelajaran, seperti menerapkan model inkuiri sehingga ketuntasan belajar siswa dapat maksimal.

## REFERENSI

- Adit. (2006). *Kamus praktis bahasa indonesia*. Surabaya: Fajar Mulya.
- Ahmad, S. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Anas, S. (2009). *Pengantar statistika pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Asrori, M. (2000). *Penelitian tindakan kelas*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Dany, H. (2004). *Kamus lengkap bahasa indonesia masa kini*. Solo: Delima.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2002). *Kamus besar bahasa indonesia*. Edisi Ketiga, Jakarta: Balai Pustaka.
- Darsono, M., dkk. (2000). *Belajar dan pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS  
KEMBALI TEKS BACAAN MENGGUNAKAN MODEL  
PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL)  
BERBANTUAN APLIKASI *ZOOM MEETING* KELAS IV SD  
2 WIJIREJO**

*Oleh:*

*Etti Rahayatri, Apri Damai Sagita Krissandi, Hesti Hurhidayati*

Pada abad ke-21 ini peserta didik dituntut untuk mampu mengikuti pembelajaran daring. Hal ini yang menjadi fokus guru dalam memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan masa kini. Rendahnya literasi, keterbatasan diskusi antara guru dan siswa pada masa pembelajaran daring, lemahnya pendampingan orang tua, dan kurangnya sarana prasarana pendukung pembelajaran, mempengaruhi pemahaman siswa dalam belajar tentang memahami teks bacaan sehingga siswa kesulitan di dalam mencari inti bacaan tersebut. Hal itu menyebabkan siswa kurang mampu dalam menceritakan kembali isi dari teks bacaan dengan menggunakan bahasa sendiri sehingga nilai siswa menjadi rendah karena dalam menceritakan kembali teks bacaan banyak yang menyimpang dari isi bacaan.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia tertuang dalam Permen No. 19 Tahun 2005 Pasal 21 ayat 2 tentang standar nasional pendidikan. Bahwa proses pembelajaran dilakukan dengan mengembangkan budaya membaca dan menulis. BSNP 2006 juga menyatakan bahwa “ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi keterampilan sebagai berikut; a. mendengarkan, b. berbicara, c. membaca, dan d. menulis.

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan melalui media kata-kata/bahasa tulis (Cahyani dan Hodijah, 2008: 98). Membaca merupakan salah satu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk

menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca. Oleh sebab itu, membaca bukan hanya sekedar melihat kumpulan huruf yang berbentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraf, dan wacana saja, tetapi lebih dari itu bahwa membaca merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang tanda/tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh oleh pembaca. Adapun salah satu standar kompetensi Bahasa Indonesia untuk kelas IV SD adalah memahami teks melalui membaca intensif, membaca nyaring, dan membaca pantun. Berdasarkan standar kompetensi tersebut, maka peserta didik diharapkan mampu memahami bacaan atau teks dengan cermat, sehingga mampu memahami secara detail isi bacaan secara lengkap, akurat, dan kritis.

Kemampuan siswa dalam mengemukakan ide gagasannya dalam bentuk tulisan kurang mempunyai kebermaknaan, siswa masih memiliki pengetahuan yang terpisah-pisah yang mana kurang membentuk satu kesatuan yang utuh. Siswa kadang masih menyampaikan secara terpisah-pisah dan siswa kurang mampu menyusun kata-kata yang disampaikan dengan baik. Untuk membantu siswa mengkomunikasikan ide-ide secara runtut perlu adanya keterampilan siswa mengemukakan ide atau gagasannya ke dalam bahasa tulis. Maka dari itu perlu adanya model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak dalam menulis kembali isi teks bacaan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian tentang Peningkatan Keterampilan Menulis Kembali Isi Teks Bacaan pada Pembelajaran Tema 5 Sub tema 1 Pembelajaran 1 dan 3 dengan Menggunakan Model Pembelajaran PjBL Berbantuan Aplikasi *Zoom meeting* di SD 2 Wijirejo Pandak.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Menurut Hanafiah dan Suhana (2009: 30) model *Project Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang memperkenankan peserta didik untuk bekerja mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengkulminasikannya dalam produk nyata. Sedangkan menurut Trianto (2014: 42) *Project Based Learning* adalah sebuah model atau pendekatan

pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks.

Menurut Wena (2014: 144) model pembelajaran *Project Based* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek merupakan suatu bentuk kerja yang memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri.

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan kerja proyek dimana peserta didik bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengkulminasikannya dalam produk nyata. Dalam kerja proyek memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri.

Menulis sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (berkomunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya (Suparno dan Yunus, 2007:1.3). Selanjutnya yang dimaksud dengan kemampuan menulis kembali teks bacaan adalah kemampuan atau kesanggupan siswa untuk menulis kembali gambaran isi cerita yang telah dibacanya dari awal hingga akhir cerita ke sebuah tulisan (Amin:2012). Jadi dapat disimpulkan bahwa menulis kembali isi teks bacaan adalah suatu kegiatan penyampaian pesan menggunakan bahasa tulis untuk menggambarkan kembali isi teks bacaan yang telah dibaca.

Adapun langkah-langkah menulis kembali teks bacaan yang telah dibaca yaitu sebagai berikut (Elly, 2011).

- a. Membaca cerita dan membuat simpulan isi teks bacaan
- b. Setelah membaca teks bacaan tersebut tulislah judul, tokoh utama cerita, watak tokoh utama, dan pesan yang terkandung dalam cerita tersebut.

- c. Menulis simpulan isi teks bacaan yang telah dibaca dengan bahasa yang mudah dipahami.
- d. Menentukan pokok-pokok isi teks bacaan dapat dilakukan dengan menganalisis bagian-bagian penting dari cerita tersebut atau dengan cara menentukan ide-ide pokok cerita kemudian menuliskan ide-ide pokok tersebut.
- e. Menulis kembali isi cerita yang telah dibaca dengan bahasa sendiri dengan pilihan kata yang tepat

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang juga dikenal sebagai *Classroom Action Research*. PTK umumnya dilakukan oleh guru secara individu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas kegiatan belajar-mengajar di kelas. Walaupun begitu, PTK juga dapat dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peneliti. Desain penelitian tindakan kelas ini terbagi-bagi dalam beberapa siklus. Penelitian ini akan dilaksanakan selama proses pembelajaran yang direncanakan terdiri dari dua siklus. Menurut Arikunto (2014:17) terdapat empat tahapan dalam tiap siklusnya, yaitu:

- a. Perencanaan (*Plan*)
- b. Pelaksanaan (*Act*)
- c. Pengamatan (*Observe*)
- d. Refleksi (*Reflect*)

Keempat tahapan dalam penelitian tindakan tersebut merupakan unsur yang membentuk sebuah siklus tiap satu putaran kegiatan beruntun, yang kembali ke langkah semula. Untuk lebih jelasnya, tiap siklus tersebut dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Tabel 1. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

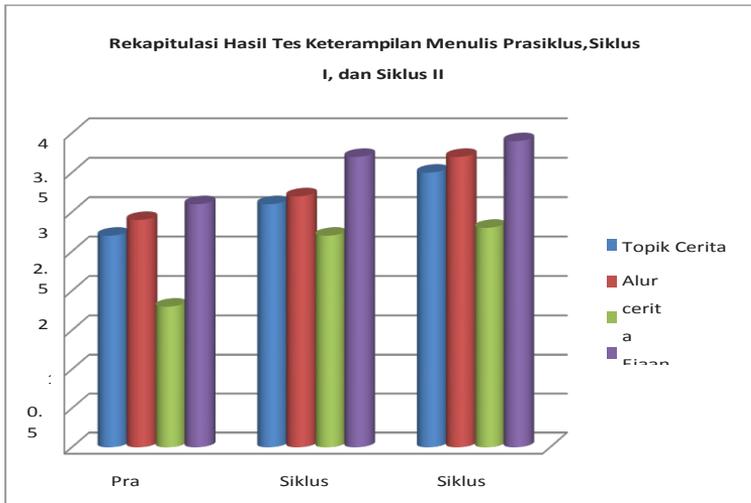
No	Indikator	Rata-rata Skor		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Kesiapan mengikuti proses pembelajaran	3,0	3,3	3,4
2	Menanggapi apersepsi guru	1,9	2,8	3,2
3	Melakukan kegiatan tanya jawab	2,6	2,3	3,4
4	Memperhatikan penjelasan guru	2,7	2,2	2,6
5	Aktif dalam diskusi	2,6	2,9	3,2
6	Melaporkan hasil diskusinya	2,9	2,9	3,2
7	Aktif mengemukakan pendapat	1,9	2,5	3,5
8	Aktif mengerjakan tugas yang diberikan guru	2,8	3,2	3,5
<b>Jumlah</b>		<b>20,4</b>	<b>22,1</b>	<b>26</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>2,55</b>	<b>2,76</b>	<b>3,25</b>
<b>Persentase</b>		<b>64%</b>	<b>69%</b>	<b>81%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Baik</b>	<b>Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

Data keterampilan menulis kembali isi cerita siswa pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II menunjukkan peningkatan jumlah rata-rata skor. Secara keseluruhan rekapitulasi hasil observasi keterampilan menulis kembali isi cerita pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Tes Keterampilan Menulis Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Aspek	Rata-rata Skor		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Topik Cerita	2,7	3,1	3,5
2	Alur Cerita	2,9	3,2	3,7
3	Ejaan	1,8	2,7	2,8
4	Fakta pendukung	3,1	3,7	3,9
<b>Jumlah</b>		<b>10,5</b>	<b>12,7</b>	<b>13,9</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>2,6</b>	<b>3,18</b>	<b>3,48</b>
<b>Persentase</b>		<b>66%</b>	<b>80 %</b>	<b>87 %</b>
<b>Kategori</b>		<b>Baik</b>	<b>Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

Rekapitulasi hasil tes keterampilan menulis kembali teks bacaan Prasiklus, siklus I, dan Siklus II disajikan dalam diagram berikut.



Dari diagram di atas terlihat jelas peningkatan hasil keterampilan menulis mulai dari Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II dilihat dari perolehan rata-rata setiap aspeknya seperti aspek topik cerita, alur cerita, ejaan, dan fakta pendukung.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran bahasa Indonesia aspek keterampilan menulis kembali isi cerita melalui model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Zoom meeting* yang telah dilaksanakan di kelas IV SD 2 Wijirejo, maka peneliti menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Aplikasi *Zoom meeting* pada pembelajaran bahasa Indonesia aspek keterampilan menulis kembali isi cerita di kelas IV SD 2 Wijirejo dapat meningkatkan aktivitas siswa.
- b. Melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Aplikasi *Zoom meeting* pada pembelajaran bahasa Indonesia aspek keterampilan menulis kembali isi cerita di kelas IV SD 2 Wijirejo dapat

meningkatkan keterampilan menulis kembali isi cerita dengan pilihan kata sesuai dengan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Berdasarkan hasil penelitian melalui model pembelajaran *Project Based learning* (PjBL) berbantuan Aplikasi *Zoom meeting* terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa yang meliputi aktivitas siswa dan hasil keterampilan menulis kembali teks bacaan yang dibaca menggunakan kalimat bahasanya sendiri di kelas IV SD 2 Wijirejo.

Setelah dilakukan penelitian di kelas IV SD 2 Wijirejo melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Aplikasi *Zoom meeting* untuk meningkatkan keterampilan menulis kembali teks bacaan yang dibaca. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

- a. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran diperlukan persiapan dan perencanaan yang matang. Perencanaan tersebut meliputi: 1) pemilihan materi yang akan disampaikan; 2) lembar kerja apa saja yang akan diberikan; 3) pendekatan dan model apa yang digunakan; dan 4) sarana apa saja yang akan digunakan.
- b. Guru dapat menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam aspek menulis karena dapat membantu siswa dalam membuat produk tulisan dengan menuangkan ide dan gagasannya dalam menyerap isi dari teks bacaan yang dibaca sehingga siswa dapat lebih kreatif dan dapat membuat tulisan dengan menggunakan kalimatnya sendiri tanpa menghilangkan inti dari teks bacaan yang dibaca.
- c. Penelitian tentang model *Project Based Learning* (PjBL) dapat dikembangkan lebih lanjut oleh pendidik maupun pengembang pendidikan lainnya. Dengan harapan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

## REFERENSI

- Amin, S. (2012). *Menulis kembali isi cerpen*. Diakses di <http://samsulamin.wordpress.com/2012/06/22/menulis-kembali-isi-cerpen/> pada 10-01-2013 pada 13.49

- Arikunto, S. (2014). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Alwi, H. (2002). *Kamus besar bahasa indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Brahma. (2020). Penggunaan Zoom Sebagai Pembelajaran Berbasis *online* Dalam Mata Kuliah Sosiologi dan Antropologi Pada Mahasiswa PPKN di STKOP Kusumanegara Jakarta. *Aksara Jurnal pendidikan Nonformal*. 6, (2): 97-102.
- BSNP. (2006). *Standar isi tingkat satuan sd/mi*. Jakarta: Depdiknas
- Cahyani, I. & Hodijah. (2007). *Kemampuan berbahasa indonesia di sd*. Bandung: UPI Press
- Dhieni, N., Fridani, L., Yamri, G., & Kusniati, N. (2005). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Elly. (2011). *Menuliskan kembali dengan kalimat sendiri cerpen yang dibaca*. Diakses di [http://maselly2000.wordpress.com/bhs-indonesia-ix/pelajaran-1/menuliskan-kembali-dengan-kalimat-sendiri-cerpen-yang-dibaca/jam 13.41](http://maselly2000.wordpress.com/bhs-indonesia-ix/pelajaran-1/menuliskan-kembali-dengan-kalimat-sendiri-cerpen-yang-dibaca/jam%2013.41)
- Hamalik, O. (2005). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ismayanti, A. N. (2016). *pengaruh membaca pemahaman terhadap kemampuan menceritakan kembali isi cerita pada siswa kelas iv sdn gugus melati kecamatan ngalihan*. Semarang. *Kejuruan fakultas teknik universitas negeri surabaya tahun 2010*. Surabaya: Unesa.
- Keraf, S. (2005). *Kadhipta*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Musfiqon, H., & Nurdyansyah. (2015). *Pendekatan pembelajaran saintifik*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Mustakim, M. N. (2005). *Peranan cerita dalam pembentukan perkembangan anak tk*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Nanang, H., & Suhana, C. (2009). *Konsep strategi pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Rais, M. (2010). *Project based learning: inovasi pembelajaran yang berorientasi soft skills*.

- Santosa, P., dkk. (2010). *Materi dan pembelajaran bahasa indonesia sd*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Setianingrum, B. W. (2013). *Peningkatan keterampilan menulis kembali cerita melalui model cooperative integrated reading and compotion (circ) menggunakan media komik siswa kelas v peningkatan sdn sekarang 2*. Semarang.
- Suparno, dkk. (2008). *Keterampilan dasar menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wena, M. (2014). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Zuhri, M. (2019). *Model-model pembelajaran stem*. <https://zuhriindonesia.blogspot.com/2019/06/model-model-pembelajaran-stem.html> diunduh tanggal 24 November 2019

**PENINGKATAN KERJA SAMA DAN MINAT BELAJAR  
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
*STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD)*  
PADA SISWA KELAS IV SDN 2 CIBERUNG PELAJARAN  
2020/2021**

*Oleh:*

*Evi Rina Apriani, Andreas Erwin Prasetya, Dwi Rahayu*

Kerja sama adalah kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama. Kerja sama dikatakan berhasil apabila terdapat kontribusi atau keterlibatan anggota kelompok dalam mencari solusi atas masalah yang akan diselesaikan. Guru berperan dalam membimbing dan mengarahkan siswa sehingga semua siswa dapat bekerja sama dengan baik. Kerja sama yang baik tentunya akan diperoleh apabila minat belajar siswa tinggi. Hamalik (2005:33) menyatakan belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Minat belajar merupakan suatu rasa ketertarikan pada hal tertentu.

Rahyubi (2012: 251) menyatakan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Arends (Suprijono, 2013:46), model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran yang menyenangkan seharusnya mampu membuat siswa tertarik untuk belajar sehingga mempengaruhi minat belajar siswa. Hal ini dapat berimbas pada kegiatan diskusi kelompok yang melibatkan kerja sama antarindividu. Kerja sama adalah kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama. Kerja sama dikatakan berhasil apabila terdapat kontribusi atau keterlibatan anggota kelompok dalam mencari solusi atas

masalah yang akan diselesaikan. Guru berperan dalam membimbing dan mengarahkan siswa sehingga semua siswa dapat bekerja sama dengan baik.

Berdasarkan hasil kuesioner kerja sama yang diisi oleh 14 siswa kelas IV SDN 2 Ciberung menunjukkan bahwa skor kuesioner kerja sama siswa yaitu 55,78 (kurang). Kuesioner diisi oleh siswa dengan cara membaca pernyataan lalu memberikan tanda checklist (√) pada salah satu pilihan jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Dari hasil pengamatan dapat disimpulkan bahwa kerja sama di kelas IV saat diskusi kelompok masih kurang. Siswa tidak mau bekerja sama dengan teman yang bukan teman dekatnya. Adapula siswa yang tidak mau bekerja sama sekali meskipun guru membebaskan siswa dalam memilih kelompok diskusi. Beberapa siswa yang mengerjakan tugas dan anggota lain hanya diam atau berjalan-jalan mengganggu kelompok lain. Hal tersebut juga didukung dari hasil observasi kerja sama yang dilakukan oleh peneliti dan observer saat pembelajaran di kelas IV berlangsung sehingga diperoleh skor observasi kerja sama yaitu 55,41 (kurang).

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana upaya peningkatan kerja sama dan minat belajar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* pada siswa kelas IV SDN 2 Ciberung Tahun Pelajaran 2020/2021, Untuk meningkatkan kerja sama pada siswa kelas IV SDN 2 Ciberung melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions*, Untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas IV SDN 2 Ciberung melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions*

Alasan utama pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) karena model pembelajaran ini mempunyai keunggulan yaitu siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan kelompok serta aktif membantu dan mendorong teman yang lain sebagai tutor sebaya untuk meningkatkan keberhasilan kelompok. Dengan adanya keunggulan model pembelajaran ini, dapat membantu siswa bekerja sama dan membangkitkan minat belajar siswa pada kegiatan pembelajaran.

## KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Kerja sama Kamus Besar Bahasa Indonesia (Salin & Salim, 1991:722), kerja sama adalah : a) Kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama dari berbagai pihak untuk mencapai tujuan bersama; b) Interaksi atau hubungan sosial antara individu atau kelompok yang secara bersama-sama melaksanakan kegiatan untuk mewujudkan tujuan bersama. Kerja sama merupakan keinginan untuk bekerja sama dengan orang lain secara kooperatif dan menjadi bagian dari kelompok (Nurhidayati, 2010:20). Menurut pernyataan dua ahli, maka disimpulkan bahwa kerja sama adalah kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama dalam suatu kelompok.

Pengertian Minat, Minat berdampak pada sikap dalam kehidupan seseorang. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:735) minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan. Sedangkan menurut Muhibbin Syah (1997:136), minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Dari pengertian dua ahli dapat disimpulkan bahwa minat adalah keinginan yang kuat terhadap sesuatu yang diinginkan. Berdasarkan kedua ahli dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang ditimbulkan sebagai hasil dari pengalaman baru secara keseluruhan secara sadar atau tidak sadar dalam interaksi dengan lingkungannya berupa kompetensi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Minat belajar merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2010:180).

Pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD) dikembangkan oleh Robert Slavin (Ratumanan, 2002:113) merupakan salah satu tipe pembelajaran paling sederhana, sehingga tipe ini dapat dimanfaatkan oleh guru-guru yang baru menerapkan pendekatan pembelajaran kooperatif. Definisi model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) menurut Slavin (2008:143) adalah model pembelajaran kooperatif yang terdiri atas lima komponen utama yaitu presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual, dan

rekognisi tim. Menurut Tutuhatunewa (2004:28) Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* siswa dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen dengan memperhatikan adanya perbedaan kemampuan akademis. Selain itu siswa saling membantu dalam memahami konsep, berdiskusi, dan menyelesaikan soal atau tugas- tugas yang diberikan.

Dari pendapat kedua ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* adalah salah satu tipe pendekatan pembelajaran kooperatif yang terdiri atas lima komponen yaitu presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual, dan rekognisi tim dalam kelompok kecil yang heterogen dengan memperhatikan adanya perbedaan kemampuan akademis. Dunn dan Dunn memberi batasan agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan afektif, pembelajar seharusnya dipahami lebih dari sekadar penerima pasif pengetahuan, melainkan seseorang yang secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang diarahkan oleh guru menuju lingkungan kelas yang nyaman dan kondisi emosional, sosiologis, psikologis, dan fisiologis yang kondusif (Huda, 2013:7). Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleran, pengembangan keterampilan sosial serta menerima keragaman sebagai wujud dari ketiga aspek yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Model pembelajaran kooperatif menuntut kerja sama dalam hal interaksi antar anggota kelompok yang mengembangkan intelegensi personal setiap individu berkaitan dengan kemampuan seseorang menjalin hubungan dan komunikasi dengan orang lain misalnya saja watak, motivasi, kestabilan emosi, minat dan lain sebagainya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK yaitu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas (Arikunto, 2014:2). Kemmis dan Mc. Tagart (Arikunto, 2014:16) menyatakan bahwa terdapat 4 langkah utama dalam pelaksanaan PTK yaitu: 1) perencanaan (*plan*); 2)

tindakan (*act*); 3) pengamatan (*observe*); 4) refleksi (*reflect*) yang disajikan pada gambar berikut: Tahap perencanaan berisi rencana tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dengan menyiapkan materi yang akan diajarkan dan media yang digunakan. Tahap kedua adalah tindakan yang dilakukan peneliti sesuai yang sudah direncanakan pada tahap perencanaan sebagai upaya perbaikan yang diinginkan. Tahap pengamatan sebagai kegiatan mengamati proses pembelajaran untuk mengetahui hasil dari tindakan yang telah dilakukan selama pembelajaran. Peneliti dapat berkolaborasi dengan guru dan teman diukur yaitu keaktifan dan minat belajar. Tahap refleksi bertujuan untuk merenungkan kembali tindakan yang telah dilakukan pada proses pembelajaran secara menyeluruh berdasarkan data yang terkumpul. Hasil refleksi kemudian dianalisis dan ditarik kesimpulan sehingga peneliti dapat mengetahui peningkatan keaktifan dan minat belajar sebagai tolak ukur apakah siklus dihentikan atau dilanjutkan dengan perbaikan dan perubahan.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Ciberung yang beralamat di Jl.Durendampit Desa Ciberung, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 (ganjil) tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober sampai dengan November. Subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti (Arikunto, 2000:119). Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 2 Ciberung pada semester I (ganjil) dengan jumlah siswa 14 siswa yang terdiri dari 9 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki. Objek dalam penelitian ini adalah kerja sama dan minat belajar siswa kelas IV SDN 2 Ciberung pada semester I (ganjil) melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *tipe Student Teams Achievement Divisions* pembelajaran kooperatif *tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD)* pada tema 2 (Selalu Berhemat Energi) subtema 1 (Sumber Energi) Pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut: a. Tahap Perencanaan Adapun langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut: 1) Menentukan pokok bahasan. 2) Menelaah materi tema 2 (Selalu Berhemat Energi) subtema 1 (Sumber Energi) dan membuat indikator. 3) Membuat Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tema 2 (Selalu Berhemat Energi) subtema 1 (Sumber Energi) pembelajaran 1 dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD). 4) Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) 5) Menyiapkan media pembelajaran yang diperlukan. 5) Menyiapkan lembar kuesioner dan observasi. b. Tahap Pelaksanaan dilaksanakan 1 kali pertemuan untuk masing-masing siklus.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Data prasiklus diperoleh dari kuesioner dan observasi untuk mengetahui tingkat keaktifan dan minat belajar siswa dilaksanakan pada 28 Juli 2020. Data kuesioner minat belajar diisi oleh 26 siswa kelas IV SDN 2 Ciberung. Kuesioner minat belajar diisi siswa secara individu dengan cara menjawab pernyataan lalu memilih salah satu pilihan yang tersedia. Hasil perhitungan kuesioner minat belajar yaitu 60,43 (cukup). Sedangkan skor observasi diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi peneliti saat proses pembelajaran di kelas IV SD 2 Negeri Ciberung 2 62,12 (cukup). Rata-rata skor Minat dan kerja sama Belajar.

Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 22 Oktober 2020 dengan tema 2 Selalu Berhemat Energi Subtema 1 Sumber Energi. Perencanaan, Sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan kelas pada siklus I, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan media untuk mempermudah penyampaian materi, perangkat pembelajaran (RPP, LKS, bahan ajar, dan soal evaluasi). RPP dirancang dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri. Peneliti juga menyusun lembar kuesioner untuk mengetahui minat belajar siswa pada akhir siklus I yang diisi oleh siswa secara individu. Selain itu, juga menyusun lembar observasi untuk mengetahui keaktifan siswa pada siklus I yang diisi oleh observer. Hasil observasi kerja sama yang dilakukan pada proses pembelajaran siklus I memperoleh rata-rata skor 43,27 pada kriteria “cukup” dengan baik. Hasil itu diperoleh dari rata-rata skor 2 *observer*. Observasi dilakukan pada saat awal sampai akhir pembelajaran. Aspek tanggung jawab secara bersama-sama menyelesaikan pekerjaan dan penerahan kemampuan secara maksimal sudah baik. Aspek membina dan mempertahankan hubungan dengan teman juga sudah baik.

Hasil kuesioner minat belajar dilakukan pada proses pembelajaran siklus I pada kriteria “tinggi” dengan rata-rata skor 71,06. Dari 20 indikator pertanyaan yang diberikan masih ada aspek dengan kriteria cukup.

Tabel 1. Hasil Kuesioner Minat Belajar

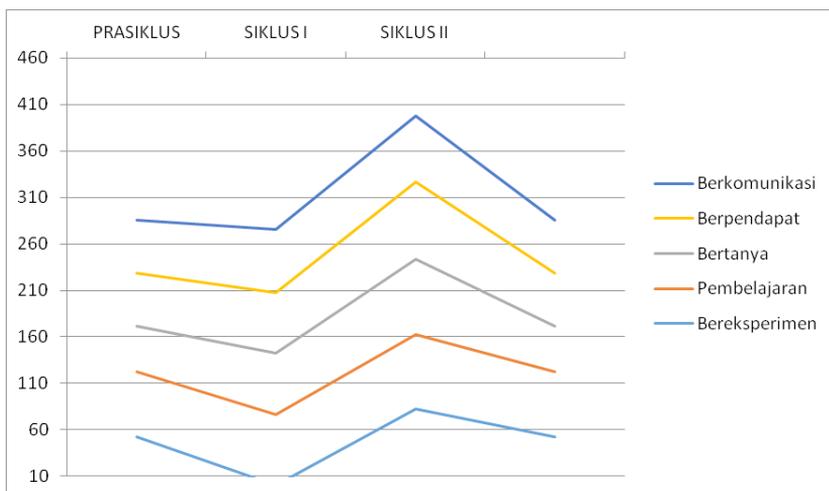
No	Indikator Minat Belajar	Rata-rata Skor
1	Saya rajin mengikuti pelajaran	73,08
2	Pada saat proses pembelajaran, saya memperhatikan penjelasan guru.	72,12
3	Saya rajin mengerjakan tugas yang diberikan guru	73,08
4	Saya ingin mendapat penjelasan tentang materi pelajaran yang saya anggap sulit	71,15
5	Saya meluangkan waktu untuk membaca buku-buku yang ada dipustakaaan	63,46
6	Di dalam kelas saya tidak berbuat onar yang dapat mengganggu proses pembelajaran.	64,42
7	Saya masih mengingat pelajaran terakhir yang diberikan guru.	74,04
8	Bila saya mengalami kesulitan dalam belajar, saya bertanya kepada orang yang lebih tahu.	62,50
9	Saya mendengarkan instruksi dari guru saat pelajaran berlangsung	76,92
10	Meskipun soal-soal latihan sulit, saya tetap berusaha mengerjakannya	78,85
11	Jika mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran, saya mencoba memecahkannya sendiri	72,12
12	Saya merasa senang menggunakan sebagian waktu luang saya untuk belajar	63,46
13	Bagi saya, belajar sangat penting agar menjadi pribadi yang cerdas	71,15
14	Saya mempraktikkan nilai-nilai yang baik yang saya peroleh dari pelajaran	74,04
15	Saya berusaha berprestasi sebaik mungkin dalam pelajaran yang saya sukai	77,88
16	Saya tidak tertarik untuk mempelajari materi yang mudah pada pelajaran tertentu	67,31
17	Saya rajin membuat catatan dengan rapi	82,69
18	Saya menyampaikan pendapat selama pembelajaran di kelas	70,19
19	Saya menyampaikan gagasan saya sendiri	68,27
20	Setelah guru menerangkan, saya mengajukan pertanyaan.	64,42
<b>Rata-rata skor</b>		<b>71,06</b>

Pada siklus II pembelajaran sesuai perencanaan yang sudah disusun dengan menerapkan model pembelajaran inkuiri. Peneliti menyusun lembar kerja peserta didik agar siswa dapat aktif mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dari lima indikator, empat diantaranya dengan kriteria “sangat tinggi”, dan satu indikator kriteria “tinggi” yaitu keberanian mengajukan pendapat. Hal ini menunjukkan proses pembelajaran pada siklus II dapat meningkatkan kerja sama siswa dibandingkan siklus I. Sedangkan untuk minat belajar, dari 20 indikator ada 15 indikator dengan kriteria “sangat tinggi”, sedangkan 5 indikator kriteria “tinggi. Akan tetapi secara umum, hasil minat belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan. Siswa terlihat lebih semangat dalam belajar, tugas yang diberikan oleh guru diselesaikan dengan baik.

Tabel 2. Indikator Kerja Sama Masing-masing Siklus

No	Indikator Kerja Sama	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
1	Keinginan menemukan informasi sendiri pengetahuan dan pengenalan dalam bereksperimen	52,88	Kurang	77,88	Tinggi	82,35	
2	Mampu melaksanakan pembelajaran	60,58	Cukup	75,96	Tinggi	80,16	
3	Keberanian bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami	49,04	Kurang	66,35	Tinggi	81,25	
4	Keberanian mengajukan pendapat	56,73	Cukup	65,38	Cukup	82,35	
5	Menyampaikan hasil pembelajaran	57,69	Cukup	68,27	Tinggi	71,06	
Rata-rata		55,38		70,77			
Kriteria		Kurang		Tinggi			

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan pula melalui diagram di bawah ini:



Dari kelima aspek yang ada, mengalami peningkatan yang sangat signifikan dari prasiklus, Siklus I, Siklus II. Hal ini menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* sangat tepat digunakan pada pembelajaran.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran inkuiri dalam upaya meningkatkan keaktifan dan minat belajar pada siswa kelas IV SDN 2 Ciberung tahun pelajaran 2020/2021 telah berhasil dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: orientasi, rumusan masalah, hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan merumuskan kesimpulan.
2. Penerapan model pembelajaran dapat meningkatkan kerja sama belajar pada siswa kelas IV SDN 2 Ciberung tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata skor observasi keaktifan dari kondisi prasiklus 55,38 (kurang) setelah dilakukan tindakan pada siklus I meningkat menjadi 70,77 (tinggi) dan pada siklus II meningkat menjadi 85,38 (sangat tinggi).
3. Penerapan model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan minat belajar pada siswa kelas IV SDN 2 Ciberung tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata skor kuesioner minat belajar siswa

dari kondisi Prasiklus 60,64 (cukup) setelah dilakukan tindakan pada siklus I meningkat menjadi 71,06 (tinggi) dan pada siklus II meningkat menjadi 79,43 (tinggi).

## REFERENSI

- Al-Tabany, & Badar, T. I. (2014). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmojo & Kaligis. (1991-1992). *Pendidikan ipa II*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang ri no.20 tahun 2003. *tentang sistem pendidikan nasional*.
- Dimiyati, M. & Moedjiono. (1991/1992). *Strategi belajar mengajar*. Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Djaali, H. (2008). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (1991). *Pendidikan guru konsep dan strategi, mandar maju*. Bandung: Depdikbud.
- Kock, H. (1994). *Saya guru yang baik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kurnia, I., dkk. (2008). *Perkembangan belajar peserta didik*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen pendidikan Nasional.
- Masidjo, I. (1995). *Penilaian pencapaian hasil belajar siswa di sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Mudjiono, D. (2002). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pratiwi, N. D. (2013). *Upaya meningkatkan keaktifan belajar ipa dengan pendekatan inkuiri bagi siswa kelas iv sd negeri karanganyar ngemplak sleman*. Yogyakarta: UNY.
- Rahmawati, G. (2014). *Peningkatan minat belajar ipa melalui pembelajaran kontekstual model inkuiri pada siswa kelas v sd negeri nglorog 5 sragen 2013/2014*. Surakarta: UMS.
- Sabri, A. (2007). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses*

- pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- . 2014. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Syah, M. (2001). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2011). *Mendesain model pembelajaran inovatif progresif*. Kencana: Jakarta.
- Wati, M. (2016). *Penerapan metode inkuiri dalam meningkatkan hasil belajar ipa siswa kelas iii min bukit baro ii indrapuri aceh besar*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri ArRaniry.
- Winkel, W. S. (2004). *Psikologi pendidikan dan evaluasi belajar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utam.

# **PENERAPAN METODE *COOPERATIVE LEARNING TIPE GROUP INVESTIGATION* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR DAN HASIL BELAJAR IPA PADA KELAS 5 SDN 02 PADEK PEMALANG**

*Oleh:*

*Ning Dwi Lestari, Kintan Limiansih, Jarot Prakoso*

Sistem pendidikan sekarang ini lebih menekankan pada peserta didik sebagai manusia yang memiliki potensi untuk belajar dan berkembang. Peserta didik harus aktif dalam pencarian dan pengembangan pengetahuan. Melalui sistem tersebut diharapkan di kelas peserta didik aktif dalam belajar, aktif berdiskusi, berani menyampaikan gagasan dan menerima gagasan dari orang lain dan memiliki kepercayaan diri yang tinggi (Zamroni dalam Raesita, 2012: 9). Seperti dikemukakan oleh (Thelen dalam Joyce, Weil, Calhoun, 2011: 318) seorang guru sebagai pelayan kemanusiaan memiliki suatu keterampilan dalam mengajar salah satu diantaranya keterampilan dalam mengembangkan sikap ingin tahu peserta didik melalui pembelajaran yang beragam sehingga berkreasi dan berpikir kritis. Dari uraian tersebut dapat terlihat bahwa guru dituntut untuk memiliki jiwa kepedulian terhadap anak didiknya sehingga mampu membangkitkan dan mengembangkan keaktifan peserta didik dalam belajar agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Salah satu solusi yang ditawarkan untuk membenahi sistem pendidikan saat ini yaitu diterapkannya metode pembelajaran yang lebih inovatif, sebagai contohnya yaitu penerapan Metode *Cooperative Learning tipe Group Investigation*. Joyce, Weil, Calhoun (2011:36) menyatakan bahwa inti dari metode Group Investigation adalah membuat sebuah kelompok demokrasi yang mendefinisikan dan mengatasi beberapa masalah terkait dengan signifikansi sosial. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan metode *Group Investigation*

tersebut peserta didik belajar dalam kelompok untuk memecahkan masalah atau mempelajari suatu topik secara berkelompok.

Sardiman (2011) mengemukakan bahwa dalam belajar sangat memerlukan keaktifan peserta didik. Dimana guru harus berupaya untuk mengaktifkan kegiatan belajar mengajar karena dengan melibatkan Peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran mereka dapat mengembangkan keterampilan dan mampu mendorong Peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Proses belajar tersebut sejalan dengan pembelajaran dengan menggunakan metode *Group Investigation*. Zingaro (2008) beranggapan bahwa lingkungan pendidikan seharusnya menjadi cerminan nyata yang akan memberikan kesempatan kepada Peserta didik untuk membuat pilihan, mendiskusikan dan memikirkan ide-idenya. Begitu pula Narrudin (2009) menyatakan bahwa *Group Investigation* merupakan salah satu bentuk metode pembelajaran kooperatif yang menekankan pada partisipasi dan keaktifan Peserta didik dalam mencari informasi dari bahan-bahan yang tersedia.

Berdasarkan pendapat kedua tokoh tersebut maka dapat diartikan *Group Investigation* merupakan salah satu model pembelajaran yang dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. (Johnson and Johnson dalam Joyce, Weil, Calhoun 2011:304) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif *Group Investigation* mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar dengan peningkatan dramatis (30 hingga 95 persen). Angka tersebut merupakan tingkat aktivitas belajar dan hasil belajar yang terjadi dalam pembelajaran yang kondusif.

Berdasarkan catatan dokumentasi, proses pembelajaran di kelas 5 SDN 02 Padek Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang pada kompetensi dasar “mendeskripsikan hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem” dengan metode pengajaran ceramah ternyata tidak mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar sehingga pada saat penilaian hasil belajar yang diperoleh sangat tidak maksimal.

Kurangnya keaktifan peserta didik terhadap pelajaran mengakibatkan rendahnya tingkat daya serap terhadap materi pelajaran yang dipelajari khususnya fungsi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem. Catatan

dokumentasi tahun lalu dari guru kelas 5 dengan murid berjumlah 45 orang terdapat 15 orang peserta didik tuntas dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM= 65) dan 25 Peserta didik lain nilainya berada di bawah kriteria ketuntasan minimal. Jika kita lihat dalam persentase maka Peserta didik yang nilainya mencapai KKM sebanyak 5 1,72% dan Peserta didik yang belum mencapai KKM sebanyak 48,28%. Sungguh merupakan suatu masalah serius yang patut mendapat penanganan secara tepat.

Masalah ini yang mendorong munculnya gagasan untuk menekankan kepada pengajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih melatih kemampuan berpikir, bernalar dan menggali segenap potensi yang ada pada dirinya. Peserta didik diarahkan agar mampu menempatkan dirinya sebagai pemeran penting dalam proses pembelajaran yaitu suatu proses belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif. Strategi pembelajaran ini merupakan suatu bentuk inovasi untuk dapat menciptakan situasi pembelajaran yang menantang dan menyenangkan agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Upaya untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas 5 SDN 02 Padek Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang dalam proses pembelajaran IPA khususnya hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem, perlu penggunaan metode pembelajaran yang tepat, yang dapat membangkitkan keaktifan Peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang terpusat kepada guru (*teacher centered*) harus diubah menjadi pembelajaran yang terpusat kepada Peserta didik (*student centered*).

## **KAJIAN PUSTAKA**

Peran guru sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Satori, dkk (2008:23m), fungsi dan peran guru adalah sebagai motivator dan inovator dalam pembangunan pendidikan, perintis dan pelopor pendidikan, penelitian dan pengkajian ilmu pengetahuan dan pengabdian. Sebagai motivator guru harus mampu untuk meningkatkan motivasi peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara untuk membangkitkan keaktifan Peserta didik dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan metode yang tepat, inovatif dan menarik bagi Peserta

didik. Santyasa (2007) mendefinisikan metode pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dengan demikian metode pembelajaran sangat penting untuk merancang atau mempersiapkan proses penyampaian materi ajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *Cooperative Learning tipe Group Investigation* merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang inovatif. Slavin (2010: 216) menyatakan bahwa dalam belajar kooperatif Peserta didik bekerja dalam kelompok dan saling membantu untuk menguasai materi pelajaran. Interaksi tersebut mengandung makna bahwa belajar kooperatif secara nyata semakin meningkatkan pengembangan sikap sosial dan belajar dari teman sekelompok dalam berbagai sikap positif. Belajar kooperatif dapat meningkatkan sikap sosial dan kemampuan kognitif.

Terdapat dua teori utama yang mendasari metode *Cooperative Learning tipe Group Investigation* yaitu teori motivasi dan teori kognitif. Teori motivasi menekankan pada insentif-insentif yang diperlukan untuk akademik sedangkan teori kognitif menekankan pada akibat yang ditimbulkan dari kerja kelompok. Teori motivasi membahas tujuan dan penghargaan yang harus dicapai Peserta didik dalam pembelajaran kooperatif. Salah satu ciri dari pembelajaran kooperatif adalah adanya saling ketergantungan pada kesuksesan atau kegagalan kerja kelompok. Peserta didik bisa berhasil mencapai tujuan pembelajaran bila kelompoknya juga berhasil mencapai tujuan tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Cooperative Learning tipe Group Investigation* merupakan metode pembelajaran yang efektif di sekolah dasar dan metode ini dianjurkan untuk diterapkan dalam pembelajaran (Winarta, 2006: 76). Namun pada kenyataan yang terjadi masih banyak guru yang menerapkan metode pembelajaran ceramah.

Aunurrahman (2009: 119) menyatakan keaktifan belajar peserta didik dalam merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami, dan dikembangkan setiap guru dalam proses pembelajaran, sehingga keaktifan peserta didik perlu digali dari potensi-potensinya, yang mereka

aktualisasikan melalui aktifitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Natawijaya dalam Depdiknas, 2005 : 31, belajar aktif adalah “Suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan Peserta didik secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Menurut Sudjana (2007:72), keaktifan belajar peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dalam (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; (2) terlibat dalam pemecahan masalah; (3) bertanya kepada peserta didik lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (4) berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah; (5) melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal; serta (6) menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh.

Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran memberikan peluang kepada peserta didik untuk lebih memahami gagasan dan guru akan mengetahui kemungkinan gagasan peserta didik yang salah dan guru akan memperbaiki kesalahannya. Jadi sangat sesuai apabila dilakukan penerapan metode *Cooperative Learning tipe Group Investigation*, karena semua Peserta didik aktif baik itu dalam perencanaan maupun dalam pelaksanaannya.

Menurut Sudjana (2010:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki Peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dimiyati dan Mudjiono (2009:200) menyatakan bahwa belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar, sedangkan menurut Uno (2008) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang dengan lingkungannya. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tersebut dapat ada karena peserta didik telah melakukan proses belajar, dan dalam proses belajar tersebut peserta didik mendapat pengalaman dari pengajaran gurunya, baik itu langsung maupun tidak langsung, sehingga terjadi perubahan perilaku sebagai akibat dari pengaruh lingkungan belajarnya.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, yaitu hasil penelitian diuraikan secara deskriptif dan bersifat kuantitatif artinya penelitian yang menggunakan ukuran dengan angka-angka hasil perhitungan sebagai tolak ukur keberhasilannya. Proses penelitian berbentuk siklus. Siklus berlangsung dua kali, tiap siklus tiga kali tatap muka dan tiap kali tatap muka masing-masing 70 menit. Setiap siklus terdiri empat kegiatan pokok, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Sejalan dengan pendapat tersebut di atas maka alur penelitian dilaksanakan sesuai dengan yang dikemukakan oleh Arikunto (2007:16) dengan tahapan yang lazim dilalui, meliputi: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Subjek penelitian adalah Peserta didik kelas 5 SDN 02 Padek Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang Semester I Tahun Pelajaran 2020/2021. Jumlah Peserta didik kelas 5 adalah 35 Peserta didik, terdiri dari 15 Peserta didik perempuan dan 20 Peserta didik laki – laki. Rata – rata orang tua mereka adalah petani dan sarana dan prasarana belajar di rumah dan di sekolah kurang. Teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, wawancara, tes, dan angket.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data aktivitas pembelajaran yang dilakukan dan hasil belajar Peserta didik sesuai dengan tes formatif IPA siklus I, secara umum dapat dikatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPA siklus I berjalan dengan cukup baik, nilai rata-rata meningkat mencapai 3,29 (skala 1-5). Dan prestasi Peserta didik meningkat menjadi sedang, dengan nilai rata-rata 62,86 (skala 10-100). Peningkatan nilai pada siklus I membuktikan bahwa penggunaan alat peraga gerak benda dapat meningkatkan prestasi belajar Peserta didik pada materi menyimpulkan hasil pengamatan tentang hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem. Hasil belajar akan lebih meningkat apabila dalam perbaikan pembelajaran siklus II guru melibatkan Peserta didik dalam penggunaan alat peraga dan penemuan terbimbing

untuk meningkatkan pemahaman Peserta didik mengenai menyimpulkan hasil pengamatan tentang hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem.

Kualitas pelaksanaan perbaikan pembelajaran IPA siklus II dicantumkan dalam tabel 1.

Tabel 1. Kualitas Pelaksanaan Perbaikan Pembelajaran IPA Siklus II

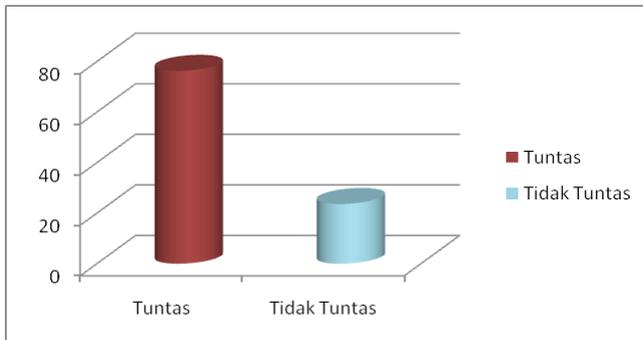
No	Aspek Perbaikan Pembelajaran	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Pemberian apersepsi yang menarik					√
2	Pengaktifan Peserta didik dalam latihan				√	
3	Pemanfaatan alat peraga				√	
4	Keterlibatan Peserta didik dalam tanya jawab				√	
5	Keterlibatan Peserta didik dalam penemuan terbimbing				√	
6	Keterlibatan Peserta didik dalam didkusi			√		
7	Penjelasan guru sistematis				√	
<b>Jumlah</b>				<b>1</b>	<b>5</b>	<b>1</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>4,00</b>				

Hasil perbaikan pembelajaran IPA siklus II materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem di SDN 02 Padek dicantumkan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Nilai Tes Formatif Perbaikan Pembelajaran IPA Siklus II

No	Nilai	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Nilai	Ketuntasan	
				Tuntas	Belum Tuntas
1	40	2	80	-	V
2	50	3	150	-	V
3	60	4	240	V	-
4	70	8	560	V	-
5	80	9	720	V	-
6	90	7	630	V	-
7	100	2	200	V	-
<b>Jumlah</b>		<b>35</b>	<b>2580</b>	<b>30</b>	<b>5</b>

Nilai tes formatif siklus II digambarkan dalam Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Nilai Tes Formatif Pembelajaran IPA Siklus II

Berdasarkan data aktivitas pembelajaran yang dilakukan dan hasil belajar Peserta didik sesuai dengan tes formatif IPA siklus II, secara umum dapat dikatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPA siklus II berjalan dengan baik, terbukti nilai rata-rata meningkat mencapai 4,00 (skala 1-5). Prestasi peserta didik meningkat menjadi sedang, dengan nilai rata-rata 73,71 (skala 10-100). Peningkatan nilai pada siklus II ini membuktikan bahwa keterlibatan peserta didik melalui metode penemuan terbimbing dapat meningkatkan prestasi belajar Peserta didik. Hasil belajar Peserta didik pada perbaikan pembelajaran IPA mulai dari Prasiklus (37,14), siklus I (68,57), siklus II (85,71)

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil-hasil penelitian siklus I, siklus II dapat disimpulkan bahwa perbaikan pembelajaran IPA materi hubungan antarmakhluk hidup dalam ekosistem di kelas V SDN 02 Padek Kecamatan Ulujami kabupaten Pemalang berjalan dengan baik dan karenanya prestasi belajar anak meningkat. Secara rinci sebagai berikut.

1. Metode *Cooperative Learning Tipe Group Investigation* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V semester 1 SDN 02 Padek Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang. Terbukti dari hasil tes formatif pada pembelajaran Prasiklus ketuntasan belajar mencapai

37,14% (13 anak), siklus I 68,57 % (24 anak), dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 85,71 % (30 anak)

2. Prestasi belajar siswa meningkat karena dalam perbaikan pembelajaran IPA materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem, guru menggunakan metode *Cooperative Learning Tipe Group Investigation*, serta memberikan latihan soal, dan banyak melibatkan siswa.

Berdasarkan dari nilai-nilai perbaikan pembelajaran yang di peroleh, penulis menyampaikan saran kepada rekan-rekan guru untuk mencapai prestasi belajar yang baik, dalam pembelajaran sebaiknya (a) memberi apersepsi yang menarik perhatian anak, (b) menggunakan alat peraga yang relevan dan bervariasi, (c) menjelaskan materi secara sistematis, (d) banyak member latihan soal, dan (e) melibatkan siswa melalui metode tanya jawab, metode penemuan terbimbing.

## REFERENSI

- Anitah, S. (2008). *Media pembelajaran*. UNS Press: Surakarta.
- Aqib, Z. (2009). *Penelitian tindakan kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Azwar, S. (2005). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Dimiyati & Mujiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik. (2006). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heruman. (2007). *Model pembelajaran ipa di sekolah dasar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Karli, & Margaretha, S. (2004). *Implementasi kurikulum berbasis kompetensi*. Bandung: Bina Media Informasi.
- Lie, A. (2008). *Cooperative learning (mempraktikkan cooperative learning di ruang-ruang kelas)*. Jakarta: Grasindo.
- Nuryanto. (2007). *Peningkatan motivasi belajar ipa siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe nht (numbered heads together)*. UMP: Skripsi

- Sagala, S. (2010). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Predana Media Group.
- Sudjana, N. (2001). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sudwiyanto, et al. (2001). *Ipa terampil berhitung jilid 5*. Jakarta: Erlangga
- Sukardi. (2009). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suwangsih, E. (2006). *Model pembelajaran ipa*. Bandung: UPI Press.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah pembelajaran inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Trianto. (2010). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: konsep, landasan, dan pada implementasi kurikulum tingkat satuan pendidikan (ktsp)*. Jakarta: Kencana

# **PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SDN 3 NGLIRON PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 MELALUI MODEL *PEMBELAJARAN INQUIRY***

*Oleh:*

*Sugianto, Albertus Hartana, Dewi Marlina Cendrawati*

**M**otivasi belajar merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Seorang siswa akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal jika ada faktor pendorongnya. Siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi. Menurut Sardiman (2007 :75) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Banyak permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran di SD N Ngliron 3 seperti: siswa merasa cepat bosan dalam proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa mampu mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran akan tetapi tidak bisa memahami apa yang disampaikan. Siswa mampu membaca akan tetapi tidak bisa memahami apa artinya. Oleh karena itu, dengan menggunakan *metode Inquiry* guru mampu menciptakan inovasi atau terobosan dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Motivasi merupakan salah satu aspek psikis yang memiliki hubungan terhadap pencapaian prestasi belajar. Jadi motivasi adalah sebuah dorongan untuk mencapai suatu tujuan atau target tertentu yang bersumber dari dalam diri siswa maupaun dari luar diri siswa.

Hasil belajar juga dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar siswa ini dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Jadi hasil belajar merupakan hasil dari sebuah proses pembelajaran yang telah dilakukan dapat berupa angka-angka ataupun tulisan.

Metode *inquiry* merupakan metode pembelajaran yang berupaya menanamkan dasar-dasar berpikir ilmiah pada diri siswa, sehingga dalam proses pembelajaran ini siswa lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah. Peranan guru dalam pembelajaran dengan metode *inquiry* adalah sebagai pembimbing dan fasilitator. Tugas guru adalah memilih masalah yang perlu disampaikan kepada kelas untuk dipecahkan. Namun dimungkinkan juga masalah yang akan dipecahkan dipilih oleh siswa. Tugas guru selanjutnya adalah menyediakan sumber belajar bagi siswa dalam rangka memecahkan masalah. Bimbingan dan pengawasan guru masih diperlukan, tetapi intervensi terhadap kegiatan siswa dalam pemecahan masalah harus dikurangi (Sagala, 2004).

Pembelajaran *inquiry* ini merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada siswa (*student centered approach*). Dikatakan demikian karena dalam metode ini siswa memegang peran yang sangat dominan dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran melalui model pembelajaran *inquiry* adalah menolong siswa untuk dapat mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan berpikir dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mendapatkan jawaban atas dasar ingin tahu mereka.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, memperbaiki dimana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan, serta dilakukan secara kolaboratif (Samianto, 2010:2).

## METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SDN 3 NGLIRON Kecamatan Randublatung Kabupaten Blora dan penelitian dimulai tanggal tujuh belas bulan Oktober 2020 sampai dengan selesai. Subjek pada penelitian tindakan kelas ini adalah pada siswa Kelas II SDN 3 NGLIRON dengan jumlah anak laki-laki 3 anak dan jumlah anak perempuan 1 anak.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart yang merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Kurt Lewin dalam Arikunto (2006:92) mengemukakan model yang didasarkan atas konsep pokok bahwa penelitian tindakan terdiri atas empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah, yaitu perencanaan (*Plan*), melaksanakan tindakan (*act*), melaksanakan pengamatan (*observe*), dan mengadakan refleksi/analisis (*reflection*) sehingga penelitian ini merupakan siklus spiral, mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan untuk memodifikasi perencanaan dan refleksi.

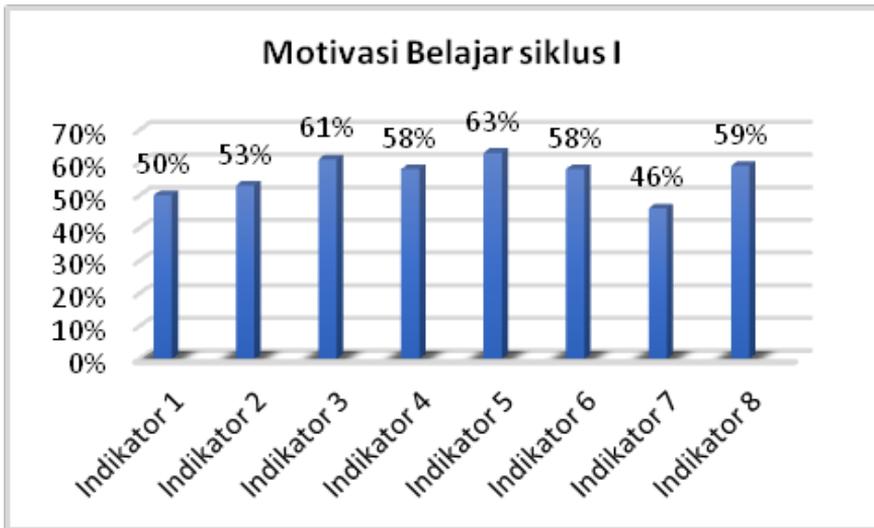
## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil variabel motivasi pada siklus 1.

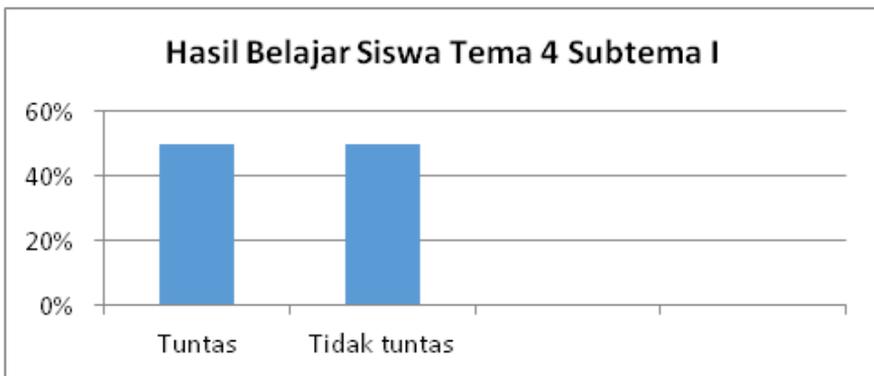
Tabel 1. Hasil Siklus 1

No	Indikator Motivasi	Frekuensi	Persentase
1	Tekun dalam menghadapi tugas	6	50%
2	Ulet menghadapi kesulitan	6	53%
3	Menunjukkan minat yang tinggi terhadap bermacam- macam masalah	7	61%
4	Bekerja Mandiri	7	58%
5	Tidak mudah jenuh dalam proses pembelajaran	8	63%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	7	58%
7	Percaya diri	6	46%
8	Senang mencari dan memecahkan masalah	7	59%

Hasil variabel motivasi pada siklus I dapat digambarkan pada grafik berikut.



Gambar 1. Motivasi Belajar Siklus I

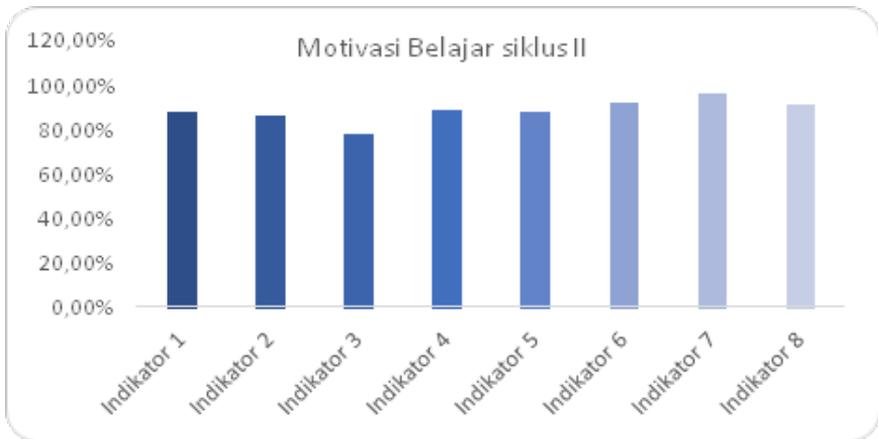


Gambar 2. Ketuntasan Siklus I

Berikut adalah hasil variabel motivasi pada siklus II.

Tabel 2. Hasil Siklus II

No	Indikator Motivasi	Frekuensi	Persentase
1	Tekun dalam menghadapi tugas	10	87,5%
2	Ulet menghadapi kesulitan	10	86%
3	Menunjukkan minat yang tinggi terhadap bermacam-macam masalah	9	78%
4	Bekerja Mandiri	11	89%
5	Tidak mudah jenuh dalam proses pembelajaran	10	87,5%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	11	92%
7	Percaya diri	10	96%
8	Senang mencari dan memecahkan masalah	11	91,5%



Gambar 3. Motivasi Belajar Siklus 2



Gambar 4. Ketuntasan Siklus II

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil diskusi dan refleksi hasil perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Melalui penerapan model pembelajaran Inquiry dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SD N 3 NGLIRON.
- b. Melalui penerapan model pembelajaran Inquiry dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD N 3 NGLIRON.
- c. Terbukti motivasi siswa dalam belajar sebelum perbaikan tuntas 0%, siklus I 56% pada siklus II tuntas menjadi 88 %.
- d. Terbukti dari hasil belajar siswa sebelum perbaikan tuntas 0%, siklus I 50 % pada siklus II tuntas menjadi 75%.

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah dikemukakan di atas pada guru disarankan agar mencobakan metode pembelajaran *inquiry* pada tema yang lainya misal tema 4. Berusaha mengaktifkan siswa melalui kerja kelompok, dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui metode inquiry. Di samping itu disarankan pula agar sekolah meningkatkan ketrampilan dasar mengajar melalui pelatihan baik di sekolah maupun di luar sekolah.

## REFERENSI

- Kunandar. (2012). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Lismayana. (2019). *Hubungan motivasi belajar dengan prestasi belajar pada peserta didik kelas viiia di smp negeri 3 bandar lampung*. Skripsi
- Mulyasa, (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Rosda
- Sagala, S. (2004). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung, Penerbit Alfabeta (<https://5hohib.wordpress.com/tentang-matematika/pengaruh-metode-pembelajaran-inquiry-terhadap-motivasi-belajar-siswa/>)
- Sitiatavia, R. P. (2013). *Desain belajar mengajar kreatif berbasis sains*. Yogyakarta: Diva Pres ([www. Materibelajar.id](http://www.Materibelajar.id))
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido Offset.

# **PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI BERBANTUAN APLIKASI *ZOOM MEETING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 1 SDN KLERO 02**

*Oleh:*

*Astuti Tugiyani, Maria Melani Ika Susanti, Subekti*

**M**enurut Purwanto (2014:39) belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Kutipan tersebut melakukan pembelajaran adalah proses untuk berubah menjadi lebih baik. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Salah satu mata pelajaran dimana siswanya sering mengalami kesulitan yaitu Bahasa Indonesia. Berbagai macam model pembelajaran dapat disajikan sesuai dengan kebutuhan pada saat mengajar. Kondisi kelas yang beraneka macam dapat diatasi dengan kegiatan belajar yang sesuai dengan karakter model pembelajaran.

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah (1) Prestasi belajar siswa kelas 1 muatan pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. (2) Rendahnya tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran. (3) Dalam proses pembelajaran, guru belum menyampaikan materi dengan menggunakan model yang memotivasi dan merangsang kreativitas anak sehingga kurang menarik, menantang, menyenangkan sehingga pembelajaran terlihat membosankan. Peneliti melakukan batasan-batasan masalah yang akan dibahas, meliputi: Peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran *inkuiri* dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas 1 SD N Klero 02 yang berjumlah 12 siswa.

Materi yang dipilih oleh peneliti adalah pengenalan pada semester 1 tema 4 sub tema 1 pembelajaran 1. Dalam hal ini peneliti akan melakukan tindakan/*treatment* dalam dua siklus melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut (1) Bagaimana pembelajaran menggunakan model inkuiri berbantuan aplikasi *zoom meeting* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada tema 4 Keluargaku materi pokok pengenalan di kelas 1 SDN Klero 02 pada saat Pembelajaran Jarak Jauh atau PJJ? (2) Apakah penggunaan model pembelajaran menggunakan model inkuiri berbantuan aplikasi *zoom meeting* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 di SDN Klero 02?. (3) Apakah penggunaan model pembelajaran Inkuiri berbantuan aplikasi *zoom meeting* dapat meningkatkan dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas 1 di SDN Klero 02?

## KAJIAN PUSTAKA

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan peneliti mengacu pada RPP yang telah dirancang. RPP tersebut menggunakan model pembelajaran dalam proses pembelajarannya. Menurut Trianto (2007) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Berdasarkan kutipan tersebut peneliti menyajikan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran inkuiri. Menurut Sudrajat (2017) pembelajaran inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia atau peristiwa) secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Pembelajaran inkuiri menekankan kepada proses mencari dan menemukan. Langkah-langkah model pembelajaran inkuiri: (1) Orientasi, (2) Merumuskan masalah, (3) Merumuskan hipotesis, (4) Mengumpulkan data, (5) Menguji hipotesis, (6) Merumuskan kesimpulan

Pembelajaran inkuiri memiliki beberapa ciri, di antaranya: Pertama, pembelajaran inkuiri menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal

untuk mencari dan menemukan. Kedua, seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*). Ketiga, tujuan dari pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental.

Pembelajaran inkuiri merupakan pembelajaran yang banyak dianjurkan, karena memiliki beberapa kelebihan: (1) Pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran melalui pembelajaran ini dianggap jauh lebih bermakna. (2) Pembelajaran ini dapat memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka. Di samping memiliki kelebihan, pembelajaran ini juga mempunyai kekurangan, di antaranya: (1) Sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa. (2) Sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.

Aplikasi *Zoom meeting* adalah aplikasi daring yang sedang berkembang di era pandemi *Covid 19*. Menurut Anduril (2020) dalam artikel yang ditulisnya menyatakan bahwa Aplikasi *Zoom meeting* adalah layanan konferensi *video* berbasis *cloud computing*. Aplikasi ini mengizinkan pengguna untuk bertemu dengan orang lain secara virtual, entah itu dengan panggilan *video*, suara, atau keduanya.

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2013: 5). Hasil belajar merupakan prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai unjuk kerja siswa atau seberapa jauh siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran (Siregar & Nara, 2010: 144). Hasil belajar merupakan perubahan perilaku meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Bloom dalam Rusmono: 2012:8). Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah adalah tingkat keberhasilan siswa menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh setelah melalui

kegiatan belajar. Hasil pembelajaran yang dikaji adalah di ranah kognitif dan psikomotrik pada kreativitas anak untuk menghasilkan hasil belajar siswa.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk memikirkan sesuatu dengan cara baru dan berbeda serta menciptakan suatu solusi yang unik dalam menghadapi suatu masalah (Santrock dalam Sujiono & Sujiono, 2010: 38), pendapat lain dari Herliani (dalam Mulyani, 2019: 8) mengungkapkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda berupa gagasan maupun karya nyata dengan apa yang telah ada sebelumnya. Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu ide atau karya baru yang belum ada sebelumnya dan dapat diterapkan dalam penyelesaian masalah yang dihadapi.

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran berdasarkan refleksi mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut (Meliani dalam Wiriaatmadja, (2019: 12).

Menurut Kemmis dan McTaggart (dalam Suryadi dan Berdiati, 2018: 79) penelitian tindakan kelas terdiri dari beberapa siklus, jumlah siklus tergantung pada kriteria keberhasilan dan kepuasan peneliti dan setiap siklus terdiri dari 4 tahapan utama yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data hasil belajar siswa didapatkan dari hasil nilai evaluasi pada setiap pertemuan. Berikut penjabaran mengenai data hasil belajar siswa setiap siklus. Data hasil belajar siswa pada siklus I didapatkan dari hasil nilai evaluasi diketahui bahwa rata-rata nilai evaluasi siswa adalah 74,16. Selain itu, diketahui juga jumlah siswa yang tuntas mendapatkan nilai melebihi atau sama dengan KKM yaitu sebanyak 7 (58,33%) siswa dari 12, sedangkan siswa yang tidak tuntas KKM yaitu sebanyak 5 siswa (41,66%) dari 12 siswa. Pada siklus I ini peneliti menargetkan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 70 dan dinyatakan berhasil karena berdasarkan data yang diperoleh diketahui rata-rata nilai evaluasi siswa adalah 74,16.

Nilai evaluasi siklus II siswa adalah 89,16. Jumlah siswa yang tuntas mendapatkan nilai melebihi atau sama dengan KKM yaitu sebanyak 12 (100%) siswa dari 12, sedangkan siswa yang tidak tuntas KKM yaitu sebanyak 0 siswa (0%) dari 12 siswa. Pada siklus I ini peneliti menargetkan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 70 dan dinyatakan berhasil karena berdasarkan data yang diperoleh diketahui rata-rata nilai evaluasi siswa adalah 89,16. Perbandingan hasil belajar siswa dari kondisi awal, siklus I, dan siklus II tersaji pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Tahapan	Rata-rata	Persentase	
		Tuntas	Tidak tuntas
Awal	48,75	43,75%	56,35%
Siklus I	74,16	58,33%	41,66%
Siklus II	89,16	100%	0%

Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Tiap Tahap Tahapan Rata-rata Nilai Persentase Tuntas Tidak Tuntas Kondisi Awal 48,74 43,75% 56,25. Siklus I 74,16 58,33% 41,66% Siklus II 89,16 100% 0% Berdasarkan data pada tabel di atas terlihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Data nilai kondisi awal sebelum penelitian yaitu 48,75. Data tersebut peneliti peroleh dari nilai aspek kognitif pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia Tema 4 tahun ajaran 2019/2020. Dari total siswa yang

berjumlah 16 siswa, terdapat 7 siswa (43,75%) yang tuntas dan 9 siswa (56,25%) yang tidak tuntas.

Diakhir pelaksanaan siklus I dengan menerapkan model pembelajaran Inkuiri menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 74,16 dengan rincian terdapat sebanyak 7 siswa (58,33%) yang tuntas sedangkan siswa yang tidak tuntas KKM sebanyak 5 siswa (41,66%). Walaupun terdapat 5 siswa yang tidak tuntas, tetapi target yang peneliti tetapkan pada siklus I ini tercapai. Peneliti menetapkan target pada siklus I adalah 70, sedangkan hasil belajar yang diperoleh pada siklus I ini adalah 74,16. Pada akhir siklus II dengan menerapkan model inkuiri terbimbing menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II adalah 89, dan seluruh siswa tuntas mencapai KKM. Nilai rata-rata hasil belajar siswa di siklus II ini telah mencapai target yang peneliti tetapkan yaitu 80.

Data kreativitas siswa pada siklus I diperoleh dari lembar penilaian observasi yang diisi peneliti berdasarkan video pengenalan yang dikirim siswa diketahui bahwa nilai rata-rata kreativitas siswa pada siklus I adalah 51,16 dengan kategori kurang kreatif. Data tersebut dapat diuraikan dengan rincian ada sebanyak 7 siswa (58,33%) termasuk dalam kategori cukup kreatif, 5 siswa (41,67%) termasuk dalam kategori kurang kreatif. Peneliti menentukan target nilai rata-rata kreativitas siswa sebesar 60 dan tercapai karena data yang diperoleh nilai rata-rata kreativitas siswa adalah 51,16. Data kreativitas siswa pada siklus II adalah 78,33 dengan kategori kreatif. Data tersebut dapat diuraikan dengan rincian ada sebanyak 2 siswa (16,66%) termasuk dalam kategori sangat kreatif, 7 siswa (58,33%) termasuk dalam kategori kreatif, dan 3 siswa (25%) termasuk dalam kategori cukup kreatif. Peneliti menentukan target nilai rata-rata kreativitas siswa sebesar 60 dan tercapai karena data yang diperoleh nilai rata-rata kreativitas siswa adalah 78,33.

Tabel 2. Perbandingan Kreativitas Siswa pada Tiap Tahap

<b>Tahapan</b>	<b>Rata-rata Nilai</b>	<b>Kategori</b>
Awal	48,33	Kurang kreatif
Siklus I	51,16	Cukup kreatif
Siklus II	78,33	Kreatif

Berdasarkan tabel di atas kreativitas siswa mengalami peningkatan pada tiap tahapnya. Kondisi awal sebelum melaksanakan penelitian, rata-rata kreativitas siswa adalah 48,33 dengan kategori kurang kreatif. Sebanyak 7 siswa (43,75%) dengan kategori kurang kreatif, 5 siswa (56,25%) dengan kategori cukup kreatif.

Diakhiri pelaksanaan siklus I dengan menerapkan model pembelajaran inkuiri menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa. Rata-rata kreativitas siswa pada siklus I adalah 51,16 dengan kategori cukup kreatif. Dengan rincian terdapat ada sebanyak 7 siswa (58,33%) termasuk dalam kategori cukup kreatif, 5 siswa (41,67%) termasuk dalam kategori kurang kreatif. Peneliti menentukan target nilai rata-rata kreativitas siswa sebesar 60 dan tercapai karena data yang diperoleh nilai rata-rata kreativitas siswa adalah 51,16. Pada akhir siklus II diketahui bahwa nilai rata-rata kreativitas siswa pada siklus II adalah 78,33 dengan kategori kreatif. Data tersebut dapat diuraikan dengan rincian ada sebanyak 2 siswa (16,66) termasuk dalam kategori sangat kreatif, 7 siswa (58,33%) termasuk dalam kategori kreatif, dan 3 siswa (25%) termasuk dalam kategori cukup kreatif. Peneliti menentukan target nilai rata-rata kreativitas siswa sebesar 60 dan tercapai karena data yang diperoleh nilai rata-rata kreativitas siswa adalah 78,33. Berikut peneliti sajikan hasil penelitian mengenai peningkatan hasil belajar dan kreativitas siswa yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa

Variabel	Indikator	Kondisi Awal	Siklus I		Siklus II	
			Target	Capaian	Target	Capaian
Hasil belajar	Nilai rata-rata hasil belajar siswa	48,75	70	74,16	70	89,16
	Persentase jumlah siswa yang mencapai KKM	43,75%	58,%	58,33%	100%	100%
Kreativitas siswa	Nilai rata-rata kreativitas siswa	48,33	60	51,16	60	78,33

Berdasarkan tabel di atas kreativitas siswa mengalami peningkatan pada tiap tahapnya. Kondisi awal sebelum melaksanakan penelitian, rata-rata kreativitas siswa adalah 48,33 dengan kategori kurang kreatif. Sebanyak 7 siswa (43,75%) dengan kategori kurang kreatif, 5 siswa (56,25%) dengan kategori cukup kreatif. Pelaksanaan siklus I dengan menerapkan model pembelajaran inkuiri menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa. Rata-rata kreativitas siswa pada siklus I adalah 51,16 dengan kategori cukup kreatif.

Dengan rincian terdapat ada sebanyak 7 siswa (58,33%) termasuk dalam kategori cukup kreatif, 5 siswa (41,67%) termasuk dalam kategori kurang kreatif. Peneliti menentukan target nilai rata-rata kreativitas siswa sebesar 60 dan tercapai karena data yang diperoleh nilai rata-rata kreativitas siswa adalah 51,16. Pada akhir siklus II diketahui bahwa nilai rata-rata kreativitas siswa adalah 78,33 dengan kategori kreatif. Data tersebut diuraikan dengan rincian ada sebanyak 2 siswa (16,66) termasuk dalam kategori sangat kreatif, 7 siswa (58,33%) termasuk dalam kategori kreatif, dan 3 siswa (25%) termasuk dalam kategori cukup kreatif. Peneliti menentukan target nilai rata-rata kreativitas siswa sebesar 60 dan tercapai karena data yang diperoleh nilai rata-rata kreativitas siswa adalah 78,33. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil karena kedua variabel yang menjadi objek penelitian menunjukkan peningkatan dan target yang telah ditetapkan pada setiap siklus tercapai.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada dua siklus dan pembahasan penelitian dengan menggunakan model inkuiri yang

dilakukan pada siswa kelas I SD Negeri Klero, peneliti menyimpulkan sebagai berikut: (1) Penerapan model pembelajaran inkuiri dalam upaya meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I SD Negeri Klero 02 dilakukan melalui tahapan sebagai berikut: Orientasi, Rumusan masalah, Hipotesis masalah, Pengumpulan data atau eksplorasi, Menguji Hipotesis dan Merumuskan kesimpulan. (2) Penerapan model pembelajaran Inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan ditinjau dari kondisi awal skor rata-rata nilai siswa yaitu 48,75 dengan persentase siswa yang mencapai KKM sebesar 43,75%. Pada siklus I mengalami peningkatan dengan capaian rata-rata nilai 74,16 dan persentase siswa yang mencapai KKM sebesar 58,33%. Pada siklus II mengalami peningkatan lagi dengan capaian rata-rata nilai yaitu 89,16 dengan persentase siswa yang mencapai KKM sebesar 100%. (3) Penerapan model pembelajaran inkuri dapat meningkatkan kreativitas siswa. Kreativitas siswa pada data awal memiliki rata-rata 48,33 dengan kategori kurang kreatif. Pada siklus I mengalami peningkatan dengan capaian rata-rata 51,16 dan termasuk dalam kategori cukup kreatif. Pada siklus II mengalami peningkatan lagi dengan capain rata-rata 78,33 dan termasuk dalam kategori kreatif.

## REFERENSI

- Anduril. *Mengenal zoom, aplikasi meeting online saat wfh*. Diakses di <https://jurnalapps.co.id/mengenal-zoom-aplikasi-meeting-online-kala-wfh-18756>.
- Mulyani, N. (2019). *Mengembangkan kreativitas anak usia dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rusmono. (2012). *Strategi belajar dengan problem-based learning itu perlu: untuk meningkatkan profesionalitas guru*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudrajat, A. (2007). *Kompetensi guru dan kepala sekolah*. Diakses di [www.akhmadsudrajat.wordpress.com](http://www.akhmadsudrajat.wordpress.com) pada tanggal 17 November 2007
- Suryadi, A. & Berdiati, A. (2018). *Menggagas penelitian tindakan kelas bagi guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Siregar, E. & Nara, H. (2010). *Teori belajar dan pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. (2007). *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Surabaya: Prestasi Pustaka Publisher
- Ulansari. (2018) *Penerapan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa*. Diakses di Kabupaten Semarang <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jppb/article/view/5139> Home > Vol 2, No 1 (2018)
- Wiriaatmadja, R. (2019). *Metode penelitian tindakan kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

# **PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI *ZOOM MEETING* UNTUK MENINGKATKAN KERJA SAMA DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SDN MANDALA**

*Oleh*

*Epik Apriliana, Maria Melani Ika Susanti, Subekti*

**S**aat terjadi pandemi oleh virus *corona* atau yang dikenal *covid-19*, membuat pembelajaran di sekolah berubah. Sebelumnya pembelajaran bisa berlangsung dengan tatap muka, namun hal tersebut sekarang sedang tidak bisa dilakukan. Akibatnya yang terjadi adalah siswa sudah mulai malas untuk belajar, akhirnya hasil belajar siswa mengalami penurunan yang drastis. Peneliti mencoba menggunakan aplikasi *zoom meeting* dalam pembelajaran jarak jauh agar anak-anak tidak kehilangan haknya dalam memperoleh pembelajaran.

Hasil belajar Bahasa Indonesia tema 4 Berbagai pekerjaan Sub Tema 3 Pekerjaan Orang Tuaku siswa kelas 4 SD Negeri Mandala Tahun Pelajaran 2019/2020 materi menentukan unsur-unsur intrinsik cerita / dongeng menunjukkan bahwa dari 12 siswa nilai rata-rata kelas mencapai 60 dari nilai KKM 70. Terdapat 5 siswa (41,67%) memenuhi KKM dan 7 siswa (58,33%) belum memenuhi KKM. Selain itu, berdasarkan lembar observasi terhadap sikap kerja sama dalam kegiatan pembelajaran masih rendah yaitu 54,17. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *Cooperative* tipe *think pair share*. Menurut Warsono (2012: 202) Model *cooperative learning* tipe *think pair share* atau berfikir-berpasangan-berbagi semula dikembangkan oleh Frank Lyman, juga oleh Spencer Kagan bersama Jack Hassard.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Cooperative learning tipe think pair share* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir sendiri mengenai masalah-masalah yang diberikan oleh guru sekaligus siswa dapat bekerja sama dengan temannya. Berpedoman pada penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Cooperative Learning* Berbantuan Aplikasi *Zoom Meeting* untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Mandala. Penelitian tindakan kelas ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Meningkatkan kerja sama siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning tipe think pair share* melalui bantuan aplikasi *zoom meeting* di kelas IV SDN Mandala.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning tipe think pair share* melalui bantuan aplikasi *zoom meeting* di kelas IV SDN Mandala.
3. Upaya peningkatan kerja sama dan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Mandala yaitu menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Think Pair Share* berbantuan aplikasi *zoom meeting*.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Menurut Lie (2005: 28), tanpa adanya kerja sama siswa, maka proses pembelajaran di sekolah tidak akan berjalan dengan baik dan akhirnya tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kerja sama siswa dapat diartikan sebagai sebuah interaksi atau hubungan antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar merupakan kulminasi (tahap tertinggi) dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar dan perubahan perilaku secara menyeluruh bukan hanya satu aspek saja tetapi terpadu secara utuh baik kognitif, afektif, maupun psikomotor. Kulminasi ini akan selalu diikuti

dengan kegiatan tindak lanjut (Anitah, 2009). Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dan dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya, yaitu berupa perubahan pengetahuan, perilaku dan kepribadian yang bersifat permanen berdasarkan latihan dan usaha, dan merupakan perubahan perilaku secara menyeluruh meliputi aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Menurut Anitah (2009: 37) belajar kooperatif adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil sehingga siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri dan juga anggota yang lain. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang mempunyai kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran.

Menurut Lie (2008: 58), langkah-langkah dalam penggunaan TPS, dalam bukunya disebut dengan “berpikir-berpasangan-berbagi”, yaitu (1) guru membagi siswa ke dalam kelompok berempat dan memberikan tugas kepada semua kelompok; (2) setiap siswa memikirkan dan mengajarkan tugas tersebut sendiri; (3) siswa berpasangan dengan salah satu rekan dalam kelompok dan berdiskusi dengan pasangannya; dan (4) kedua pasangan bertemu kembali dalam kelompok berempat. Siswa mempunyai kesempatan untuk membagikan hasil kerjanya kepada kelompok berempat.

## **METODE PENELITIAN**

Menurut Arikunto, dkk (2006), penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Menurut Kemmis dan Taggart (Padmono, 2010), penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian refleksif diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik pendidikan dan praktik sosial mereka, serta pemahaman mereka terhadap praktik-praktek itu dan terhadap situasi tempat dilakukan praktik-praktek tersebut. Jadi penelitian tindakan kelas adalah cara atau prosedur

untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme pendidik dalam proses belajar mengajar dengan melihat kondisi siswa.

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan model penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart dalam Suharsimi Arikunto (2002: 84) yaitu ” menggunakan siklus sistem spiral yang masing-masing siklus terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).”

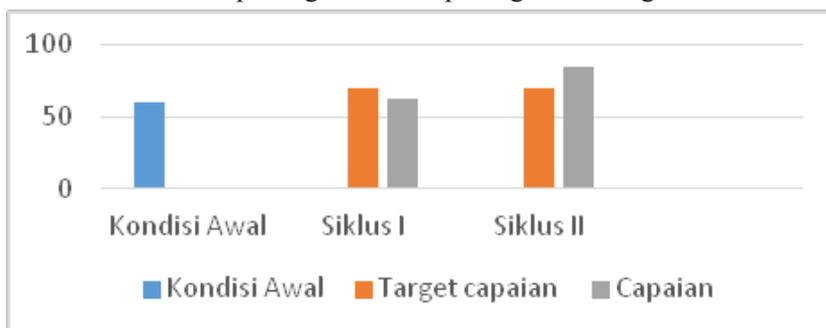
## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Capaian hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik

Tahapan	Rata-rata Nilai	Persentase	
		Tuntas	Tidak Tuntas
Kondisi Awal	60	41,67%	58,33%
Siklus I	61,67	41,67%	58,33%
Siklus II	85	83,33%	16,67%

Data di atas dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut.



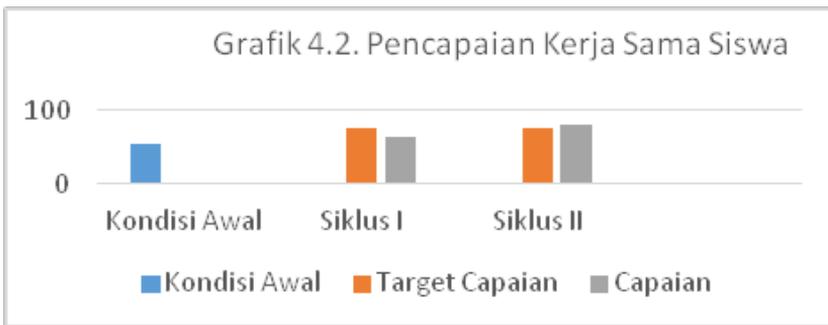
Gambar 1. Grafik Capaian Hasil Belajar

Sementara itu, capaian variabel kerja sama peserta didik dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Perbandingan Kerja Sama Peserta Didik

Tahapan	Rata-rata Nilai	Keterangan
Kondisi Awal	54,17	Cukup
Siklus I	62,50	Baik
Siklus II	81,25	Baik sekali

Data di atas dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik Capaian Kerja Sama Peserta Didik

Berikut disajikan rekapitulasi hasil penelitian untuk masing-masing variabel pada setiap siklus

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Variabel	Indikator	Kondisi Awal	Siklus I		Siklus II	
			Target	Capaian	Target	Capaian
Hasil Belajar	Nilai rata-rata hasil belajar Siswa	60	70	62,5	70	85
	Persentase jumlah siswa yang mencapai KKM	41,67%	80 %	41,67%	80%	83,33%
Kerja Sama	Nilai rata-rata Kerja sama siswa	54,17	75	62,5	75	81,25

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di SD Negeri Mandala pada tahun ajaran 2020/2021. Peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kerja sama dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Mandala pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran tersebut peneliti menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Think Pair Share*. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus

dengan 1 pertemuan pada setiap siklus. Data hasil belajar siswa diperoleh dari nilai soal evaluasi yang dikerjakan siswa, sedangkan data kerja sama siswa peneliti menggunakan lembar observasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model PTK dari Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan PTK yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Upaya peningkatan kerja sama dan hasil belajar siswa dalam penelitian ini yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Think Pair Share* dengan langkah-langkah yaitu berpikir (*Thinking*), berpasangan (*Pairing*), berbagi (*Sharing*). Menurut Nurhadi (dalam Thobroni, 2011: 297) *Think Pair Share* (TPS) atau Berpikir-Berpasangan-Berbagi dikembangkan oleh Frank Lyman dan kawan-kawannya dari Universitas Maryland. Siswa bekerja saling membantu dalam kelompok kecil yang beranggotakan 2 – 6 orang yang bersifat heterogen.

Berdasarkan perbandingan data kerja sama siswa pada tabel 4.8 dapat diketahui bahwa ada peningkatan hasil kerja sama siswa menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Think Pair Share* mulai dari awal, data siklus I, dan data siklus II. Data awal kerja sama siswa memiliki skor 54,17 termasuk dalam kategori cukup, kemudian mengalami peningkatan pada siklus I dengan skor menjadi 62,5 termasuk dalam kategori baik, dan mengalami peningkatan lagi pada siklus II dengan skor 81,25 termasuk dalam kategori baik sekali. Kerja sama sangat erat kaitannya dengan hasil belajar, dapat dibuktikan melalui data yang dapat dilihat pada tabel 3 baik dari data awal, data siklus I, dan data siklus II, data menunjukkan bahwa dengan meningkatnya kerja sama maka hasil belajar siswa pun akan meningkat.

Berdasarkan uraian di atas membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Think Pair Share* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kerja sama siswa.

Berdasarkan perbandingan data hasil belajar siswa pada tabel 3 dapat diketahui bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Think Pair Share*, mulai data awal hasil belajar siswa pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia tema 4 tahun ajaran 2020/2021 yang memiliki

rata-rata yaitu 60, mengalami peningkatan pada siklus I dengan rata-rata nilai evaluasi yaitu 61,67, kemudian mengalami peningkatan lagi pada siklus II dengan rata-rata nilai evaluasi yaitu 85. Maka dari itu peneliti memutuskan untuk menyelesaikan penelitian pada siklus II.

Berdasarkan penjelasan diatas tampak bahwa hasil belajar nilai kognitif pada kondisi awal dan setelah siklus II meningkat. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Arends dalam Trianto (2011:81) prosedur yang digunakan *Think Pair Share* dapat memberi siswa lebih banyak berpikir, dan merespon dan saling membantu. Berdasarkan uraian di atas membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Think Pair Share* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## KESIMPULAN DAN SARAN

1. Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Think Pair Share* dalam upaya meningkatkan kerja sama dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN Mandala dilakukan melalui tahapan/langkah dalam penggunaan TPS dengan “berpikir-berpasangan-berbagi”
2. Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Think Pair Share* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan ditinjau dari kondisi awal skor rata-rata nilai siswa yaitu 60 dengan persentase siswa yang mencapai KKM sebesar 41,67%. Pada siklus I mengalami peningkatan dengan capaian rata-rata nilai 61,67 dan persentase siswa yang mencapai KKM sebesar 41,67%. Pada siklus II mengalami peningkatan lagi dengan capaian rata-rata nilai yaitu 85 dengan persentase siswa yang mencapai KKM sebesar 83,33%.
3. Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Think Pair Share* dapat meningkatkan kerja sama siswa. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus. Kerja sama siswa pada data awal memiliki rata-rata 54,17 dengan kategori cukup. Pada siklus I mengalami peningkatan dengan capaian rata-rata

62,5 dan termasuk dalam kategori baik. Pada siklus II mengalami peningkatan lagi dengan capain rata-rata 81,25 dan termasuk dalam kategori baik sekali.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Jumlah pendamping ditambah agar siswa dapat terarah dan terpantau dengan baik selama pelaksanaan pembelajaran daring melalui *zoom meeting*.
2. Ketika merancang waktu penelitian, sebaiknya memperhatikan alokasi waktu untuk mengerjakan LKPD agar LKPD dapat dikerjakan secara optimal.
3. Dibutuhkan kemampuan manajemen kelas terutama mengkondisikan siswa dalam mengikuti *zoom meeting*, pendampingan diskusi berpasangan yang baik dan optimal agar pembelajaran tetap kondusif selama pembelajaran berlangsung, misalnya dengan menerapkan beberapa peraturan-peraturan yang harus ditaati siswa pada saat pembelajaran.
4. Jumlah pengamat sebaiknya ditambah agar pengamatan lebih teliti dan menyeluruh.

## REFERENSI

- Anitah W., S. (2009). *Materi pokok strategi pembelajaran SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Metodologi penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*, rev. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2009). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suhardjono dan Supardi. (2006). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, S. (2008). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Kagan, Spencer. (1994). *Cooperative learning*. San Clemente, CA: Kagan Publishing, [www.Kaganonline.com](http://www.Kaganonline.com)
- Lie, Anita. (2005). *Cooperative learning*. Jakarta: Grasindo.
- Padmono, (2010) *Kelebihan kekurangan manfaat dan penerapan PTK seri PTK 15*. (online) Tersedia:<http://m.kompasiana.com/post/edukasi/2010/10/09/Kelebihan-kekurangan-manfaat-dan-penerapan-PTK-seri-PTK-15/>(12 Maret 2013)
- Thobroni, M. & Mustofa, A. (2011). *Belajar & pembelajaran: Pengembangan wacana dan praktik pembelajaran dalam pembangunan nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Warsono & Hariyanto. (2012). *Pembelajaran aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY*  
BERBANTUAN APLIKASI *WHATSAPP* UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS  
DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN 01  
NYALEMBENG**

*Oleh:*

*Intan Rihati Sakinah, Maria Melani Ika Susanti, Subekti*

**K**ita sedang berada di era baru, era digital dimana kegiatan industri terintegrasi melalui penggunaan teknologi *wireless* dan big data secara massif. Dunia pendidikan perlu menyiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan abad 21 yang semakin kompleks. Pada akhirnya keterampilan berpikir tingkat tinggi diperlukan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Pada masa pandemi Covid19, pembelajaran tematik terpadu di SD dilaksanakan secara daring. Proses pembelajaran dalam Kurikulum 2013 harus menampakkan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa berlatih mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Hasil akhir keterampilan berpikir kritis pada akhirnya adalah hasil belajar siswa.

Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran yang terjadi di SDN 01 Nyalembeng belum menerapkan model yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN 01 Nyalembeng belum memiliki keterampilan berpikir kritis yang memadai, dan hal tersebut berdampak pada masih rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari daftar nilai ulangan harian dan hasil refleksi penulis untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas. Pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 1, nilai rata-rata ulangan harian pada muatan IPA baru mencapai 60. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis merasa perlu untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa agar potensi-potensi yang ada pada peserta didik dapat ditingkatkan, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat

khususnya pada hasil belajar IPA. Hasil kajian pustaka menemukan bahwa model pembelajaran *Discovery* berpotensi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kompetensi hasil belajar siswa. Dengan diterapkannya model pembelajaran *discovery* diharapkan siswa lebih memahami IPA, siswa mampu mendapatkan hasil belajar lebih baik dari sebelumnya. Model pembelajaran *Discovery* berpotensi untuk menerapkan pendekatan saintifik dalam meningkatkan kompetensi hasil belajar. *Model discovery learning* adalah aktivitas intelektual siswa dimana mereka mampu menguraikan sebuah prinsip atau konsep. Aktivitas intelektual diantaranya adalah mengobservasi, memahami, mampu mengklasifikasikan, menciptakan asumsi, menjabarkan, menakar, menciptakan kesimpulan (Suryabrata, 2002:193).

Berbagai penelitian tindakan kelas tentang penerapan model *Discovery* berbantuan aplikasi *watsapp grup* pada pembelajaran daring ternyata mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Untuk memperbaiki proses dan kompetensi hasil belajar tersebut, akan diterapkan model pembelajaran *Discovery* berbantuan aplikasi *watsapp group*. Diharapkan setelah tindakan pembelajaran dilakukan, rata-rata tingkat keterampilan berpikir kritis mencapai  $\geq 70\%$ , berada pada kategori tinggi. Setelah tindakan pembelajaran siklus 2 dilakukan, nilai rata-rata ulangan harian IPA meningkat menjadi sekurang-kurangnya dapat mencapai 65. Setelah dilakukan pembelajaran, diharapkan persentase jumlah siswa yang sudah mencapai ketuntasan belajar muatan pelajaran IPA pada tema 5 (ekosistem) sub tema 1 (Komponen Ekosistem) meningkat menjadi 75%.

## KAJIAN PUSTAKA

Belajar adalah proses melihat, mengamati, dan memahami suatu, indikator belajar ditujukan dengan perubahan dalam tingkahlaku sebagai hasil dari pengalaman. Berdasarkan pendapat ahli peneliti menyimpulkan bahwa belajar dapat diartikan sebagai suatu proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu untuk memperoleh perubahan tingkah laku. (Daryanto, 2012). Hasil Belajar adalah perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses pembelajaran. (Sudjana, 2016:). Kemampuan berpikir kritis

adalah proses mental untuk menganalisis atau mengevaluasi informasi, dimana informasi tersebut didapatkan dari hasil pengamatan, pengalaman, akal sehat atau komunikasi (Deswani, 2009: 119). IPA adalah pengetahuan khusus yaitu dengan melakukan observasi eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, dan demikian Model Pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar. (Nurulwati,2007). *Discovery learning* adalah suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku (Hanafiah, 2012) .

Model pembelajaran *discovery* dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini telah dibuktikan melalui penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Beberapa penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

Hasil penelitian lainnya yaitu Sispariyanto (2019) menulis jurnal yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery learning di Kelas IV SD*” . Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model *Discovery learning* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SD N Karangtengah 01. Pujo, dkk. (2019) melakukan penelitian berjudul “*Peningkatan HASIL Belajar Matematika dengan Model Discovery learning melalui Melalui Media Kubus Satuan pada pada Siswa Kelas V SDN 1 Kauman Malang*”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan model *discovery learning* melalui media kubus satuan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri Kauman 1 Kecamatan Klojen Kota Malang.

Persamaan penelitian yang akan saya lakukan dengan beberapa penelitian diatas adalah penerapan model *discovery* dan perbedaannya pada

variabel keterampilan berpikir kritis dan mata pelajaran yang diajarkan. Berdasarkan penelitian di atas, peneliti akan melakukan penelitian tentang peningkatan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar mata pelajaran IPA Tema 5 (Ekosistem) KD 3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar dan KD 4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem

Berdasarkan pengamatan di kelas, keterampilan berpikir kritis IPA kelas V masih rendah, yang kemudian berdampak pada kompetensi hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu dalam meningkatkan keterampilan berpikir dan hasil belajar siswa dibutuhkan model pembelajaran yang tepat yaitu model pembelajaran *discovery*. Penelitian ini akan menerapkan model pembelajaran *discovery* pada muatan pelajaran IPA. Materi yang diambil pada tema 5 (Ekosistem) Sub Tema 1 (Komponen Ekosistem) pembelajaran 1 dan 5 dengan KD 3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar dan KD 4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian berlangsung di Kelas V SDN 01 Nyalembeng Kabupaten Pematang pada Semester Genap tahun pelajaran 2020/2021. Pelaksanaan Tindakan dimulai pada bulan Januari s.d Mei 2010. Jumlah siswa yang terlibat di dalam penelitian ini sebanyak 20 orang yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 11 orang perempuan dimana siswa di kelas ini heterogen dilihat dari kemampuan, latar belakang sosial, ekonomi dan budaya. Peneliti menetapkan beberapa kriteria sebagai indikator keberhasilan untuk aspek keterampilan berpikir siswa.

Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian berlangsung dalam 2 siklus, dan pada setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari langkah-langkah berikut: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindak pembelajaran, (3) pengamatan terhadap tindak pembelajaran dan dampaknya, serta (4) refleksi terhadap tindak pembelajaran yang telah dilakukan.

Pada Siklus I, langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 5 orang siswa. Kemudian siswa mengamati beberapa gambar tentang ekosistem yang dibagikan guru Melalui WAG. Guru bertanya kepada siswa. Kemudian Siswa membaca teks dengan saksama bacaan tentang Ekosistem melalui buku tema siswa. Guru menanyakan kata-kata yang sukar serta hal-hal penting seputar bacaan melalui WAG. Kemudian guru memberikan penjelasan tentang “Teks nonfiksi dan pokok pikiran” melalui *voice note* di WAG. Selanjutnya Siswa berdiskusi melalui WAG kelompok masing-masing. Setiap kelompok mempunyai grup kelompok untuk berdiskusi. Siswa menuliskan pokok pikiran serta informasi penting yang ditemui di setiap paragraf bacaan di buku tulis. Selanjutnya siswa mengamati video pada laman youtube yang dibagikan guru melalui WAG tentang jenis-jenis makanan hewan. Guru bertanya kepada siswa Apakah jenis makanan hewan pada video tersebut sama? Selanjutnya siswa menganalisis hewan-hewan berdasarkan makanannya yang ada pada video youtube dan lingkungan sekitar rumah. Siswa mengklasifikasikan hewan-hewan yang ditemui berdasarkan jenis makanannya bersama kelompoknya dengan berdiskusi melalui WAG. Siswa menuliskan hasil diskusi dalam bentuk bagan yang formatnya sesuai dengan LKPD yang dikirim oleh guru melalui File word pada WAG. Selanjutnya perwakilan kelompok memaparkan hasil diskusinya melalui zoom meeting. Siswa menuliskan kesimpulan dari hasil kerja kelompok-kelompok di buku tulis. Siswa membuat tulisan nonfiksi yang membandingkan dua jenis hewan berdasarkan jenis makanannya yang terdiri atas tiga paragraf.

Kemudian langkah kegiatan pada siklus II adalah Pada kegiatan inti, guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 5 orang siswa. Kemudian peserta didik Bertanya jawab dengan guru tentang hewan di sekitar rumah. Selanjutnya peserta didik mengamati 3 hewan yang ada di lingkungan sekitar rumah. Peserta didik berdiskusi dengan teman sebangkunya tentang berbagai hal yang mereka ketahui tentang hewan yang mereka amati melalui *whatsapp group* kelompok. Selanjutnya Peserta didik membuat diagram yang memperlihatkan daur hidup tiga

jenis hewan yang berbeda yang ada di lingkungan sekolah. Peserta didik bersama dengan kelompoknya mempresentasikan hasil kerja kelompoknya melalui zoom meeting.

Peneliti menetapkan beberapa kriteria sebagai indikator keberhasilan untuk aspek keterampilan berpikir siswa. Faktor yang diperhatikan adalah keterampilan siswa dalam: (1) Menganalisis argumen (2) Menjawab pertanyaan (3) Memecahkan masalah (4) Penelitian dikatakan meningkatkan keaktifan.

Sehubungan dengan indikator keberhasilan tersebut, data yang dikumpulkan di dalam penelitian ini adalah data tentang kemampuan siswa dalam keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar. Data ini dikumpulkan dengan teknik tes tertulis dan observasi. Semua data ini dipertimbangkan untuk kegiatan analisis dan refleksi, dan menentukan perubahan tindak pembelajaran yang diperlukan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut disajikan data dari setiap siklus dan pembahasannya. Siklus I Data tentang hasil tes dapat disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Siklus I

Jumlah siswa	20
Jumlah nilai	1401
Rata-rata	70.05
Nilai tertinggi	90
Nilai terendah	55
Persentase siswa tuntas	75 % (15 siswa)
Persentase siswa tidak tuntas	25% (5 siswa)

Jumlah siswa sebanyak 20 anak. Kemudian didapatkan jumlah nilai 1401 dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas V pada muatan pelajaran IPA Tema 5 (Ekosistem) sub tema 1(komponen ekosistem) pembelajaran 1 adalah 70,05 Dari 20 siswa, ada 15 (75%) siswa yang mendapatkan nilai mencapai KKM dan di atas KKM dan 5 siswa (25%) mendapatkan nilai di bawah KKM.

Pada siklus I ini peneliti menargetkan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 70 dan dinyatakan berhasil karena berdasarkan data yang diperoleh diketahui rata-rata nilai evaluasi siswa adalah 70,05.

Tabel 2. Persentase Capaian Siswa Siklus I

Rentang	Kategori	Jumlah	Persentase
3,51-4,00	SB	3	15 %
2,51-3,50	B	12	60%
1,51-2,50	C	5	25 %
1,00-1,50	K		
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>75%</b>

Hasil penilaian pada akhir siklus I menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa telah meningkat dibandingkan dengan pada kondisi awal. Hal ini terlihat dari jumlah siswa yang memperoleh nilai kemampuan berpikir kritis kategori B (baik) meningkat menjadi sebesar 60%. Selain itu pada kategori SB (Sangat Baik) mencapai 15%. Akan tetapi pada kategori C masih 25% siswa. Siswa yang memenuhi ketuntasan baru mencapai 75%.

Berdasarkan nilai kemampuan berpikir kritis yang diperoleh dari lembar pengamatan dan hasil tes tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih di bawah kriteria keberhasilan yang diharapkan. Untuk itu perlu ada perbaikan tindakan pada siklus. Siklus II Data tentang hasil tes dapat disajikan pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Capaian Siklus II

Jumlah siswa	20
Jumlah nilai	1615
Rata-rata	80.75
Nilai tertinggi	90
Nilai terendah	55
Persentase siswa tuntas 100 % (20 siswa)	
Persentase siswa tidak tuntas	

Jumlah siswa sebanyak 20 anak. Kemudian didapatkan jumlah nilai 1615 dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas V pada muatan pelajaran IPA Tema 5 (Ekosistem) sub tema 1(komponen ekosistem)

pembelajaran 5 adalah 80,75 Dari 20 siswa 3 (15%) yang mendapatkan nilai mencapai KKM dan dan 17 siswa (55%) mendapatkan nilai di atas KKM.

Tabel 4. Persentase Capaian Siswa Siklus II

Rentang	Kategori	Jumlah	Persentase
3,51-4,00	SB	5	25 %
2,51-3,50	B	12	60%
1,51-2,50	C	3	15%
1,00-1,50	K		
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>85%</b>

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa indikator kemampuan berpikir kritis siswa berdasarkan pengamatan pada Siklus II sudah lebih baik dibandingkan dengan indikator kemampuan berpikir kritis siswa pada Siklus I. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil karena kedua variabel yang menjadi objek penelitian menunjukkan peningkatan dan target yang telah ditetapkan pada setiap siklus tercapai.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V SDN 01 Nyalembeng pada muata pembelajaran IPA Tema 5 (Ekosistem). Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan yaitu Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kondisi awal adalah 60,15 dengan KKM 70. Kemudian meningkat pada siklus I menjai 70,05, dan meningkat lagi pada siklus II dengan rata-rata hasil belajar 80,75. Sedangkan untuk nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa pada kondisi awal sebesar 1,81; meningkat pada Siklus I menjadi 2,9 dalam kategori Baik (B); dan meningkat lagi pada Siklus II menjadi 3,12 dalam kategori Baik (SB).

Persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai hasil belajar yang mencapai nilai KKM pada kondisi awal adalah 45%. Pada siklus 2 hasil belajar siswa yang mencapai nilai KKM dan di atas KKM mengalami

peningkatan menjadi 75%. Kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 100%. Sedangkan untuk presentase kemampuan berpikir kritis yang memenuhi ketuntasan pada kondisi awal sebanyak 15%, meningkat pada Siklus I menjadi 75%, dan meningkat lagi pada Siklus II menjadi 85%. Persentase jumlah siswa yang memenuhi nilai ketuntasan pada Siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditentukan, yaitu lebih besar dari 70% dari keseluruhan siswa memperoleh nilai kemampuan berpikir kritis memenuhi ketuntasan.

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu: 1. Keterbatasan pendampingan karena pembelajaran bersifat non tatap muka atau daring. 2. Kurang optimalnya pengkondisian kelas pada saat berdiskusi melalui whatsapp group serta kurangnya antusias siswa dalam berdiskusi kelompok. 3. Kurangnya jumlah pengamat sehingga hasil pengamatan kurang optimal.

## REFERENSI

- Afnibar, dkk. (2020). Pemanfaatan Whatsapp Sebagai Media Komunikasi Antara Dosen Dan Mahasiswa Dalam Menunjang Kegiatan Belajar. *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*. Volume 11 Nomor 1, Januari-Juni. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/almuni>
- Arikunto, dkk. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arnita, dkk. (2018). “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 124 Batuasang Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba” *Jurnal Publikasi Pendidikan*. volume 8:3
- Dwi, dkk. (2019). “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery learning* untuk Meningkatkan Kerja sama dan Hasil Belajar pada IPA Siswa Sekolah Dasar”. *Didaktika Dwija Indria*, Volume 6, Nomor 2, hlm. 20-25
- Sispariyanto, E. & dkk. (2019). “Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Melalui Model *Discovery learning* di Kelas IV SD”. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Volume 5 Nomor 2 E

- Susmiati, E. (2020). “Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model *Discovery learning* dan Media Video Dalam Kondisi Pandemi COVID-19 bagi Siswa SMPN 2 Gangga” *Jurnal Paedagogy*. Vol 7 no :3
- Rosarina, G., Sudin, A., Sujana, A. (2016). Penerapan Model *Discovery learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda. *Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No. 1*
- Nichen, dkk. (2018). “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar siswa”. *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan - Vol. 32 No. 1*
- Novianti. (2019).”Penerapan Model *Discovery learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII4 SMP Negeri 3 Kulisusu Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019”. *Jurnal Penelitian Fisika*. Vol.5, No .

**Bagian 3:**  
**Penggunaan Media Inovatif**  
**dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah**

**PENINGKATAN PENGUASAAN *GRAMMAR* DALAM  
MATERI *SHOWING THE EXISTENCE OF PEOPLE OR  
THINGS USING THERE IS/THERE ARE* MENGGUNAKAN  
MEDIA *QUIZIZZ* PADA SISWA KELAS VIII A SMP  
TA'MIRUL ISLAM SURAKARTA TAHUN AJARAN  
2020/2021**

*Oleh:*

*Triana Wulandari, Patricia Angelina, Triyani*

**G***rammar* sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dewasa ini banyak peserta didik mengabaikan *grammar*, bahkan banyak di antara mereka yang menganggap inti pembelajaran Bahasa Inggris adalah mereka mampu berbicara dalam Bahasa Inggris dan dipahami oleh orang lain. Peserta didik umumnya sulit menerapkan *grammar* secara tepat baik dalam kalimat tulis maupun lisan. Hal ini dikarenakan banyaknya aturan *grammar* Bahasa Inggris.

Temuan peneliti di lapangan mengindikasikan bahwa pembelajaran gramatika bahasa Inggris yang begitu kompleks belum mendapat penanganan yang serius. Hasil observasi peneliti membuktikan bahwa guru bahasa Inggris di SMP Ta'mirul Islam lebih banyak menangani pembelajaran keterampilan *reading* dengan penekanan pada pemahaman kosakata yang berhubungan dengan teks bacaan dan pemahaman isi bacaan.

Dalam melaksanakan pembelajaran guru lebih banyak menggunakan teknik *question and answer* dalam mengarahkan pemahaman siswa terhadap bacaan dan teknik *translation* dalam membantu pemahaman siswa terhadap kosakata. Kegiatan selanjutnya diarahkan pada penyelesaian tugas-tugas (*tasks*) yang menyertai teks bacaan. Setelah mengerjakan tugas-tugas tersebut, siswa kemudian menuliskan jawaban-jawabannya di papan tulis. Apabila siswa melakukan kesalahan dalam menjawab tugas-tugas yang

dikerjakan khususnya yang berhubungan dengan kesalahan gramatika, maka yang dilakukan guru biasanya adalah memperbaiki kesalahan tersebut

Dari permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebuah pembaharuan metode sangat dibutuhkan. Sebagai tindak lanjut, peneliti memutuskan untuk menggunakan sebuah metode baru dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam menguasai *grammar* menggunakan *game Quizizz*. *Quizizz* adalah aplikasi gamifikasi berbasis daring gratis yang dapat dibuka melalui laman perambah (*web browser*). Melalui aplikasi ini, guru dapat menggabungkan instruksi, revidi dan evaluasi. Guru dapat terkoneksi dengan seluruh guru-guru di dunia dan dapat mengakses kuis daring yang dibuat oleh guru-guru lainnya secara cuma-cuma. Oleh karena itu, guru dapat menjadi se-kreatif mungkin di kelas dan tidak akan kehabisan ide. Pembelajaran berbasis permainan ini dapat dikerjakan dalam mode ‘live’ diruangan kelas atau dapat juga diberikan sebagai pekerjaan rumah dalam mode ‘homework’. Hal ini sangat mungkin karena *Quizizz* menyediakan timer; kapan kuis akan dibuka dan kapan akan berakhir. Siswa hanya perlu diberikan *game pin* dan mereka akan tetap dapat belajar dimana pun mereka berada. Siswa pun dapat mengerjakan kuis ini baik dalam bentuk kelompok maupun tugas individu. Metode permainan *Quizizz* digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, hidup, dan tidak monoton.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti membuat sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana metode *game Quizizz* mampu meningkatkan penguasaan *grammar* dalam pembelajaran *there+be* dan *quantifier* pada siswa kelas VIII A SMP Ta’mirul Islam Surakarta. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa referensi terkait penelitian. Peneliti tertarik untuk menerapkan *game Quizizz* secara langsung dalam proses pembelajaran *there+be* dan *quantifier* di kelas VIII A SMP Ta’mirul Islam Surakarta. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam metode pengajaran *grammar* dan memberikan manfaat dan pengaruh positif bagi guru dan juga siswa.

## KAJIAN PUSTAKA

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Wina Sanjaya (2011:26) penelitian tindakan kelas adalah “proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri untuk memecahkan masalah yang ada dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut”. Zainal Aqib (2006:12) menyebutkan ada tiga kata yang membentuk pengertian PTK, yakni sebagai berikut.

1. Penelitian, yakni kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu dari suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan adalah suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk siklus kegiatan.
3. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Dari pengertian-pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas adalah kegiatan merefleksikan diri untuk memecahkan masalah pembelajaran yang di kelas. Jasa Ungguh Muliawan (2010:1) menyatakan bahwa PTK merupakan salah satu bentuk penelitian yang dilakukan di kelas. PTK umumnya dilakukan oleh guru bekerja sama dengan peneliti atau guru sendiri sebagai peneliti berperan ganda melakukan penelitian individu di kelas, di sekolah dan atau di tempat guru mengajar untuk tujuan penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran. Hal serupa juga diungkapkan oleh Kasihani Kasbolah (1998/ 1999:29) menyebutkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran. Di samping implementasi tindakan untuk memecahkan masalah, penelitian ini merupakan suatu proses dinamis mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart modifikasi yang menggunakan sistem spiral refleksi diri yang

dimulai dengan rencana, tindakan, pengamatan, refleksi, perencanaan kembali merupakan dasar untuk suatu ancang-ancang pemecahan masalah.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 89) “model Kemmis dan Mc Teggart hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau uraian-uraian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, antara lain: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi”. Empat komponen tersebut tergabung dalam satu siklus. Maka dari itu siklus yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu perputaran kegiatan yang mengandung unsur perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

*There is* dan *There are* digunakan untuk menunjukkan eksistensi atau keberadaan sesuatu baik benda, binatang, manusia dan lainnya. Atau dengan kata lain arti secara leksikal adalah “Ada” Perbedaan dari keduanya adalah; *There is* digunakan untuk benda tunggal (singular) atau benda yang tidak bisa dihitung (uncountable noun) sedangkan *There are* untuk benda jamak (plural).

Contoh:

- *There is an apple tree in the park. The apple tree has lots of fruit There are two flowers in the vase.*

Pada contoh kalimat di atas disinggung mengenai kata sandang (article): *a* dan *an*, juga *the*. *A* dan *an* artinya sebuah, seekor, seorang atau satu. Perbedaannya adalah *a* diikuti benda yang huruf awalnya konsonan, sedangkan *an* digunakan untuk benda dengan huruf awal vokal (a, i, e, u, o). Kemudian untuk *the* digunakan untuk menyebutkan benda yang sudah disebutkan, seperti dalam contoh di atas, ketika kita sudah menggunakan *an apple tree* maka untuk penyebutan kedua menggunakan *the apple tree* untuk menyatakan benda secara spesifik.

*Quizizz* adalah aplikasi gamifikasi berbasis daring gratis yang dapat dibuka melalui browser web. Melalui aplikasi ini, guru dapat menggabungkan instruksi, review dan evaluasi. Guru dapat terkoneksi dengan seluruh guru-guru di dunia dan dapat mengakses kuis daring yang dibuat oleh guru-guru lainnya secara cuma-cuma. Oleh karena itu, guru dapat menjadi se-kreatif mungkin di kelas dan tidak akan kehabisan ide.

Pembelajaran berbasis permainan ini dapat dikerjakan dalam moda ‘live’ di ruangan kelas atau dapat juga diberikan sebagai pekerjaan rumah dalam moda ‘homework’. Hal ini sangat mungkin karena *Quizizz* menyediakan *timer*; kapan kuis akan dibuka dan kapan akan berakhir. Siswa hanya perlu diberikan *game pin* dan mereka akan tetap dapat belajar di mana pun mereka berada. Siswa pun dapat mengerjakan kuis ini baik dalam bentuk kelompok maupun tugas individu. Keunggulan *Quizizz* adalah di bagian pengerjaannya yang menyesuaikan dengan kecepatan siswa. Siswa tidak akan dinilai berdasarkan cepat tidaknya menjawab soal. Di samping itu nilai dapat diunduh dalam bentuk dokumen *excel* sehingga memudahkan guru dalam melakukan penilaian. Zhao (2019) dan Mei, Ju, dan Adam, (2018) menemukan bahwa *Quizizz* berdampak positif pada proses pembelajaran di ruangan kelas dimana nilai yang diperoleh lebih tinggi dan meningkatkan kerja sama antarsiswa dalam kerja kelompok. Hal ini sangat positif, dan dinilai dapat juga menjadi solusi terhadap penggunaan gadget di ruangan kelas.

## **METODE PENELITIAN**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMP Ta’mirul Islam Surakarta Tahun Ajaran 2020/2021, dengan jumlah siswa 30 orang, 14 orang siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Sedangkan, objek dalam penelitian ini adalah kemampuan penguasaan *grammar* dalam materi *Showing the Existence of People or Things using There is/There are* melalui media *Quizizz*.

Penelitian ini dilakukan di SMP Ta’mirul Islam Surakarta kelas VIII A pada semester 1 bulan Oktober sampai dengan November 2020.

### **Siklus I**

#### ***Merencanakan Tindakan***

Tahap perencanaan dimulai dengan melakukan observasi pada siswa kelas VIII A di SMP Ta’mirul Islam Surakarta. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak dalam aspek akademik khususnya pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini perlu dilakukan karena dengan melihat

kemampuan siswa, dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa sehingga mempermudah saat melakukan refleksi. Selain itu juga untuk mempermudah menentukan rencana pembelajarannya.

Selain observasi, peneliti juga mengadakan diskusi dengan teman sejawat dalam menentukan rencana dan strategi pembelajaran *grammar* dalam materi Showing the Existence of People or Things using There is/ There are melalui media *Quizizz*. Hasil dari diskusi tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti melakukan diskusi dengan teman sejawat untuk melakukan kolaborasi dalam menentukan fokus penelitian yaitu penguasaan *grammar*.
- b. Peneliti dan teman sejawat berdiskusi tentang cara pelaksanaan menggunakan metode *Quizizz* yang akan diterapkan dalam pembelajaran.
- c. Peneliti membuat soal *pretest* yang akan dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak dan soal *post test* untuk mengetahui hasil dari penerapan metode *Quizizz*.
- d. Mengukur kemampuan awal anak menggunakan *pre test*, kemudian peneliti dan teman sejawat bersama-sama mengevaluasi hasil *pretest*.
- e. Menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan metode *Quizizz*
- f. Menetapkan evaluasi yang akan digunakan.

### ***Pelaksanaan Tindakan***

Tindakan ini dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat dan dalam pelaksanaanya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti mengajar dengan menggunakan RPP yang telah dibuat. Dalam pelaksanaan tindakan ini peneliti, dibantu oleh satu rekan guru sejawat atau mitra peneliti. Tugas rekan guru sejawat peneliti adalah membantu mengamati aktivitas peneliti dalam menerapkan dan mengamati partisipasi siswa serta mendokumentasikan proses pembelajaran di kelas.

### ***Observasi Tindakan***

Peneliti dan guru berkolaborasi melakukan pengamatan tentang proses peningkatan kemampuan penguasaan *grammar* pada siswa. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan perilaku belajar siswa serta partisipasi dan interaksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

### ***Refleksi***

Data yang diperoleh pada saat observasi dan hasil tes dianalisis kemudian dilakukan refleksi. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dan rekan guru sejawat (mitra peneliti). Diskusi tersebut bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan yaitu dengan cara melakukan penilaian terhadap proses yang terjadi, masalah yang muncul, dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Jika dengan tindakan yang diberikan dapat meningkatkan penguasaan *grammar* siswa sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian, maka penelitian dihentikan. Tetapi jika indikator keberhasilan belum tercapai, penelitian dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

## **Siklus II**

### ***Perencanaan Siklus II***

Siklus II merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi pada siklus I. Mengingat masih terdapat berbagai kendala yang terjadi pada siklus I, maka peneliti membuat rencana perbaikan sebagai berikut.

1. Peneliti berdiskusi dengan teman sejawat mengenai kendala-kendala yang terjadi pada siklus I.
2. Menjelaskan kembali kepada siswa dalam pelaksanaan *Quizizz*.
3. Pemberian *reward* kepada subjek setelah subjek dapat melaksanakan tugas dari guru.
4. Peneliti lebih memperhatikan siswa, sehingga jika ada siswa yang kesulitan peneliti dapat membantu.
5. Peneliti selalu mengingatkan siswanya untuk teliti dalam mengerjakan *Quizizz*.

### ***Tindakan***

Pada tahapan ini rancangan strategi dan skenario penerapan pembelajaran akan diterapkan. Kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan RPP yang telah disusun.

### ***Pengamatan/Pengumpulan Data II***

Tahapan ini terkait dengan pelaksanaan tindakan kelas. Kegiatan ini dengan menggunakan lembar observasi yang meliputi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

### ***Refleksi II***

Tahapan refleksi ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan pada setiap siklus, berdasar data yang telah terkumpul, dan kemudian melakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan yang berikutnya. Kegiatan yang dilakukan adalah analisis dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang telah dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### ***Deskripsi Kondisi Awal dalam Penguasaan Grammar dalam Materi Showing the Existence of People or Things Using There is/There dan Data Kemampuan Awal Siswa***

Peneliti melakukan penelitian di SMP Ta'mirul Islam Surakarta. Peneliti melakukan penelitian di kelas VIII A, karena peneliti dan guru bahasa Inggris merasa siswa sudah memiliki motivasi untuk belajar, namun nilai mereka masih kurang maksimal apalagi dalam masa pembelajaran daring ini sangat sulit untuk bisa melakukan pembelajaran secara efektif.

Peneliti melakukan penelitian awal dengan mengadakan tes awal pada 30 siswa yang disesuaikan dengan materi *there is/there are*, dengan kompetensi dasar Membedakan penggunaan *there is* dan *there are*. Tujuan diadakan tindakan ini adalah untuk mengetahui kemampuan dasar siswa..

Dalam penelitian ini data/tes dinyatakan dalam bentuk skor. Hasil tes awal dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan

siswa dalam membedakan penggunaan *there is/there are*, maka dapat diprosentasikan sesuai dengan skor penilaian pada tabel 3 dengan ketentuan sebagai berikut:

$$P = \frac{nk}{R} \times 100\%$$

*Keterangan:*

P : Persentase banyaknya siswa yang mendapatkan skor di atas 75

NK : Banyaknya siswa yang mendapat skor di atas 75

R : Banyaknya siswa yang mengerjakan tugas dari guru

Persentase penguasaan *grammar* dari 30 siswa sebesar 43,3% termasuk dalam kategori kurang. Hal ini berarti siswa kelas VIII A SMP Ta'mirul Islam Surakarta dalam penguasaan *grammar* masih terhitung kurang.

Peneliti menetapkan jadwal pelaksanaan tindakan bersama tim peneliti. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, diputuskan untuk mengimplementasikan penggunaan media *Quizizz* sebagai upaya untuk meningkatkan penguasaan *grammar* pada siswa kelas VIII A. Pelaksanaan tindakan tersebut dilakukan dalam dua siklus pelaksanaan tindakan, yang meliputi siklus I dan siklus II sebagai akhir dari pelaksanaan tindakan.

Dalam tindakan ini, untuk mengukur peningkatan belajar siswa diadakan post tes yang diadakan setiap akhir pertemuan. Berdasarkan hasil post tes diakhir siklus diperoleh hasil analisis data seperti yang tersaji pada tabel.

Sebelum dilakukan tindakan siklus I, telah dilakukan prasiklus dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil dari prasiklus dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Prasiklus

NO.	KETERANGAN	PRASIKLUS
1	Nilai rata-rata	70,66
2	Nilai terendah	40
3	Nilai tertinggi	100
4	Siswa yang belum tuntas	17
5	Siswa yang sudah tuntas	13
	Persentase ketuntasan	43,3%

Berdasarkan deskripsi di atas, nilai siswa yang mencapai KKM hanya 43,3 % dari keseluruhan jumlah siswa. Sedangkan sisanya sebanyak 56,7% dari jumlah siswa belum mencapai KKM. Rata-rata nilai yang diperoleh pada pra tindakan tersebut masih rendah, yakni 70,66, yang berarti masih di bawah KKM.

### ***Pelaksanaan Pembelajaran Grammar Menggunakan Media Quizizz***

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII A SMP Ta'mirul Islam Surakarta dalam pembelajaran *grammar* dalam materi Showing the Existence of People or Things Using There is/ There are. Pembelajaran dilakukan secara daring menggunakan platform zoom.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pra tindakan dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2020 dengan waktu 30 menit. Siklus pertama dimulai pada tanggal 15 Oktober 2020. Sedangkan siklus kedua dimulai pada tanggal 24 Oktober 2020. Prosedur penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini, sebagai berikut.

1. Perencanaan, yakni menyusun apa saja yang akan dilakukan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas.
2. Tindakan, yakni pelaksanaan penelitian tindakan kelas.
3. Observasi, yakni pengamatan selama pelaksanaan tindakan.
4. Refleksi, yakni evaluasi hasil pelaksanaan tindakan.

Keempat tahapan tersebut dilaksanakan dalam setiap siklus. Tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

### **Siklus I**

#### ***Perencanaan Tindakan Siklus I***

Perencanaan tindakan pembelajaran dikembangkan berdasarkan hasil studi pendahuluan. Peneliti menyusun rencana pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan *grammar*. Rencana pembelajaran ini digunakan sebagai petunjuk dan pegangan guru mengenai langkah yang harus dilakukan agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Dalam

rencana pembelajaran dijabarkan mengenai kompetensi dasar yang harus dicapai, indikator pembelajaran, materi/tema masalah, alokasi waktu, dan jenis evaluasi untuk memperoleh umpan balik.

Pada siklus I ini kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran *grammar* berdasarkan kosa kata mengenai *Our Busy Road*.
- b. Menjelaskan pelaksanaan
- c. Mengadakan evaluasi pada akhir tahapan tindakan I.

### ***Pelaksanaan Tindakan Siklus I***

Tindakan yang dilakukan guru pada siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Memberi salam, meminta salah satu siswa untuk memimpin doa, mengecek kehadiran fisik, dan psikis siswa melalui zoom meeting (religius).
- 2) Peserta didik mendapatkan motivasi belajar walaupun di masa pandemi dengan belajar *online*.
- 3) Peserta didik menjawab pertanyaan guru tentang materi yang dipelajari sebelumnya.
- 4) Peserta didik mendapatkan penjelasan kompetensi yang akan diajarkan hari itu.
- 5) Guru memberikan apersepsi dengan melakukan kegiatan diskusi kelas tentang materi yang akan disampaikan. Guru menampilkan sebuah gambar pada slide PPT, mengajak siswa berdiskusi tentang gambar tersebut. Siswa diminta membuat kalimat sesuai gambar menggunakan *there is/there are*. Siswa diberi motivasi dan panduan untuk membaca, melihat, mengamati gambar yang ditayangkan melalui slide *PowerPoint* di zoom meeting (literasi).
- 6) Guru mengajak peserta didik memperhatikan dan membahas gambar pada sampul chapter 6 (critical thinking).
- 7) Guru dan siswa bertanya jawab mengenai gambar yang ada pada sampul chapter 6 dengan menggunakan *there+be* (communication).
- 8) Guru memberikan tayangan materi *PowerPoint* mengenai penggunaan kata *there+be*.

- 9) Dengan bimbingan dan arahan guru, siswa mempertanyakan perbedaan antarberbagai kalimat yang menyatakan dan menanyakan keberadaan orang, benda dan binatang dalam jumlah yang tidak tertentu dalam berbagai konteks (critical thinking).
- 10) Guru memberikan menayangkan gambar dari *PowerPoint* dan mengajak siswa mengidentifikasi gambar dengan menuliskan there+be (communicative).
- 11) Guru membagi siswa menjadi kelompok berpasangan dan memberikan dialogue untuk diperagakan siswa (collaborative).
- 12) Siswa saling bertanya jawab bergantian sesuai dengan dialogue yang sudah diberikan guru (communicative).
- 13) Siswa saling menanggapi hasil diskusi dan guru memberi penguatan (communication).
- 14) Guru memberikan tautan *Quizizz* yaitu [quizizz.com/join?gc=11783760](https://quizizz.com/join?gc=11783760) mengenai penggunaan there+be yang harus dikerjakan oleh siswa

### ***Observasi Siklus I***

Selama proses tindakan berlangsung diadakan pengamatan oleh observer, disini guru meminta teman sejawat untuk melakukan pengamatan terhadap siswa. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran.

Pengamatan dilakukan terhadap siswa sebelum, saat, ataupun sesudah dilakukan tindakan. Pengamatan ini mengungkapkan beberapa hal selama kegiatan belajar *grammar* tentang there is/there are. Data yang diperoleh yakni hasil belajar siswa menggunakan media *Quizizz*, serta kinerja guru menggunakan media *Quizizz* dalam pembelajaran *grammar*, khususnya pada materi there is/there are.

### ***Deskripsi Data Hasil Tindakan Siklus I***

Nilai siswa pada siklus I diharapkan dapat mengalami peningkatan dari kemampuan awalnya. Peningkatan yang diharapkan terkait hasil belajar siswa dalam penguasaan *grammar* there is/there are diharapkan dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan

yakni 75. Gambaran mengenai perubahan hasil belajar siswa ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Analisis Siklus I

NO.	KETERANGAN	PRASIKLUS	SIKLUS I
1	Nilai rata-rata	70,66	77,66
2	Nilai terendah	40	60
3	Nilai tertinggi	100	100
4	Siswa yang belum tuntas	17	11
5	Siswa yang sudah tuntas	13	19
	Persentase ketuntasan	43,3%	63,3%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada awalnya rerata nilai yang diperoleh masih kurang, siswa yang mencapai ketuntasan belajar hanya 43,3%. Setelah dilakukan pembelajaran dengan bantuan media *Quizizz* ada peningkatan yaitu nilai rata-rata siklus I 77,66 dan masih ada 36,7 % ( 11 siswa ) belum tuntas dengan nilai < 75. Pada siklus I ini nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 60.

### **Refleksi**

Tahap terakhir dalam penelitian tindakan kelas ini adalah refleksi. Pada tahap refleksi ini guru sebagai peneliti berdiskusi dengan observer yakni teman sejawat peneliti terhadap pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan yaitu dengan cara melakukan penilaian terhadap proses yang terjadi, masalah yang muncul, dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Jika dengan tindakan yang diberikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian, maka penelitian dihentikan. Tetapi jika indikator keberhasilan belum tercapai, penelitian dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

Pada penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil jika minimal 75% siswa dapat mencapai KKM yang telah ditetapkan yakni 75. Dari hasil evaluasi pembelajaran menggunakan media *Quizizz* pada siklus I terdapat peningkatan rata-rata siswa. Rata-rata nilai siswa pada pra tindakan yakni 70,66. Jumlah siswa yang telah tuntas KKM pun meningkat yang tadinya

hanya 13 anak menjadi 19 anak. Tingkat ketuntasan KKM pada pra tindakan hanya 43,3 %, sedangkan pada siklus pertama mencapai 63,3 %. Hal itu menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rerata dari tes pratindakan ke tes pasca tindakan siklus I sebesar 20%.

Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dirasa belum maksimal. Hal itu terlihat dari keberhasilan siswa yang mencapai KKM belum ada 75%. Berdasarkan hasil observasi kendala-kendala yang dialami siswa adalah sebagai berikut.

- (1) Siswa baru pertama kali mengenal *Quizizz* sehingga belum terbiasa.
- (2) Siswa terburu-buru dalam mengerjakan karena takut kehabisan waktu.
- (3) Kurang penjelasan mengenai penggunaan *Quizizz*.
- (4) Soal-soal terlalu panjang membutuhkan pendalaman alam memahami.
- (5) *Quizizz* diatur sebagai homework sehingga kurang menantang.

Permasalahan-permasalahan tersebut harus segera di atasi agar hasil belajar siswa dapat ditingkatkan secara maksimal melalui penggunaan media *Quizizz*. Dalam mengatasi masalah tersebut peneliti harus cermat, karena jika permasalahan tersebut tidak dapat teratasi maka akan menghambat pelaksanaan tindakan berikutnya. Melihat hasil dari evaluasi ataupun observasi terhadap siswa pada siklus I terdapat kenaikan hasil belajar *grammar*. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya jumlah siswa yang telah mencapai KKM yang telah ditetapkan. Namun jumlah tersebut belum memenuhi target peneliti yakni minimal 75% siswa dapat mencapai KKM. Oleh sebab itu peneliti merencanakan perbaikan tindakan yang akan dilakukan pada siklus ke dua.

## **Siklus II**

### **Perencanaan Siklus II**

Siklus II merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi pada siklus I. Mengingat masih terdapat berbagai kendala yang terjadi pada siklus I, maka peneliti membuat rencana perbaikan sebagai berikut.

- a. Peneliti berdiskusi dengan teman sejawat mengenai kendala-kendala yang terjadi pada siklus I.

- b. Menjelaskan kembali kepada siswa mengenai *Quizizz*.
- c. Membuat *Quizizz* agar dimainkan secara live sehingga siswa lebih tertantang mengerjakan.

### **Tindakan dan observasi siklus II**

- 1) Pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan pertama ini dimulai dengan:
- 2) Memberi salam, meminta salah satu siswa untuk memimpin doa, mengecek kehadiran fisik, dan psikis siswa melalui *zoom meeting*. (religius)
- 3) Peserta didik mendapatkan motivasi belajar walaupun di masa pandemi dengan belajar *online*.
- 4) Peserta didik menjawab pertanyaan guru tentang materi yang dipelajari sebelumnya.
- 5) Peserta didik mendapatkan penjelasan kompetensi yang akan diajarkan hari itu.
- 6) Peserta didik mendapatkan arahan apa yang akan dilakukan hari itu.
- 7) Siswa diberi motivasi dan panduan untuk membaca, melihat, mengamati dialog yang ditayangkan *zoom meeting*. (literasi)
- 8) Guru mengajak peserta didik memperhatikan dan membahas dialog yang ditayangkan. (critical thinking)
- 9) Guru dan siswa bertanya jawab mengenai dialog yang ada pada tayangan PPT. (communication)
- 10) Guru memberikan tayangan materi *PowerPoint* mengenai penggunaan kata *there+be* dalam bentuk positif, negatif dan interrogative sebagai penguatan.
- 11) Dengan bimbingan dan arahan guru, siswa mempertanyakan perbedaan bentuk kalimat positif, negatif dan interrogatif. (critical thinking)
- 12) Guru memberikan menayangkan gambar dari *PowerPoint* dan mengajak siswa bertanya jawab mengenai tayangan pada gambar. (communicative)
- 13) Siswa saling bertanya jawab bergantian sesuai dengan dialogue yang sudah diberikan guru. (communicative)

- 14) Guru memberikan latihan untuk dikerjakan mengenai perubahan bentuk positif, negatif dan interogatif dari *there is/there are* sebagai tugas luring sekolah.
- 15) Guru memberikan link *Quizizz* untuk dikerjakan oleh siswa secara live. (critical thinking)
- 16) Guru dan siswa menyimpulkan materi dan melakukan refleksi pembelajaran.
- 17) Guru memberikan tindak lanjut.
- 18) Guru menginformasikan materi pembelajaran yang akan datang.

### Deskripsi Data Hasil Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar *grammar* pada siswa kelas VIII yang telah diberi tindakan menggunakan media *Quizizz*. Hasil pencapaian yang diharapkan adalah siswa dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal sebesar 75. Perolehan nilai setelah diberi tindakan pada siklus II dan dibandingkan dengan hasil prasiklus dan siklus I disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Analisis Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

NO.	KETERANGAN	PRASIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
1	Nilai rata-rata	70,66	77,66	84,33
2	Nilai terendah	40	60	70
3	Nilai tertinggi	100	100	100
4	Siswa yang belum tuntas	17	11	4
5	Siswa yang sudah tuntas	13	19	26
	Persentase ketuntasan	43,3%	63,3%	86,7%

Hasil pasca tindakan pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada pratindakan adalah 70,66 nilai rata-rata setelah tindakan pertama yaitu 77,66 dan nilai rata-rata siklus II adalah 84,33. Sehingga terjadi kenaikan nilai rata-rata siswa. Nilai terendah yang diperoleh siswa pada pratindakan adalah 40, pasca siklus I 60, dan setelah siklus II menjadi 70. Banyak siswa yang belum tuntas pada awalnya sebanyak 17 anak, kemudian pada siklus I berkurang menjadi 11 anak, sedangkan pada akhir siklus menjadi 4 anak saja. Siswa yang sudah tuntas, yaitu mendapatkan

nilai 75 atau lebih pada pratindakan sebanyak 13 anak, setelah siklus I menjadi 19 anak dan di akhir siklus II menjadi 26 anak atau sekitar 88,5%. Dengan demikian persentase ketuntasan naik sebesar 23,4%.

### **Refleksi**

Tahap ketiga pada siklus II ini adalah refleksi. Pada tahap ini peneliti mengevaluasi implementasi tindakan dan menganalisis dampak implementasi tindakan yang telah dilakukan. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran *Quizizz* dapat mempengaruhi hasil belajar *grammar* siswa pada siklus II ini. Melihat data yang ada, media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **Keterbatasan Penelitian**

Selama proses penelitian, peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin. Akan tetapi peneliti menyadari masih ada beberapa kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan penelitian, yakni:

1. Hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan pada subjek yang lain, karena penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas VIII A SMP Ta'mirul Islam Surakarta.
2. Ada beberapa siswa yang mengalami susah sinyal karena pembelajaran dilakukan secara daring.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kemampuan hasil belajar *grammar* siswa sebelum adanya tindakan masih rendah. Hal tersebut disebabkan model pembelajaran guru yang terkadang terkesan monoton dalam mengajar pelajaran bahasa Inggris. Pada siklus I, siswa yang mencapai KKM belum ada 75%. Hal tersebut disebabkan karena siswa kurang cermat dalam menganalisis gambar. Gambar yang disajikan peneliti juga dirasa siswa kurang jelas dan keaktifan siswa dalam belajar masih kurang.

Pada siklus II peneliti melakukan perbaikan sesuai masalah yang ditemukan pada siklus I. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan,

dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar *grammar* siswa kelas VIII A SMP Ta'mirul Islam Surakarta materi *there is/there are*. Hal itu dibuktikan dari hasil pretes siswa pada pra tindakan nilai siswa yang mencapai KKM hanya 43,3%. Sedangkan rata-rata nilainya yakni 70,66. Pasca tindakan siklus I, nilai siswa yang mampu mencapai KKM meningkat menjadi 63,3%. Rata-rata nilai siswa juga meningkat menjadi 77,66. Sedangkan setelah tindakan siklus II siswa yang mencapai KKM sebanyak 86,7%. Rata-ratanya nilai pada siklus II meningkat lagi menjadi 84,33.

Berdasarkan kegiatan penelitian dan hasil penelitian yang diperoleh, maka dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Siswa

Dalam proses pembelajaran hendaknya siswa harus lebih aktif dan lebih mengasah kemampuan berpikirnya. Karena dengan begitu siswa akan tumbuh menjadi siswa yang pintar, cerdas dan akan lebih mudah untuk menguasai hal-hal yang baru dalam kehidupan ke depannya.

2. Guru

Dalam upaya menghasilkan peserta didik yang sesuai dengan yang diharapkan hendaknya guru harus lebih meningkatkan kemampuan dalam menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Karena untuk mencapai hasil belajar siswa yang optimal tidak luput dari peran serta guru dalam memberikan materi pembelajaran dengan baik.

3. Kepala Sekolah

Dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, hendaknya sekolah harus lebih mengoptimalkan dalam mengembangkan kurikulum, melakukan supervisi pembelajaran secara berkala. Sehingga akan diketahui segala kendala atau hambatan yang ditemukan dalam sistem pembelajaran dan dengan segera untuk menanganinya.

4. Peneliti

Penelitian ini mengkaji penerapan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*, untuk itu kepada peneliti

berikutnya, diharapkan dapat melaksanakan pembelajaran dengan model yang sama dan mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.

## REFERENSI

- Aini, Y. I. (2019). *Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di bengkulu*. Kependidikan, 2(25).
- Aqib, Z. (2006). *Penelitian tindakan kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.
- Kasbolah, K. (1998/ 1999). *Penelitian tindakan kelas*. Malang: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Muliawan, J. U. (2010). *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Gava Media
- Mulyono. (2018). *English Way: English Course Book for Junior High School Grade VIII*. Jakarta:Quadra.
- Ningrum, H. W., et al. (2018). *Meningkatkan penguasaan grammar dalam materi future tenses dengan menggunakan cards of the future game pada siswa kelas x sma n 1 semarang tahun ajaran 2018/2019*. Semarang:Media Penelitian Pendidikan UPGRIS.
- Nugroho, D. J. (2019). *Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan: penggunaan fitur gamifikasi daring di ypk penabur bandarlampung*. Universitas Pelita Harapan.

# **MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENULIS TEKS DESKRIPSI MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR DI KELAS SEPULUH SMK TUNGGAL CIPTA MANISRENGGO TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

*Oleh:*

*Ridwan, Concilianus Laos Mbato, Siti Murtiningrum*

**M**enulis merupakan suatu sarana berkomunikasi atau penyampaian pesan kepada orang lain secara tertulis yang diwujudkan dalam bentuk rangkaian lambang atau simbol grafis yang dapat dimengerti oleh penulis dan dipahami oleh orang lain yang membacanya. Menurut Saddhono dan Slamet (2014:151), penggunaan istilah menulis dan mengarang merupakan dua hal yang dianggap sama pengertiannya oleh sebagian ahli dan berbeda oleh sebagian ahli lainnya. Kegiatan menulis sangat penting dalam pendidikan karena dapat membantu siswa berlatih berpikir, mengungkapkan gagasan, dan memecahkan masalah. Menurut Imron Rosidi (2014:3), menulis adalah salah satu bentuk berpikir, yang juga merupakan alat untuk membantu orang lain (pembaca) berpikir.

Sebagaimana diungkapkan oleh St. Kartono (2013:17), menulis adalah proses menuangkan pikiran dan menyampaikannya kepada khalayak. Menulis adalah sebuah aktivitas yang kompleks, bukan sekedar menggariskan kalimat-kalimat, tetapi lebih daripada itu. Sependapat dengan St. Kartono, Sri Hastuti dalam Saddhono dan Slamet (2014:153) mengungkapkan bahwa kegiatan menulis merupakan kegiatan yang sangat kompleks karena melibatkan cara berpikir yang teratur dan berbagai persyaratan yang berkaitan dengan teknik penulisan, antara lain (1) adanya kesatuan gagasan, (2) penggunaan kalimat yang jelas dan efektif, (3) paragraph disusun dengan baik, (4) penerapan kaidah ejaan yang benar, dan (5) penggunaan kosakata yang memadai.

H. G. Tarigan dalam Saddhono dan Slamet (2014:154), mengungkapkan bahwa menulis pada hakikatnya ialah melukiskan lambang-lambang grafis yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami seseorang untuk dibaca orang lain yang dapat memahami bahasa dan lambang-lambang grafis tersebut. Dengan mencermati teori-teori di atas, dapat dikemukakan bahwa menulis adalah kegiatan mengungkapkan gagasan, ide, atau pendapat yang akan disampaikan kepada orang lain (pembaca) melalui media bahasa tulis untuk dipahami tepat seperti apa yang dimaksud oleh penulis.

Berdasarkan observasi selama kegiatan proses pembelajaran di SMK Tunggal Cipta Manisrenggo, siswa mengalami kesulitan pada keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Inggris. Keterampilan menulis sebagai salah satu wujud dari empat keterampilan berbahasa mempunyai peranan yang penting di dalam kehidupan manusia. Lebih lanjut, Heaton (1990: 135) menuliskan itu keterampilan itu kompleks dan terkadang sulit untuk diajar, membutuhkan penguasaan tidak hanya perangkat gramatikal dan retorik tetapi juga konseptual dan menghakimi elemen. Pernyataan ini juga didukung oleh Hegde (1988: 5) bahwa menulis adalah lebih kompleks daripada berbicara. Terlebih lagi, di Indonesia pelajaran bahasa Inggris adalah salah satu pelajaran yang masuk dalam daftar ujian akhir nasional tingkat SMK. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, seperti konten, organisasi, tata bahasa, kosa kata dan mekanika.

Dalam Kurikulum Bahasa Inggris yang berlaku di Sekolah SMK Ada beberapa genre teks yang harus dipelajari siswa, seperti Teks Deskriptif, Teks Announcement, Teks Recount, Teks Narrative, Teks Ekposisi Analitis, Teks Explanation. Tapi pada Penelitian Tindakan Kelas ini akan difokuskan pada teks Deskriptif.

Menurut Anderson dan Anderson (2003: 26) teks deskriptif adalah teks yang mendeskripsikan orang, tempat, atau benda tertentu. Artinya deskriptif itu teks yang dirancang khusus untuk seseorang, tempat, atau benda. Mereka juga menyatakan bahwa teks deskriptif itu juga untuk menceritakan tentang subjek dengan mendeskripsikan fiturnya tanpa termasuk pendapat pribadi.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Reski Hidayati dkk menunjukkan bahwa siswa di beberapa Sekolah

Menengah di Indonesia mengalami beberapa kendala selama mempelajari teks deskriptif seperti siswa sulit untuk memulai menulis, mereka tidak dapat mengembangkan tulisan dengan baik. Kemudian Sri Budiyati juga dihadapkan pada siswa yang tidak termotivasi dan tidak tertarik serta jenuh dalam menulis.

Permasalahan di atas sejalan dengan apa yang saya temukan di sekolah SMK Tunggal Cipta Manisrenggo, siswa saya juga mengalami kendala selama pembelajaran teks deskriptif, seperti:

1. Beberapa siswa malas menulis teks deskriptif. Kondisi tersebut kemungkinan besar dipengaruhi oleh topik yang tidak menarik dan juga mereka tidak tahu bagaimana cara membuat kata-kata tersebut yang kemudian menyusunnya menjadi sebuah tulisan yang baik.
2. Beberapa siswa tidak termotivasi dalam menulis teks deskriptif. Hal tersebut kemungkinan juga disebabkan oleh penggunaan media yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang begitu menarik.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk memecahkan masalah tersebut dengan menggunakan media gambar sebagai media pembelajaran Teks Deskriptif. Dengan menggunakan media gambar, siswa akan lebih mudah menghafal peristiwa, waktu, tempat, dan orang. Media gambar juga dapat menjadi media meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis Teks Deskriptif yang baik.

Kemampuan siswa dalam menulis teks deskriptif masih belum memenuhi target yang diharapkan guru, karena mereka masih banyak yang malas dan kurang termotivasi dalam menulis teks deskriptif. Media gambar merupakan media yang baik yang dekat dengan siswa, dengan media gambar akan membuat siswa lebih termotivasi dan menikmati proses pembelajaran. sehingga pada akhirnya siswa mampu merangkai kata dan memperoleh gagasan sebelum menjadi teks yang lebih detail.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Menurut Rivers (1981: 294), menulis adalah menyampaikan informasi atau ekspresi ide orisinal secara berurutan dalam yang baru bahasa. Brown

(2001: 336) menyatakan bahwa menulis adalah proses berpikir. Lebih lanjut, ia menyatakan bahwa menulis dapat direncanakan dan diberikan dengan tanpa batas jumlah revisi sebelum dirilis.

Sebagai tambahan, Brown (2007: 81) mendefinisikan menulis sebagai aktivitas yang kompleks termasuk memutuskan apa yang ingin ditulis, bagaimana mengatakannya, dan bagaimana mengekspresikan ide- ide tersebut ke atas kertas dengan cara yang dapat dimengerti oleh yang lain. Sementara itu, Zamel dalam Ho (2006:2) menyatakan bahwa menulis adalah proses di mana siswa mengeksplorasi pemikiran mereka, membangun makna, dan menilai mereka pada saat yang bersamaan. Sudah jelas bahwa ada beberapa proses yang terlibat dalam penulisan. Prosesnya mengeksplorasi pemikiran dan ide dan membangun makna pada saat yang bersamaan.

Selain itu, Bell dan Burnaby (dalam Nunan, 1998: 36) menyatakan bahwa menulis adalah sebuah aktivitas kognitif yang sangat kompleks di mana penulis diminta untuk menunjukkan kontrol jumlah variabel secara bersamaan. Di tingkat kalimat ini termasuk kontrol konten, format, struktur kalimat, kosakata, tanda baca, dan surat untuk tindakan. Di luar kalimat, penulis harus bisa untuk menyusun dan mengintegrasikan informasi ke dalam paragraf yang kohesif dan koheren dan teks.

Dari teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis didefinisikan sebagai proses berpikir yang rumit untuk mengekspresikan ide dan membangun makna menjadi pernyataan dan paragraf yang jelas di mana penulis diperlukan untuk mendemonstrasikan kontrol jumlah variabel secara bersamaan termasuk kontrol konten, organisasi, struktur kalimat, kosakata, tanda baca, dan surat secara tertulis bentuk sehingga orang lain bisa mengerti.

Teks deskripsi adalah salah satu jenis teks dalam Bahasa Inggris yang menggambarkan dengan jelas sifat-sifat yang melekat pada sesuatu, baik itu manusia, hewan, tumbuhan mau pun benda mati. Tujuan dari teks ini adalah memberikan informasi dengan jelas mengenai objek yang digambarkan kepada pembaca.

Media gambar ialah suatu media visual yang hanya dapat dilihat saja, akan tetapi tidak mengandung unsur suara atau audio. Definisi media gambar yang lainnya ialah segala sesuatu yang dapat diwujudkan secara visual kedalam bentuk 2 (dua) dimensi sebagai curahan ataupun pemikiran yang bermacam-macam misalnya seperti: potret, slide, lukisan, film, strip, opaque proyektor dan sebagainya.

Keterampilan menulis adalah keterampilan penting yang harus dikuasai oleh siswa. Tidak mudah bagi siswa kelas X SMKS Tunggal Cipta Manisrenggo. Proses pembelajaran bahasa Inggris di SMK, khususnya pada materi keterampilan menulis memperlihatkan masih rendahnya kemampuan bernalar siswa, kurang tertariknya siswa terhadap menulis, dan guru kurang maksimal dalam pengenalan materi serta penggunaan metode dan media yang digunakan sehingga menyebabkan siswa memperoleh nilai rendah dalam ketrampilan menulis bahasa Inggris.

Agar antusias siswa dalam kegiatan belajar menulis meningkat, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik yang dapat membuat siswa lebih aktif dan interaktif. Karena salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris salah satunya adalah motivasi siswa. Oleh karena itu peneliti dalam penelitian ini mencoba menggunakan media gambar untuk menuntun siswa dalam menulis. Dengan media gambar diharapkan siswa akan lebih terbantu dalam mengingat apa yang pernah mereka lihat dan alami sehingga dalam proses belajar menulis siswa akan merasa lebih mudah. Dengan menggunakan media gambar diharapkan menghasilkan hasil akhir tulisan yang efektif bagi siswa kelas X Multimedia di SMKS Tunggal Cipta Manisrenggo.

## **METODE PENELITIAN**

Untuk mengumpulkan data, peneliti dalam penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif.

### **1. Observasi**

Dalam hal ini, peneliti mengamati siswa secara langsung di dalam kelas dan mendapatkan gambaran tentang aktivitas dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran menulis.

## 2. Kuesioner

Kuesioner akan digunakan untuk mengetahui pendapat, persepsi dan tanggapan siswa tentang penerapan materi pembelajaran dalam pembelajaran teks deskriptif. Lembar kuesioner akan dibagikan kepada siswa pada pertemuan pertama untuk mensurvei kemampuan mereka dalam bahasa Inggris, pemahaman mereka terhadap topik tentang teks deskriptif dan juga untuk mengetahui apakah mereka tertarik belajar bahasa Inggris atau tidak.

## 3. Tes

Tes adalah metode untuk mengukur kemampuan atau pengetahuan seseorang dalam domain tertentu. Tes adalah seperangkat pertanyaan atau latihan atau instrumen lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, dan bakat seseorang atau kelompok. Penulis menggunakan tes untuk mendapatkan data hasil tentang proses pembelajaran keterampilan menulis. Tesnya adalah pre-test dan post-test.

Subjek dalam penelitian ini adalah kelas X Multimedia di SMK Tunggal Cipta Manisrenggo. Kelas X Multimedia terdiri dari 31 siswa di tahun pelajaran 2020/2021.

## **Siklus Pertama**

### a. Perencanaan

Perencanaan adalah pengaturan dalam melakukan sesuatu. Dalam perencanaan akan dipertimbangkan segala sesuatu yang berhubungan dengan tindakan yang dilakukan dan juga mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Kegiatan yang akan dilakukan dalam perencanaan ini adalah mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti: RPP, Bahan ajar, Media pembelajaran, instrumen pengumpulan data (Lembar angket, pre-test dan post test)

### b. Tindakan

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan berdasarkan RPP yang disusun pada tahap perencanaan. Peneliti bertindak sebagai guru

bahasa Inggris yang mengajar menulis melalui Media Gambar, dan guru bertindak sebagai pengamat dan kolaborator.

c. Observasi

Pengamatan difokuskan pada situasi yang terjadi di kelas dan semua aktivitas siswa selama proses belajar mengajar, serta interaksi antara guru dan siswa.

d. Refleksi

Refleksi ini berhubungan dengan proses dari kegiatan tindakan yang dilakukan. refleksi juga sebagai bahan evaluasi dari tindakan yang telah dilakukan. Evaluasi ini meliputi penilaian nilai deskriptif siswa dan hasil observasi yang bertujuan untuk menganalisis situasi serta membuat kesimpulan. Hasil refleksi digunakan untuk mengambil tindakan selanjutnya pada siklus berikutnya.

### **Siklus Kedua**

Siklus kedua merupakan revisi dari siklus pertama yang tahapannya sama dengan siklus pertama; perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus kedua ini berfungsi untuk memperbaiki data yang diperoleh dari siklus pertama.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil dari Pre-Questionnaire**

Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa mengenai pelajaran bahasa Inggris khususnya dalam menulis teks deskriptif. Kuesioner diberikan kepada siswa kelas X Multimedia pada hari Sabtu tanggal 17 Oktober 2020. Adapun hasil dari Pre- Questionnaire adalah sebagai berikut.

a. Tanggapan siswa terhadap pertanyaan No. 1 yaitu “ Apakah anda menyukai pelajaran bahasa inggris?”,

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 51,61% siswa menjawab ya dengan skor nilai 16, 25,81% siswa menjawab kadang-kadang dengan skor nilai 8 dan 22,58% siswa menjawab tidak dengan skor nilai 7. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas X Multimedia menyukai pelajaran bahasa Inggris.

- b. Tanggapan siswa terhadap pertanyaan No. 2 yaitu “Apakah anda menyukai ketrampilan menulis pelajaran bahasa Inggris?”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa 35,48% siswa menjawab ya dengan skor nilai 11, 45,16% siswa menjawab kadang-kadang dengan skor nilai 14 dan 32,26% siswa menjawab tidak dengan skor nilai 10. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas X Multimedia harus diberi pembelajaran yang inovatif dan menarik agar ketertarikan pada ketrampilan menulis bahasa Inggris meningkat.
- c. Tanggapan siswa terhadap pertanyaan No. 3 yaitu “Apakah menulis teks deskriptif sulit bagi anda?”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa 45,16% siswa menjawab ya dengan skor nilai 14, 35,48% siswa menjawab kadang-kadang dengan skor nilai 11 dan 19,35% siswa menjawab tidak dengan skor nilai 6. Artinya, sebagian besar siswa kelas X Multimedia masih mengalami kesulitan dalam keterampilan menulis.
- d. Tanggapan siswa terhadap pertanyaan No. 4 yaitu “Apakah anda dapat mengatasi kesulitan dalam menulis teks deskriptif? Hasil penelitian menunjukkan bahwa 32,26% siswa menjawab ya dengan skor nilai 10, 25,81% siswa menjawab kadang-kadang dengan skor nilai 8 dan 41,94% siswa menjawab tidak dengan skor nilai 13. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas X Multimedia masih mengalami kesulitan dalam keterampilan menulis.
- e. Tanggapan siswa terhadap pertanyaan No. 5 yaitu “Apakah anda mudah memahami materi teks deskriptif dengan cara pengajaran saat ini? Hasil penelitian menunjukkan bahwa 22,58% siswa menjawab ya dengan skor nilai 7, 41,94% siswa menjawab kadang-kadang dengan skor nilai 13 dan 35,48% siswa menjawab tidak dengan skor nilai 11. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas X Multimedia membutuhkan inovasi untuk mengembangkan strategi pembelajaran.

### Hasil dari Pre-Test

Kegiatan Pre-test sudah dilaksanakan sebelum Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan. Pre-Test dilaksanakan pada hari Rabu, 14 Oktober

2020. Para siswa ditugaskan untuk menulis teks deskriptif berdasarkan tema tempat wisata.

Berdasarkan hasil pre-test, diperoleh data bahwa rata-rata nilai pre-test adalah 60.35. Hanya 5 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sedangkan 26 siswa lainnya berada di bawah kriteria tersebut. Dari analisis tersebut terlihat bahwa hampir seluruh kemampuan menulis siswa kelas X Multimedia masih sangat rendah.

### **Hasil Dari Siklus I**

#### **a. Perencanaan**

Pada tahap pertama siklus I ini peneliti membuat perencanaan tindakan berdasarkan permasalahan yang dihadapi siswa terhadap kemampuan menulis. Dalam hal ini peneliti menetapkan materi dan latihan yang dipilih menjadi sebuah RPP menggunakan media Gambar. Peneliti juga menyiapkan catatan lapangan untuk mengamati aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu penulis juga mempersiapkan post-test 1 untuk mengumpulkan data; untuk mengetahui apakah ada peningkatan skor siswa dari pre-test hingga post-test.

#### **b. Tindakan**

Untuk tindakan siklus I dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober 2020. Penulis melaksanakan proses belajar mengajar berdasarkan RPP yang telah dibuat. Pada pertemuan pertama peneliti mulai memotivasi siswa dan menyampaikan materi apa yang ingin dipelajari oleh siswa dan menjelaskan konsep Gambar. Peneliti mengajarkan teks deskriptif melalui Gambar dan meminta siswa membuat teks deskriptif pribadi berdasarkan Gambar tempat wisata maupun bangunan bersejarah dan mengumpulkannya. Pada pertemuan kedua, peneliti mendiskusikan soal tes dengan siswa dan mengevaluasi sebagian besar kesalahan siswa. Terakhir peneliti memberikan post-test 1 kepada siswa dan mengamati partisipasi siswa untuk mendapatkan data refleksi siswa.

#### **c. Pengamatan**

Pada tahapan ini observer mengamati aktivitas kegiatan siswa pada saat proses belajar mengajar. Terkait respon siswa, ada siswa

yang hanya mengobrol dengan temannya saat diberi tugas dan ada juga siswa yang belum menyelesaikan tugasnya. Namun dari hasil observasi, partisipasi siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I sudah cukup baik. Siswa dapat menyerap materi pelajaran dengan baik. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus ini adalah 70.03 dan dimana hanya 41.9% siswa yang lulus KKM atau hanya 13 siswa yang lulus KKM. Sedangkan 18 siswa tidak lulus KKM.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses belajar mengajar pada siklus ini, peneliti mencoba memodifikasi tindakan agar kemampuan siswa dalam menulis teks deskriptif meningkat, dan berharap 70% siswa di kelas tersebut dapat lulus KKM karena Hasil post test 1 menunjukkan hanya 41.9% siswa yang lulus KKM. Dari tahap refleksi, perlu lebih banyak upaya untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa melalui media gambar. Hal tersebut perlu ditingkatkan lagi pada siklus berikutnya

## Hasil Dari Siklus II

a. Perencanaan

Tahap perencanaan siklus II diimplementasikan ke dalam rencana pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti memodifikasi RPP sebelumnya berdasarkan hasil tahap refleksi pada siklus pertama. Peneliti yang menyusun RPP tidak terdapat perbedaan yang signifikan dengan RPP sebelumnya. Materi masih berkaitan dengan teks deskriptif tetapi fokus pada teks deskriptif Gambar. Namun ada beberapa modifikasi pada siklus kedua; Untuk itu guru perlu memberikan penjelasan yang menarik dengan menggunakan gambar yang berhubungan dengan topik kepada siswa dalam presentasi kelas dan juga menyiapkan post-test 2 untuk mengumpulkan data.

b. Tindakan

Tindakan siklus II dilakukan pada tanggal 26 November 2020. Pada pertemuan tersebut penulis memperkenalkan materi dengan menggunakan gambar dan menjelaskan materi secara lebih detail dan

dengan suara yang lebih keras, kemudian meminta siswa membuat teks deskriptif berdasarkan gambar dan mengumpulkannya. Setelah itu peneliti mendiskusikan hasil tugas dengan siswa dan mengevaluasi sebagian besar kesalahan siswa. Terakhir peneliti memberikan post-test 2 kepada siswa untuk mendapatkan data refleksi siswa dan mendapatkan hasil observasi partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran.

c. Pengamatan

Pada siklus II secara umum kondisi kelas dalam proses pembelajaran lebih baik dari siklus sebelumnya. Hal ini terlihat dari pengamatan aktivitas siswa yang sudah mampu fokus dan memperhatikan penjelasan guru. Dengan media gambar membuat sebagian besar dari mereka sangat senang dan berantusias mengerjakan soal latihan menulis teks deskriptif sesuai dengan topik yang diberikan oleh guru. Siswa terlihat dapat memahami dengan mudah penjelasan guru. Dengan kata lain partisipasi siswa pada siklus II sangat baik. Berdasarkan hasil post-test 2, nilai rata-rata kelas menulis teks deskriptif diperoleh 77,90 dan 90.3% siswa dinyatakan lulus KKM, dari 31 siswa terdapat 28 siswa yang dinyatakan lulus KKM.

d. Refleksi

Refleksi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan setelah mendapatkan hasil dari kegiatan post-test 2. Penulis merasa puas karena usaha untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa telah terwujud. Hasil post-test 2 menunjukkan bahwa 90.3% siswa memperoleh nilai di atas KKM. Sehingga telah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu maksimal 70% siswa harus mendapatkan nilai di atas KKM. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk menghentikan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena sudah berhasil.

Berdasarkan hasil evaluasi, penulis dapat mengasumsikan bahwa pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menulis Teks Deskriptif Menggunakan Gambar sudah sesuai dengan perencanaan yang telah dibahas penulis sebelumnya. Setiap tindakan dalam penelitian ini direncanakan dengan sebaik-baiknya agar kegiatan dalam menulis teks deskriptif dapat terlaksana dengan baik.

## Hasil Setelah Melakukan PTK

### a. Hasil dari Post-Questionnaire

Angket diberikan kepada siswa kelas X Multimedia. Angket ini terdiri dari lima soal. Berikut ini adalah gambaran hasil post kuisisioner.

- 1) Tanggapan siswa terhadap pertanyaan No. 1 yaitu “Apakah anda menyukai pembelajaran menulis teks deskriptif dengan media gambar?”,

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 58,06% siswa menjawab ya dengan skor nilai 18, 22,58% siswa menjawab kadang-kadang dengan skor nilai 7 dan 19,35% siswa menjawab tidak dengan skor nilai 6. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa senang belajar menulis teks deskriptif dengan menggunakan media gambar.

- 2) Tanggapan siswa terhadap pertanyaan No. 2 yaitu “Apakah belajar menulis teks deskriptif dengan media gambar lebih mudah dipahami?”,

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 70,97% siswa menjawab ya dengan skor nilai 22, 16,13% siswa menjawab kadang-kadang dengan skor nilai 5 dan 12,90% siswa menjawab tidak dengan skor nilai 4. Dapat dikatakan Media Gambar dapat memudahkan mereka dalam memahami teks deskriptif.

- 3) Tanggapan siswa terhadap pertanyaan No. 3 yaitu “Apakah belajar menulis teks deskriptif dengan media gambar membantu anda dalam menentukan topik/ide?”,

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 54,84% siswa menjawab ya dengan skor nilai 17, 29,03% siswa menjawab kadang-kadang dengan skor nilai 9 dan 16,13% siswa menjawab tidak dengan skor nilai 5. Hal ini menunjukkan bahwa dengan media gambar hampir semua siswa terbantu dalam menentukan topik/ide.

- 4) Tanggapan siswa terhadap pertanyaan No. 4 yaitu “Apakah anda menyukai pembelajaran menulis teks deskriptif Bahasa Inggris?”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa 70,97% siswa menjawab ya dengan skor nilai 22, 19,35% siswa menjawab kadang-kadang dengan skor nilai 6 dan 9,68% siswa tidak dengan skor nilai 3.

Hal ini menunjukkan bahwa perasaan siswa terhadap pembelajaran menulis teks deskriptif lebih baik.

- 5) Tanggapan siswa terhadap pertanyaan No. 5 yaitu “Apakah cara guru mengajarkan teks deskriptif dengan media gambar menyenangkan?”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa 67,74% siswa menjawab ya dengan skor nilai 21, 19,35% siswa menjawab kadang-kadang dengan skor nilai 6 dan 12,90% siswa menjawab tidak dengan skor nilai 4. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan tindakan dengan baik.

b. Hasil dari Post-Test

Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test 1 adalah 70.03. Siswa yang memperoleh nilai di atas KKM hanya 13 siswa atau 41.9% sedangkan 18 siswa lainnya berada di bawah kriteria tersebut, Jika dikaitkan dengan hasil pre-test yang sudah dilakukan artinya ada sedikit peningkatan di nilai rata-rata siswanya.

Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari nilai sebelumnya adalah 60.35 dan nilai rata-rata menulis siswa pada siklus I adalah 70.03. Artinya, terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 16.0% . Perhitungan rata-rata nilai siswa dalam menulis post-test 2 diperoleh 77.90.

Berdasarkan hasil belajar menulis siswa, ada peningkatan yang lebih baik dari nilai rata-rata siswa dari tulisan siswa pada pembelajaran pendahuluan terhadap tulisan siswa pada siklus kedua. Nilai rata-rata untuk tes pertama adalah 60.35 dan nilai rata-rata menulis post- test 2 pada siklus kedua adalah 77.90. Artinya, ada peningkatan skor rata-rata sebesar 29.0% .Siswa yang lulus KKM sebanyak 28 siswa atau 90.3% dalam persentase kelas. Ini menunjukkan bahwa kriteria sukses pertama telah tercapai.

## **Pembahasan**

Pada studi pendahuluan, nilai rata-rata tes menulis siswa sebelum dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah 60.35. Itu adalah nilai menulis siswa sebelum mereka menggunakan Gambar. Sedangkan

persentase kelas yang lulus KKM sebesar 16.1%. Artinya hanya lima siswa yang mampu lulus KKM 70 (tujuh puluh) orang dan 26 siswa di luar target.

Selanjutnya nilai rata-rata post-test siklus I adalah 70.03. Artinya ada peningkatan nilai siswa dari tes sebelumnya yaitu 16.0%, Sedangkan persentase kelas yang lulus KKM pada post-test 1 sebesar 41.9%. Ini menunjukkan ada 13 siswa yang lulus KKM dan ada 18 siswa yang nilainya masih di bawah KKM.

Terkait hasil tersebut, masih perlu perbaikan lebih lanjut karena belum dapat mencapai kriteria keberhasilan penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu 70% dari persentase kelas. Oleh sebab itu penulis melanjutkan siklus kedua.

Selanjutnya nilai rata-rata post-test siklus II adalah 77.90. Ini menunjukkan peningkatan skor rata-rata siswa 7.87(77.90-70.03) atau peningkatan siswa 29.0% dalam persentase skor dari studi pendahuluan (60.35) hingga post-test II (77.90). Sedangkan persentase kelas yang lulus KKM sebesar 90.3% Artinya ada 28 siswa yang nilainya lulus KKM dan ada 3 siswa yang berada di bawah target KKM. Persentase kelas ini menunjukkan peningkatan 90.3% dari studi pendahuluan (16.1%) atau post-test I (41.9) pada persentase kelas. Post-test siklus II telah memenuhi target keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu di atas 70% siswa dapat lulus KKM. Secara otomatis dapat dikatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berhasil dan siklusnya dihentikan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap Kelas X Multimedia di SMK TUNGGAL CIPTA Kec. Manisrenggo, Kab. Klaten di tahun pelajaran 2020/2021, dapat disimpulkan bahwa penerapan Gambar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks deskriptif. Hal tersebut dapat dibuktikan dari informasi berikut:

1. Terkait pencapaian data, peningkatan tersebut terlihat dari peningkatan nilai rata-rata menulis siswa dari 60.35 atau 16.1% dari persentase kelas yang lulus KKM pada pembelajaran pendahuluan, 70.03 atau 41.9% dari persentase kelas yang lulus KKM pada siklus pertama, dan 77.90 atau 29.0% dari persentase kelas yang lulus KKM pada siklus II.

2. Dari hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap penerapan Gambar dalam proses pembelajaran menulis teks deskriptif. Selain itu, Gambar dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran menulis teks deskriptif.
3. Dari hasil observasi, terlihat bahwa kondisi kelas selama proses pembelajaran tercipta suasana kelas yang kondusif, sehingga memudahkan siswa dalam mencari ide.

Setelah penulis melakukan penelitian, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Guru hendaknya tidak mengajar siswa secara monoton. Dalam menyampaikan materi suara harus jelas terdengar (tidak lirih)
2. Guru harus menggunakan berbagai teknik di dalam kelas karena dapat memotivasi siswanya dan tidak mudah bosan
3. Berbagai Gambar dapat diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, khususnya sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks deskriptif. Dengan menggunakan Gambar siswa lebih mudah menemukan gambaran maupun ide.

## REFERENSI

- \_\_\_\_\_. (2009). *English way 2*. Jakarta: Quadra.
- \_\_\_\_\_. (\_\_\_\_). *Diagnostic pretest scores*. Iowa: Department of Physics and Astronomy.
- Brown, H. D. (2004). *Language assessment: principle and classroom practices*. United States of America: Pearson Education.
- Daryanto. (2017). *Media pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Ernest, T. (2007). *Action research third adition*. New York: Sage Publication.
- Heaton, JB. (1998). *Writing english language test*. New York: Stringer.
- Raimes, A. (1983). *Techniques in teaching writing*. New York: Oxford University Press.
- Sudijono, A. (2008). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Sudjana, N. & Ahmad, R. (2013). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Wishon, G. E. & Burks, J.M. (1980). *Let's write english*. United States of America: Litton Educational Publishing.

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
KETERAMPILAN MENULIS *GREETING CARD* MELALUI  
PEMANFAATAN MEDIA *CANVA* PADA SISWA KELAS  
VIII SMP NEGERI 31 PURWOREJO TAHUN PELAJARAN  
2020/2021**

*Oleh:*

*Purbaningtyasn Ritasari, Christina Lhaksmita Anandari,  
Eka Winisudha*

**M**enurut Permendiknas nomor 22 tahun 2006 Bahasa Inggris merupakan alat berkomunikasi secara lisan dan tulis. Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan atau menghasilkan teks tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*).

Pembelajaran bahasa Inggris di SMP pada masa pandemi *covid – 19* ini ditargetkan agar peserta didik dapat mencapai tingkat functional yakni berkomunikasi secara lisan dan tulis untuk menyelesaikan masalah sehari – hari. Ada empat keterampilan dasar yang harus dikuasai peserta didik yaitu mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Dari keempat keterampilan dasar tersebut, kemampuan menulis (*writing*) adalah keterampilan yang dirasa sulit bagi siswa kelas VIII D SMP Negeri 31 Purworejo karena menulis merupakan keterampilan yang produktif (kegiatan yang menghasilkan tulisan yang diatur dengan kaidah-kaidah bahasa). Di samping itu, juga keterampilan yang ekspresif (kegiatan yang dapat mengungkapkan gagasan, pikiran, ataupun perasaan yang dimiliki kepada orang lain). Untuk bisa memproduksi suatu kalimat

ataupun paragraf siswa harus mempunyai kosa kata yang memadai, penguasaan *grammar* yang cukup dan juga langkah – langkah retorika yang sesuai dengan jenis teks yang harus mereka tulis.

Pembelajaran keterampilan menulis memiliki tujuan agar peserta didik mampu menghasilkan tulisan yang dapat membangun pemahaman mengenai cara menulis yang baik dan bagaimana tulisan yang baik. Di samping itu, pembelajaran keterampilan menulis juga memiliki tujuan agar peserta didik mampu mengembangkan keterampilan berbahasa sesuai dengan kurikulum 2013 pada mata pelajaran bahasa Inggris. Adapun Kompetensi Dasarnya, yaitu membandingkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks khusus dalam bentuk *greeting card*, dengan memberi dan meminta informasi terkait dengan hari – hari spesial, sesuai dengan konteks penggunaannya. Kompetensi dasar yang lain yaitu menyusun teks khusus dalam bentuk *greeting card* sangat pendek dan sederhana terkait hari – hari spesial dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan secara benar dan sesuai konteks.

Pada kenyataannya menurut pengalaman guru selama ini, peserta didik belum bisa menulis dalam Bahasa Inggris secara benar dan runtut. Hampir sebagian besar peserta didik menulis kartu ucapan/*greeting card* dengan struktur pemilihan kata, ejaan dan tanda baca yang salah sehingga kartu ucapan/*greeting card* yang dibuat peserta didik tidak bermakna dengan benar. Kondisi ini disebabkan oleh minimnya kosa kata peserta didik dan pemahaman terhadap materi yang masih kurang.

Masalah lain yang tidak kalah penting yang dihadapi peserta didik adalah rendahnya motivasi peserta didik dalam mengerjakan tugas Bahasa Inggris terutama menulis/*writing*. Selama proses pembelajaran keterampilan menulis, peserta didik merasa kesulitan menyusun sebuah teks *Greeting Card* sederhana. Situasi kelas menjadi ramai, peserta didik lebih banyak bercanda tanpa melakukan aktivitas menulis karena pendidik yang mengajar masih menggunakan metode konvensional, yaitu metode ceramah. Selain dari pihak pendidik tidak menggunakan media yang mendukung proses pembelajaran secara kreatif dan inovatif, kelas masih didominasi oleh pendidik (*teacher centre*). Akibatnya, peserta didik tidak dapat mengembangkan kemampuan

dan pemahaman mereka dalam menghasilkan tulisan yang baik. Peserta didik terlihat tidak mengerti apa yang harus ditulis juga disebabkan oleh peserta didik yang tidak mau mengerjakan pekerjaan rumah dan peserta didik hanya menguasai sedikit kosa kata, kamus yang dimiliki kurang memadai juga karena tidak bisa membaca kamus dengan baik sehingga kalau peserta didik menterjemahkan sebuah kalimat maknanya akan keluar dari konteks yang diharapkan.

Proses pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) di masa Pandemi *Covid - 19* ini ternyata sangat berpengaruh pada proses pembelajaran . Interaksi antar guru dan peserta didik dijumpai dengan menggunakan aplikasi dan media internet seperti *Google Classroom, Google form, Whatsapps, Google meet, Zoom meeting, Wordwall, LMS, Padlet, Quiziz, LiveWork Sheet* dan lain sebagainya.

Ketidakhadiran guru di depan peserta didik ternyata berpengaruh besar terhadap sikap dan keaktifan belajar serta hasil belajar peserta didik. Rendahnya keaktifan peserta didik di dasarkan pada respon peserta didik disaat melakukan presensi kehadiran maupun dalam pengerjaan tugas yang diberikan kepada peserta didik.

*CANVA* adalah salah satu media yang bisa digunakan untuk pembelajaran daring yang diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar keterampilan menulis peserta didik .

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh peserta didik, penelitian ini mencoba untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di dalam kelas, terutama dalam memperbaiki kemampuan menulis/*writing* dan hasil evaluasi belajar menulis peserta didik melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan media *Canva* untuk mempermudah peserta didik dalam mengembangkan keterampilan menulis, terutama dalam menulis kartu ucapan /*greeting card*. Di sini guru akan menuntun siswa untuk bisa menulis kartu ucapan/*greeting card* secara bertahap. Guru memulai pembelajaran dengan memberikan contoh kartu ucapan/*greeting card* yang sering di alami oleh peserta didik seperti “Kartu Ucapan Ulang Tahun, Kartu Ucapan Tahun Baru, dan lain -lain” kemudian peserta didik diminta menjawab pertanyaan terkait tema.

Selanjutnya peserta didik secara berkelompok mengidentifikasi fungsi, *generic structure* dan kosa kata yang sering di gunakan dalam menulis Kartu Ucapan/*Greeting Card* , kemudian secara berkelompok peserta didik mempresentasikan hasil pekerjaan kelompoknya dan kelompok yang lain menanggapi. Dengan bisa menjelaskan isi materi kepada kelompok lain dimaksudkan agar peserta didik mampu mengingat dan memahami materi lebih dalam dan lebih lama .

Tugas berikutnya adalah masih secara berkelompok dengan berbantuan media *CANVA* peserta didik membuat dan/atau mendesign Kartu Ucapan dengan tema yang sudah ditentukan sesuai dengan *Generic Structure* Kartu Ucapan/*Greeting Card* yang benar kemudian mengumpulkan hasil pekerjaannya itu ke *Padlet* yang merupakan salah satu media pembelajaran dimana kelompok lain bisa saling melihat hasil pekerjaan semua kelompok dan saling memberikan komentar /*feedback* kepada hasil pekerjaan kelompok lain.

*Langkah* terakhir untuk mengetahui pemahaman peserta didik terkait materi masing- masing kelompok memberikan *feedback* atas hasil pekerjaan kelompok yang lain apakah pekerjaan kelompok lain sudah runtut dan sesuai dengan *Generic Structure* kartu ucapan/*Greeting Card* yang sudah dipelajari juga apakah dalam penulisan kartu ucapan/*greeting card* sudah benar pada komponen bahasa seperti (struktur, pemilihan kata, ejaan dan tanda baca).

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Penelitian Tindakan Kelas**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk memperbaiki mutu pelaksanaan pembelajaran di kelasnya (Suparno, 2008). Dengan demikian PTK berfokus pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas dan dilakukan pada situasi yang sebenarnya (alami). Hal ini berarti bahwa Tindakan tersebut merupakan suatu kegiatan yang sengaja dirancang untuk dilakukan oleh siswa dengan tujuan tertentu. Sedangkan Menurut Arikunto, dkk (2006), penelitian tindakan kelas merupakan suatu

pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama, dan menurut Supardi (2006), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mampu menawarkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas dengan melihat kondisi siswa.

Oleh karena tujuan PTK adalah memperbaiki kualitas proses pembelajaran, maka kegiatan yang dilakukan haruslah berupa tindakan yang diyakini lebih baik dari kegiatan-kegiatan yang biasa dilakukan. Dengan kata lain, tindakan yang diberikan kepada siswa harus terlihat lebih efektif, efisien, kreatif dan inovatif. Atau dengan kata lain adalah adanya hal yang berbeda dari yang biasa dilakukan guru dalam praktik pembelajaran sebelumnya, karena yang sudah dilakukan dipandang belum memberikan hasil yang memuaskan.

Lebih lanjut menurut Kemmis dan Taggart (1988), untuk mengetahui keberhasilan tindakan tersebut maka harus dilakukan secara berulang-ulang (siklus), agar diperoleh keyakinan akan kemampuan dari tindakan.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat dipakai sebagai implementasi berbagai program yang ada di sekolah, dengan mengkaji berbagai indikator keberhasilan proses dan hasil pembelajaran yang terjadi pada siswa atau keberhasilan proses dan hasil implementasi berbagai program sekolah.

## **Menulis**

Pengertian menulis menurut Widyamartaya (1997) adalah keterampilan yang kompleks yang memerlukan pengetahuan dan keterampilan dalam mengintegrasikan ide, organisasi, dan bahasa. Menulis juga memerlukan strategi dalam mengatur kalimat dengan sistematis dan komunikatif. Sebuah tulisan yang baik adalah tulisan yang dapat menyampaikan ide, pendapat, dan pengalaman. Kita harus mempertimbangkan ejaan, diksi, konektor, struktur, tata bahasa.

Keterampilan menulis adalah sebuah ketrampilan yang produktif dimana orang menghasilkan bahasa tertulis. Menulis adalah masalah berkomunikasi pesan dengan membuat tanda tertulis. Selain itu, kita harus

dapat mengatur kata-kata untuk kalimat, dan kalimat pada paragraf agar bermakna dan pesan dapat disampaikan dengan baik.

Dari definisi menulis di atas peneliti cenderung menyimpulkan sendiri bahwa menulis adalah keterampilan dalam menyusun tiga hal, yaitu substansi dari unsur-unsur, yang kedua adalah strategi penulis dalam menyampaikan ide sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik. Yang ketiga adalah gaya penulisan.

### **Media**

Media berasal dari kata latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam konteks pembelajaran istilah media berkembang pemahamannya. sebagaimana dikemukakan oleh AECT: bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Atwi Suparman (2003:10). menyatakan bahwa media merupakan komponen yang berkaitan dengan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dalam pembelajaran. Selanjutnya Arief Sadiman (2003:7) menyatakan bahwa :Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran. perasaan. perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

Dengan pengertian di atas. maka yang dimaksud dengan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberi kemudahan siswa belajar. Artinya dengan media siswa dapat terangsang secara intrinsik untuk melakukan kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. sehingga kualitas proses dan hasil pembelajaran menjadi lebih baik.

### **Media Pembelajaran**

Sugianto (2006:1) mengemukakan pengertian media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja. bertujuan dan terkendali.

Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan dapat membantu mengatasi hambatan psikologis seperti minat, sikap, pendapat, intelegens, pengetahuan, dan hambatan fisik.

Dikemukakan pula beberapa manfaat media pembelajaran. antara lain:

1. Mampu mengatasi hambatan komunikasi,
2. Mampu mengatasi hambatan ruang. waktu dan daya indera,
3. Mampu merangsang motivasi siswa dan
4. Mampu menyamakan persepsi siswa terhadap materi (Sadiman, 2004:17-18)

Dengan potensi tersebut, maka dalam proses pembelajaran harus diupayakan agar menggunakan media. Namun dalam pemilihan dan pemanfaatannya harus mempertimbangkan beberapa faktor seperti:

1. Tujuan, artinya media yang dipilih harus mengacu pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai serta mampu menunjang dalam pencapaiannya.
2. Tepat guna, adalah mempertimbangkan media dengan ciri karakteristik materi pembelajaran. tujuan serta metode yang digunakan.
3. Siswa, artinya setiap pemilihan media harus mempertimbangkan ciri dan karakteristik serta jumlah siswa.
4. Biaya, artinya harus ada keseimbangan antara biaya yang dikeluarkan dengan hasil yang diharapkan. Dengan demikian pertimbangan ini berorientasi pada efisiensi (Suprihatin, 2004:39-41).

### **Canva**

*Canva is a graphic design platform that allows users to create social media graphics, presentations, posters, documents and other visual content. Users can choose from many professional designed templates, and edit the designs and upload their own photos through a drag and drop interface.*

### **Pembelajaran Daring**

1. Pengertian Pembelajaran Daring

Daring merupakan singkatan dari “dalam jaringan” sebagai pengganti kata *online* yang sering kita gunakan dalam kaitannya dengan

teknologi internet. Daring adalah terjemahan dari istilah *online* yang bermakna tersambung ke dalam jaringan internet. Pembelajaran daring artinya adalah pembelajaran yang dilakukan secara *online*, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial.

## 2. Ciri –ciri Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui platform - platform yang telah tersedia. Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara *online*, komunikasi juga dilakukan secara *online*, dan tes juga dilaksanakan secara *online*. Daring juga menyatakan kondisi pada suatu alat perlengkapan atau suatu unit fungsional.

Adapun ciri-ciri pembelajaran daring adalah sebagai berikut:

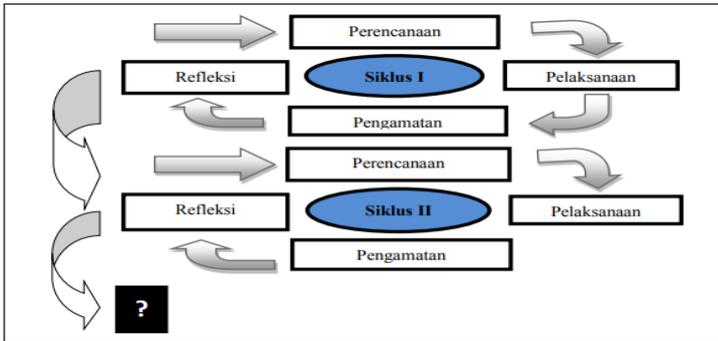
- a. Di bawah pengendalian langsung dari alat yang lainnya
- b. Di bawah pengendalian langsung dari sebuah system
- c. Tersedia untuk penggunaan segera atau realtime
- d. Tersambung pada suatu system dalam pengoperasiannya
- e. Bersifat operasional dan siap melayani

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau *classroom action research* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis kartu ucapan/*greeting card* melalui pemanfaatan media *CANVA*. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini bersifat kolaboratoris artinya melibatkan peran serta Dosen Pembimbing Lapangan, Guru Pamong dan Teman Sejawat.

Hopkins (1993) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan tindakan (*Planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*Observation and evaluation*). Sedangkan prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan).

Gambar dan penjelasan langkah-langkah penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut.



Gambar 1 Siklus PTK Hopkins (1993)

Tahapan-tahapan yang dibawa dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*),  
Yaitu persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas, seperti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan pembuatan media pembelajaran.
2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*),  
Yaitu deskripsi tindakan yang akan dilakukan, skenario kerja tindakan perbaikan yang akan dikerjakan serta prosedur tindakan yang akan diterapkan.
3. Observasi (*Observe*),  
Observasi ini dilakukan untuk melihat pelaksanaan semua rencana yang telah dibuat dengan baik, tidak ada penyimpangan-penyimpangan yang dapat memberikan hasil yang kurang maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan observasi dapat dilakukan dengan cara memberikan lembar observasi atau dengan cara lain yang sesuai dengan data yang dibutuhkan.
4. Refleksi (*Reflecting*)  
Yaitu kegiatan evaluasi tentang perubahan yang terjadi atau hasil yang diperoleh atas yang terhimpun sebagai bentuk dampak tindakan yang

telah dirancang. Berdasarkan langkah ini akan diketahui perubahan yang terjadi. Bagaimana dan sejauh mana tindakan yang ditetapkan mampu mencapai perubahan atau mengatasi masalah secara signifikan. Bertolak dari refleksi ini pula suatu perbaikan tindakan dalam bentuk replanning dapat dilakukan.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 31 Purworejo yang beralamatkan di Jalan Brigjend Katamso nomor 24 Purworejo, 54114, pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 bersamaan dengan waktu pelaksanaan PPL 1 antara tanggal 14 Oktober 2020 – 27 Oktober 2020. Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah Peserta didik kelas VIII D ( Delapan D ) SMP Negeri 31 Purworejo sejumlah 32 anak yang terdiri dari 12 anak laki - laki dan 20 anak perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah keterampilan peserta didik yaitu ketepatan waktu, keaktifan dalam kelompok, tingkat akurasi/ketelitian, dan *content/* isi, dan desain gambar.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Siklus I**

#### **Perencanaan**

- 1) Peneliti merencanakan pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan menggunakan media *canva* dengan membuat rencana pengajaran untuk pokok bahasan *greeting card*.
- 2) Peneliti membuat perangkat pembelajaran yang di dalamnya meliputi RPP, bahan ajar, Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD), lembar presentasi (PPT), lembar observasi guru, dan perangkat penilaian.
- 3) Perangkat penilaian yang sudah dipersiapkan peneliti dikirimkan ke dosen pembimbing untuk ditelaah dan direvisi pada bagian – bagian yang perlu perbaikan
- 4) Peneliti memperbaiki kembali perangkat pembelajaran setelah ada revisi serta masukan dari dosen pembimbing. Perbaikan perangkat pembelajaran digunakan untuk pelaksanaan proses pembelajaran di siklus I.

- 5) Mempersiapkan perangkat untuk proses perekaman kegiatan pembelajaran.
- 6) Aplikasi yang digunakan untuk mengedit video pembelajaran adalah *EaseUS Video Editor*.

### **Pelaksanaan**

Pelaksanaan tindakan dalam siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 Oktober 2020 pkl. 13.00 – 13.40 dengan menggunakan model pembelajaran dalam jaringan (daring) menggunakan aplikasi *zoom meeting*. Proses pembelajaran mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun sebelum penelitian dilaksanakan.

Peneliti bersama teman sejawat melakukan observasi tentang proses pembelajaran menggunakan sistem daring. Banyak sekali kendala yang dihadapi pada proses pembelajaran tersebut. Adapun kendala yang terjadi adalah sebagai berikut:

- 1) Koneksi internet yang tidak stabil, hal ini berdampak pada tersendatnya alur pembelajaran.
- 2) Belum familiarnya peneliti dan peserta didik dalam memanfaatkan aplikasi baru, yaitu *zoom meeting* dalam proses pembelajaran daring.
- 3) Materi yang disampaikan pada pertemuan ini adalah memahami definisi dan *generic structure greeting card*.

Langkah pelaksanaan pembelajaran pada siklus I adalah sebagai berikut.

- 1) Tahap Persiapan
  - a. Guru mengunggah bahan ajar dan Lembar Kegiatan Peserta Didik di grup WA.
  - b. Guru mengecek kehadiran peserta didik melalui grup WA.
- 2) Tahap Pelaksanaan Pembelajaran
  - a. Pendahuluan
    - i. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, tidak lupa mengingatkan kepada

peserta didik untuk tetap menaati protokol kesehatan di masa pandemi ini.

- ii. Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin, menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran
  - iii. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik terhadap materi sebelumnya, mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan
  - iv. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi teks *greeting card* dalam kehidupan sehari – hari, menginformasikan kepada peserta didik tentang KD yang akan didiskusikan dan tujuan pembelajaran hari ini yaitu **mengidentifikasi struktur teks dan unsur kebahasaan beberapa teks khusus dalam bentuk *greeting card*** dan tetap memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat mengikuti kegiatan PJJ dengan teknik diskusi *online* yang akan diikuti dengan penugasan individu
- b. Kegiatan Inti
- i. Guru menayangkan gambar kartu ucapan (*Greeting Card*) dengan presentasi PPT melalui *Zoom meeting* untuk menstimulus peserta didik sehingga terjadi pendekatan *discovery learning* (Stimulasi, Identifikasi Masalah, Pengumpulan Data, Pengolahan Data, Pembuktian, dan Menarik Simpulan)
  - ii. Peserta didik ditanya guru tentang apa yang sudah mereka lihat.
  - iii. Peserta didik menjawab pertanyaan tersebut dan memberikan pendapatnya melalui *Zoom meeting*.
  - iv. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memberikan pertanyaan tentang gambar yang ditayangkan
  - v. Peserta didik difasilitasi untuk berdiskusi tentang pertanyaan yang diajukan.
  - vi. Guru membatasi kegiatan ini cukup 3 pertanyaan saja

- vii. Setelah itu, guru memberikan penjelasan tentang struktur teks dan unsur kebahasaan greeting card kepada peserta didik.
  - viii. Guru membagi kelompok, masing – masing kelompok terdiri dari 4 orang peserta didik
  - ix. Guru menugaskan kelompok untuk mengidentifikasi struktur teks pada gambar yang sudah ditayangkan. Untuk kegiatan diskusi ini guru meminta peserta didik menggunakan *Whatsapp group*
  - x. Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk diskusi kelompok
  - xi. Masing – masing kelompok diminta menyampaikan hasil diskusi kelompok, peserta didik yang lain mendengarkan dan menyimak melalui *Zoom meeting*.
  - xii. Kelompok lain diberi kesempatan untuk memberikan pendapatnya.
  - xiii. Berdasarkan hasil presentasi kelompok, maka peserta didik bersama guru menyimpulkan struktur teks dan unsur kebahasaan greeting card dalam gambar yang sudah ditayangkan
  - xiv. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang hal yang belum dimengerti
- c. Penutup
- i. Peserta didik diminta untuk membuat refleksi pembelajaran hari ini dengan menjawab, misalnya:
    1. *In your opinion, what is a greeting card?*
    2. *Identify some types of greeting cards!*
    3. *Why should we learn about greeting card?*
  - ii. Menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya
- 3) Pengamatan

Pada saat proses pengamatan, peneliti dibantu teman sejawat untuk melakukan pengamatan proses pelaksanaan pembelajaran secara daring. Tahap pengamatan dilakukan peneliti dan teman sejawat sebanyak satu kali di setiap siklus. Pengamatan dilakukan mengacu pada instrumen observasi untuk penilaian keterampilan yaitu ketepatan waktu pengumpulan tugas

dan keaktifan peserta didik pada saat proses pembelajaran di kelas dan saat diskusi dalam kelompok.

## Hasil Penelitian Siklus I

### Penilaian Keterampilan Siklus I

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam membuat *greeting card* melalui penggunaan media *canva*. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober selama 1 jam pelajaran dari pukul 13.00 – 13.40 WIB. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII D SMP Negeri 31 Purworejo yang berjumlah 32 orang yang terdiri dari 14 peserta didik putra dan 18 peserta didik putri.

Data awal hasil perolehan Penilaian Tengah Semester pokok bahasan *greeting card* (Pra-Siklus) tahun pelajaran 2020 / 2021 adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Tes Penilaian Harian (Pra – Siklus) Pokok Bahasan *Greeting Card*

No	Uraian	Data Penilaian Harian (Pra-Siklus)
1	Nilai Tertinggi	85
2	Nilai Terendah	40
3	Nilai Rata – Rata	63,13
4	Persentase Ketuntasan (%)	19
5	KKM	75

Tabel 2. Hasil Tes Penilaian Keterampilan (Siklus I) Pokok Bahasan *Greeting Card*

No	Uraian	Data Penilaian Harian (Siklus I)
1	Nilai Tertinggi	85
2	Nilai Terendah	45
3	Nilai Rata – Rata	67,19
4	Persentase Ketuntasan (%)	44
5	KKM	75

Empat hal yang dapat dianalisis dari perbandingan nilai di atas adalah sebagai berikut.

a. Nilai Tertinggi

Tidak ada kenaikan nilai tertinggi dari pra – Siklus ke Siklus I. Namun demikian nilai tertinggi di kedua siklus tersebut masih berada di atas KKM. Nilai tertinggi di kedua siklus adalah 85

b. Nilai Terendah

Dilihat dari grafik di atas, terjadi kenaikan nilai terendah sebanyak 5 poin, yaitu dari 40 menjadi 45. Walaupun mengalami kenaikan, nilai tersebut masih berada di bawah nilai KKM

c. Nilai Rata – Rata

Nilai rata – rata mengalami sedikit peningkatan yaitu dari 63,13 menjadi 67,19. Nilai tersebut masih berada di bawah KKM

d. Persentase Ketuntasan

Persentase ketuntasan mengalami peningkatan yang paling signifikan, yaitu dari 19 % menjadi 44 %. Jumlah peserta didik yang nilainya di atas atau sama dengan KKM yaitu 75 mengalami kenaikan sebesar 25 %. Dari yang semula hanya 6 peserta didik yang nilainya memenuhi ketuntasan minimal, pada Siklus I jumlah peserta didik yang nilainya mencapai KKM ada 14 orang.

### **Penilaian Sikap Siklus I**

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII D SMP Negeri 31 Purworejo yang berjumlah 32 orang, terdiri dari 14 peserta didik putera dan 18 peserta didik puteri.

Penilaian sikap yang peneliti amati adalah penilaian sikap sosial. Ada empat aspek yang terangkum pada penilaian sikap sosial yaitu sifat jujur, disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama. Dari 32 peserta didik yang menjadi objek penelitian diperoleh data penyebaran sebagai berikut.

Tabel 3. Persentase Sikap Sosial dari Masing-masing Aspek Siklus I

No	Uraian Sikap Sosial	Jml Anak yang memperoleh nilai				Jml
		Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik	
1	Jujur	0	0	25	7	32
2	Disiplin	0	1	16	15	32
3	Tanggung Jawab	0	2	20	10	32
4	Kerja Sama	0	0	28	4	32
<b>% Rata<sup>2</sup> sikap sosial</b>		<b>0</b>	<b>2,34%</b>	<b>69,53%</b>	<b>28,13%</b>	<b>100%</b>

Perolehan nilai rata – rata untuk masing – masing aspek sosial dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 4. Rekapitulasi Penilaian Sikap Sosial pada Siklus I

No	Sikap Sosial	Nilai Rata - Rata	Nilai Pembulatan	Kriteria
1	Jujur	3,22	3	Baik
2	Disiplin	3,43	3	Baik
3	Tanggung Jawab	3,25	3	Baik
4	Kerja Sama	3,125	3	Baik
<b>Rata – Rata Sikap Sosial</b>		<b>3,26</b>	<b>3</b>	<b>Baik</b>

### Observasi Teman Sejawat Siklus I

Hasil observasi pembelajaran dari teman sejawat pada Siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Penilaian Observasi Pembelajaran oleh Teman Sejawat Siklus I

No	Aktivitas Guru	Nilai
1	PERSIAPAN	95,83 %
2	PELAKSANAAN	
	Kegiatan Awal	93,75 %
	Kegiatan Inti	75 %
Kegiatan Penutup		91,67 %
<b>Rata – Rata Keseluruhan Aktivitas</b>		<b>87,5 %</b>

Berdasarkan Lembar Observasi dari teman sejawat, ditemukan kelemahan – kelemahan sebagai berikut.

### 1. Tahap Persiapan

Dalam tahap persiapan ini, peneliti belum secara maksimal menyiapkan alat peraga

### 2. Tahap Pelaksanaan

#### a. Kegiatan Pendahuluan

Hal – hal yang menjadi catatan teman sejawat adalah belum maksimalnya guru dalam memberikan apersepsi dan motivasi.

#### b. Kegiatan Inti

- 1) Guru mengorganisasi peserta didik untuk belajar secara mandiri melalui bahan ajar dan juga LKPD yang sudah diberikan.
- 2) Guru membimbing peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan sehingga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis.
- 3) Guru mendorong peserta didik untuk dapat mengembangkan / menyajikan hasil diskusi / kerja kelompok pada diskusi kelas.
- 4) Guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan materi pelajaran.
- 5) Guru dan peserta didik melakukan refleksi proses pembelajaran.
- 6) Guru menyampaikan pesan kepada peserta didik untuk mengerjakan tes formatif pada *Padlet*.

Berdasarkan hasil observasi teman sejawat, peneliti berusaha melakukan perbaikan pembelajaran di Siklus II, langkah – langkah perbaikan tersebut dituangkan ke dalam perencanaan dan pelaksanaan Siklus II.

### **Refleksi Siklus I**

Berdasarkan saran ,masukan dan bimbingan dari Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) dan Guru Pamong (GP), juga hasil observasi pelaksanaan pembelajaran oleh teman sejawat dan hasil tindakan serta pengamatan yang dilakukan pada siklus I, dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pendahuluan guru telah menyampaikan materi yang diajarkan dan menyampaikan tujuan pembelajaran secara rinci dan jelas serta telah memberikan stimulus kepada peserta didik, tetapi karena pembelajaran

dilakukan secara *Daring/online* , guru seharusnya menanyakan kepada peserta didik tentang kesiapan jaringan internet serta menyampaikan KI dan KD yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.

Pada kegiatan inti, materi sudah dijelaskan dengan baik, meskipun membutuhkan waktu yang relatif lama, karena ada sesi tanya jawab terkait tema antara guru dan peserta didik. Hal ini sudah sesuai dengan teori konstruktivis yang merupakan dasar dari pembelajaran, dimana peran guru seharusnya adalah membantu menemukan fakta, konsep atau prinsip bagi peserta didik.

Pada sesi ini peserta didik terlihat kurang adanya kesiapan dalam menjawab pertanyaan guru pada saat menerangkan materi, hal ini dapat dilihat dari respon peserta didik yang tidak langsung menjawab pertanyaan guru. Hal ini juga dikarenakan kurangnya kesiapan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran *daring/online* menggunakan *platform Zoom meeting* dimana pembelajaran *daring / online* ini merupakan hal baru bagi mereka karena baru pertama kali dilakukan dan juga karena adanya gangguan kelancaran jaringan internet.

Di akhir pembelajaran guru membimbing peserta didik untuk mengerjakan LKPD, formative tes dan membuat kesimpulan materi pada akhir pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan dan kekurangan dari kegiatan pembelajaran Siklus I yang dilaksanakan secara *daring* adalah sebagai berikut:

- a. Masalah jaringan internet yang kurang stabil
- b. Kejenuhan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran secara *daring/online*
- c. Adanya suara gaduh pada saat pelaksanaan pembelajaran *daring / online* yaitu pada saat *web meeting* yang menggunakan *platform Zoom meeting*.
- d. Masalah keterbatasan kuota yang dimiliki oleh peserta didik

### Revisi Siklus I

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, maka perlu dilakukan revisi dalam bentuk rencana tindakan untuk siklus II. Adapun hal – hal yang perlu dilakukan peneliti pada pembelajaran siklus II adalah sebagai berikut.

- a. Guru menanyakan kesiapan jaringan kepada peserta didik.
- b. Guru menyampaikan KI, KD dan tujuan pembelajaran kepada peserta didik di awal pembelajaran.
- c. Menggunakan media pembelajaran yang bervariasi yang disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik peserta didik.
- d. Guru mengkondisikan peserta didik dalam pembelajaran daring.

### Siklus II

#### 1) Perencanaan

- i. Peneliti membuat revisi Rencana Persiapan Pembelajaran (RPP), Bahan Ajar, Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD), Media Pembelajaran (PPT), Instrumen Evaluasi Penelitian Formatif Siklus II, dan Lembar Observasi Teman Sejawat.
- ii. Materi yang diteliti pada Siklus II adalah Fungsi Kartu Ucapan / *Greeting Card*.
- iii. Membuat format penilaian sikap dan keterampilan
- iv. Perangkat penilaian yang sudah direvisi peneliti dikirimkan kembali ke Dosen Pembimbing untuk ditelaah dan direvisi kembali jika memang ada bagian – bagian yang perlu perbaikan.
- v. Rekam layar dan audio dilakukan dengan *zoom meeting*. Untuk mengedit video peneliti menggunakan *software EaseUS Video Editor*.

#### 2) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan Siklus II dilakukan pada hari Sabtu, 24 Oktober 2020 selama satu jam pelajaran dari pkl 13.00 -13.40 dengan menggunakan model pembelajaran dalam jaringan / *online* menggunakan aplikasi *zoom meeting*.

Langkah pelaksanaan pembelajaran pada siklus II adalah sebagai berikut.

a. Tahap Persiapan

- i. Guru mengunggah bahan ajar dan Lembar Kegiatan Peserta Didik di grup WA.
- ii. Guru mengecek kehadiran peserta didik melalui grup WA.

b. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

i. Pendahuluan

Melalui *Zoom meeting* guru melakukan kegiatan sebagai berikut.

- a) Mengucapkan salam, mengecek kesehatan siswa dan mengajak peserta didik untuk berdoa bersama dan tidak lupa mengingatkan kepada peserta didik untuk tetap mematuhi protokol kesehatan di masa pandemi ini.
- b) Mengecek kehadiran peserta didik dan meminta mereka untuk melakukan presensi melalui WA group
- c) Menyampaikan apersepsi dan motivasi serta tujuan pembelajaran.

ii. Kegiatan Inti

Dengan melalui platform *Zoom meeting* guru melakukan langkah – langkah kegiatan sebagai berikut.

- a) Untuk kegiatan literasi Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan menayangkan link video youtube tentang greeting card dan meminta peserta didik untuk mengamati selama beberapa menit sehingga terjadi pendekatan *discovery learning*
- b) Guru berdiskusi dengan peserta didik terkait materi, menanyakan tentang apa yang sudah mereka lihat dan peserta didik memberikan pendapatnya.
- c) Guru memberikan penjelasan terkait materi yang telah di sampaikan oleh peserta didik.
- d) Guru membagi kelompok, masing- masing kelompok terdiri dari 4 anak, dan dengan menggunakan WA group masing-masing mereka berdiskusi tentang materi yang sudah ditayangkan terkait unsur kebahasaan dan fungsi kartu ucapan/greeting card.

- e) Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi dan kelompok lain menyimak dan menyimpulkan hasil diskusi.
- f) Guru bersama-sama peserta didik mengumpulkan informasi dan melakukan diskusi untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan unsur kebahasaan dan fungsi kartu ucapan/greeting card
- g) Secara berkelompok peserta didik mempresentasikan hasil diskusi mereka melalui *Zoom meeting*.
- h) Guru memberikan penugasan kelompok kepada peserta didik untuk membuat dan mendesign sebuah kartu ucapan/greeting card dengan tema dan batas waktu mengerjakan yang sudah ditentukan.
- i) Guru dan Siswa melakukan refleksi dari memaparkan hasil diskusi.

### iii. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan Penutup, dengan melalui platform *Zoom meeting* guru melakukan langkah – langkah kegiatan sebagai berikut.

- a) Guru mengingatkan kembali kepada peserta didik tentang tugas yang harus dikerjakan dan batas waktu untuk mengerjakannya.
- b) Menyampaikan ucapan terimakasih kepada peserta didik yang tetap semangat belajar dalam masa pandemi covid seperti ini.
- c) Menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya secara daring.
- d) Guru menutup pelajaran dengan mengajak berdoa dan memberi salam.

Peneliti bersama observer melakukan observasi tentang proses pembelajaran menggunakan sistem daring. Banyak sekali kendala yang dihadapi pada proses pembelajaran tersebut. Adapun kendala yang terjadi adalah sebagai berikut.

- a. Waktu pelaksanaan pembelajaran daring adalah siang hari setelah peserta didik pulang sekolah, sehingga kondisi peserta didik terlihat kurang bersemangat saat kegiatan dimulai.
- b. Koneksi internet yang kurang stabil menyebabkan alur pembelajaran tidak berjalan dengan lancar.

### 3) Pengamatan

Pada saat kegiatan pengamatan, peneliti dibantu teman sejawat untuk melakukan pengamatan proses pelaksanaan pembelajaran secara daring. Pengamatan yang dilakukan meliputi pengamatan keterlaksanaan pembelajaran berdasarkan masalah dan mengacu pada instrumen observasi.

## Hasil Penelitian Siklus II

### Penilaian Keterampilan Siklus II

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis *greeting card* melalui pemanfaatan media *canva*. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing – masing siklus dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober 2020 dan 24 Oktober 2020. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII D SMP Negeri 31 Purworejo yang berjumlah 32 orang, terdiri dari 14 peserta didik putera dan 18 peserta didik puteri.

Tabel 6. Hasil Tes Formatif Siklus II Pokok Bahasan *Greeting Card*

No	Uraian	Data Penilaian Harian (Siklus II)
1	Nilai Tertinggi	85
2	Nilai Terendah	45
3	Nilai Rata – Rata	67,19
4	Persentase Ketuntasan (%)	44
5	KKM	75

Sedangkan perolehan Nilai Tes Formatif pada Siklus II, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Tes Formatif Siklus II Pokok Bahasan *Greeting Card*

No	Uraian	Data Penilaian Harian (Siklus II)
1	Nilai Tertinggi	95
2	Nilai Terendah	50
3	Nilai Rata – Rata	78,59
4	Persentase Ketuntasan (%)	81
5	KKM	75

Empat hal yang dapat dianalisis dari perbandingan nilai di atas adalah sebagai berikut.

1. Nilai Tertinggi

Ada kenaikan nilai tertinggi dari Siklus I ke Siklus II. Kenaikan sebesar 10 poin dari 85 di Siklus I menjadi 95 di Siklus II. Jika dibandingkan dengan Siklus I yang memiliki nilai tertinggi 85, pada Siklus II ada dua peserta didik yang memperoleh nilai 85, delapan peserta didik yang memperoleh nilai 90, dan 1 peserta didik yang memperoleh nilai 95.

2. Nilai Terendah

Dilihat dari grafik di atas, terjadi kenaikan nilai terendah sebanyak 5 poin, yaitu dari 45 menjadi 50. Ada dua peserta yang mendapat nilai 50. Kenaikan nilai tersebut tidak signifikan dan masih berada di bawah nilai KKM.

3. Nilai Rata – Rata

Nilai rata – rata mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari 67,19 menjadi 78,59. Nilai rata – rata pada Siklu II telah meningkat dan memenuhi batas KKM.

4. Persentase Ketuntasan

Persentase ketuntasan mengalami peningkatan yang paling signifikan, yaitu dari 44 % menjadi 81 %, hampir dua kali lipat dari siklus sebelumnya. Jumlah peserta didik yang nilainya di atas atau sama dengan KKM mengalami kenaikan sebesar 37 %. Dari yang semula hanya 14 peserta didik yang nilainya memenuhi ketuntasan minimal, pada Siklus II jumlah peserta didik yang nilainya mencapai KKM ada 26 orang. Masih ada 6 peserta didik yang nilainya di bawah KKM.

## Penilaian Sikap Siklus II

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII D SMP Negeri 31 Purworejo yang berjumlah 32 orang, terdiri dari 14 peserta didik putera dan 18 peserta didik puteri. Penilaian sikap yang peneliti amati adalah penelitian sikap sosial. Ada empat aspek yang terangkum pada penilaian sikap sosial yaitu jujur, disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama. Dari 32 peserta didik yang menjadi objek penelitian diperoleh data penyebaran sebagai berikut.

Tabel 8. Persentase perolehan Sikap Sosial dari masing-masing aspek Siklus II

No	Uraian Sikap Sosial	Jml Anak yang memperoleh nilai				Jml
		Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik	
1	Jujur	0	0	25	7	32
2	Disiplin	0	0	8	24	32
3	Tanggung Jawab	0	0	13	19	32
4	Kerja Sama	0	0	28	4	32
<b>% Rata<sup>2</sup> sikap sosial</b>		<b>0</b>	<b>0</b>	<b>57,81%</b>	<b>42,19%</b>	<b>100%</b>

Perolehan nilai rata – rata untuk masing – masing aspek sosial dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 9. Rekapitulasi Penilaian Sikap Sosial Pada Siklus II

No	Sikap Sosial	Nilai Rata - Rata	Nilai Pembulatan	Kriteria
1	Jujur	3,22	3	Baik
2	Disiplin	3,75	4	Sangat Baik
3	Tanggung Jawab	3,59	4	Sangat Baik
4	Kerja Sama	3,125	3	Baik
<b>Rata – Rata Sikap Sosial</b>		<b>3,42</b>	<b>3</b>	<b>Baik</b>

Jika data pada Siklus I dibandingkan dengan data pada Siklus II dan dituangkan ke dalam tabel, akan dihasilkan tabel sebagai berikut.

Tabel 10. Perbandingan Nilai Sikap Siklus I dan Siklus II

No	Uraian Sikap Sosial	SIKLUS I		SIKLUS II	
		Baik	Sangat Baik	Baik	Sangat Baik
1	Jujur	25	7	25	7
2	Disiplin	16	15	8	24
3	Tanggung Jawab	20	10	13	19
4	Kerja Sama	28	4	28	4
<b>% Rata-rata sikap sosial</b>		<b>69,53</b>	<b>28,13</b>	<b>57,81</b>	<b>42,19</b>

Perolehan nilai rata – rata masing – masing aspek sikap sosial antara Siklus I dengan Siklus II dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 11. Rekapitulasi Penilaian Sikap Sosial

No	Sikap Sosial	Nilai Rata <sup>2</sup> Siklus I	Kriteria Siklus I	Nilai Rata <sup>2</sup> Siklus II	Kriteria Siklus II
1	Jujur	3,22	Baik	3,22	Baik
2	Disiplin	3,43	Baik	3,75	Sangat Baik
3	Tanggung Jawab	3,25	Baik	3,59	Sangat Baik
4	Kerja Sama	3,125	Baik	3,125	Baik
<b>Rata – Rata Sikap Sosial</b>		<b>3,26</b>	<b>Baik</b>	<b>3,42</b>	<b>Baik</b>

Pada tabel di atas terlihat bahwa aspek kejujuran dan kerja sama tidak mengalami perubahan. Sementara terdapat peningkatan pada aspek kedisiplinan dan tanggung jawab. Pada Siklus II ini, peserta didik lebih menyimak pada saat guru menerangkan materi. Peserta didik juga lebih konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, ketika guru memberikan tugas untuk berdiskusi di kelas, peserta didik menjadi lebih mudah diarahkan dan bisa melaksanakan kegiatan diskusi dengan lebih serius.

### Observasi Teman Sejawat Siklus II

Hasil observasi pembelajaran dari teman sejawat pada Siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 12. Penilaian Observasi Pembelajaran oleh Teman Sejawat Siklus II

No	Aktivitas Guru	Nilai
1	PERSIAPAN	95,83 %
2	PELAKSANAAN	
	Kegiatan Awal	100 %
	Kegiatan Inti	85,71 %
	Kegiatan Penutup	100 %
<b>Rata – Rata Keseluruhan Aktivitas</b>		<b>93,75 %</b>

Perolehan nilai rata – rata yang mengacu pada lembar observasi dari teman sejawat pada Siklus I adalah 87,5 % sedangkan perolehan nilai rata – rata pada Siklus II adalah 93,75 %. Ada kenaikan sebesar 6,25 %.

Perbandingan perolehan nilai hasil observasi pembelajaran oleh teman sejawat pada Siklus I dengan Siklus II ada di tabel berikut ini.

Tabel 13. Perbandingan Nilai Observasi Pembelajaran oleh Teman Sejawat Siklus I dengan Siklus II

No	Aktivitas Guru	Siklus I	Siklus II
1	PERSIAPAN	95,83 %	95,83 %
2	PELAKSANAAN		
	Kegiatan Awal	93,75%	100 %
	Kegiatan Inti	75 %	85,71 %
	Kegiatan Penutup	91,67 %	100 %
<b>Rata – Rata Keseluruhan Aktivitas</b>		<b>87,5 %</b>	<b>93,75 %</b>

Berdasarkan tabel di atas, perbandingan perolehan skor untuk Siklus I dan Siklus II dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Untuk tahap Persiapan tidak ada perubahan antara Siklus I dan Siklus II. Yang perlu ditingkatkan adalah kesiapan guru dalam mempersiapkan alat peraga.
- b. Pada tahap Kegiatan Awal, Siklus II mengalami peningkatan nilai sebesar 6 poin. Pada tahap ini, ada peningkatan pada pemberian apersepsi dan motivasi oleh guru kepada peserta didik.
- c. Pada tahap Kegiatan Inti, Siklus II mengalami peningkatan sebesar 11 poin. Pada tahap ini, terdapat peningkatan pada beberapa aspek, yaitu:
  - 1) Guru membimbing peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan sehingga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis.
  - 2) Guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan materi pelajaran.
  - 3) Guru dan peserta didik melakukan refleksi proses pembelajaran. Sedangkan aspek – aspek yang perlu ditingkatkan adalah sebagai berikut.
    - 1) Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan masalah kontekstual.
    - 2) Guru mengorganisasi peserta didik untuk mengamati dan mengidentifikasi masalah melalui bahan ajar dan LKPD yang diberikan.
    - 3) Guru mendorong peserta didik untuk dapat mengembangkan/ menyajikan hasil diskusi / kerja kelompok pada diskusi kelas.
    - 4) Guru mengajak peserta didik untuk menganalisis/mengevaluasi proses pemecahan masalah

- d. Pada tahap Kegiatan Penutup, Siklus II mengalami peningkatan sebesar 8 poin. Pada tahap ini terdapat peningkatan pada aspek guru menyampaikan pesan kepada peserta didik untuk mengerjakan tes formatif pada *Whatsapp group*.

### Kuesioner Siklus II

Guru memberikan 10 pernyataan mengenai pengaruh media *canva* dalam hubungannya meningkatkan keterampilan peserta didik dalam membuat dan mendesain *greeting card*. Kuesioner dibuat dalam bentuk *google form* dan peserta didik diminta memilih opsi YA atau TIDAK pada setiap pernyataan sesuai dengan kondisi masing – masing peserta didik.

Dari kuesioner yang dibagikan kepada 32 peserta didik kelas VIII D SMP Negeri 31 Purworejo, ada sebanyak 26 respon yang kembali kepada peneliti. Data hasil respon peserta didik terhadap pembelajaran keterampilan menulis *greeting card* menggunakan media *canva* adalah sebagai berikut.

Tabel 14. Kuesioner Hasil Belajar Keterampilan Menulis *Greeting Card* Melalui Pemanfaatan Media *Canva*

NO	PERNYATAAN	Persentase Keberhasilan
1	Saya baru mengenal media <i>canva</i> pada saat pembelajaran <i>greeting card</i> / kartu ucapan	81,25 %
2	Pembelajaran <i>greeting card</i> / kartu ucapan menjadi lebih menyenangkan dengan memakai media <i>Canva</i> .	81,25 %
3	Media <i>Canva</i> memudahkan saya dalam memahami materi <i>greeting card</i> .	81,25 %
4	Media <i>Canva</i> meningkatkan kreatifitas saya dalam membuat <i>greeting card</i> / kartu ucapan	78,13 %
5	Saya tertarik dengan bentuk media pembelajaran yang inovatif seperti <i>Canva</i>	75 %
6.	Media <i>Canva</i> bermanfaat bagi saya saat kegiatan pembelajaran <i>greeting card</i> / kartu ucapan.	78,13 %
7	Media <i>Canva</i> memudahkan saya dalam membuat <i>greeting card</i> / kartu ucapan	78,13 %
8	Media <i>Canva</i> memacu semangat saya dalam membuat <i>greeting card</i> / kartu ucapan.	68,75 %
9	Saya lebih memilih membuat <i>greeting card</i> / kartu ucapan menggunakan media <i>Canva</i> daripada media yang lain.	71,88 %
10	Media <i>Canva</i> praktis digunakan untuk membuat <i>greeting card</i> / kartu ucapan.	78,13 %

Dari 32 kuesioner yang disebarakan peneliti kepada peserta didik kelas VIII D SMP Negeri 31 Purworejo, hanya 26 peserta didik yang memberikan jawabannya. Oleh karena itu, peneliti berasumsi bahwa 6 peserta didik yang tidak memberikan jawaban memberikan jawaban negatif / TIDAK pada setiap pernyataan.

Dari hasil kuesioner tersebut, ada 81,25 % yang setuju dengan pernyataan nomor 1 sampai 3. Ini berarti semua peserta didik yang mengisi kuesioner, yaitu sebanyak 26 orang mengatakan setuju pada pernyataan tersebut. Kemudian sebanyak 78,13 % peserta didik menyatakan setuju pada pernyataan nomor 4, 6, 7, dan 10. Ini berarti dari 26 peserta didik yang menjawab kuesioner, sebanyak 25 orang menyatakan setuju pada pernyataan tersebut. Selanjutnya sebanyak 75 % atau 24 peserta didik setuju dengan pernyataan nomor 5. Sebanyak 71,88 % atau 23 peserta didik setuju dengan pernyataan nomor 9, dan sebanyak 68,75 % atau 22 peserta didik setuju dengan pernyataan nomor 8. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Canva* dapat digunakan untuk menunjang peningkatan hasil belajar keterampilan menulis *greeting card* pada peserta didik kelas VIII D SMP Negeri 31 Purworejo.

## Refleksi Siklus II

Pada kegiatan inti, materi sudah dijelaskan dengan baik. Hanya perlu meningkatkan beberapa aspek agar proses pembelajaran menjadi lebih baik. Aspek yang perlu ditingkatkan diantaranya adalah:

- a. Guru lebih memberikan stimulus kepada peserta didik dengan masalah kontekstual. Pada saat awal pembelajaran, peserta didik belum terlalu fokus pada kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus menemukan kegiatan yang lebih bisa menarik perhatian peserta didik.
- b. Peserta didik kurang ada persiapan dalam menjawab pertanyaan dari guru. Hal ini dapat dilihat dari peserta didik yang tidak langsung merespon pertanyaan guru. Peserta didik kurang menyimak penjelasan guru dengan baik karena adanya gangguan internet pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

- c. Pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru tidak segera dikerjakan oleh peserta didik karena terkendala media dan jaringan internet untuk mengerjakan tugas. Hal ini menghambat guru dalam menganalisa perkembangan belajar peserta didik dan peserta didik tidak bisa mempersiapkan diri untuk menerima materi di pembelajaran berikutnya.

## Revisi Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus II yaitu jaringan internet dan media untuk melaksanakan pembelajaran daring dan pengerjaan tugas.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan media *Canva* pada pembelajaran keterampilan menulis *greeting card* yang diterapkan pada peserta didik kelas VIII D SMP Negeri 31 Purworejo dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat pada nilai keterampilan yang mengalami peningkatan di setiap siklus.
2. Media *Canva* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis *greeting card* sesuai dengan hasil kuesioner yang dibagikan oleh guru kepada peserta didik kelas VIII D SMP Negeri 31 Purworejo. Dari 26 peserta didik yang mengisi kuesioner, dapat disimpulkan bahwa:
  - a. 26 peserta didik menyatakan bahwa media *Canva* memudahkan mereka dalam memahami materi *greeting card* dan pembelajaran tentang *greeting card* menjadi lebih menyenangkan dengan memakai media *Canva*.
  - b. 25 peserta didik menyatakan bahwa:
    - i. Media *canva* meningkatkan kreativitas mereka dalam membuat *greeting card*.
    - ii. Media *canva* bermanfaat bagi mereka saat melakukan kegiatan pembelajaran tentang *greeting card*.

- iii. Media *canva* memudahkan mereka dalam membuat *greeting card*
  - iv. Media *canva* praktis digunakan untuk membuat *greeting card*
  - c. 24 peserta didik menyatakan bahwa mereka tertarik dengan bentuk media pembelajaran yang inovatif seperti *canva*
  - d. 23 peserta didik menyatakan bahwa mereka lebih memilih membuat *greeting card* menggunakan media *canva* daripada media yang lain.
  - e. 22 peserta didik menyatakan bahwa media *canva* memacu semangat mereka dalam membuat *greeting card*
3. Kendala yang terjadi selama proses pembelajaran adalah jaringan internet yang kurang stabil dan keterbatasan alat yang digunakan untuk pembelajaran daring. Kendala tersebut menyebabkan pengumpulan tugas yang tidak tepat waktu sehingga proses pembelajaran pada periode selanjutnya menjadi kurang optimal karena peserta didik tidak bisa mempersiapkan diri untuk materi selanjutnya.

Dari beberapa kendala yang muncul dalam penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran daring jaringan internet perlu diperhatikan untuk memaksimalkan proses pembelajaran dan proses literasi digital.
2. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat mengurangi kejenuhan peserta didik dalam melakukan pembelajaran daring.
3. Pemberian tugas kepada peserta didik harus disiasati agar tidak memberatkan peserta didik dan menghambat proses pembelajaran selanjutnya.

## REFERENSI

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2006). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemmiss & Taggart, M.C. (1998). *The action research planner*. Victoria: University Press.
- Sadiman, A. S., dkk. (2003). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

- Sugianto. (2006). *Peranan media pembealajaran*. LPMP Jawa Tengah.
- Suparman, A. (2005). *Desain instruksional*. Jakarta: PAK-PAI Universitas Terbuka.
- Suparno & Yunus, M. (2008). *Keterampilan dasar menulis*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Suprihatin. (2004). *Hand out media instruksional*. Semarang: IKIP Semarang.
- Widyamastaya, A. L. (1997). *Strategi pengajaran dan pembelajaran bahasa*. Bandung: Angkasa
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Canva>
- [https://www.canva.com/id\\_id/membuat/kartu/kartu-ucapan-selamat/](https://www.canva.com/id_id/membuat/kartu/kartu-ucapan-selamat/)

**PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN DAN *ZOOM MEETING* UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SEJARAH PADA PESERTA DIDIK KELAS X IPS 4 SMAK KOLESE SANTO YUSUP MALANG TAHUN AJARAN 2020/2021**

*Oleh:*

*Laelatul Masroh, Theresia Sumini, Elya Fitriana Sari*

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembangunan bangsa. Perubahan besar terjadi dalam dunia pendidikan di Indonesia setelah mewabahnya virus corona atau *covid-19*. Upaya perubahan dilakukan pada masa persiapan tahun ajaran baru tahun 2020-2021. Peneliti adalah seorang guru Sejarah di SMAK Kolese Santo Yusup (Kosayu). Pada tahun ajaran ini peneliti mengalami kendala di kelas X IPS 4, sehingga penelitian ini fokus untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di kelas ini.

Peserta didik kelas X IPS 4 di SMAK Kolese Santo Yusup Malang berjumlah 37 Peserta didik. Berdasarkan pengamatan selama pembelajaran sejarah, peneliti menemukan beberapa permasalahan di kelas ini. Pertama dilihat dari hasil laporan bulanan<sup>1</sup> 1 bila dibandingkan kelas lainnya kelas X IPS 4 memiliki daya serap yang paling rendah yaitu 76 % dengan rata-rata nilai kelas yaitu 76. Pengamatan dilakukan melalui media *zoom meeting* dimana guru mengamati bahwa selama pelaksanaan pembelajaran Sejarah, banyak peserta didik yang terlambat dalam presensi. Selain itu selama *zoom meeting* peserta didik diwajibkan untuk menampilkan wajah tapi kelas X IPS 4 banyak yang menutup kameranya dengan berbagai alasan. Ketika pengumpulan tugas baik keterampilan atau pengetahuan, peserta didik sering kali terlambat. Begitu pula ketika proses *zoom meeting* dan melakukan interaksi berupa tanya jawab. Kelas X IPS 4 cenderung pendiam. Dari

---

<sup>1</sup> Laporan bulanan semacam rapor kecil yang dibagikan 3 kali dalam satu semester. Berisikan nilai-nilai peserta didik baik dalam periode tertentu.

semua pengamatan ini saya menyimpulkan bahwa minat belajar sejarah di kelas X IPS 4 rendah dibandingkan kelas lainnya.

Rendahnya hasil belajar Peserta didik yang ditandai dengan daya serap yang rendah dan banyak peserta didik yang tidak tuntas kemudian dianalisis lebih lanjut. Hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik menginginkan media pembelajaran berbasis video pembelajaran. Karena penjelasan melalui *PowerPoint* dirasa tidak cukup untuk membantu mereka dalam memahami materi Sejarah. Peneliti sempat menanyakan kepada beberapa peserta didik mengenai kendala dalam pembelajaran sejarah. Hasilnya adalah pelajaran sejarah itu butuh penjelasan langsung dari guru. Hal ini karena ketika mereka hanya membaca materi baik PPT atau modul, ternyata muncul kesulitan untuk memahaminya.

Menyadari belum optimalnya proses pembelajaran di dalam kelas, menuntut guru untuk melakukan perbaikan dengan menggunakan media pembelajaran video pembelajaran dan *zoom meeting*. Video pembelajaran dan *zoom meeting* dipilih karena dapat dipadukan untuk pembelajaran sinkronus dan asinkronus. Ketika asinkronus peserta didik dapat melihat tayangan Youtube untuk mengerjakan LKPD. Ketika sinkronus membahas LKPD tersebut dan pendalaman materi melalui *zoom meeting*.

Dengan berbagai masalah di atas yaitu rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik selama pembelajaran daring maka penelitian tertarik untuk mengadakan penelitian “*Apakah penggunaan Video Pembelajaran dan Zoom meeting Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Sejarah Pada Peserta didik Kelas X IPS 4 SMAK Kolese Santo Yusup Malang Tahun Ajaran 2020/2021?*”. Tujuan penelian ini adalah untuk mendiskripsikan peningkatan minat dan hasil belajar sejarah menggunakan video pembelajaran dan *zoom meeting* pada materi peradaban Mesopotamia di kelas X IPS 4 SMAK Kolese Santo Yusup Malang Tahun Ajaran 2020/2021.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Penelitian Tindakan Kelas**

Penelitian Tindakan Kelas disingkat PTK atau *Classroom Action Research* adalah bentuk penelitian yang terjadi di dalam kelas berupa

tindakan tertentu yang dilakukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

### **Pembelajaran Sejarah**

Pembelajaran sejarah adalah proses penanaman nilai-nilai sejarah yaitu nilai kebangsaan dan nilai nasionalisme agar peserta didik dapat menerapkannya dalam kehidupan di masyarakat. Dalam penanaman nilai tentu akan lebih berhasil apabila guru bisa menyajikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan Peserta didik. Dilihat dari perspektif kesejarahan mengajarkan sejarah juga memaknai peristiwa-peristiwa sejarah. Dengan demikian fungsi pengajaran sejarah tidak hanya sekedar melaksanakan tujuan pengajaran sejarah, tetapi juga ikut memberikan latihan berpikir kritis.

### **Video Pembelajaran**

Video menambah dimensi baru dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya melihat gambar dari bahan ajar cetak dan suara dari program audio, tetapi di dalam video, peserta didik bisa memperoleh keduanya, yaitu gambar bergerak beserta suara yang menyertainya. Peserta didik dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Video yang sengaja dibuat atau didesain untuk pembelajaran dapat menggantikan guru dalam mengajar sehingga . dapat menghemat energi untuk menjelaskan suatu materi kepada Peserta didik secara lisan. Peran guru ketika memilih menggunakan media pembelajaran ini hanyalah mendampingi peserta didik, dan lebih bisa berperan sebagai fasilitator.

### ***Zoom meeting***

Zoom Cloud Meetings adalah aplikasi yang mendukung hingga 100 partisipan dalam single meeting. Aplikasi ini hadir dengan video, panggilan audio, dan text chatting. Aplikasi Zoom Cloud Meetings dapat di download langsung melalui google playstore yang ada di smartphone. Sedangkan jika menggunakan komputer atau laptop dapat di download melalui <https://zoom.us/download>. Perangkat lunak ini mendukung jaringan nirkabel 3G dan 4G. Penggunaan internet juga berguna untuk menunjang peningkatan

kualitas pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh tepat dengan keadaan Indonesia, wilayah yang tersebar dengan ribuan pulau apalagi di masa pandemi seperti ini.

### **Minat Belajar**

Safari (2003) beberapa hal menandai minat belajar peserta didik adalah perasaan senang, ketertarikan peserta didik, perhatian, dan keterlibatan peserta didik. Kurjono (2010) mengemukakan perasaan senang adalah perasaan yang muncul pada saat-saat tertentu. Menurut Dakir (1993) perhatian adalah keaktifan peningkatan kesadaran seluruh fungsi jiwa yang dikerahkan dalam pemusatannya kepada barang sesuatu baik yang ada di dalam maupun yang ada di luar individu. Ketertarikan muncul karena sifat objek yang membuat menarik atau karena ada perasaan senang terhadap objek atau pelajaran tersebut (WS. Winkel dalam Kurjono 2010).

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar digunakan sebagai ukuran atau kriteria bahwa peserta didik telah mencapai suatu tujuan pembelajaran. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberi tes hasil belajar pada setiap akhir pelajaran (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:3). Menurut Bloom dan kawan-kawan tingkah laku sebagai hasil belajar tersebut mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Arikunto, 2006:117).

### **METODE PENELITIAN**

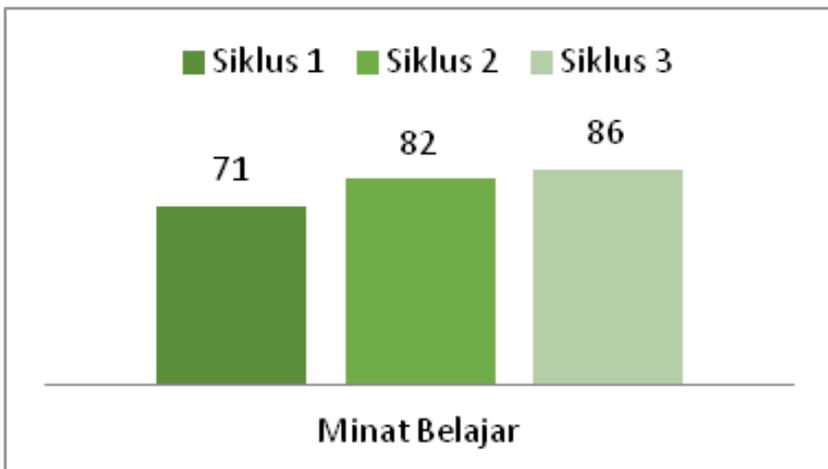
Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dari penelitian ini adalah Peserta didik-siswi di kelas X IPS 4 di SMAK Kolese Santo Yusup. Penelitian dilaksanakan selama bulan Oktober dan November 2020. Penelitian ini mengadopsi model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari 4 komponen yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang dipandang sebagai siklus. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket melalui google form; observasi selama pelaksanaan *zoom meeting* oleh observer; tes secara individu melalui RUK; dan dokumentasi berupa rekaman *zoom meeting*. Jenis instrumen

yang digunakan berupa angket kuisioner, lembar observasi; dan tes individu. Sumber data dari penelitian ini adalah peserta didik, guru, wali kelas, observer, dan situasi pembelajaran yang didokumentasikan selama melakukan pembelajaran sejarah. Data yang telah diperoleh baik melalui selanjutnya dianalisis dengan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan analisis data deskriptif kuantitatif.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Penggunaan Video Pembelajaran Dan *Zoom meeting* Untuk Meningkatkan Minat Belajar

Dari penelitian tindakan kelas nampak bahwa dalam pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran dan *zoom meeting* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Minat belajar peserta didik meningkat yaitu pada siklus I mencapai 71 dengan predikat baik, siklus II mencapai 82 dan siklus III yaitu 86 dengan predikat sangat baik. Dari Prasiklus ke siklus I ada peningkatan sebesar 5,88%. Sedangkan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 13,88%. Dan pada siklus II ke siklus III meningkat sebesar 2,4% menjadi 86.



Gambar 1 Minat Belajar Peserta Didik

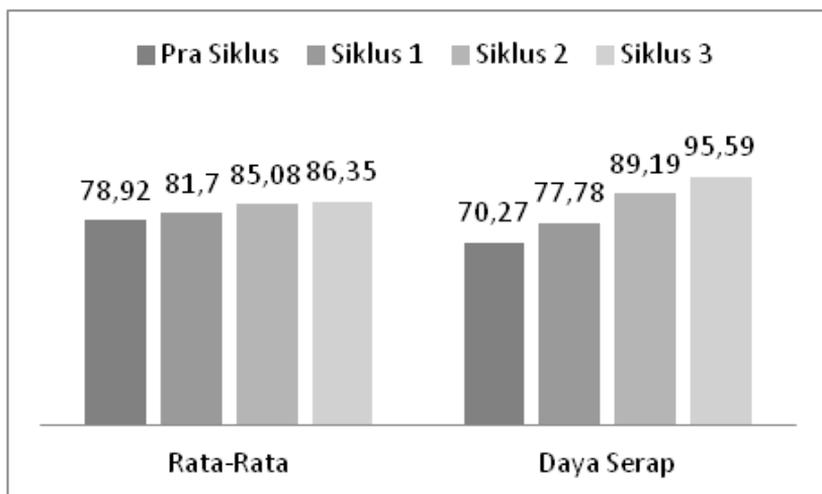
Mengkaji dari pelaksanaan siklus I terdapat beberapa yang ditemukan dalam pembelajaran sejarah secara daring seperti masalah pertama, perbedaan karakteristik peserta didik. Peserta didik di kelas Kelas X IPS 4 belum pernah bertemu satu sama lain, karena sejak awal tahun ajaran mereka sudah menerapkan pembelajaran daring. Dampaknya peserta didik cenderung pasif karena rasa malu untuk berbicara, menyampaikan pendapat, bahkan menampilkan wajah selama pembelajaran berlangsung. Masalah kedua, keterbatasan dalam pembelajaran daring. Penelitian ini melihat bahwa tidak semua peserta didik siap untuk melakukan pembelajaran daring. Secara umum peserta didik memiliki hardware untuk pembelajaran daring, tapi kurang ketidaksiapan secara psikologi. Di mana banyak peserta didik tidak terlalu senang dan nyaman dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Masalah ketiga yaitu beban belajar. Hal ini mengkaji pada banyak guru yang memberikan materi satu atau dua hari sebelum pembelajaran, dengan harapan peserta didik sudah membaca materi sehingga ketika pembelajaran terjadi interaksi atau diskusi yang lebih pada bertukar pikiran. Padahal peserta didik memiliki beban belajar setiap harinya dari mapel lainnya.

Dari data minat dan hasil belajar peserta didik pada siklus I, II, dan III dapat dilihat bahwa setiap siklus terjadi peningkatan, tapi peningkatan terbesar terjadi pada siklus II. Bila dilihat hasil refleksi dan perencanaan perubahan yang dilakukan adalah pemberian poin dan motivasi peserta didik. Karena dengan pemberian poin peserta didik semakin meningkatkan minat peserta didik sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran semakin meningkat dan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Dengan adanya keterlibatan peserta didik maka siswa bukan lagi menerima pengetahuan dari guru melainkan pertukaran pengetahuan antar siswa. Keterlibatan siswa secara langsung juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran bermakna memiliki kecenderungan untuk lebih mudah diterima dan diingat oleh siswa. Hal ini sesuai dengan Rusman (2011:323) bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran.

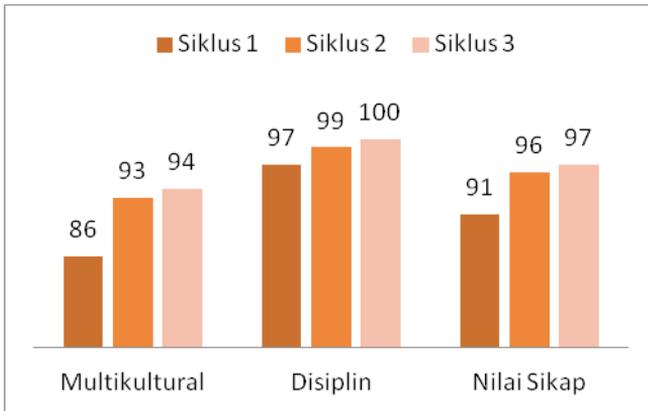
### Penggunaan Video Pembelajaran Dan *Zoom meeting* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Dari penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat bahwa dalam pembelajaran dengan video pembelajaran dan *zoom meeting* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Bloom dan kawan-kawan hasil belajar tersebut mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Arikunto, 2006:117). Hasil belajar kognitif pada siklus pertama daya serapnya adalah 77,78% dengan rata-rata kelas 81,7. Pada siklus kedua meningkat menjadi 89,19% dan pada siklus ketiga 95,59%. Dari Prasiklus ke siklus I ada peningkatan sebesar 9,6%. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 14,67%. Siklus III ada peningkatan namun tidak signifikan yaitu 6,06%.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif adalah dengan menggunakan menerapkan metode pembelajaran *discovery learning*, yang dilengkapi dengan LKPD dan video pembelajaran yang dibuat oleh guru dan telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Sehingga video pembelajaran ini dapat menggantikan guru dalam mengajar. Namun guru perlu mengkondisikan kegiatan peserta didik saat pra dan pasca menonton video pembelajaran disinilah LKPD memiliki peran untuk mengetahui langkah pembelajaran apa saja yang perlu dilakukan oleh peserta didik.



Gambar 2 Hasil Belajar Kognitif Siswa



Gambar 3 Hasil Belajar Afektif Siswa

Tabel 1. Hasil Belajar Psikomotor

X IPS 4	Aspek penilaian			Nilai
	Ketepatan Materi (40)	Kreativitas (50)	Kedisiplinan (10)	
RATA-RATA	35,38	40,89	9,45	85,59

Hasil belajar afektif yaitu sikap multikultural dan disiplin pada peserta didik meningkat pada setiap siklusnya. Pada siklus I rata-rata untuk penilaian multikultural adalah 86, pada siklus II menjadi 93 dan siklus III menjadi 94. Hal ini juga berbanding lurus dengan nilai kedisiplinan dimana pada siklus I adalah 96, siklus II menjadi 99 dan di siklus III menjadi 100. Dari aspek multikultural peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 8,13 %. Siklus III ada peningkatan namun tidak signifikan yaitu 1,75%. Sedangkan kedisiplinan dari siklus I ke siklus II meningkat 2,06% sedangkan dari siklus II ke siklus III meningkat menjadi 1,01 %.

Materi peradaban dunia kuno sarat akan nilai multikultural apalagi mengingat peserta didik di Kosayu berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Kedisiplinan dilihat dari saat mengikuti *zoom meeting* dan mengumpulkan tugas. Peningkatan nilai ini terjadi karena pemberian motivasi yang dilakukan oleh guru. Pemberian motivasi ternyata dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik untuk menyampaikan pendapat, bertanya ataupun menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar psikomotor berupa keterampilan untuk membuat sebuah brosur sejarah dan hasilnya adalah sangat baik. Selama proses pembelajaran peneliti memberikan contoh brosur sejarah serta peserta didik diizinkan untuk bertanya dan berkonsultasi mengenai brosur melalui *whatsapp* atau *instagram*. Jadi tugas keterampilan hasilnya baik karena adanya pendampingan selama pembuatan brosur sejarah itu sendiri.

Kemampuan peserta didik untuk memanfaatkan berbagai media yang ada, akan mempermudah mereka dalam memahami sebuah materi. Tentu video pembelajaran ini juga memiliki kelemahan yaitu keterbatasan kemampuan peneliti dalam mengedit video dan video ini hanya bersifat satu arah. Sehingga video pembelajaran ini dipadukan dengan *zoom meeting*. Kegiatan sinkronus merupakan hal yang penting dalam pembelajaran daring, karena teks dalam materi sejarah sangat rentan akan intrepresiasi yang berbeda-beda dan menjadi tantangan dalam proses pembelajaran sejarah. Pada saat inilah guru berperan untuk memberikan jawaban yang benar. Guru harus memperhatikan durasi dan kuota dalam melaksanakan *zoom*.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran dan *zoom meeting* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar sejarah pada peserta didik kelas X IPS 4 SMAK Kolese Santo Yusup Malang Tahun Ajaran 2020/2021. Minat belajar peserta didik meningkat dengan predikat sangat baik yaitu Prasiklus 68, siklus I 72, siklus II 82 dan siklus III 86. Hasil belajar secara kognitif meningkat yaitu Prasiklus 70,27, siklus I 77,78, siklus II 89,19, dan siklus III 94,59. Hasil belajar secara afektif juga meningkat, peneliti berupaya untuk menilai sikap multikultural dan disiplin pada peserta didik yaitu siklus I 91, siklus II 96 dan siklus III 97. Hasil belajar secara psikomotor dalam penelitian ini adalah berupa keterampilan untuk membuat sebuah brosur sejarah yaitu 85,59. Secara umum dari hasil penilaian hasilnya adalah sangat baik.

Hal tersebut sesuai dengan data perolehan observasi dan data hasil belajar peserta didik yang dilakukan peneliti, semakin baik penggunaan video pembelajaran dan *zoom meeting* akan semakin meningkatkan

minat dan hasil belajar di kelas. Penggunaan video pembelajaran secara asinkronus dapat membangkitkan minat, motivasi yang kemudian akan merangsang kegiatan belajar menjadi lebih aktif. Lalu penggunaan zoom untuk kegiatan sinkronus juga membantu peserta didik untuk menyamakan persepsi dan melaksanakan diskusi sehingga membantu peserta didik untuk mempermudah pemahaman terhadap materi peradaban mesopotamia.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut guru memberi motivasi untuk peserta didik agar dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak malu untuk mengungkapkan pendapat, guru menggunakan media video pembelajaran dan *zoom meeting* serta evaluasi pembelajaran yang menarik selama pembelajaran daring, guru memberikan *reward* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, guru harus memperhatikan beban belajar peserta didik dalam pembelajaran daring, karena ada banyak mata pelajaran yang harus dipelajari peserta didik bukan hanya sejarah dan guru memperhatikan durasi dalam membuat atau menggunakan video pembelajaran dan *zoom meeting*.

## REFERENSI

- Abidin, Y. (2014). *Desain sistem pembelajaran: dalam konteks kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Ali, H.M. (2005). *Guru dalam proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Aqib, Z. (2013). *Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*. Bandung : Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2006). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Best, J. W. (1982). *Metodologi penelitian dan pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan e-learning teori dan desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darsono, dkk. (2000). *Belajar dan pembelajaran*. Semarang : IKIP Semarang Press
- Djamarah, S. B. & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Haqien, D. & Rahman, A. A. (2020). Pemanfaatan Zoom meeting Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Muhammadiyah. *Jurnal SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* Vol. 5 No. 1 Agustus 2020 p-ISSN: 2527-967X e-ISSN: 2549-2845 51.
- Ilham, S. (2017). *Penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis arsip video untuk meningkatkan kemampuan berpikir historis siswa kelas xi ips 1 sma negeri 1 turen kabupaten malang*. Skripsi. Jurusan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Malang.
- Imron, A. (1996). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Kinchelo, J. L. (2014). *Guru sebagai peneliti*. Jogjakarta: IRCiSoD.
- Kochar, S.K. (2008). *Pembelajaran sejarah*. Jakarta: Grasindo
- Mangkunegara, A. P, (2005). *Evaluasi kinerja sdm*. Bandung: Refika Cipta
- Proyadi, S. (2012). *Metode penelitian pendidikan sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Pusat Bahasa. (2008). *Kamus besar bahasa indonesia (edisi keempat)*. Jakarta: Gramedia Puataka Utama.
- Putra, A. W. *Penerapan media pembelajaran video slideshow untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas xi ips 2 semester ii sekolah menengah atas negeri Ikalasan 2013/2014*. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudirman, N., Rusyan; A. T., Arifin, Z., & Fathoni, T. (1987). *Imu pendidikan: kurikulum, program pengajaran, efek instruksional dan pengiring; cbsa; metode mengajar; media pendidikan; pengelolaan kelas dan evaluasi hasil belajar*. Bandung: Remadja Karya.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Pengembangan kurikulum teori dan praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suparno, P. (2008). *Action research: riset tindakan untuk pendidik*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Susilo, Herawati; Chotimah, H., & Dwitasari, Y. (2008). *Penelitian tindakan kelas: sebagai sarana pengembangan keprofesionalan guru dan calon guru*. Malang: Mayumedia Publishing.

- Uno, H. B. & Koni, S. 2012. *Assesment pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widja, I. G. (1989). *Dasar-dasar pengembangan strategi serta metode pengajaran sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Indonesia.
- Widja, I. G. (1989). *Dasar – dasar pengembangan strategi serta metode pengajaran sejarah*. Jakarta : Debdikbud
- Wina. (2012). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran edisi pertama*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Yanto, M. (2013). *Jadi guru yang jago penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: ANDI.
- Yudhistira, H. D. (2013). *Menulis penelitian tindakan kelas yang apik*. Jakarta: Grasindo.

# **UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH INDONESIA MELALUI MEDIA TEKA-TEKI SILANG PADA SISWA KELAS X MIPA 2 SMA NEGERI 1 GARAWANGI TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

*Oleh:*

*Reta Siti Utami, Theresia Sumini, Elya Fitriana Sari*

Masa pandemi mengakibatkan proses pembelajaran dilakukan sejaracara jarak jauh. Pelaksanaan pembelajaran seperti ini menyebabkan siswa dan guru tidak dapat melakukan pembelajaran secara tatap muka mengharuskan siswa belajar secara mandiri dengan penugasan melalui *Google Classroom*, *moodle*, *LMS*, maupun aplikasi lainnya. Tugas-tugas yang diberikan tidak jarang membuat siswa mengeluh karena banyaknya tugas yang diberika, mulai dari merangkum, portofolio, produk dan lain lain. Bentuk soal yang berupa uraian membuat siswa menjadi bosan sehingga pengumpulan tugas tidak tuntas dan melebihi batas waktu yang telah ditentukan.

Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Selain itu mengisi teka-teki silang atau biasa disebut dengan TTS memang sungguh sangat mengasikan, selain juga berguna untuk mengingat kosakata yang populer, selain itu juga berguna untuk pengetahuan kita yang bersifat umum dengan cara santai.

Berdasarkan pengamatan dalam pembelajaran selama masa pandemi ini, siswa kelas X. MIPA 2 SMA Negeri 1 Garawangi mengalami penurunan dala, pengumpulan tugas, terlihat siswa terkadang merasa jenuh dengan banyaknya tugas dari mata pelajaran lain. Menurunnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran yang tercermin dari sebagian siswa yang terlambat bahkan tidak mengumpulkan tugas. Maka, peneliti mencoba untuk membuat

bentuk penugasan yang menyengkan dengan menggunakan media teka-teki silang. Diharapkan melalui media teka-teki silang mampu meningkatkan minat belajar sejarah Indonesia pada siswa kelas X MIPA 2 SMA Negeri 1 Garawangi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar sejarah Indonesia melalui media teka-teki silang pada siswa kelas X MIPA 2 SMA Negeri 1 Garawangi. Hasil dari PTK ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi siswa, guru dan sekolah terutama dalam pembelajaran Sejarah Indonesia. Adapun manfaat hasil penelitian ini yaitu, meningkatkan minat, sikap percaya, melatih siswa aktif dalam belajar, bertanya jawab berdiskusi serta meningkatkan hasil belajar.

## **KAJIAN PUSTAKA**

PTK didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional. (Sumini : 2010)

PTK adalah kajian tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan di dalamnya. Pendapat yang hampir senada dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart (dalam Triyono, 2008) yang mengatakan bahwa PTK adalah suatu bentuk refleksi diri secara kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik-praktik tertentu maupun terhadap situasi tempat dilakukan praktik-praktik tersebut.

Pada awalnya PTK dilakukan dengan tujuan untuk mencari solusi terhadap masalah sosial seperti pengangguran, kenakalan remaja--- yang berkembang dalam masyarakat pada saat itu. PTK dilakukan dengan diawali oleh suatu kajian terhadap masalah tersebut secara sistematis; kemudian berdasarkan hasil kajian tadi, dijadikan dasar untuk mengatasi masalah tersebut. (Suhendar : 2008)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dilakukan seorang guru untuk mengintrospeksi, merefleksikan dan mengevaluasi dirinya sendiri sehingga dapat meningkatkan kualitas proses

dan hasil pembelajaran baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun aspek-aspek lain yang bermanfaat bagi siswa.

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 735) menyebutkan minat sebagai kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan. Minat timbul apabila individu tertarik kepada suatu hal yang mereka anggap penting bagi dirinya dan dapat memenuhi kebutuhan yang mereka inginkan. Susanto (dalam Rijal, 2016) berpendapat bahwa minat berarti *kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu*. Sedangkan Arikunto (dalam Rijal, 2016) menyebutkan bahwa minat atau perhatian merupakan kecenderungan seseorang untuk memilih atau menolak sesuatu kegiatan.

Belajar adalah berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar tidak merupakan sesuatu yang terjadi secara alamiah, akan tetapi hanya akan terjadi dengan adanya kondisi-kondisi tertentu, yaitu: kondisi internal antara lain menyangkut kesiapan Siswa dan sesuatu yang telah dipelajari, eksternal merupakan situasi belajar yang secara sengaja diatur oleh pendidik dengan tujuan memperlancar proses belajar. Gagne (dalam Rijal, 2016)

Dari uraian tentang minat dan belajar di atas dapat disimpulkan bahwa *minat belajar adalah kecenderungan hati dan jiwa terhadap suatu yang dapat dipelajari yang dianggap penting dan berguna sehingga sesuatu itu diperlukan, diperhatikan dan kemudian diikuti dengan perasaan senang*.

Teka-teki silang yang menjadi kegemaran lintas generasi, sesungguhnya merupakan hal baru, tetapi tidak begitu baru. Artinya, hal ini sudah berlangsung dari zaman ke zaman dengan format dan bentuk yang serupa tapi tak sama. Sebuah teka-teki bisa membuat kita berpikir, mencari dan menemukan jawaban. Kehidupan penuh dengan teka-teki yang kadangkala menyenangkan, membingungkan dan menyulitkan langkah untuk memecahkannya. Teka-teki silang seperti sebuah misteri yang menggelitik perasaan dan pikiran untuk *meng-ulik-nya*, sekedar hobi atau kebutuhan Hidayati (2010).

Media TTS mempunyai kelebihan diantaranya Siswa lebih aktif dan kreatif misalnya Siswa disuruh membuat TTS oleh gurunya maka mau tidak

mau Siswa harus berpikir untuk mencari bahan dalam bab yang akan dibuat TTS dengan cara membaca, walaupun yang dibaca tidak semuanya dalam bab tersebut setidaknya mereka mempelajari materinya untuk membuat soal dan mencari jawaban Erlinna (2011).

Teka-teki silang akan dijadikan media pembelajaran Siswa , mengingat karakteristik permainan TTS yang mudah dan menyenangkan, diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran selain itu karakteristik Siswa yang umumnya senang untuk diajak bermain.

Pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan sistematis bersifat interaktif dan komunikatif yang dilakukan antara pendidik dengan siswa dalam kelas maupun di luar kelas (Arifin, 2009: 11).

Sejarah adalah ilmu tentang manusia yang mengkaji manusia dalam lingkup waktu dan ruang, dialog antara peristiwa masa lampau dan perkembangan ke masa depan, serta cerita tentang kesadaran manusia baik dalam aspek individu maupun kolektif (Kochar, dalam Setyawan, 2015).

Pengajaran sejarah di sekolah agar siswa memperoleh kemampuan berpikir historis dan pemahaman sejarah. Tujuan pembelajaran sejarah adalah menanamkan semangat cinta tanah air, mengetahui proses terbentuknya negara Indonesia, meningkatkan rasa persatuan dan kesatuan bagi Siswa, dan mengetahui proses peradaban manusia Indonesia khususnya dan masyarakat dunia pada umumnya darimasa dulu hingga sekarang (Leo Agung, 2012: 417)

## **METODE PENELITIAN**

Pengambilan subjek penelitian ini didasarkan pada hasil pengamatan selama pembelajaran masa pandemi. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas X MIPA 2 SMA Negeri 1 Garawangi sejumlah 36 orang. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Garawangi pada kelas X. MIPA 2 Tahun pelajaran 2020/2021. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Oktober-November 2020. Prosedur Penelitian ini terdiri atas empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus, yaitu 1). perencanaan, 2). Tindakan3). pengamatan,4). refleksi. (Arikunto,2006:74).

Dalam penelitian ini, metode analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang tidak bisa diukur secara langsung atau data yang tidak berbentuk angka, tetapi berhubungan dengan kualitas tertentu. Analisis data kuantitatif digunakan untuk data observasi dan angket. Data observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran guru dan siswa di dalam kelas. Sedangkan data angket digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah Indonesia. Peneliti membuat skala 0-50% Sangat Rendah, 50-60% Rendah, 61-70% sedang, 71-80% Tinggi dan 81-100% Sangat Tinggi. Dengan Indikator keberhasilan untuk minat belajar pada siklus I 70%, siklus II 75% dan siklus III 80%

## **Prosedur Penelitian**

### **1. Siklus I**

#### **a. Perencanaan**

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap perencanaan sebagai berikut:

- 1) Peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat serangkaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Teka-Teki Silang.
- 2) Menyiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan angket minat belajar siswa

#### **b. Tindakan**

Pada tahap ini, rancangan model dan skenario pembelajaran akan diterapkan. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam bentuk pembelajaran dan siklus. Tiap pembelajaran dilakukan dengan materi yang berbeda.

#### **c. Observasi atau Pengamatan**

Kegiatan observasi dilakukan pada waktu penelitian atau pada waktu pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan untuk mengetahui perubahan yang merupakan dampak dari adanya tindakan. Ada tidaknya perubahan dipantau sejak tindakan diberikan. Hal-hal

yang perlu diamati meliputi: pengamatan terhadap kegiatan guru dalam penerapan metode Teka-Teki Silang dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran.

d. Refleksi

Hasil observasi atau pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dijadikan bahan refleksi untuk mengetahui kemajuan minat belajar siswa. Peneliti dan kolaborator melakukan refleksi untuk mengetahui apakah yang terjadi sesuai dengan rancangan skenario, apakah tidak terjadi penyimpangan atau kesalahan prosedur, apakah prosesnya seperti yang diharapkan. Selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam menentukan putaran atau siklus berikutnya, apakah tindakan yang diberikan akan diteruskan, dimodifikasi, atau disusun rencana yang sama sekali baru jika ternyata belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan.

2. Siklus II dan III

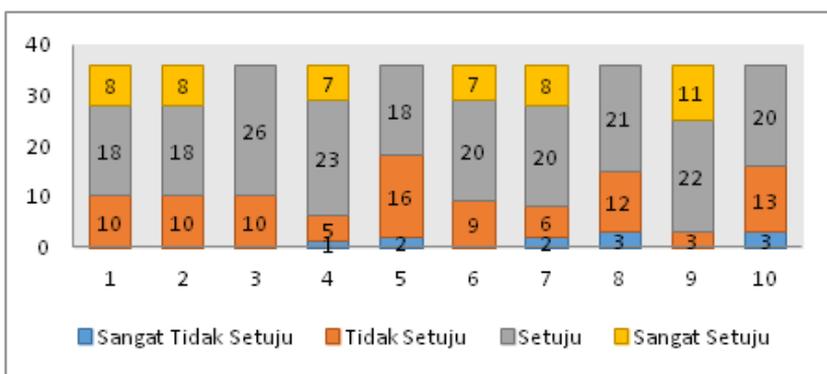
Hasil refleksi pada siklus I sangat menentukan perencanaan tindakan pada siklus ke II dan III. Jika sudah terjadi peningkatan sesuai dengan ketercapaian indikator keberhasilan, siklus III hanya sebagai pemantapan pada siklus I dan II. Namun jika peningkatan belum sesuai dengan indikator keberhasilan maka pada siklus II tahap kerjanya seperti siklus I. Namun pada siklus II rencana penelitian disusun berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. siklus ini juga dilakukan untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus I. penelitian ini akan dilanjutkan ke siklus III apabila pada siklus II target belum tercapai.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada kondisi awal minat belajar siswa yang menurun dalam mengikuti pembelajaran Sejarah Indonesia. Siswa sering terlambat mengumpulkan tugas bahkan banyak yang tidak mengumpulkan sama sekali. Hal tersebut dijadikan tolak ukur untuk meningkatkan minat belajar terutama dalam pembelajaran sejarah dengan merancang pembelajaran dengan penugasan yang menyenangkan.

### Hasil Penelitian Siklus I

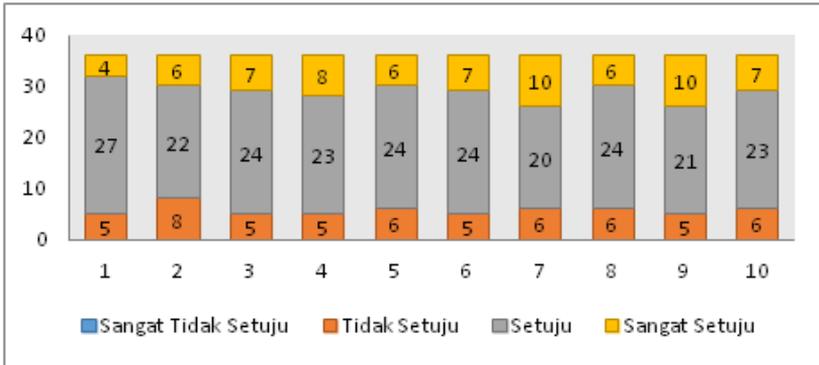
- Hasil observasi terhadap guru: Persentase skor 78% artinya secara keseluruhan hasil observasi baik.
- Hasil observasi terhadap siswa. Persentase skor 70% artinya secara keseluruhan hasil observasi siswa cukup baik.
- Hasil Minat: Berdasarkan analisis angket persentase minat belajar siswa 70.8%, ini menunjukkan minat belajar sudah sesuai dengan indikator keberhasilan.



Gambar 1 Minat Belajar Sejarah Siswa kelas X. MIPA 2 Siklus I

### Hasil Penelitian Siklus II

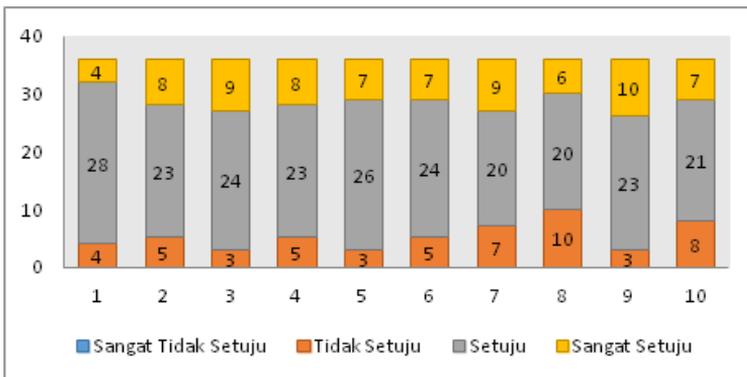
- Hasil observasi terhadap guru: Persentase skor 81.25% artinya secara keseluruhan hasil observasi baik. Lebih baik dari Siklus I
- Hasil observasi terhadap siswa. Persentase skor 77.50% artinya secara keseluruhan hasil observasi siswa baik. Lebih Baik dari siklus I
- Hasil Minat: Berdasarkan analisis angket persentase minat belajar siswa 84.16%, ini menunjukkan minat belajar sudah sesuai dengan indikator keberhasilan.



Gambar 2 Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X MIPA 2 Siklus II

### Hasil Penelitian Siklus III

- Hasil observasi terhadap guru: Persentase skor 87.50% artinya secara keseluruhan hasil observasi sangat baik. Lebih baik dari Siklus II
- Hasil observasi terhadap siswa. Persentase skor 82.50% artinya secara keseluruhan hasil observasi siswa baik. Lebih Baik dari siklus II
- Hasil Minat: Berdasarkan analisis angket persentase minat belajar siswa 85.27%, ini menunjukkan minat belajar sudah sesuai dengan indikator keberhasilan.



Gambar 3 Minat Belajar Sejarah Siswa kelas X MIPA 2 Siklus III

Dalam penelitian pada siklus I terdapat hambatan untuk meningkatkan keaktifan siswa yang memang belum terlalu besar. Namun setelah diberikan

motivasi dan pendekatan yang lebih intens kepada siswa serta saran dari observer untuk memberikan reward, keaktifan siswa mulai meningkat pada siklus II dan terus meningkat pada siklus III. Namun peningkatan dari siklus II ke siklus III tidak terlalu signifikan karena disebabkan siswa juga sudah mulai jenuh dengan penggunaan media teka-teki silang selama 3 siklus berturut-turut. Setelah menganalisis data menguji hipotesis yang telah dibuat tentang “Upaya meningkatkan minat belajar sejarah Indonesia pada siswa kelas X MIPA 2 SMA Negeri Garawangi” dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil analisis Indikator keberhasilan Proses dan Minat Belajar Siswa

Variabel	Siklus I		Siklus II		Siklus III
Indikator Minat Belajar	70%		75%		80%
Hasil analisis minat belajar	70.8%		84.16%		85.27%
Peningkatan		18.87%		1,2%	

Berdasarkan tabel hasil analisis minat belajar sejarah siswa kelas X. MIPA 2 terdapat peningkatan. Minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 18.87% artinya terjadi peningkatan minat belajar sejarah siswa kelas X.MIPA 2 dari 70.8% menjadi 84.16%. kemudian pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 1,2% sehingga minat belajar siswa menjadi 85.27%. Maka, dapat dinyatakan bahwa minat belajar pada Siklus I < Siklus II < Siklus III. Maka dapat dinyatakan bahwa media Teka-teki silang mampu meningkatkan minat belajar sejarah pada siswa kelas X. MIPA 2 SMAN 1 Garawangi.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan dan analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini, maka dapat diambil simpulan bahwa media Teka-teki silang dapat meningkatkan minat belajar sejarah pada siswa kelas X MIPA 2 SMA Negeri 1 Garawangi Tahun Pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut

1. Guru memberi motivasi untuk peserta didik agar dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak malu-malu untuk mengungkapkan pendapat.
2. Guru memberikan penjelasan kembali mengenai langkah-langkah pembelajaran.
3. Guru menjelaskan materi pembelajaran secara umum dengan lebih menarik.
4. Guru memberikan reward yang lebih menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa.
5. Guru membuat *game* yang lebih bervariasi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sejarah sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.

## REFERENSI

- Adhi, G. (2020). *Minat belajar*. Diambil dari: <https://www.tripven.com/minat-belajar/>. Diakses tanggal 18 Oktober 2020
- Erlinna. (2011). *Teka-teki sebagai media pembelajaran*. Diambil dari: <https://erlinna.wordpress.com/2011/05/20/teka-teki-sebagai-media-pembelajaran/#:~:text=Teka%2Dteki%20silang%20akan%20dijadiakn,umumnya%20senang%20untuk%20diajak%20bermain.> Diakses tanggal 18 Oktober 2020
- Hidayati, N. (2010). *Manfaat tekateki-silang sebagai penambah wawasan dan mengasah kemampuan*. Diambil dari: <https://www.niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-sebagai-penambah-wawasan-dan-mengasah-kemampuan.html>. diakses tanggal 18 Oktober 2020
- Kurniasih, I. & Sani, B. (2014). *Teknik & cara mudah membuat penelitian tindakan kelas untuk pengembangan profesi guru*. Jakarta : kata pena
- Sadiman. (2014). *Media pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Setyawan, D. (2015). *Pengertian pembelajaran sejarah Indonesia*. Diambil dari: <http://www.donisetyawan.com/pengertian-pembelajaran-sejarah-indonesia/>. Diakses tanggal 18 Oktober 2020

- Sulipan. (2008). *Penelitian tindakan kelas*. diambil dari [https://endangkurnia.files.wordpress.com/2010/11/penelitian-tindakan-kelas\\_endang.pdf](https://endangkurnia.files.wordpress.com/2010/11/penelitian-tindakan-kelas_endang.pdf). Diakses tanggal 18 Oktober 2020
- Sumini, T. (2010). *Jurnal historia vitae: Penelitian tindakan kelas*. Diambil dari: <https://www.usd.ac.id/lembaga/lppm/f113/Jurnal%20Historia%20Vitae/vol24no1april2010/PENELITIAN%20TINDAKAN%20KELAS%20Th%20sumini.pdf>. Diakses tanggal 18 Oktober 2020

**Bagian 4:**  
**Penerapan Model Pembelajaran Inovatif**  
**di Sekolah Menengah**

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING*  
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR  
BAHASA INGGRIS DALAM MATERI *EXPRESSING  
INTENTION* PADA SISWA KELAS X MIPA 5 SMA NEGERI  
1 KARANGRAYUNG SEMESTER GANJIL TAHUN  
PELAJARAN 2020/ 2021**

*Oleh:*

*Ali Mustofa, Yohana Veniranda, Yuliana Sri Wahyundari*

Kurikulum yang dipergunakan pada sistem pendidikan saat ini adalah Kurikulum 2013. Dalam Kurikulum 2013 pembelajaran lebih difokuskan kepada siswa atau *student center*, sedangkan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Dalam hal ini, siswa dituntut lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Oleh karenanya, pendidikan tidak hanya digunakan untuk mempersiapkan siswa dalam memperoleh profesi atau jabatan tetapi juga untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mengetahui apakah siswa tersebut telah menguasai materi pembelajaran yang telah diajarkan adalah dengan meningkatnya prestasi belajar. Akan tetapi, fakta dilapangan menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *Expressing intention* masih rendah. Permasalahan kemampuan prestasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *Expressing intention* masih rendah juga terjadi pada siswa kelas X MIPA 5 SMA Negei 1 Karangrayung. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, ditemukan beberapa permasalahan di kelas X MIPA 5 SMA Negei 1 Karangrayung yang mengakibatkan rendahnya kemampuan prestasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *Expressing intention*, yakni 1) siswa terlalu bergantung pada materi yang diberikan guru; 2) siswa kurang bisa memanfaatkan sumber belajar lain selain buku teks dan penjelasan guru; 3) siswa kurang pengetahuannya terkait fenomena- fenomena yang terjadi di masyarakat.

Fakta di atas menunjukkan prestasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris terutama materi *Expressing intention* rendah sehingga salah satu jalan keluarnya adalah merubah model pembelajarannya dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Model pembelajaran *problem-based learning* atau pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang berfokus kepada siswa atau student center. Model pembelajaran berbasis masalah tersebut bercirikan mengenai masalah-masalah pada kehidupan nyata dan merupakan pembelajaran yang menekankan kepada aktivitas penyelidikan dalam memecahkan masalah tersebut. Dalam hal ini diharapkan, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya karena akan memperoleh informasi dari berbagai sumber belajar mengenai materi yang sedang dipelajari.

## KAJIAN PUSTAKA

### *Problem-based learning*

Menurut Kamdi (2007:77) pembelajaran *problem-based learning* didefinisikan sebagai suatu model pembelajaran yang didalamnya melibatkan siswa dalam prosesnya dan dilakukan dalam rangka usaha pemecahan masalah. Diharapkan dengan diaplikasikannya model pembelajar ini siswa akan semakin faham akan suatu materi dan siswa pun bisa lebih terampil dalam memecahkan masalah. *Problem-based learning* menjadi sebuah model pembelajaran yang berupaya menerapkan permasalahan didalam kehidupan nyata sebagai sebuah konteks untuk para siswa dalam berlatih tentang bagaimana cara berpikir cerdas dan kritis. Secara umum model pembelajaran *problem-based learning* memiliki 6 ciri sebagai berikut.

- 1) Kegiatan belajar mengajar diawali dengan pemberian masalah oleh guru
- 2) Permasalahan yang diberikan berkaitan dengan kehidupan nyata dari peserta didik
- 3) Mengorganisir serta membahas suatu permasalahan bukan disiplin ilmu
- 4) Siswa diberikan suatu bentuk tanggung jawab dalam menjalankan pembelajaran secara langsung
- 5) Siswa terbagi menjadi beberapa kelompok

- 6) Pada akhir kegiatan siswa diinstruksikan untuk mendemonstarsikan hasil atau produk yang mereka pelajari.

Adapun kelebihan model *problem-based learning* adalah sebagai berikut.

- 1) Menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa
- 2) Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran siswa
- 3) Membantu siswa dalam mentransfer pengetahuan siswa untuk memahami masalah dunia nyata
- 4) Membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan
- 5) Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru
- 6) Memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata
- 7) Mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir
- 8) Memudahkan siswa dalam menguasai konsep-konsep yang dipelajari guna memecahkan masalah dunia nyata.

### **Pengertian Prestasi**

Prestasi Belajar Siswa tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena belajar merupakan suatu proses, sedangkan prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut. Bagi seorang anak belajar merupakan suatu kewajiban. Berhasil atau tidaknya seorang anak dalam pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh anak tersebut.

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan. Gagne (1985:40) menyatakan bahwa prestasi belajar dibedakan menjadi lima aspek, yaitu: kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan. Menurut Bloom (dalam Arikunto, 1990:110) hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

### **Pengertian Belajar**

Untuk memahami tentang pengertian belajar di sini akan diawali dengan mengemukakan beberapa definisi tentang belajar. Ada beberapa pendapat para ahli tentang definisi tentang belajar. Menurut Slavin (dalam Anni, 2004), belajar merupakan proses perolehan kemampuan yang berasal dari pengalaman. Menurut Gagne (dalam Anni, 2004), belajar merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku.

Cronbach, Spears dan Geoch (dalam Sardiman, 2005:20) masing-masing mendefinisikan belajar sebagai berikut:

- 1) *Learning is shown by a change in behavior as a result of experience* yang artinya belajar adalah memperlihatkan perubahan dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman.
- 2) *Learning is to observe, to read, to initiate, to try something themselves, to listen, to follow direction* yang berarti belajar adalah mengamati, membaca, berinisiasi, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti petunjuk/arahan.
- 3) *Learning is a change in performance as a result of practice* yang berarti belajar adalah perubahan dalam penampilan sebagai hasil praktik.

Sedangkan menurut Bell-Gredler (dalam Winataputra, 2008) belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies*, *skills*, dan *attitude*. Kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitude*) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat.

### **Pengertian Prestasi belajar**

Prestasi Belajar banyak diartikan sebagai seberapa jauh hasil yang telah dicapai siswa dalam penguasaan tugas-tugas atau materi pelajaran yang diterima dalam jangka waktu tertentu. Prestasi Belajar pada umumnya dinyatakan dalam angka atau huruf sehingga dapat dibandingkan dengan satu kriteria (Prakosa, 1991).

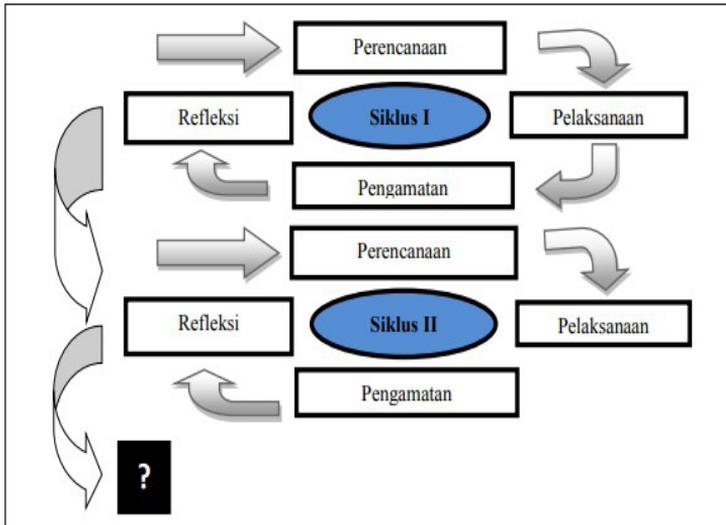
Prestasi Belajar Siswa adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan/dikerjakan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003: 895), sedangkan menurut Tu'u (2004:75) prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Menurut Sukmadinata (2003: 101), prestasi belajar adalah realisasi atau pemekaran dari kecakapa-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang”.

### **Expressing Intention**

*Expressing intention* adalah sebuah ekspresi harapan dari seseorang. Berarti ekspresi ini secara tidak langsung merupakan sebuah kejadian yang belum terjadi karena masih berupa harapan. *Tenses* yang digunakan adalah *future tense*.

### **METODE PENELITIAN**

Prosedur penelitian merupakan rangkaian tahapan penelitian dari awal hingga akhir penelitian. Penelitian ini merupakan tindakan kelas suatu penelitian yang mengkaji tentang permasalahan dengan ruang lingkup yang tidak terlalu luas berkaitan dengan perilaku seseorang atau kelompok tertentu disertai dengan penelaahan yang diteliti terhadap suatu perlakuan dan mengkaji sampai sejauh mana dampak perlakuan dalam rangka mengubah, memperbaiki dan meningkatkan mutu perilaku itu terhadap perilaku yang sedang diteliti. Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus (direncanakan 2 siklus) yang masing-masing siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan dilakukan dengan mengadakan pembelajaran yang dalam satu siklus ada tiga kali tatap muka yang disesuaikan dengan RPP. Rancangan penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1 Bagan Prosedur Penelitian

Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dicapai, seperti yang telah direncanakan. Adapun prosedur penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut.

a. Perencanaan

Tahap perencanaan penelitian meliputi penyusunan beberapa langkah penelitian yang digunakan pada saat penerapan model pembelajaran *problem-based learning*. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut.

- 1) Guru menyiapkan RPP dengan materi *Expressing intention*.
- 2) Guru menyiapkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan.
- 3) Guru menyiapkan lembar observasi.
- 4) Guru menyiapkan soal tes untuk evaluasi hasil belajar.

b. Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan tahap pelaksanaan model pembelajaran *problem-based learning*, tindakan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut.

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran sesuai KD
  - 2) Guru membagi siswa dalam lima kelompok
  - 3) Guru memberikan sejumlah permasalahan untuk diidentifikasi siswa
  - 4) Guru membantu siswa mengidentifikasi kasus yang akan dipecahkan yang berkaitan dengan tugas yang diembannya
  - 5) Guru memotivasi siswa untuk mendiskusikan pemecahan kasusnya
  - 6) Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok
  - 7) Guru membantu dan memperhatikan presentasi siswa
  - 8) Guru merefleksikan siswa untuk melakukan evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang mereka gunakan
- c. Observasi
- Pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai observer atau pengamat sekaligus guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar yang menerapkan model pembelajaran *problem-based learning*. Evaluasi pembelajaran diberikan melalui tes formatif yang dilakukan setelah pemberian materi pelajaran selesai.
- d. Tahap Analisis dan Refleksi
- Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap pelaksanaan proses pembelajaran Bahasa Inggris serta penguasaan materi yang diwujudkan dalam nilai tes dan motivasi melalui angket. Data yang diperoleh dari beberapa sumber data mencakup informan, tempat, peristiwa dan perilaku serta dokumen yang diperoleh melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Maka peneliti melakukan analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Setelah dianalisis peneliti dan guru yang bersangkutan melakukan refleksi sebagai upaya untuk merencanakan tahap tindak lanjut untuk memperbaiki proses pembelajaran sebelumnya agar mencapai hasil yang lebih baik.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan maka hasil belajar dengan model pembelajaran *problem-based learning* telah berhasil sangat signifikan. Peningkatan persentase yang memenuhi kriteria ketuntasan

minimal sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan model pembelajaran *problem-based learning*. Penyebab peserta didik ada peningkatan yang signifikan dalam materi *Expressing Intention* karena langkah-langkah yang ada dalam model pembelajaran *Problem Based Learning*. Langkah - langkah tersebut adalah sebagai berikut.

1) Orientasi siswa kepada masalah

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, pengajuan masalah, memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya. Guru menayangkan video dan slide mengenai permasalahan dalam *expressing intention* yang belum dipahami oleh siswa. Peserta didik melakukan pengamatan dengan cara mengamati tayangan. Peserta didik saling melakukan tanya jawab mengenai tayangan yang diberikan.

2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar

Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut Setiap kelompok diberikan *handout slide* presentasi untuk diamati bersama-sama. Peserta didik menentukan letak permasalahan yang harus diselesaikan berdasarkan tayangan yang diberikan. Peserta didik mengumpulkan informasi dengan berdiskusi dan membaca berbagai literatur mengenai permasalahan *expressing intention*.

3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok

Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapat penjelasan pemecahan masalah Peserta didik berdiskusi mengecek pandangan dan bertukar pikiran dengan teman kelompoknya mengenai permasalahan yang sedang dibahas dan pengetahuan yang dimilikinya.

4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, model dan membantu mereka untuk berbagai tugas dengan kelompoknya. Salah satu kelompok tampil untuk mempresentasikan hasil diskusinya, dalam menyelesaikan permasalahan

melalui solusi yang disimpulkan oleh kelompoknya Peserta didik di kelompok lain memperhatikan proses presentasi.

5) Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Guru membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dalam proses-proses yang mereka gunakan. Peserta didik dipersilahkan untuk memberikan komentar terhadap hasil presentasi temannya dan dipersilahkan mengoreksi bila ada kesalahan.

### Nilai siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai sebelum dilaksanakan pada siklus pertama nilai terendah siswa sebesar 40, kemudian meningkat pada siklus kedua dengan nilai terendah 45. Sedangkan nilai tertinggi sebelum dilaksanakan sebesar 77 dan meningkat menjadi 84. Hal ini menunjukkan peningkatan nilai dari siklus pertama dan kedua. Nilai tertinggi yang dicapai pada siklus I sebesar 81 dan nilai yang dicapai pada siklus ke dua adalah 92. Nilai terendah yang dicapai pada siklus I adalah 42 sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 53. Hal tersebut dapat menjadikan salah satu poin bahwa terdapat peningkatan prestasi berdasarkan nilai yang didapat siswa. Peningkatan terjadi pada perlakuan pertama / siklus pertama sampai siklus kedua baik sebelum dilaksanakan pembelajaran *problem-based learning*. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa penerapan pembelajaran *problem-based learning* pada mapel Bahasa Inggris dapat meningkatkan prestasi siswa.

Peningkatan prestasi siswa juga dapat dilihat dari peningkatan rata-rata nilai siswa dimana pada pelaksanaan siklus ke-1 rata-rata nilai sebelum mendapatkan perlakuan model pembelajaran *problem-based learning* adalah 64 dan rata-rata setelah mendapatkan perlakuan menjadi 67. Sedangkan pada pelaksanaan siklus ke-2 dimana sebelum pelaksanaan rata-rata nilai siswa 69, setelah pelaksanaan 78. Rata-rata sebelum perlakuan metode dan sesudah perlakuan mengalami peningkatan dari siklus pertama sampai siklus ke dua sebesar 12 atau 12%. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan rata-rata nilai dari sebelum pelaksanaan dan setelah pelaksanaan pembelajaran *problem-based learning*.

Selain rata-rata nilai siswa, peningkatan nilai juga didapat dari banyaknya jumlah nilai peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sebelum dilaksanakan pada tahap 1, jumlah siswa yang mencapai KKM 16 orang atau 44%. Sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 20 orang atau 56%. Setelah dilakukan PBL, jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 22 orang atau 61% sedangkan yang tidak mencapai sebanyak 14 orang atau 39%. Meskipun sudah mendapatkan hasil ada peningkatn, peneliti merasa belum puas, maka dilakukan kegiatan yang ke 2 dengan jumlah nilai ketuntasan sebelum pelaksanaan sebanyak 23 orang atau 64% dan 13 orang atau 36% siswa yang belum tuntas. Dan setelah dilaksanakan kegiatan sebanyak 3 orang atau 8% yang belum tuntas dan sebanyak 33 orang atau 92% nilainya mencapai KKM. Berdasarkan data tersebut maka terdapat peningkatan prestasi siswa dengan menggunakan pembelajaran model *problem-based learning*. Besaran peningkatan tersebut dari siklus pertama ke siklus kedua mencapai 17 orang yang mencapai KKM atau dengan persentase sebesar 47%.

Berdasarkan peningkatan baik dari nilai terendah, nilai tertinggi, nilai rata-rata jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal atau (KKM), dapat disimpulkan bahwa penerapan model *problem-based learning* mata pelajaran bahasa Inggris dalam materi *Expressing intention* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X Mipa 5 SMA Negeri 1 Karangrayung semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem-based learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X Mipa 5 SMA Negeri 1 Karangrayung dibuktikan dengan hasil pada kemampuan awal dimana sebelum perlakuan didapatkan bahwa rata-rata nilai siswa 64.47 dengan jumlah siswa yang mencapai KKM 16 orang dari 36 siswa. Setelah dilakukan perlakuan pembelajaran penerapan model pembelajaran *problem-based learning*, terdapat peningkatan prestasi belajar siswa kelas X Mipa 5 SMA Negeri 1 Karangrayung dibuktikan dengan hasil pada siklus I rata-rata nilai siswa 66.69 dengan jumlah siswa yang

mencapai KKM sebanyak 22 siswa. Kemudian pada perlakuan siklus II rata-rata siswa mencapai 78.39 dengan jumlah siswa sebanyak 33 siswa dari 36. Hal tersebut menunjukkan peningkatan prestasi siswa sebanyak 6 orang pada siklus I atau naik 17%, sedangkan pada siklus II peningkatan prestasi jumlah siswa sebanyak 17 anak atau sebesar 47%.

Adapun saran yang dapat penulis sampaikan adalah sebagai berikut.

1. Siswa harus proaktif dan bertanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *problem-based learning* karena bekerja sama dengan kelompok dalam memecahkan masalah.
2. Penerapan model pembelajaran *problem-based learning* lebih efektif untuk pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada materi *expressing intention*. Sehingga perlu mengoptimalkan aktivitas belajar peserta didik melalui model pembelajaran ini. Guru mata pelajaran hendaknya memiliki kinerja maupun kreatifitas yang tinggi agar dapat lebih mengoptimalkan aktifitas belajar peserta didik melalui inovasi pembelajaran lain yang sesuai.
3. Sekolah perlu adanya pelatihan pengembangan model pembelajaran, strateginya, serta media sehingga guru dapat memilih model dan strategi yang tepat sesuai dengan materi yang diberikan kepada siswa.

# **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KESEJARAHAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI IPS 4 SMA NEGERI 1 SURADE**

*Oleh:*

*Eka Puspita Sari, Anton Haryono, Agus Tony Widodo*

**D**ari hasil temuan peneliti di lapangan didapatkan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Pertama, siswa kurang merespon ketika proses pembelajaran. Kedua, pada saat siswa diminta kembali untuk menjelaskan materi yang telah dijelaskan, siswa menjawab berdasarkan dari buku teks dan tidak menggunakan kata-kata sendiri. Ketiga, hasil belajar rendah terbukti dari nilai yang di dapatkan siswa di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Keempat, kurangnya inisiatif siswa dalam mengemukakan pendapat, terlihat ketika guru bertanya kepada siswa tidak ada yang berpendapat, karena mereka merasa malu untuk mengemukakan pendapatnya.

Solusi untuk mengatasi permasalahan belajar siswa tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*. Alasan pemilihan pembelajaran *discovery learning* adalah karena dengan menggunakan model pembelajaran tersebut siswa dituntut aktif dalam proses pembelajaran sehingga materi yang dipelajari dapat dipahami oleh siswa.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari beberapa tahapan agar dapat secara sistematis memperbaiki permasalahan yang menjadi akar dari dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini. menjelaskan bahwa: Penelitian tindakan kelas terdiri dari empat unsur yaitu (1) perencanaan atau *planning*, (2) tindakan atau *action*, (3) pengamatan atau *observer*, dan (4) refleksi (Arikunto, 2010).

Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan *konstruktivisme* (Kurniasih & Sani, 2014). *Discovery learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Selanjutnya, Sani (2014) mengungkapkan bahwa *discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan.

Menurut Murfiah (2017), model *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri dan menyelidiki sendiri, sehingga akan diperoleh hasil yang akan setia dan tahan lama dalam ingatan serta tidak mudah dilupakan siswa. Dengan teknik ini siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan intruksi. Sedangkan menurut Supyono (2014), *discovery learning* adalah proses pembelajaran yang menitik beratkan pada mental intelektual para anak didik untuk memecahkan suatu persoalan yang dihadapi, sehingga dapat menentukan konsep atau suatu generalisasi di lapangan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* ini lebih mengarahkan peserta didik untuk memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. Dengan memakai pembelajaran model *discovery learning* siswa lebih aktif dengan menemukan sendiri dan menyelidiki sendiri, sehingga akan diperoleh hasil yang akan setia dan tahan lama dalam ingatan serta tidak mudah dilupakan.

Pemahaman termasuk bagian dari ranah kognitif. Adapun domain kognitif, menurut Bloom (dalam Sanjaya, 2012) terdiri dari 6 tingkatan, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Pemahaman lebih tinggi tingkatannya dari pengetahuan. Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan kemampuan menjelaskan, menerangkan, menafsirkan atau mengolah informasi dengan pengetahuan yang telah diketahuinya sehingga memperoleh pemahaman. Selain itu, dalam pemahaman terdapat kemampuan menangkap makna

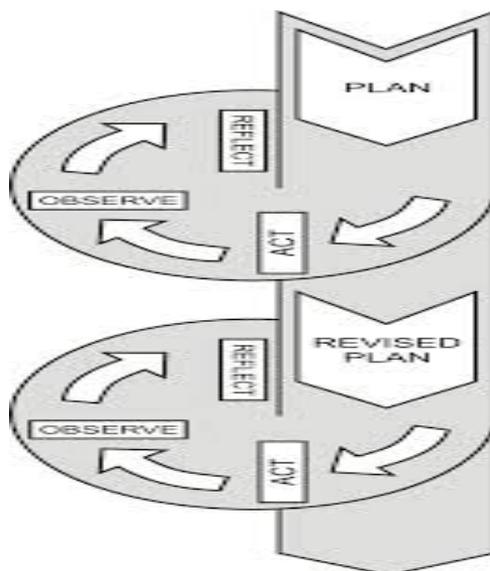
atau arti suatu konsep yang dipelajari. Hal ini diungkapkan oleh Hasan (1996: 108) yang menyatakan bahwa pemahaman menuntut adanya proses pengolahan informasi (istilah, peristiwa konsep, generalisasi, teori dan sebagainya) menjadi sesuatu yang dapat dihubungkan dengan apa yang diketahui sebelumnya.

Pemahaman materi pembelajaran merupakan hal yang harus diperoleh siswa, begitu pula dengan materi sejarah. Adapun pengertian sejarah, menurut Ismaun (2005), adalah suatu ilmu pengetahuan tentang kisah mengenai peristiwa-peristiwa yang benar-benar telah terjadi dalam segala aspeknya pada masa yang lampau. Ma'mur (dalam Supriatna & Wijanarti, 2008: 197) mengemukakan bahwa pemahaman kesejarahan didefinisikan sebagai apa yang harus diketahui oleh siswa tentang sejarah (keluarga, masyarakat, negara, dan dunia). Pemahaman ini digambarkan dari catatan (aspirasi, usaha, perlakuan, kegagalan) aktivitas manusia dalam aspek sosial, politik, sains dan teknologi, ekonomi dan budaya, yang diselaraskan dengan tingkat pemahaman siswa.

Adapun menurut Ma'mur (2008) terdapat 5 (lima) bentuk berpikir kesejarahan yang dapat mengembangkan kemampuan keterampilan berpikir kesejarahan yakni *chronological thinking*, *historical comprehension*, *historical analysis and interpretation*, *historical research capabilities*, *historical issues-analysis* dan *decision making*.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam melakukan penelitian tindakan kelas ini subjek penelitiannya adalah siswa kelas XI IPS 4 di SMA Negeri 1 Surade. Waktu Penelitian 03 November- 20 November 2020. Desain Penelitian Tindakan kelas yang digunakan adalah model yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin McTaggart (1988). Rancangan Kemmis dan McTaggart dapat mencakup sejumlah siklus, masing-masing terdiri dari tahap-tahap, berikut ini gambar desainnya yang meliputi: perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*) dan refleksi (*reflect*).



**Gambar 1** Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemis dan McTaggart (1988, dalam (Wiriaatmadja, 2012)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti dengan menggunakan instrument penelitian berupa lembar observasi siswa dan catatan lapangan menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman kesejarahan siswa dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*. Hal tersebut dilihat dari kondisi awal sebelum pembelajaran menerapkan model pembelajaran *discovery learning* menunjukkan siswa kurang merespon ketika proses pembelajaran, kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran sejarah, kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran.

Melalui penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah dapat memunculkan siswa untuk lebih memahami sejarah. Ketika pemahaman sudah dimiliki oleh siswa maka kesadaran akan pentingnya memahami peristiwa sejarah akan muncul dalam diri siswa

### Deskripsi Data Hasil Observasi Pemahaman Kesejarahan

Data hasil observasi pemahaman kesejarahan siswa diperoleh pada saat dilaksanakan tindakan dalam setiap siklusnya. Peneliti beserta guru mitra dan observer melakukan penilaian yang dibagi ke dalam bentuk nilai yaitu: kurang (1), cukup (2), dan baik (3) yang kemudian di hitung dalam bentuk persentase. Berikut rincian skor yang diperoleh dari observasi yang telah dilaksanakan:

Tabel 1 Hasil Persentase Pemahaman Kesejarahan Siswa Pada Setiap Siklusnya

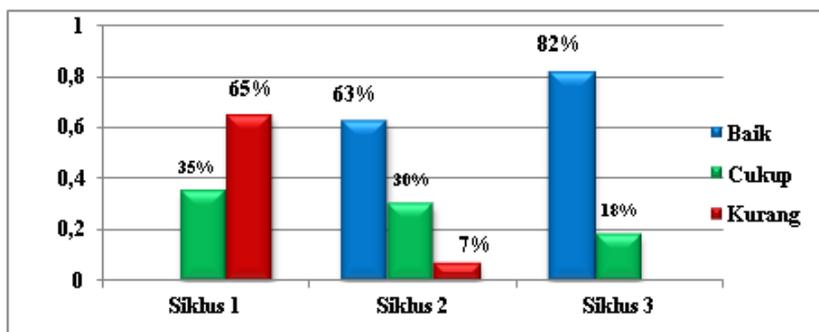
Hasil Presentase	Aspek yang Dinilai			Kategori
	Baik	Cukup	Kurang	
Siklus I	-	35%	65%	Kurang
Siklus II	63%	30%	7%	Baik
Siklus 3	82%	18%	-	Baik

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat perubahan dari tiap siklus, mulai dari siklus I sampai siklus 3 mengalami peningkatan dalam pemahaman kesejarahan siswa. Pada tiap tindakan, skor siswa selalu mengalami kenaikan. Berikut grafik hasil presntase yang didapatkan siswa dalam pemahaman kesejarahan:

Berdasarkan hasil data tersebut dapat dilihat bahwa pemahaman kesejarahan siswa melalui penerapan model pembelajaran *discovery learning* terus mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Pada siklus I hasil persentase pemahaman kesejarahan siswa masih di kategorikan “kurang” yaitu 65% atau dikatakan kurang memiliki pemahaman kesejarahan. Kemudian pada siklus II, pemahaman kesejarahan siswa melalui penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat dikategorikan “baik” yaitu 63% siswa memiliki pemahaman kesejarahan. hal tersebut tentunya suatu perkembangan yang baik dalam hal meningkatkan pemahaman kesejarahan. Selanjutnya, siklus 3 siswa mencapai pemahaman kesejarahan pada kategori “baik” yaitu 82%.

Berdasarkan data tersebut, agar lebih terlihat peningkatan pemahaman kesejarahan siswa melalui penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat digambarkan pada grafik berikut.



Grafik 1 Hasil Observasi Pemahaman Kesejarahan Siswa

Berdasarkan grafik di atas, dari hasil observasi pada siklus I siswa masih mengalami sedikit kesulitan dalam memahami kesejarahan yang dimaksud oleh guru (peneliti), terutama pada indikator mengaitkan peristiwa dengan kehidupan sekarang atau dalam kehidupan sehari-hari. Pada siklus ini guru banyak memberikan stimulus agar dapat dipahami oleh siswa. Berdasarkan pada temuan pada siklus I, peneliti bersama guru mitra melakukan diskusi untuk mencari jalan keluar agar siswa mampu memiliki pemahaman kesejarahan, tidak semata-mata hanya membaca modul yang diberikan peneliti tetapi ada tujuan yang harus dicapai siswa. Dengan model pembelajaran *Discovery learning* diharapkan akan mempermudah siswa terhadap pemahaman kesejarahan. Dengan begitu pada siklus II, pemahaman kesejarahan siswa melalui penerapan model pembelajaran *Discovery learning* mengalami peningkatan hal ini tampak jelas pada pemahaman kesejarahan siswa berada pada kategori baik sebesar 63%, adapun pada kategori cukup menjadi 30%, sementara pada kategori kurang hanya tinggal 7%. Siklus 3 pemahaman kesejarahan siswa berada pada kategori baik sebesar 82% atau mengalami peningkatan sekitar 19% dari siklus sebelumnya, adapun pada kategori cukup yaitu mengalami penurunan sekitar 12% yang asalnya 30% menjadi 18%.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari hasil penelitian adalah pertama, untuk penerapan model pembelajaran *discovery learning* peneliti melakukan perencanaan

sebagai berikut; membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan KI dan KD, modul, LKPD, membuat format penilaian untuk mengukur kemampuan siswa terhadap pemahaman kesejarahan. Adapun format penilaian meliputi; lembar observasi pemahaman kesejarahan dan lembar penilaian diri siswa, membagi kelompok sesuai dengan keinginan siswa untuk melatih kerja sama siswa dengan teman satu kelompoknya.

Kedua, langkah-langkah yang diaplikasikan guru dalam penelitian ini yaitu memberikan penjelasan materi garis besar, penerapan model pembelajaran *discovery learning*, pengerjaan LKPD dan diskusi kelompok. Melalui kegiatan pembelajaran tersebut siswa diharapkan dapat mencapai peningkatan terhadap pemahaman kesejarahan.

Ketiga, setelah dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan 3 siklus di kelas XI.IPS 4 SMA Negeri 1 Surade penerapan model pembelajaran *discovery learning* efektif untuk meningkatkan pemahaman kesejarahan siswa. hal ini berdasarkan hasil observasi yang dilakukan mitra dan oberver selama penelitian berlangsung dengan menggunakan lembar penilaian pemahaman kesejarahan, lembar penilaian diri siswa seta catatan lapangan. Peningkatan pemahaman kesejarahan siswa yang dicapai diantaranya; siswa mampu mengklisifikasikan kejadian secara berurutan mampu berpendapat dengan fakta-fakta, mampu mengaitkan peristiwa dengan kehidupan sekarang atau dengan kehidupan sehari-hari, mampu mengemukakan pendapat sendiri mampu bertanya dan mampu menjawab berdasarkan pemahaman sendiri.

Keempat, kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran cukup berpengaruh pada proses pelaksanaan penelitian. Kendala tersebut di antaranya adalah (1) pada permulaan tindakan siswa belum terbiasa dihadapkan pada pembelajaran sejarah yang dihubungkan dengan kekinian, (2) guru belum mampu mengelola kelas dengan baik, hal ini terlihat dari aktivitas siswa yang kurang kondusif ditindakan-tindakan awal, siswa kurang memberikan respon positif terhadap arahan yang diberikan oleh guru, dan (3) pada awal tindakan guru belum mampu mengatur waktu dengan baik. Dengan kendala-kendala tersebut dapat di atasi melalui upaya-upaya perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan peneliti, mitra dan observer pada setiap tindakan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ada beberapa hal yang akan peneliti rekomendasikan yaitu sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan pemahaman kesejarahan siswa sehingga dapat dijadikan model untuk pembelajaran di kelas.
2. Pihak sekolah sebaiknya mendukung dan memberikan kemudahan ketika proses pembelajaran berlangsung. Sehingga akan bermanfaat bagi kehidupan siswa dimasyarakat luas.
3. Pihak sekolah dan guru hendaknya memfasilitasi penggunaan media yang memadai sehingga akan tercipta pembelajaran yang efektif. Guru hendaknya merancang media pembelajaran dengan baik sehingga media pembelajaran yang digunakan tidak membosankan.

## REFERENSI

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Bandung: PT Rineka Cipta
- Hasan, S.H. (1996). *Pendidikan ilmu sosial*. Jakarta: Jalan Pintu Satu.
- Ismaun. (2001). Paradigma pendidikan sejarah yang terarah dan bermakna. *Jurnal Historia IV*. Bandung: Jurusan Pendidikan Sejarah UPI
- Ismaun. (2005). *Pengantar belajar sejarah sebagai ilmu dan wahana pendidikan*. Bandung: Historia Utama Press
- Sanjaya, W. (2012). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Supriatna, N. & Wiyanarti, E. (2008). *Sejarah dalam keberagaman*. Bandung: Jurusan Pendidikan Sejarah FPIPS UPI
- Wiriaatmadja, R. (2005). *Metode penelitian tindakan kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN  
*DISCOVERY LEARNING* BERBASIS *E-LEARNING*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BERUPA  
PENGUATAN PEMAHAMAN KONSEP SEJARAH SISWA  
KELAS XII P BB 2 SMA NEGERI 1 UBUD**

*Oleh:*

*I Wayan Agus Suatmika, Brigida Intan Printina,  
Catarina Setyawati Marsiana*

Guru memiliki peran sangat penting karena menjadi ujung tombak pendidikan yang dapat mewujudkan tujuan ataupun cita – cita Bangsa Indonesia. Guru menjadi ujung tombak pendidikan karena guru langsung berhadapan dengan siswa dan memberikan pembelajaran. Untuk menjawab tantangan pendidikan dan persaingan global di abad 21, diperlukan suatu adaptasi yang baik terhadap kemajuan zaman, salah satunya adalah mampu menguasai IPTEK.

Perubahan yang pesat dalam bidang IPTEK telah menciptakan alat dan sumber daya luar biasa yang sangat berguna bagi kehidupan manusia. Setiap orang dapat mengakses segala jenis informasi dari seluruh dunia dan membagikannya sebagai produk untuk menginformasikan atau mengomunikasikan sesuatu. Salah satu pengintegrasian IPTEK dalam bidang pendidikan adalah penggunaan sistem manajemen pembelajaran yang mempromosikan kolaborasi guru dalam pelibatan, penilaian, dan pembelajaran peserta didik atau yang lebih dikenal dengan *e-learning* (LMS).

Sehubungan dengan perkembangan pandemi COVID-19 yang masih menjadikan masyarakat saat ini menghadapi berbagai kesulitan karena keputusan untuk memberlakukan pembatasan di berbagai aktifitas masyarakat, maka pendidikan banyak menghadapi berbagai tantangan dan hambatan. Untuk mengatasi hambatan tersebut, keberadaan *e-learning* (LMS) sangat berperan dalam mendukung kegiatan pendidikan. Namun

dengan penggunaan teknologi yang mendukung, tidak serta merta dapat mengatasi kesulitan belajar siswa. Salah satunya adalah keengganan siswa untuk mengembangkan kemampuan menyusun konsep pembelajaran materi yang baik, terutama dalam konsep sejarah.

Berdasarkan hasil observasi siswa di SMA Negeri 1 Ubud, pemahaman konsep sejarah siswa kelas XII PBB 2 secara keseluruhan masih perlu ditingkatkan, hal ini ditunjukkan dari nilai-nilai dan hasil jawaban siswa yang masih perlu mendapat perhatian. Selain itu berdasarkan hasil forum diskusi dengan siswa, siswa kelas XII PBB 2 cenderung pasif dan hanya ada beberapa siswa saja yang aktif.

Hasil observasi lainnya, penulis juga menemukan permasalahan pada siswa yang di antaranya adalah (1) siswa masih takut dan malu bertanya pada gurunya padahal banyak dari mereka yang kurang mengerti dengan materi tersebut, (2) siswa masih kesulitan dalam memanfaatkan media dan memilih prosedur yang tepat dalam memahami konsep sejarah sehingga sebagian besar siswa hanya menghafal materi yang ada pada buku dan *PowerPoint* sehingga tidak membangun konsep mandiri yang benar, dan (3) kebanyakan siswa hanya paham jika materinya diberikan atau dijelaskan oleh guru (dalam bentuk ringkasan atau video singkat), sedangkan jika mencari sendiri di internet dan membaca buku mereka cenderung malas dan kurang aktif.

Upaya yang telah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman konsep sejarah siswa seperti dengan memberikan media-media menarik yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar sejarah. Dengan demikian, terlihat bahwa upaya guru untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas masih belum mampu untuk mengatasi masalah yang ada. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran baru yang mampu mengatasi permasalahan kurangnya pemahaman konsep sejarah siswa. Model pembelajaran sejarah yang diyakini mampu untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi siswa adalah model pembelajaran *discovery learning*.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik**

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksikan konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, menumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”. Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal dan memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah serta tidak bergantung pada informasi searah dari guru saja. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi.

### **Tinjauan tentang *e-learning***

*E-learning* adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Menurut Rosenberg (2001) karakteristik *e-learning* bersifat jaringan, yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan, dan sharing pembelajaran dan informasi.

### **Model *discovery learning***

Model *discovery* merupakan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung dan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Bahan ajar yang disajikan dalam bentuk pertanyaan atau permasalahan yang harus diselesaikan. Jadi peserta didik memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, melainkan melalui penemuan sendiri.

### **Hakikat Belajar Sejarah**

Kartodirdjo mengatakan bahwa sejarah dapat dibagi menjadi dua pengertian yakni: pertama, sejarah dalam arti subjektif yaitu suatu konstruksi, ialah bangunan yang disusun penulis sebagai suatu uraian atau cerita yang mencakup rangkaian fakta-fakta untuk menggambarkan gejala sejarah, baik proses maupun struktur. Kedua, sejarah dalam arti objektif menunjuk kepada kejadian atau peristiwa yaitu sejarah dalam aktualisasinya. Kejadian tersebut hanya terjadi sekali dan tidak terulang kembali.

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku secara keseluruhan yang dimiliki seseorang. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan tingkah laku kognitif, afektif dan psikomotorik.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang mana penelitian dilakukan didalam kelas yang bersifat kolaboratif dan dilaksanakan dalam tiga siklus. PTK adalah suatu penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan suatu tindakan tertentu yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan pembelajaran di kelas. Dalam satu siklus terdiri dari 4 langkah, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) aksi atau tindakan (*action*), (3) observasi (*observing*) dan (4) refleksi (*reflecting*). Penelitian ini digolongkan ke dalam PTK model siklus, yang sesuai dengan tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah dengan model pembelajaran *Discovery learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep sejarah siswa di kelas yang diteliti. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII PBB 2 SMA Negeri 1 Ubud yang berjumlah 35 orang yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Siswa kelas XII PBB 2 dipilih sebagai subjek penelitian karena pada kelas ini ditemukan permasalahan seperti yang telah dipaparkan pada latar belakang.

Adapun data yang dikumpulkan untuk dianalisis sebagai komponen untuk diteliti adalah data mengenai peningkatan hasil belajar berupa penguatan pemahaman konsep sejarah dan tanggapan siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *discovery learning*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam melakukan penelitian tindakan kelas ini terdiri dari beberapa metode di antaranya adalah sebagai berikut.

- a. Dengan melakukan observasi. Observasi dilakukan pada saat proses belajar mengajar dengan menggunakan pedoman observasi kegiatan pembelajaran, catatan lapangan, dan foto serta video hasil pembelajaran. dengan tujuan memperoleh data tentang proses penggunaan media audio visual sebagai media pembelajaran.
- b. Pemberian tes. Tentunya hal tersebut didukung dengan alat pengumpulan data peningkatan hasil belajar berupa penguatan pemahaman konsep sejarah berupa tes uraian yang diberikan pada akhir siklus.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Siklus I

Pada tindakan siklus I ini, pembelajaran daring yang digunakan sesuai dengan RPP yaitu dengan memanfaatkan LMS (*nesaelearning.com*) dan *Zoom meeting*. Siklus I ini dilakukan pada hari Kamis, 22 Oktober 2020 pada pukul 12.30 – 14.00 WITA. Materi yang diajarkan adalah tentang “Kehidupan Politik Masa Orde Baru”, siklus I ini diawali dengan guru mengunggah link presensi, bahan ajar, media, LKPD dan link evaluasi pembelajaran di LMS *nesaelearning.com*.

Keadaan hasil belajar Sejarah Indonesia peserta didik kelas XII PBB 2 setelah diterapkannya model pembelajaran *Discovery learning* menunjukkan peserta didik yang mencapai KKM (70) yang ditentukan oleh sekolah adalah 13 orang siswa atau 37,14% Sedangkan peserta didik yang masih di bawah KKM berjumlah 22 peserta didik atau 62,86%. Rata-rata nilai peserta didik adalah 65,48 dengan nilai tertinggi 87 dan nilai terendah 50. Rendahnya skor rata-rata yang diperoleh pada siklus I disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu. 1) rendahnya minat belajar sejarah siswa sehingga pemahaman konsep masih bias. 2) siswa belum mencermati keseluruhan

bahan ajar yang diunggah pada LMS, hal tersebut dilihat dari tidak tuntasnya siswa mencermati video pembelajaran, 3) antusias siswa dalam diskusi masih rendah, hal tersebut dibuktikan dari hanya beberapa siswa saja yang menanggapi respon yang diberikan guru, 4) dalam pengerjaan evaluasi siklus I terlihat siswa kurang fokus dalam mengerjakan, terbukti dari waktu pengerjaan yang relative singkat. Dari data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar Sejarah Indonesia peserta didik kelas XII PBB 2 SMA Negeri 1 Ubud masih perlu dilakukan perbaikan.

## Siklus II

Pada tindakan siklus II ini, pembelajaran daring yang digunakan sesuai dengan RPP yaitu dengan memanfaatkan WA Grup, LMS (*nesaelearning.com*) dan *Zoom meeting*. Siklus II ini dilakukan pada hari Senin, 2 November 2020 pada pukul 12.30 – 14.00 WITA. Materi yang diajarkan adalah tentang “Kehidupan Ekonomi Masa Orde Baru”, siklus II ini diawali dengan guru mengunggah link presensi, bahan ajar, media, LKPD dan link evaluasi pembelajaran di LMS *nesaelearning.com*.

Keadaan hasil belajar Sejarah Indonesia peserta didik kelas XII PBB 2 setelah diterapkannya model pembelajaran *Discovery learning* menunjukkan peserta didik yang mencapai KKM (70) yang ditentukan oleh sekolah adalah 28 orang siswa atau 80 %. Sedangkan peserta didik yang masih di bawah KKM berjumlah 7 peserta didik atau 20 %. Rata-rata nilai peserta didik adalah 74,14 dengan nilai tertinggi 87 dan nilai terendah 50. Dari data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar Sejarah Indonesia peserta didik kelas XII PBB 2 SMA Negeri 1 Ubud sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan belajar berdasarkan ketuntasan klasikal yang meningkat. Peningkatan skor rata-rata yang diperoleh pada siklus II disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu. 1) peningkatan minat belajar sejarah siswa sehingga pemahaman konsep semakin baik. 2) siswa sudah mampu mencermati keseluruhan bahan ajar yang diunggah pada LMS, hal tersebut dilihat dari antusiasme siswa dalam mencermati video pembelajaran dan PowerPoint, 3) antusias siswa dalam diskusi sudah meningkat, hal tersebut dibuktikan dari peningkatan jumlah siswa yang menanggapi respon yang diberikan guru,

4) hal yang perlu mendapat perhatian dalam siklus ini adalah ketepatan waktu dalam pengerjaan evaluasi siklus II dimana beberapa siswa masih lambat dalam mengumpulkan tugas.

### Siklus III

Pada tindakan siklus III ini, pembelajaran daring yang digunakan sesuai dengan RPP yaitu dengan memanfaatkan WA Grup, LMS (*nesaelearning.com*) dan *Zoom meeting*. Siklus III ini dilakukan pada hari Jumat, 13 November 2020 pada pukul 08.30 – 10.00 WITA. Materi yang diajarkan adalah tentang “Kehidupan Politik Masa Reformasi”, siklus III ini diawali dengan guru mengunggah link presensi, bahan ajar, media, LKPD dan link evaluasi pembelajaran di LMS *nesaelearning.com*.

Keadaan hasil belajar Sejarah Indonesia peserta didik kelas XII PBB 2 setelah diterapkannya model pembelajaran *Discovery learning* menunjukkan peserta didik yang mencapai KKM (70) yang ditentukan oleh sekolah adalah 32 orang siswa atau 91,43 % sedangkan peserta didik yang masih di bawah KKM berjumlah 3 peserta didik atau 8,57 %. Rata-rata nilai peserta didik adalah 77,97 dengan nilai tertinggi 87 dan nilai terendah 60. Dari data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar Sejarah Indonesia peserta didik kelas XII PBB 2 SMA Negeri 1 Ubud sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan belajar berdasarkan ketuntasan klasikal yang semakin meningkat. Peningkatan skor rata-rata yang diperoleh pada siklus III disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu. 1) peningkatan minat belajar sejarah siswa sehingga pemahaman konsep semakin baik. 2) siswa sudah mampu mencermati keseluruhan bahan ajar yang diunggah pada LMS, hal tersebut dilihat dari antusiasme siswa dalam mencermati video pembelajaran dan *PowerPoint*, 3) antusias siswa dalam diskusi sudah meningkat, hal tersebut dibuktikan dari peningkatan jumlah siswa yang menanggapi respon yang diberikan guru, 4) ketepatan waktu dalam pengerjaan evaluasi siklus III sudah berjalan dengan baik.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Upaya peningkatan hasil belajar pada materi perkembangan kolonialisme dan imperialisme kelas XII PBB 2 SMA Negeri 1 Ubud yang

dilaksanakan dengan menggunakan model *discovery learning* dengan langkah – langkah sebagai berikut: 1) *Stimulation* , Pada tahapan ini, guru memberikan rangsangan kepada peserta didik sehingga timbul kebingungan, (2) *Problem Statement*, Pada tahap selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran (3) *Data Collagection*, Dalam tahapan ini, peserta didik diberi kesempatan mengumpulkan data yang menunjang hipotesis yang dibuat oleh peserta didik dari berbagai macam sumber, (4) *Data Processing*, Merupakan kegiatan pengolahan data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik baik melalui wawancara, observasi dan sebagainya,. Peningkatan ini ditandai dengan diperolehnya nilai rata– rata pada siklus I yaitu sebesar 65,48 dalam kategori “rendah” dengan ketuntasan KKM mencapai 37,14%, lalu pada siklus II naik dengan rata – rata 74,14 dalam kategori “cukup” dengan ketuntasan KKM mencapai 80% dan untuk siklus III peneliti mengalami peningkatan yang tidak signifikan dengan perolehan rata-rata 77,97 dalam kategori “cukup” dengan ketuntasan KKM mencapai 91,43%. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran baik dari segi proses belajar maupun hasil belajar.

Adapun saran bagi guru dan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian berikutnya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru perlu mengelola waktu dengan tepat, melakukan persiapan dengan baik terutama dalam masalah jaringan baik untuk guru maupun untuk siswa sebelum melakukan pembelajaran melalui aplikasi *zoom meeting*. Selain itu juga perlu memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa

2. Bagi Peneliti Berikutnya

Dapat mempergunakan hasil penelitian ini sebagai kajian penelitian selanjutnya terhadap model pembelajaran *Discovery learning* terhadap variabel yang berbeda.

**REFERENSI**

- Aqib, Z., dkk. (2011). *Penelitian tindakan kelas untuk guru sd, slb, dan tk*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (1998). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2006). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Candiasa, I. M. (2010b). *Statistik univariat dan bivariat disertai aplikasi spss*. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Gulo. (2002). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Hopkins, D. (1993). *A teacher's guide to classroom research*. Philadelphia: Open University Press.
- Kurniasih, I. & Sani, B. (2014). *Sukses mengimplementasikan kurikulum 2013*. Surabaya: Kata Pena.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Padmono, Y. (2010). *Kekurangan dan kelebihan, manfaat penerapan ptk*. *online*: [edukasi.kompasiana.com](http://edukasi.kompasiana.com).
- Pranoto, A., dkk. (2009). *Sains dan teknologi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sujana, J. G., & Yulia, Y. (2005). *Perkembangan perpustakaan di indonesia*. Bogor: IPB Press.

## BIOGRAFI EDITOR



Maria Melani Ika Susanti, lahir di Klaten, 14 Mei 1981. Menyelesaikan studi S1 Pendidikan Fisika di Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, pada tahun 2004. Kemudian melanjutkan S2 Pendidikan Dasar di Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung dan lulus pada tahun 2013. Pernah mengajar sebagai guru fisika di SMA Fons

Vitae 1 Jakarta pada tahun 2004-2005.

Editor menjadi salah satu tim penyusun Modul Peningkatan Kompetensi Guru dalam Literasi (Kemdikbud), Pedoman Pengembangan Ketahanan Pangan di Sekolah Dasar (Kemdikbud), Modul Ekstrakurikuler Sains di Sekolah Dasar (Kemdikbud), Panduan Refleksi Mahasiswa PPG Prajabatan (USD), kontributor dalam buku *Quote* Bersama Ganjar Pranowo Jilid 3 (Komunitas Yuk Menulis), kumpulan buku hasil PTK berjudul Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar (USD), Pengembangan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar (USD), dan saat ini bergabung sebagai tim penulis buku Balai Pustaka. Editor bekerja sebagai dosen negeri (dpk) sejak tahun 2005 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan saat ini juga bergabung di Program Studi Pendidikan Profesi Guru di Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.



Theresia Yunia Setyawan, lahir di Semarang, 30 Juni 1977. Menyelesaikan studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, pada tahun 2000. Kemudian melanjutkan S2 Kajian Bahasa Inggris di universitas yang sama dan lulus pada tahun 2008. Pernah mengajar sebagai guru bahasa Inggris di SMA Stella Duce

1 Yogyakarta pada tahun 2001-2005.

Editor telah menjadi editor dari beberapa buku di antaranya *Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar* (2018), *GURITA: Guru Punya Cerita* (2018), *CERITA CANGGIH: Cerita Calon Guru Gaul Idaman Hati* (2018), *Pengembangan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar Melalui Penelitian Tindakan Kelas* (2019), *CAPING MODIS: Calon Pendidik Inspiratif, Gigih, Modern, dan Dinamis* (2019). Saat ini, editor berprofesi sebagai dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.