

Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan

LPMP DKI JAKARTA

- PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PERANCIS MELALUI METODE *INFORMATION GAP ACTIVITIES (IGA)*
THE USE OF INFORMATION GAP ACTIVITIES METHOD (IGA) TO IMPROVE FRENCH SPEAKING SKILLS
DELLY ANNE
- PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA JEPANG
IMPLEMENTING OF TEAM GAMES TOURNAMENT KARAKTER MODEL TO IMPROVE THE SKILL OF JAPANESE LANGUAGE
ENDAH WIJAYANTI
- EFEKTIVITAS METODE PAIR CHECK BERMEDIA *FUN THINKER* UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKN
EFFECTIVENESS OF PAIR CHECK METHOD WITH FUN THINKER MEDIA FOR IMPROVING STUDENT LEARNING OUTCOMES IN PKN LEARNING
HIDAYAT
- PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM PEMBUATAN RPP KURIKULUM 2013 MELALUI PENDAMPINGAN
IMPROVEMENT OF TEACHER COMPETENCY TO MAKING A LESSON PLAN OF 2013 CURRICULUM THROUGH COACHING
HOLIK
- PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *MAKE A MATCH*
IMPROVING STUDENT LEARNING IN SOCIAL KNOWLEDGE SCIENCE THROUGH MAKE A MATCH COOPERATIVE LEARNING MODEL
JUNIDI
- PENERAPAN PROJECT BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN *SOFT SKILLS* DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI SISWA
IMPLEMENTATION OF PBL TO ENHANCE STUDENT'S SOFT SKILLS AND SOCIOLOGY LEARNING ACHIEVEMENT
MUQOROBIN
- MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENDEKATAN MATEMATIKA NALARIA REALISTIK
IMPROVING MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES THROUGH REALISTIC NALARIA MATHEMATICAL APPROACHES
ROHAYATI
- PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI MENERAPKAN PEMBUATAN WEBSITE
IMPLEMENTING OF PROJECT BASED LEARNING MODELS TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES ON SUBJECT MAKING WEBSITE
SRI WURYANTARI
- PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
IMPROVEMENT OF IPS LEARNING RESULTS THROUGH THE PROBLEM BASED LEARNING MODEL
SUGIONO
- PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY* DALAM BIMBINGAN KONSELING TENTANG KECAKAPAN HIDUP
THE APPLICATION OF DISCOVERY LEARNING MODELS IN COUNSELING ABOUT LIFE SKILLS
URIP TRISNANINGSIH

Ketua Penyunting:
Rahmah Kurniawaty

Wakil Ketua Penyunting:
Endang Setiaryny

Penyunting Pelaksana:
Dr.Yuyun Nuriah, M.Pd
Drs.Sudirman, M.Pd
Suwarkono, M.Sc
Sri Sulastri, S.Si

Nina Ratna Suminar, M. Si
Magfiratun Nur Insani, S.Pd
Dini Pratiwindya, M.Pd
Oktora Melansari, S.Sos, MA
Siti Nurhasanah, S.Pd

Pelaksana Tata Usaha:
Ali Munawar

Pengantar

Assalamu'alaikum wr. wb

Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan (JLMP) LPMP DKI Jakarta berisi tulisan-tulisan hasil penelitian pendidikan diantaranya dari guru, kepala sekolah, pengawas, dosen, dan praktisi pendidikan.

Naskah yang diterima kemudian dilakukan seleksi kelayakan dari segi konten oleh mitra bebestari dan sistematika penulisan oleh tim penyunting internal JLMP. Harapan kami tulisan-tulisan ini dapat menumbuhkan motivasi bagi para peneliti khususnya dan tenaga kependidikan dalam melakukan penelitian dan mengirimkan hasilnya untuk dapat diterbitkan dalam JLMP LPMP DKI Jakarta di Tahun 2019.

Akhirnya terima kasih untuk kita semua. Semoga dapat bermanfaat.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Salam Redaksi

Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan
Pembina dan Penanggung Jawab:
Kepala LPMP DKI Jakarta
Jurnal ini diterbitkan oleh:
Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan
(LPMP) DKI Jakarta
Alamat : Jl. Nangka No.60 Tanjung
Barat, Jagakarsa, Jakarta Selatan
Telp. (021) 7805916, Fax. (021)
7806827
Website:
<http://www.lpmpdki.kemdikbud.go.id>
Email: home@lpmpdki.web.id

Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan diterbitkan sejak April 2008 oleh Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi DKI Jakarta. JLMP menerima sumbangan tulisan hasil penelitian dalam pendidikan yang belum pernah diterbitkan dalam media lain. Naskah yang masuk dievaluasi oleh penyunting dan dapat dilakukan perubahan pada tulisan yang dimuat untuk keragaman format, istilah dan tata cara lainnya. Pedoman penulisan dapat dilihat pada cover belakang.

Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan

DAFTAR ISI

Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis Melalui Metode <i>Information Gap Activities</i> (IGA) <i>The Use of Information Gap Activities Method (IGA) to Improve French Speaking Skills</i> Delly Anne.....	1201
Penerapan Model <i>Team Games Tournament</i> Karakter Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Jepang <i>Implementing Of Team Games Tournament Karakter Model To Improve The Skill Of Japanese Language</i> Endah Wijayanti	1208
Efektivitas Metode Pair Check Bermedia <i>Fun Thinker</i> Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn <i>Effectiveness Of Pair Check Method With Fun Thinker Media For Improving Student Learning Outcomes In PKn Learning</i> Hidayat	1212
Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pembuatan RPP Kurikulum 2013 Melalui Pendampingan <i>Improvement Of Teacher Competency To Making A Lesson Plan Of 2013 Curriculum Through Coaching</i> Holik	1218
Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif <i>Make A Match</i> <i>Improving Student Learning In Social Knowledge Science Through Make A Match Cooperative Learning Model</i> Junidi	1223
Penerapan Project Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan <i>Soft Skills</i> Dan Hasil Belajar Sosiologi Siswa <i>Implementation Of PBL To Enhance Student's Soft Skills And Sociology Learning Achievement</i> Muqorobin	1228
Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pendekatan Matematika Nalaria Realistik <i>Improving Mathematics Learning Outcomes Through Realistic Nalaria Mathematical Approaches</i> Rohayati.....	1236
Penerapan Model <i>Project Based Learning</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Menerapkan Pembuatan Website <i>Implementing Of Project Based Learning Models To Improve Learning Outcomes On Subject Making Website</i> Sri Wuryantari.....	1240
Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model <i>Problem Based Learning</i> <i>Improvement Of IPS Learning Results Through The Problem Based Learning Model</i> Sugiono.....	1247

Penerapan Model Pembelajaran *Discovery* Dalam Bimbingan Konseling Tentang
Kecakapan Hidup

The Application Of Discovery Learning Models In Counseling About Life Skills

Urip Trisnarningsih.....1252

PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PERANCIS MELALUI METODE *INFORMATION GAP ACTIVITIES* (IGA)

THE USE OF INFORMATION GAP ACTIVITIES METHOD (IGA) TO IMPROVE FRENCH SPEAKING SKILLS

DELLY ANNE

SMA Negeri 27 Jakarta

Abstract. *Speaking competence is the most essential thing in language learning, yet this competence is also felt to be the most difficult skill to obtain in French learning. As a solution, Information Gap Activities is chosen to encourage students to have better speaking ability. A Student is required to complete the IGA by asking other students about missing information until they get all the completed informations. This study was conducted in SMA 27 Jakarta from June to September 2016 with Classroom Action Research approach. There are 2 cycles and each cycle conducted in three sessions. The subjects of this study were 35 students of class X IPS-1. In cycle 1, the average score was 72.53 with 65% completion. In cycle 2, the average score was 78.82 (increased by 6.29 points) with 76.47% completion (increased by 11.47%). In conclusion, IGA can improve French learning result of class X IPS-1.*

Keywords: *Speaking Skills, French, Information Gap Activities (IGA).*

Abstrak. *Dalam pembelajaran berbahasa, kompetensi berbicara adalah yang paling esensial. Namun dari pengalaman selama ini justru keterampilan inilah yang dirasa kurang dalam pembelajaran bahasa Perancis. Untuk mengatasi kelemahan tersebut maka dipilihlah Metode Pembelajaran IGA (Information Gap Activities) sebagai sarana yang dapat mendorong peserta didik agar memiliki keterampilan berbicara lebih baik. IGA adalah informasi tertulis yang tidak lengkap yang diberikan guru kepada peserta didik. Tugas peserta didik adalah melengkapi IGA tersebut dengan cara melakukan tanya jawab dengan lawan bicaranya. Penelitian ini dilakukan di SMA 27 Jakarta, dimulai Juni 2016 hingga bulan September 2016. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, yang terdiri dari 2 siklus dan setiap siklus dilakukan dalam tiga sesi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPS-1 di SMAN 27 Jakarta yang berjumlah 35 orang. Hasil dari siklus 1 adalah rata-rata hasil belajar siklus I adalah 72,53, sedangkan hasil belajar siklus II adalah 78,82, naik 6,29 poin. Ketuntasan belajar siklus I sebesar 65% sedangkan ketuntasan belajar siklus II 76,47%, IGA dapat meningkatkan hasil belajar berbahasa Perancis kelas X IPS-1 SMA 27 Jakarta.*

Kata Kunci: *Keterampilan Berbicara, Bahasa Perancis, Information Gap Activities (IGA).*

PENDAHULUAN

Satu di antara tujuan pembelajaran bahasa adalah meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Untuk dapat memiliki keterampilan berbahasa yang baik dan benar diperlukan latihan dengan tekun dan rajin. Berbicara adalah satu dari empat keterampilan berbahasa. Seseorang yang terampil berbicara akan lebih mudah menyampaikan ide atau gagasannya kepada orang lain sehingga lawan bicara mengerti apa yang dia maksudkan. Sedangkan orang yang tidak terampil berbicara akan merasa kesulitan untuk menyampaikan ide dan gagasannya. Dengan kata lain seseorang yang terampil berbicara akan dengan mudah menyampaikan pesan karena berbicara dan pesan adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan seperti yang ditulis oleh Tarigan berikut ini: "Berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Kaitan antara bahasa lisan dan pesan sangat erat. Pesan yang diterima pendengar tidaklah dalam wujud asli, tetapi dalam bentuk lain, yaitu bunyi bahasa. Bunyi bahasa yang didengar oleh pendengar tersebut kemudian diubah menjadi bentuk semula, yaitu pesan". (Tarigan, 2015: 16).

Untuk melatih keterampilan tersebut, seorang guru berkewajiban untuk mencari cara atau metode pembelajaran agar peserta didik memiliki keterampilan berbicara sesuai dengan yang diharapkan. Tetapi sayang selama ini peneliti terjebak pada situasi pembelajaran yang dirasa kurang menarik. Biasanya untuk belajar "berbicara" di dalam bahasa Perancis, peneliti meminta peserta didik untuk membuat skenario, kemudian mereka memainkannya di depan kelas. Selanjutnya peserta didik menghafal dialog yang mereka buat kemudian maju ke depan kelas. Hampir semua peserta didik memainkan dialog yang sama. Terasa sangat tidak natural dan membosankan. Hal ini berakibat pada hasil belajar berbicara yang kurang optimal.

Mencermati kondisi seperti dikemukakan di atas, diperlukan terobosan dalam pembelajaran berbicara, seperti metode *Information Gap Activities* (IGA). Metode IGA adalah sebuah metode yang berterima pada Kurikulum 2013 yaitu dalam proses pembelajaran peserta didiklah yang lebih aktif dengan cara menerapkan 5M (Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar, dan Mengkomunikasikan). Tentu saja

5 M ini tidak harus dilakukan secara berurutan. Khusus bahasa Perancis bisa saja 5 M dimulai dari "Mencoba." Anies Baswedan dalam majalah Jendela Pendidikan dan Kebudayaan, menyatakan: "Metode pembelajaran menjadi salah satu aspek yang tidak kalah penting diperhatikan pada Kurikulum 2013. Sebagian guru menganggap metode pembelajaran dengan proses berpikir 5M (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, mengomunikasikan) bersifat prosedural dan mekanistik sehingga membelenggu ruang kreatif. Selama ini mereka memandang metode tersebut sebagai satu-satunya pendekatan dalam pembelajaran di semua mata pelajaran." (Anbarini 2016)

Metode IGA adalah sebuah metode pembelajaran yang menghendaki semua peserta ikut terlibat secara aktif ketika proses belajar berlangsung. Mereka berlomba untuk menemukan informasi yang belum diketahui dengan cara bertanya pada lawan bicara. Dengan demikian metode pembelajaran ini juga memotivasi peserta didik untuk menemukan kosa kata baru dan tata bahasa yang benar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut: "Apakah penggunaan IGA dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Perancis peserta didik?"

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik dalam bahasa Perancis melalui penggunaan IGA. Manfaat penelitian penggunaan IGA pada pembelajaran berbicara bahasa Perancis dan pelaporannya diharapkan bermanfaat secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis dapat menambah kajian mengenai penggunaan IGA dalam pembelajaran bahasa Perancis, sedangkan secara praktis, hasil penelitian ini memiliki manfaat tidak saja bagi guru, tapi juga bagi peserta didik dan sekolah.

Beberapa penelitian terkait, diantaranya (Bilash 2014) menyatakan:

"Info Gap activities are useful because they are very meaningful; all students are involved in the process equally and they are all moving towards a specific purpose. Each student has the task of finding out certain information, and therefore must find a way in which to ask for this information. Motivation is usually quite high in these activities". Sedangkan Defrioka menulis di dalam tesisnya: "Information Gap activity as it's where two students each half of the answers to some kind of problem or question. They have to explain their half of the information to their partner, so that they both end up with all the information. They share the information by asking and answering".

(Council 2013) menyatakan:

"an Information gap results when one person has information unknown to other participants but that must be shared to accomplish and in both a task or solve a problem. Since our goal was to involve all students in both listening and speaking and in both providing and receiving information, we chose to base all activities on two-way or multidirectional information Gap, which require an exchange of information. Each student must both gather and share information with others to complete a specified task".

Dari beberapa hasil penelitian terkait, dapat disimpulkan bahwa IGA adalah suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik melalui aktivitas berbagi dan bertanya jawab tentang informasi yang hilang atau tidak lengkap. Metode ini akan memotivasi peserta didik untuk berbicara secara spontan dan natural karena hal yang mereka bicarakan memang nyata. Tidak ada hafalan skenario maupun perintah guru untuk berbicara. Yang ada hanyalah petunjuk cara melakukan aktivitas. Selebihnya kegiatan diserahkan kepada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode Tindakan Kelas (*Classroom Research*). Penelitian ini bertujuan meningkatkan dan mengembangkan keterampilan berbicara melalui penerapan metode IGA. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan. Mulai bulan Juni sampai dengan September 2016 yang terdiri atas 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri atas tiga kali pertemuan. Tempat penelitian di SMA Negeri 27 Jakarta yang terletak di Jalan Mardani Raya, Johar Baru, Jakarta Pusat.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS-1 yang terdiri atas 16 laki-laki dan 17 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif dengan seorang pengamat (*observer*) untuk mengamati pelaksanaan penelitian ini berlangsung di dalam kelas.

Desain penelitian ini mengadopsi desain yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTanggart dalam (Wiyanto 2012) yang terdiri dari 2 siklus. Perencanaan adalah Penyusunan perencanaan didasarkan pada hasil peninjauan refleksi awal. Secara rinci perencanaan mencakup tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau mengubah perilaku dan sikap yang diinginkan sebagai solusi dari permasalahan-permasalahan. Pelaksanaan adalah tindakan menyangkut apa yang dilakukan peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang dilaksanakan berpedoman pada rencana tindakan. Pengamatan adalah mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap peserta didik. Refleksi adalah kegiatan analisis, sintesis, interpretasi terhadap semua informasi yang diperoleh saat kegiatan tindakan. Melalui refleksi yang mendalam dapat ditarik kesimpulan yang mantap dan tajam.

Merujuk pada Model Penelitian Kemmis dan Taggar tersebut, maka penelitian ini dilaksanakan dengan urutan sebagai berikut: Siklus 1, yaitu: Perencanaan, menganalisis Kurikulum, menyurur RPP yang sesuai dengan materi *Présenter quelqu'un* (memperkenalkan orang lain), membuat bahan ajar yang akan ditayangkan maupun yang akan dibagikan berupa *Sheet IGA*, lembar pengamatan dan lembar evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, yaitu melaksanakan pembelajaran berdasarkan RPP yang sudah disiapkan (Melakukan apersepsi, menyajikan materi pembelajaran, menerapkan metode IGA, melakukan penguatan dan kesimpulan). Pengamatan dilakukan oleh peneliti dan kolaborator untuk mengetahui keaktifan serta motivasi peserta didik, keterampilan peserta didik dalam memahami pembelajaran berbicara dengan IGA, Tingkat kolaborasi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan penguasaan guru dalam melaksanakan pembelajaran berbicara dengan IGA. Refleksi diperlukan untuk mengukur

kelemahan-kelemahan dari kegiatan pembelajaran, menandai kegiatan yang kurang efektif di dalam proses pembelajaran dan mengukur hasil evaluasi yang didapat dari tes peserta didik.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi dan tes. Observasi dilaksanakan selama penelitian berlangsung (Juli 2016 sampai dengan Oktober 2016) dan yang diamati adalah: aktif, berinisiatif, kerjasama dan percaya diri peserta didik. Tes (tes pra tindakan penelitian, tes pasca tindakan siklus I dan tes pasca tindakan siklus II), tes pra tindakan dilaksanakan sebelum penelitian dan tes pasca tindakan dilakukan pada setiap akhir siklus pelaksanaan penelitian. Aspek yang dinilai adalah: pelafalan, intonasi, kosa kata, tata bahasa dan kelancaran berbicara. Penilaian diberikan berupa skor: 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = kurang, 1 = sangat kurang. Hasil Tes dianalisis menggunakan t-tes dengan cara menghitung rata-rata, ketuntasan, median, mode, nilai minimum, nilai maksimum dan ketuntasan belajar, dibandingkan hasilnya baik tes pra tindakan, tes pasca tindakan siklus I maupun pasca tindakan siklus II kemudian dilihat signifikansinya.

Data hasil observasi dari pelaksanaan tiap-tiap siklus dianalisis secara statistik deskriptif dengan menggunakan metode persentase untuk memperoleh kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Sementara data hasil tes akan dianalisis menggunakan t-tes mencakup tahapan yaitu, menghitung rata-rata, median, mode, nilai minimum dan nilai maksimum, dibandingkan hasil tes pra tindakan, hasil tes pasca tindakan siklus I dan hasil tes pasca tindakan siklus II, dilihat signifikansinya. Data angket akan dianalisis

secara bertahap: transkrip angket, kategorisasi, kondensasi data angket dan interpretasi data.

Indikator keberhasilan, nilai rata-rata minimal atau setara dengan 75, median minimal atau setara dengan 75, modus setara dengan 75, nilai minimum minimal atau setara dengan 50, nilai maksimum minimal atau sama dengan 90. Ketuntasan belajar minimal atau setara dengan 75%. Selanjutnya teknik pengambilan simpulan didasarkan atas kuantitas ketuntasan telah mencapai 75% dari total peserta didik penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pertemuan awal peneliti mengadakan tes pra tindakan tentang *présenter quelqu'un* (memperkenalkan orang lain). Materi ini diambil dari Kompetensi Dasar (KD) 3.4 dan 4.4 yaitu mendemonstrasikan tindak tutur untuk menyatakan jati diri (*présenter son identité*) dengan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), mengidentifikasi gambar, menjelaskan kalimat tanya yang akan digunakan, menemukan Informasi yang hilang, mengasosiasi informasi yang hilang dan mempresentasikan informasi yang didapat.

Tes pra tindakan dimulai dengan penayangan gambar seseorang beserta beberapa informasi tentang orang tersebut seperti : *nama*, tempat tinggal, profesi, kebangsaan dan nomor telepon. Peserta didik diminta untuk maju ke depan kelas dan memperkenalkan orang tersebut berdasarkan informasi yang tertera pada layar. Berikut ini adalah tabel Format penilaian berbicara yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 1. Format penilaian berbicara

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Pelafalan	Sulit dimengerti karena ada beberapa kesalahan	Dapat dimengerti walaupun ada aksen tertentu	Dimengerti walaupun ada aksen tertentu	Dimengerti dan hampir sama dengan pelafalan penutup asli
2	Kosa Kata	Menggunakan kosa kata terbatas dan berulang-ulang	Menggunakan kosa kata baru (yang belum dipelajari) 1-3 kata	Menggunakan kosa kata baru (yang belum dipelajari) 2-4 kata	Menggunakan kosa kata baru (yang belum dipelajari) 5 kata
3	Kelancaran Berbicara	Sering berhenti namun dapat menyelesaikan dialog	Kadang-kadang berhenti agak lama untuk menemukan ide	Lancar tetapi ada sedikit jeda untuk berpikir	Lancar tanpa jeda
Skor Maksimal					12
Nilai = $\frac{\text{Skor Perolehan}}{12} \times 100$					

Hasil belajar yang diperoleh pada pra tindakan ini adalah: rata-rata nilai 66, median 56,50, modus 75, nilai minimum 32, nilai maksimum 81, dan ketuntasan belajar 44%. Tentu saja hasil belajar tersebut jauh dari apa yang diharapkan. Kesalahan terbanyak yang dilakukan oleh peserta didik adalah pelafalan. Misalnya kata Indonesia yang seharusnya dibaca [edonezi] dibaca [indonefen]. Il habite [ilabit] dibaca [il habit]. Il est [ile] dibaca [iles]. Âge [a:3] dibaca [ej] mungkin dipengaruhi pelafalan age dalam bahasa Inggris. Juga terdapat kesalahan secara gramatikal. Subjek yang seharusnya il (*masculin*) diucapkan elle (*feminin*). Kosa kata tentang kebangsaan masih kurang. Misalnya Negara coréa kebangsaannya adalah coréen/ne. Kelancaran berbicara terlihat sangat kurang. Hanya beberapa peserta didik saja yang mampu berbicara dengan lancar.

Memasuki siklus pertama pertemuan pertama, peneliti memberitahukan kepada peserta didik bahwa 4 bulan ke depan akan diadakan penelitian mengenai IGA. Peneliti juga menjelaskan apa itu IGA dan bagaimana penerapannya di dalam pembelajaran. Aktivitas dimulai dengan pembekalan kosa kata tentang *les vêtements* (pakaian) karena bisa saja saat berdialog muncul pertanyaan *qu'est-ce qu'elle/il met?* (baju apa yang dia kenakan?). Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5 atau 6 orang. Pada kelompok tersebut diberikan selembar kertas yang berisi beberapa gambar pakaian. Mereka harus menemukan nama pakaian tersebut dalam bahasa Perancis. Boleh menggunakan kamus atau membuka internet. Pekerjaan dikumpulkan apabila sudah selesai. Selanjutnya gambar pakaian ditayangkan, peserta didik diminta untuk menyebutkan nama pakaian

tersebut dalam bahasa Perancis. Kesempatan ini peneliti gunakan untuk memperbaiki tata bahasa, kosa kata dan pelafalan mereka yang salah. misalnya: *chandail* yang seharusnya dibaca [ʃɑ̃daj], dibaca peserta didik [candel], *un maillot* yang seharusnya dibaca [majɔ], dibaca peserta didik [mailot], peserta didik juga terlihat kesulitan membedakan kata "*des chaussures*" dan "*des chaussettes*". Dilihat dari segi gramatikal, tidak banyak kesalahan yang dilakukan peserta didik. Beberapa orang saja yang masih keliru memilih antara "*il*" dan "*elle*".



Gambar 2. Peserta didik sedang bertanya jawab tentang *les vêtements*

Kembali peneliti memberikan sepasang lembar kerja (*sheet*) yang harus dilengkapi oleh peserta didik. Kali ini *sheet* berisi tentang tempat tinggal dan pekerjaan seseorang. Kalimat tanya yang dapat digunakan diantaranya: *Où habite-il/elle?/Où est-ce que il/elle habite? dan Quelle est sa profession?/Qu'est-ce que il/elle fait dans la vie?* Menurut pengamatan peneliti peserta didik terlihat sangat antusias mengerjakan lembar kerja ini. Kelas menjadi bising karena ada beberapa anak yang tidak jelas mengucapkan "pekerjaan" sehingga rekannya bertanya berkali-kali. Akhirnya peneliti meminta peserta didik tersebut untuk mengeja pekerjaan apa yang dia maksud.

Sebagaimana pertemuan pertama minggu yang lalu, pertemuan kedua inipun peneliti kembali membagikan *sheet* rumpang secara berpasangan. Hanya informasi yang dituliskan ditambah dengan umur dan kebangsaan. Dengan demikian informasi yang hilang adalah tentang tempat tinggal, profesi, umur dan kebangsaan. Contoh kalimat tanya yang digunakan adalah: *Où habite-il/elle?/Où est-ce que il/elle habite?; Quelle est sa profession?/Qu'est-ce que il/elle fait dans la vie?; Quel âge as-il/elle? dan Quelle est sa nationalité?*

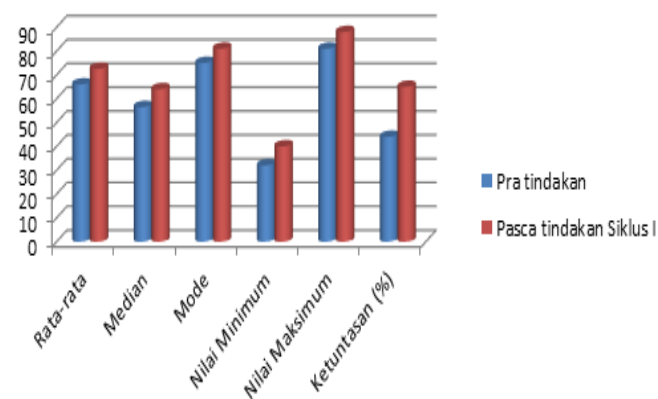
Kali ini suasana kelas lebih ramai. Masing-masing peserta didik berusaha untuk bertanya jawab dalam bahasa Perancis. Terlihat perkembangan keterampilan berbicara yang signifikan. Mereka semakin piawai untuk memilih kalimat tanya yang tepat, menentukan kosa kata yang sesuai dan menerapkan gramatikal yang berterima. Kelancaran berbicara peserta didikpun terlihat meningkat. Untuk pertemuan berikutnya peserta didik diminta membawa foto atau gambar seseorang dengan ukuran sebesar 30 cm x 25 cm.

Pertemuan ketiga diisi dengan tes pasca tindakan siklus I. Peserta didik diminta maju ke depan kelas untuk

Kegiatan berikutnya adalah peneliti membagikan dua *sheet* A dan B berupa 15 kotak yang didalamnya hanya 8 kotak saja yang berisi gambar pakaian seperti kemeja, blus, jaket, jas, rok dll. Untuk mengisi kotak kosong dengan gambar yang sudah diberi *doubletip*, peserta didik harus bertanya kepada lawan bicaranya dengan menggunakan kalimat tanya seperti : *Numéro deux, qu'est-ce que c'est? atau Qu'est-ce qu'il y a dans la boîte numéro deux?*. Karena tugas ini mudah, hampir semua peserta didik terlihat antusias dan berusaha melafalkan *les vêtements* dengan benar walaupun masih terbata-bata. Kegiatan ini terlihat pada foto berikut:



memperkenalkan tokoh yang terdapat pada gambar yang mereka bawa. Minimal mereka harus memperkenalkan nama, tempat tinggal, profesi, umur dan kebangsaan tokoh tersebut. Dengan tetap menggunakan format penilaian berbicara sebelumnya, muncul hasil belajar sebagai berikut: rata-rata nilai 72,53, median 64, modus 81, nilai minimum 40, nilai maksimum 88 dan ketuntasan belajar 65%. Terjadi kenaikan pada semua unsur (rata-rata, median, modus, nilai minimum, nilai maksimum dan ketuntasan belajar) dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 3. Grafik Perbandingan tes pra tindakan dan tes pasca tindakan Siklus I

Saat siklus I berlangsung, kolaborator mencatat hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran, yaitu 70% peserta didik terlihat mulai aktif mencari dan menemukan kosa kata bahasa Perancis untuk bertanya jawab dengan lawan bicara. 70% bertanggungjawab, hal ini terlihat dari pelaksanaan tugas dari yang diberikan. Tidak semua anak membawa gambar seukuran yang diminta. 80% peserta didik dapat

bekerjasama dengan baik dan 70% peserta didik saja yang percaya diri untuk maju ke depan kelas.

Secara umum pelaksanaan Siklus I berjalan sesuai harapan walaupun belum maksimal. Terdapat peningkatan pada: Rata-rata, Median, Mode, Nilai Minimum, nilai maksimum dan ketuntasan bila dibandingkan dengan nilai pra tindakan. Pelafalan, kosa kata, gramatikal dan kelancaran berbicara pun naik secara signifikan. Selain hal-hal tersebut, situasi dan suasana belajar pun ikut berubah ke arah yang positif. Bekerja di dalam kelompok dan mencari informasi bersama-sama merupakan hal baru bagi peserta didik. Kegiatan ini rupanya dapat menambah semangat dan keseriusan mereka. Suasana belajar yang tadinya kaku karena harus bertanggungjawab sendiri menjadi cair karena pekerjaan ditanggung bersama.

Hasil penelitian senada dilakukan oleh (Sari 2008): IGA dapat mengatasi masalah para peniliti untuk menemukan cara bagaimana membuat peserta didik termotivasi dalam keterampilan berbicara. Dengan kata lain keterampilan berbicara peserta didik dapat ditingkat melalui metode IGA karena dengan metode tersebut peserta didik dapat berbagi informasi. Jika mereka kesulitan mengatur kalimat, minim kosa kata dan kurang percaya diri, dapat diatasi dengan metode IGA.

Beberapa kendala yang ditemukan pada siklus I yaitu: peserta didik lebih mudah menulis daripada berbicara, misalnya, lebih mudah bagi mereka menuliskan *qu' est-ce que c' est* daripada melafalkannya. *Deux* (dua) yang seharusnya diucapkan [dø] dibaca peserta didik [deuk]. *Six* [siz] dibaca [siks], *un manteau* yang semestinya di baca [mãto], tetapi dibaca [mãtəu]. Namun ada kemajuan pada pelafalan *Il habite*. Tidak lagi terdengar [ilhabit], tetapi sudah diucapkan [il abit].

Secara gramatikal keterampilan peserta didik bisa dikatakan cukup baik. Walaupun kadangkala masih kesulitan membedakan "*masculin*" dan "*feminin*". Misalnya: *Il s' appelle M. Joko Widodo. Elle est indonésien*. Seharusnya *Il est indonésien*. Juga seringkali lupa menyebutkan à saat menjelaskan tempat tinggal. Seharusnya: *Il abite à Jakarta*, diucapkan *Il habite Jakarta*. Peserta didik juga menemui kesulitan membedakan penggunaan "*être*" dan "*avoir*". Penjelasan tentang umur yang seharusnya menggunakan "*avoir*", siswa menggunakan "*être*".

Dengan penerapan IGA, perbendaharaan kata peserta didik pun meningkat. Hanya saja peserta didik agak merasa kesulitan pada saat harus menentukan pakaian yang dikenakan saat musim tertentu. Hal ini tentu saja dapat dimaklumi karena mereka tidak tinggal di negara yang memiliki empat musim seperti Perancis. Begitu juga dengan kelancaran berbicara peserta didik. Pada awalnya, kelancaran berbicara peserta didik sangat kurang. Sering terdiam pada saat berdialog ataupun monolog. Namun dengan penerapan IGA sedikit demi sedikit hambatan tersebut dapat diatasi walaupun belum optimal.

Merujuk pada catatan di atas dan hasil belajar peserta didik yang belum optimal, maka peneliti memerlukan satu siklus lagi untuk memastikan bahwa IGA dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Perancis peserta didik. Sesuai dengan hasil yang diperoleh pada Siklus I, peneliti kembali melakukan tindakan pada Siklus II. Karena tema pembelajaran pada siklus dua adalah *la vie familiale*

(kehidupan keluarga), maka peneliti menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan sesuai dengan tema tersebut, misalnya: *sheet* pohon keluarga, absensi dll.

Pertemuan pertama siklus dua dimulai dengan suasana yang lebih kondusif. Peserta didik terlihat lebih siap menerima pelajaran. Mereka mengamati pohon keluarga seseorang melalui tayangan kemudian menjawab pertanyaan tentang hubungan keluarga tersebut dalam bahasa Indonesia. Kegiatan berikutnya adalah kerja kelompok mencari padanan kata bahasa Perancis untuk panggilan keluarga, misalnya: bibi bahasa Perancisnya adalah *la tante*. Beberapa kali peserta didik keliru memilih *le / la*, namun hal itu bisa diatasi karena kekeliruan tersebut dapat dibetulkan oleh yang lain. Hasil pencarian ditayangkan melalui LCD dan dibaca bersama. *Sheet* IGA langsung diberikan ketika dirasa pengetahuan peserta didik tentang pohon keluarga (*L' arbre généalogique*) dirasa sudah cukup. *Sheet* terdiri dari A dan B berisi tentang pohon keluarga yang tidak lengkap nama anggota keluarganya. Lembar Kerja ini sengaja dibuat sederhana agar peserta didik memahami benar bagaimana mengucapkan nama sebuah hubungan keluarga (*la relation familiale*). Baik *masculin* maupun *feminin*.

Peserta didik masih terlihat kesulitan mengucapkan pertanyaan seperti: *Est-ce que Bimo est le fils de Monsieur Satrio?* Akhirnya disepakati untuk menghapus kata *Est-ce que*. Rupanya hal ini cukup membantu sehingga kegiatan berjalan dengan lancar. Namun saat harus menentukan masculin atau feminin, *le* atau *la*, peserta didik kembali membuat kesalahan. Misalnya: *Diana est le femme de Jaka*, seharusnya *Diana est la femme de Jaka*. Pada akhir pelajaran, peserta didik diminta menjelaskan hubungan keluarga dari *l' arbre généalogique* yang ditayangkan. Secara keseluruhan, kegiatan hari ini berjalan dengan baik.

Pertemuan kedua dimulai dengan mengulang pelajaran minggu lalu dilanjutkan dengan pembagian *l'arbre généalogique* yang tidak lengkap. Peserta didik harus melengkapinya dengan cara bertanya jawab. Tugas peserta didik selesai apabila semua nama yang terdapat pada pohon keluarga tersebut terisi. Pada akhir pelajaran, peserta didik diminta untuk membuat pohon keluarga sendiri di rumah dengan ukuran kertas 30 cm x 25 cm. Peneliti juga memberitahukan bahwa pertemuan berikut akan diadakan tes berbicara pasca tindakan siklus II.

Pertemuan ketiga peneliti isi dengan tes pasca tindakan Siklus II. Setiap peserta didik sudah siap dengan kertas yang berisi pohon keluarga mereka masing-masing. Ada yang membuat dengan warna-warni, ada pula yang membuatnya di kertas bergaris. Satu persatu peserta didik maju ke depan kelas dengan suka rela. Duduk di depan peneliti membawa kertas "pohon keluarga" masing-masing. Dimulai dengan sapaan "*bonjour, ça va?*", peneliti mengajukan pertanyaan sebagai berikut, *C' est ton arbre généalogique?; Où es - tu?; Ton père / ta mère, comment s' appelle -t-il/elle?; Il/elle travaille où?; Qu' est-ce qu' il/elle met quand il va au travail?; Il/elle a quel âge?; Quelle est la relation entre Bianca et Romy?*

Sebagian besar peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang diajukan walaupun ada beberapa orang yang merasa kesulitan untuk menentukan hubungan keluarga. Terutama ketika harus membedakan *le cousin* (sepupu) dan *le neveu* (keponakan). Walaupun demikian, ada yang menggembirakan yaitu hampir semua peserta didik

dapat melafalkan anggota keluarga mereka dengan baik. Kecuali *le frère* dan *la sœur*, beberapa dari mereka terlihat agak kesulitan. Hasil belajar yang diperoleh pada tes pasca tindakan Siklus II ini adalah: rata-rata nilai 78,82, median 75, modus 88, nilai minimum 50, nilai maksimum 95 dan ketuntasan belajar 76,47%.

Pada siklus II ini, kolaborator dan peneliti mengamati keaktifan, tanggung jawab, kerjasama dan percaya diri peserta didik pada kegiatan IGA maupun pada saat bekerjasama di dalam kelompok. Hasil yang diperoleh adalah 82% peserta didik terlihat aktif. 80% saja yang melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab. Untuk pengamatan "kerjasama", hasil yang diperoleh cukup tinggi yaitu 88%, begitu juga dengan "percaya diri". "kerjasama" peserta didik terlihat sudah tinggi pada awal penulisan. Mereka melaksanakan tugas kelompok dengan baik. Hanya dua orang saja yang terlihat kurang mampu bekerja di dalam kelompok. Tetapi untuk "percaya diri", hasil yang signifikan diperoleh setelah rangkaian kegiatan dilakukan.

Pelaksanaan Siklus II dapat dikatakan berhasil dengan melihat hasil belajar yang meningkat secara signifikan. Pelafalan yang selama ini dirasa sulit bagi peserta didik mulai diucapkan dengan baik. Bahkan ada beberapa peserta didik yang pelafalannya mendekati sempurna. Begitu juga dengan gramatikal, sebagian besar peserta didik sudah dapat membedakan penggunaan *être* dan *avoir*, membedakan *masculin* dan *feminin*. Kosakata yang digunakan pun lebih variatif dan lebih kaya. Saat ditanya tentang keluarga, peserta didik dapat menjelaskannya dengan lancar. Bahkan ada seorang dari mereka dapat menjelaskan tentang keluarganya dengan sangat lancar.

Dari dua siklus yang dilaksanakan, dapat diimpulkan bahwa penerapan IGA pada pembelajaran bahasa Perancis berhasil dengan baik. Pada akhir siklus II, 32 orang (91%) peserta didik berhasil meningkatkan perolehan nilai mereka, hanya 3 orang (9%) saja yang tidak mengalami peningkatan. Bahkan Adrian "si anak baru" mampu menaikkan nilainya meskipun tetap di bawah KKM. IGA "memaksa" peserta didik untuk melafalkan kata dengan baik, menggunakan tata bahasa dan kosakata yang benar dan berbicara dengan lancar. Suasana belajarpun terasa lebih menyenangkan karena sebagian peserta didik menganggap bahwa IGA adalah sebuah permainan, walaupun ada beberapa peserta didik yang masih menganggap IGA sebagai tugas.

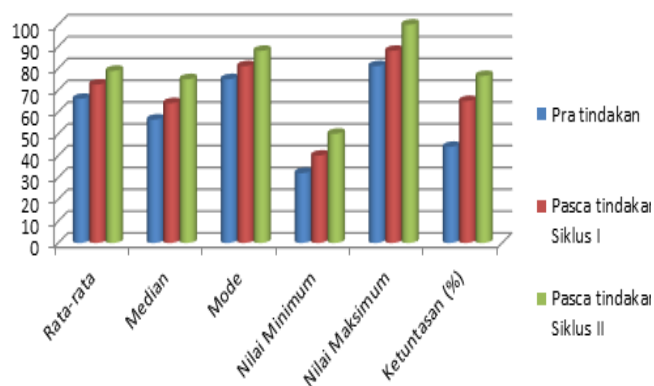
Menurut (Defrioka 2017) menyatakan bahwa IGA dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan interaksi peserta didik. Ketika mereka berlatih secara berpasangan atau kelompok, hampir semua peserta didik berpartisipasi dengan baik. Penerapan IGA juga mampu meminimalisir waktu berbicara guru dan mengoptimalkan kesempatan peserta didik untuk berbicara karena peserta didik memiliki alasan untuk melakukan hal itu tanpa merasa terbebani. Bagi peserta didik, metode IGA adalah belajar bahasa Inggris sambil bermain.

Roptou yang dikutip (Afrizal 2019):

"Information gap is a useful activity in which one person has information that the other lacks. All of the speakers must use the target language to share the missing information". One type of speaking activity involves the so-called „information gap – where two speakers

have different parts of information making up a whole. Because they have different information, there is a „gap or information gap."

Hasil belajar pra tindakan, pasca tindakan siklus I dan pasca tindakan Siklus II dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 4. Perbandingan Hasil Belajar pra tindakan, pasca tindakan siklus I dan pasca tindakan Siklus II

Setelah semua rangkaian siklus dilaksanakan, tiba saatnya untuk mengetahui respon peserta didik tentang IGA. 10 menit sebelum pelajaran berakhir, peneliti memberikan angket kepada peserta didik. Angket terdiri dari delapan pernyataan yang harus dijawab peserta didik dengan "ya" atau "tidak", yaitu: belajar bahasa Perancis dengan IGA lebih menyenangkan, IGA memudahkan saya mendapatkan ide untuk berbicara dalam bahasa Perancis, IGA memudahkan siswa untuk mengingat kosakata, IGA memudahkan siswa untuk mengingat kalimat-kalimat bahasa Perancis, IGA membuat siswa lebih terkondisikan pada suasana dimana bahasa tersebut digunakan yang sebenarnya, IGA memperkuat ingatan siswa tentang pelajaran yang diberikan, IGA meningkatkan daya kreativitas siswa, motivasi siswa untuk belajar bahasa Perancis meningkat dengan menggunakan IGA.

Hasil yang diperoleh adalah: 94% siswa merasa belajar dengan IGA lebih menyenangkan. 88% merasa IGA memudahkan mereka mendapatkan ide untuk berbicara, membantu untuk mengingat pelajaran dan kalimat dalam bahasa Perancis, dan juga meningkatkan daya kreativitas mereka. 82% merasa IGA memudahkan mereka untuk mengingat kosa kata dan memotivasi untuk belajar bahasa Perancis. Yang menjadi perhatian peneliti adalah, dengan IGA hanya 76% saja siswa yang merasa terkondisikan pada suasana sebenarnya. Bagi 24% siswa lainnya IGA tetaplah sebagai tugas pelajaran/rekayasa, bukan sesuatu yang benar-benar terjadi.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil menjawab masalah yang diajukan. Hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa terjadi perubahan sikap dari peserta didik. Mereka lebih aktif, lebih bertanggungjawab, lebih percaya diri dan lebih dapat bekerjasama dengan teman. Sejalan dengan hal itu, hasil belajar pun mengalami kenaikan, yaitu: rata-rata hasil belajar siklus I 72,53, sedangkan hasil belajar siklus II 78,82 naik 6,29 poin, median siklus I 64, sedangkan median siklus II 75,

naik 11 poin. Modus siklus I 81, sedangkan modus siklus II 88, naik 7 poin. Nilai minimum siklus I 40, sedangkan nilai minimum siklus II 50, naik 10 poin. Nilai maksimum siklus I 88, sedangkan nilai maksimum siklus II 95, naik 7 poin.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa kemampuan berbicara bahasa Perancis peserta didik kelas X IPS-1

SMAN 27 Jakarta dapat ditingkatkan melalui metode IGA dan metode ini dapat diterapkan pada hampir semua mata pelajaran dari berbagai tingkatan asalkan pelaksanaannya dilakukan secara runtut dan konsisten.

PUSTAKA ACUAN

- Afrizal, M. *English Education Journal* Vol 6. No 3,, 2019.
- Anbarini, Ratih. "Dari Mas Menteri." *Jendela Pendidikan dan Kebudayaan*, Juni 2016: 4.
- Bilash. *Information Gap Activities*. Avril 10, 2014. <https://sites.educ.ualberta.ca> (accessed Mei 23, 2016).
- Council, British. *Teacher Development*. January 23, 2013. <https://www.TeachingEnglish.org.uk> (accessed Mei 25, 2016).
- Defrioka, A. "Improving Students Interaction in Speaking Class through Information Gap activities." *Journal Lingua Didaktika* Vol.10 (Journal Didaktika Volume 10), 2017.
- Sari, Vicka Mulia. <http://eprints.ums.ac.id/2041>. mars 20, 2008. <http://eprints.ums.ac.id/2041> (accessed July 29, 2019).
- In *Penulisan Tindakan Kelas (PTK)*, by S Suwandi, 25. Jakarta: Yuma Pustaka, 2010.
- Tarigan, Guntur Henry. *Berbicara Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa, 2015.
- Tarigan, Henry Guntur. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa, 2015.
- Wiyanto, Asul dan Mustakim. *Panduan Karya Tulis Guru*. Yogyakarta: Pustaka Graha Tama, 2012.

PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA JEPANG

IMPLEMENTING OF TEAM GAMES TOURNAMENT KARAKTER MODEL TO IMPROVE THE SKILL OF JAPANESE LANGUAGE

ENDAH WIJAYANTI

SMAN 77 Jakarta

Abstract. *This research begins with the results of observations on the character and low Japanese language proficiency of students in class X SMA Negeri 77 Central Jakarta. The purpose of this study is to improve student's character and Japanese language proficiency using Team Games Tournament Characters (TGTK). The method applied is using observation with data collection tools that have been prepared. The results of the study in the first cycle showed Japanese language skills improved but good character was not seen. Furthermore, the results of the second cycle of Japanese language skills improved and showed good character in students. In conclusion, in addition to increased student enthusiasm for learning, honest character, curiosity, communicative, social care, environmental care, student responsibility is also increasing.*

Keywords: *Characters, Team Games Tournament Characters, Japanese Language*

Abstrak. *Penelitian ini berawal dari hasil observasi pada karakter dan keterampilan berbahasa Jepang yang rendah pada siswa di kelas X SMA Negeri 77 Jakarta Pusat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki karakter siswa dan meningkatkan keterampilan berbahasa Jepang pada siswa dengan menggunakan Team Games Tournament Karakter (TGTK). Metode yang digunakan adalah observasi dengan alat pengumpul data yang sudah disiapkan. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan keterampilan berbahasa Jepang meningkat namun karakter baik belum terlihat. Selanjutnya hasil pada siklus II keterampilan berbahasa Jepang meningkat dan sudah menunjukkan karakter yang baik pada siswa. Kesimpulannya, selain semangat belajar siswa meningkat, karakter jujur, rasa ingin tahu, komunikatif, peduli sosial, peduli lingkungan, tanggung jawab siswa juga semakin meningkat.*

Kata kunci : *Karakter, Team Games Tournament Karakter, bahasa Jepang*

PENDAHULUAN

Siswa SMA diharapkan selain mempunyai kemampuan berbahasa Jepang, juga memiliki karakter yang baik. Kegiatan pembelajaran bahasa Jepang selama ini dilaksanakan dengan mengarah ke pendekatan saintifik yang bersifat klasikal, yang melibatkan siswa dan guru. Dalam pembelajaran yang bersifat klasikal tentu membutuhkan proses persiapan dan perencanaan pada desain pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Hal tersebut karena terdapat keberagaman karakter siswa yang berbeda di SMA 77. Siswa yang masuk ke SMAN 77 adalah siswa yang terseleksi dari awal, dengan nilai mencukupi dari berbagai karakteristik siswa yang berbeda. Pada umumnya suasana kelas X dapat dikatakan kondusif saat pembelajaran berlangsung. Namun demikian dari hasil observasi, kelas X IPS1 terlihat paling ramai dari kelas X yang lain. Guru harus bisa membuat suasana menjadi kondusif untuk memulai pelajaran. Terkadang siswa kurang merespon kedatangan guru. Saat guru masuk ke kelas, masih ada siswa yang bergerombol asik mengobrol di belakang. Adapula siswa yang masih membuka telepon genggam. Karena suasana tidak kondusif, banyak siswa yang kurang konsentrasi dalam pelajaran khususnya pada keterampilan berbahasa Jepang. Beberapa siswa yang ingin

konsentrasi pada pelajaran, terpengaruh pada teman-teman lainnya. Sehingga nilai keterampilan berbahasa Jepang siswa dibawah rata-rata. Agar karakter siswa lebih baik lagi juga keterampilan berbahasa Jepang menjadi meningkat, maka digunakanlah sebuah model pembelajaran yaitu Team Games Tournament berbasis karakter. Diharapkan hasilnya, selain semangat belajar meningkat, karakter jujur, rasa ingin tahu, komunikatif, peduli sosial, peduli lingkungan, tanggung jawab siswa semakin meningkat.

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalahnya adalah "Apakah penerapan model pembelajaran Team Games Tournament Karakter dapat meningkatkan nilai keterampilan berbahasa Jepang dan meningkatkan karakter siswa SMAN 77?".

Tujuan penelitian adalah untuk melihat efektifitas penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament pada siswa kelas X IPS1 di SMAN 77 Jakarta. Manfaat praktis penelitian adalah dengan metode ini diharapkan siswa lebih aktif, berkarakter dan bersemangat dalam memahami materi, pada mata pelajaran bahasa Jepang. Manfaat bagi teman sejawat adalah sebagai acuan yang dapat dipakai untuk melakukan penelitian sejenis.

Dalam mempelajari bahasa, khususnya bahasa Jepang, kemampuan berbicara merupakan salah satu aspek penting yang harus dikuasai oleh pembelajar. Salah satu fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi. Dengan kemampuan berbicara yang baik, kita akan bisa berkomunikasi dengan baik pula. Demikian yang telah diuraikan oleh seorang penulis (Sanda Nuryandi, dkk 2016).

Pengertian pendidikan karakter menitikberatkan kepada sikap maupun keterampilan dibandingkan pada ilmu pengetahuan lainnya. Dengan pendidikan dasar inilah seseorang diharapkan akan menjadi pribadi yang lebih baik dalam menjalankan hidup. Pendidikan karakter merupakan salah satu alat yang paling penting dan harus dimiliki oleh setiap orang. Pendidikan karakter seseorang juga merupakan salah satu alat terbesar yang akan menjamin kualitas hidup seseorang dan keberhasilan pergaulan di dalam masyarakat.

Dalam buku terjemahan (Dalmeri, Pendidikan Karakter 2014) Universitas Indraprasta PGRI Jakarta tentang pendidikan untuk pengembangan karakter (Telaah terhadap Gagasan Thomas Lickona dalam *Educating for Character*), dijelaskan bahwa pendidikan karakter ini membawa misi yang sama dengan pendidikan akhlak atau pendidikan moral.

Guru harus menanamkan nilai-nilai pembentukan karakter kepada siswa secara masif dan efektif melalui implementasi nilai-nilai karakter utama. Karakter utama tersebut terdiri dari karakter religiusitas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong dan integritas. Melalui pembelajaran, pembiasaan, dan pembudayaan diharapkan akan dapat mengubah perilaku, cara berpikir, dan cara bertindak menjadi lebih baik. Guru membimbing siswa belajar, dengan menyediakan situasi kondisi yang tepat, agar potensi siswa dapat berkembang semaksimal mungkin. Hasil dari pengajaran bukan merupakan hasil mengajar, artinya bukan untuk kepentingan guru, tetapi untuk kepentingan siswa yang belajar atau hasil belajar. Pengukuran pengajaran ialah dari keberhasilan siswa.

Banyak faktor yang berperan dalam kualitas penguasaan suatu materi pokok pelajaran oleh siswa. Faktor-faktor tersebut bukan hanya faktor yang ada dalam setiap pribadi siswa, tetapi juga metode, strategi dan kreativitas seorang guru dalam menerapkan kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan menggunakan *Team Games Tournament* yang pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edward yang merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Team Games Tournament merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif dimana akan diadakan turnamen akademik antar kelompok dan individu setelah materi selesai. Secara umum, pembelajaran dengan *Team Games Tournament* memiliki beberapa siklus regular dari aktivitas pembelajaran. Slavin mengemukakan tentang pembelajaran kooperatif menggunakan *Team Games Tournament* Karakter (Slavin 2013) dengan menanamkan pendidikan karakter merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif dimana akan diadakan turnamen antar kelompok dan individu setelah materi selesai.

Penelitian ini diarahkan pada faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar bahasa Jepang, baik media, model dan strategi pembelajaran maupun kreativitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Jepang. Dari uraian masalah diatas, penulis membatasi permasalahan yang akan diteliti hanya pada hal-hal yang berkaitan dengan keterampilan berbahasa Jepang materi pokok "kemahiran" di kelas X IPS1 Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018, dengan menggunakan *Team Games Tournament Karakter* (TGTK).

Aktivitas siswa dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Hamdani, Aktivitas Siswa *Team Games Tournament* 2011).

Mendidik siswa untuk kreatif, tertib, dan bertanggung jawab. Adapun manfaat bagi guru adalah menambah wawasan ilmiah dan meningkatkan kompetensi diri dan profesionalisme. Menemukan alternatif metode pengajaran untuk materi pokok kemahiran dalam menggunakan bahasa Jepang.

Pendidikan karakter merupakan bentuk kegiatan manusia yang di dalamnya terdapat suatu tindakan yang mendidik diperuntukkan bagi generasi selanjutnya. Pendidikan karakter merupakan sistem pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter tertentu kepada peserta didik yang di dalamnya terdapat komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, serta tindakan untuk melakukan nilai-nilai tersebut. Pendidikan karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah "bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak". Bila melihat dari hasil observasi terhadap siswa kelas X IPS1 nampak jelas perilaku, sifat, tabiat temperamen beberapa siswa yang harus diperbaiki. Perilaku suka mencontek hasil pekerjaan temannya, membuat rasa malas untuk berusaha sendiri dan tidak mandiri.

Pendidikan karakter merupakan usaha manusia secara sadar dan terencana untuk mendidik dan memberdayakan potensi peserta didik guna membangun karakter pribadinya sehingga dapat menjadi individu yang bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungannya. (Ramly 2011). Menurut T. Ramli, pengertian pendidikan karakter adalah pendidikan yang mengedepankan esensi dan makna terhadap moral dan akhlak sehingga hal tersebut akan mampu membentuk pribadi peserta didik yang baik. Pendidikan karakter mengedepankan esensi dan makna terhadap moral dan akhlak sehingga hal tersebut akan mampu membentuk pribadi peserta didik yang baik. Karakter yang sudah terbentuk pada siswa biasanya dipengaruhi lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat sekitarnya. Pendidikan moral yang diperoleh dari sekolah hanya sebatas keberadaan mereka di sekolah. Namun demikian guru berupaya memberikan nilai-nilai budi pekerti agak dapat membentuk akhlak mulia.

Karakter siswa merupakan kualitas perseorangan siswa yang terdiri dari minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar belajar, kemampuan berpikir, dan kemampuan awal yang dimiliki. Ada 18 karakter yang harus dimiliki oleh siswa yaitu: Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab. Dengan menganalisis karakter siswa, guru dapat mengetahui latar belakang sosial dan

keluarga siswa di SMA 77, sehingga dapat menyajikan bahan serta metode lebih serasi dan efisien. Guru juga dapat mengetahui tingkat pertumbuhan, perkembangan, aspirasi dan kebutuhan siswa.

Pembelajaran bahasa Jepang di kelas juga menggunakan pendekatan koperatif dengan strategi pembelajaran efektif agar pembelajaran menjadi bermakna. Bilamana siswa mempelajari sesuatu yang berarti, dan pada kondisi terbaiknya akan dikatakan bahwa siswa belajar materi pelajaran yang bermakna dalam kehidupannya. Dan akan bertambah berarti jika siswa belajar materi pelajaran yang disajikan melalui konteks kehidupan mereka dan mereka menemukan arti dalam proses pembelajaran, dan proses belajar mengajar tersebut akan lebih berarti dan menyenangkan. Pada kegiatan keterampilan berbahasa Jepang, siswa melalui proses menemukan makna kalimat dalam bahasa Jepang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam pelajaran bahasa Jepang materi pokok kemampuandi kelas X IPS1 SMA Negeri 77 Jakarta dengan jumlah 36 orang. Penelitian dilakukan dari November sampai Desember 2018, pada semester I tahun pelajaran 2017/2018, sesuai dengan jam mengajar, yaitu hari Selasa.

Analisis data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini dengan melakukan kegiatan mencermati/menelaah, menguraikan dan juga mengkaitkan setiap informasi yang terkait pada kondisi awal, yaitu melalui proses belajar dan juga hasil pembelajaran untuk mendapatkan kesimpulan tentang keberhasilan dari tindakan perbaikan pembelajaran.

Metode yang digunakan adalah observasi dengan alat pengumpul data yang sudah disiapkan, dengan menggunakan *Team Games Tournament Karakter* (TGTK), yang terdiri dari dua siklus melalui tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan aspek yang diamati dalam setiap siklusnya adalah kegiatan atau aktifitas siswa pada saat mengikuti pelajaran bahasa Jepang.

Team Games Tournament Karakter (TGTK) digunakan untuk melihat peningkatan pendidikan karakter siswa dan mengetahui tingkat kemajuan belajar siswa dengan alat pengumpul data yang sudah disiapkan. Siklus 1 dilaksanakan setiap hari Selasa pada tanggal 5 November 2018 sampai dengan tanggal 4 Desember 2018, kemudian kegiatan evaluasi prestasi belajar siklus I dilaksanakan pada tanggal 5 Desember 2018.

Siklus 2 dilaksanakan mulai tanggal 11 sampai dengan 18 Desember 2018, dan kegiatan evaluasi prestasi belajar siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 18 Desember 2018. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada siklus 2 dimaksudkan sebagai perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1. Prosedur pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 samadengan siklus 1 yaitu diawali dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Perencanaan tindakan pada siklus 2 dilakukan berdasarkan pada hasil refleksi pada siklus 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek Penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X.IPS.1 SMA Negeri 77 Jakarta. Berjumlah 36 orang, terdiri dari laki-

laki sebanyak 13 orang dan perempuan sebanyak 23 orang. Karakteristik subjek penelitian dihitung berdasarkan data yang diperoleh dari nilai rapor semester ganjil pada mata pelajaran bahasa Jepang di kelas X. Nilai bahasa Jepang kelas X IPS1, yaitu: kategori kurang sebesar 20.0 %, kategori cukup sebesar 65.0 %, kategori baik sebesar 5.0 % dan kategori sangat baik sebesar 10.0 %.

Untuk mengetahui hasil belajar dan peningkatan pendidikan karakter siswa, maka dilakukanlah kegiatan pembelajaran yang menggunakan *Team Games Tournament Karakter*. Pelaksanaan turnamen: Siswa masuk dalam kelompoknya. Setiap siswa mengambil 1 HVS dengan format yang sudah disediakan guru, kemudian menulis nama. Lalu siswa mengambil kartu berisi kosa kata tentang kemampuan (mencakup kemampuan tentang bahasa asing, kemampuan tari, memasak, musik, olah raga) yang telah disediakan pada tiap meja dan melakukan percakapan untuk jangka waktu tertentu (misal 5 menit). Siswa melakukan tanya jawab dalam bahasa Jepang. Kemudian menceritakan pengalamannya tentang kemampuan tersebut dalam bahasa Indonesia. Kertas HVS diisi oleh peserta lain untuk mengungkapkan kelebihan/kekurangan siswa pemilik nama pada HVS. Ini dijadikan sebagai penilaian antar siswa. Siswa berdiskusi dalam grupnya menentukan 1 siswa yang paling lancar menjawab pertanyaan dan bercerita tentang pengalaman. Kemudian menempelkan sticker pada kertas HVS teman yang dinilai paling lancar menjawab pertanyaan dan menceritakan pengalaman. Semua kertas HVS sebagai hasil tulisan dari penilaian antar teman dikumpulkan, kecuali 6 kertas bersticker siswa terpilih, ditempel di papan tulis. Guru mengawasi kegiatan siswa, sambil menilai point: kelancaran berbahasa Jepang, kejujuran, rasa ingin tahu, semangat, komunikatif, kerja keras. Setelah selesai, siswa diminta membantu membentuk meja kompetisi untuk 2 grup. Meja 1 sebagai grup A untuk 3 orang terdiri dari siswa terpilih dari kelompok 1, 2, 3 dan 3 orang untuk grup 'B' yang terdiri dari siswa terpilih dari kelompok 4, 5, 6. Poin penilaian guru: siswa aktif, tanggung jawab, disiplin. Turnamen dalam 2 grup adalah tiap siswa diminta mengemukakan kemampuan dalam bahasa Jepang, dan mengemukakan keinginannya dalam bahasa Indonesia, apa yang akan dia berikan untuk teman, guru, atau sekolah. Siswa yang berasal dari grup 1,2,3 mengelilingi meja 1, dan siswa yang berasal dari grup 4,5,6 mengelilingi meja 2. Semua siswa mengamati dan ikut memberi penilaian, dengan cara memberi gambar bintang di kertas HVS yang ditempel di papan, untuk siswa yang dianggap baik. Guru mengamati semua siswa, sambil menilai, dengan poin: peduli lingkungan, peduli sosial, demokratis, tanggung jawab. Guru memilih peserta terbaik dari grup A dan B dengan melihat banyaknya bintang yang diberikan siswa, dan hasil penilaian guru. Sehingga terpilih 4 orang yang terdiri dari 2 orang dari grup A dan 2 orang dari grup B. Siswa dari grup 1,2,3 berkumpul di grup 1, begitu pula dengan siswa dari grup 4,5,6 berkumpul di grup 2. Mereka diberi waktu 10 menit untuk membuat jingle lagu sederhana. Guru melakukan tes wawancara pada 4 orang siswa terpilih, untuk menentukan juara 1,2,3 dan harapan 1. Berdasarkan kajian pustaka diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut: "Terdapat semangat saling berkompetisi prestasi belajar siswa yang berkarakter secara signifikan setelah dan sebelum menggunakan *Team Games Tournament* pada mata pelajaran bahasa Jepang materi pokok 'kemahiran'.

Hasil Penelitian Pada Siklus 1: Perencanaan Tindakan Siklus 1; Kegiatan perencanaan tindakan diawali dengan penjelasan materi pembelajaran tentang pengertian beserta contoh-contoh dan aplikasi penerapannya dalam keadaan nyata, dalam suasana yang kondusif, dengan suasana yang santai dan serius.

Proses Pembelajaran Siklus 1: Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa diajak turut aktif dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan lisan, sehingga ada interaksi antara siswa dan guru. Pertanyaan yang diajukan disampaikan secara acak, dan cenderung diajukan kepada siswa yang terlihat kurang memperhatikan atau tidak aktif. Pendidikan karakter luput dari pembelajaran. Oleh karena itu belum terbentuk karakter yang baik pada diri siswa.

Pertanyaan yang diajukan bersifat melacak dan menuntun siswa untuk menemukan konsep dari materi yang sedang disampaikan. Untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan, maka pada akhir siklus satu diadakan test.

Hasil Pengamatan Siklus 1: Pengamatan siklus satu dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, yang meliputi keaktifan siswa, kerajinan siswa, dan kemandirian, sikap disiplin siswa. Hasil siklus 1, nilai bahasa Jepang kelas X IPS1, yaitu: kategori kurang sebesar 15.0 %, kategori cukup sebesar 70.0 %, kategori baik sebesar 15.0 % dan kategori sangat baik sebesar 10.0 %.

Hasil Penelitian Pada Siklus 2: Pada siklus dua menggunakan metode *Team Games Tournament Karakter* (TGTK) dengan menerapkan pendidikan karakter pada mata pelajaran bahasa Jepang. Dengan metode ini diharapkan siswa lebih aktif berkarakter dan bersemangat dalam memahami materi, pada mata pelajaran bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus satu, maka pada siklus kedua dilakukan tindakan sebagai berikut; memberikan penjelasan tentang aturan main *Team Games Tournament Karakter*, memotivasi siswa untuk aktif selama turnamen, karena aktivitasnya akan dinilai atau diberikan poin. Memberi perhatian khusus kepada kelompok yang kurang aktif selama berlangsung turnamen.

Tindakan pada siklus dua dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan pertama digunakan untuk pembelajaran dalam kelompok, Kedua untuk kompetisi

(*tournament*) dan permainan (*games*). Kedua tahap tersebut menggunakan TGT secara menyeluruh.

Hasil Pengamatan Siklus 2; pengamatan yang dilakukan selama siklus dua sebagai upaya dalam mengamati pelaksanaan tindakan. Dalam melakukan observasi, peneliti mengamati jalannya pembelajaran berdasarkan lembar pengamatan keaktifan siswa, kedisiplinan, kemandirian yang telah disiapkan. Observasi yang dilakukan sama seperti yang dilakukan pada siklus pertama, yaitu keaktifan, kehadiran, kebiasaan dan sikap karakter, laporan hasil turnamen dan jawaban post tes siswa. Hasil siklus 2, nilai bahasa Jepang kelas X IPS1, yaitu: kategori kurang sebesar 5.0 %, kategori cukup sebesar 10.0 %, kategori baik sebesar 15.0 % dan kategori sangat baik sebesar 70.0 %.

Pada siklus 2 kegiatan belajar dengan lebih menitik beratkan pada pendidikan karakter ternyata hasilnya, selain semangat belajar meningkat, karakter jujur, rasa ingin tahu, komunikatif, peduli sosial, peduli lingkungan, tanggung jawab siswa semakin meningkat.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang dilakukan, dengan menanamkan pendidikan karakter menggunakan *Team Games Tournament Karakter* (TGTK) dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Jepang sekaligus membentuk karakter siswa. Pembelajaran yang dikemas dengan menggunakan *Games Tournament Karakter*, ternyata juga meningkatkan hasil belajar. Selain itu meningkat pula karakter jujur, rasa ingin tahu, komunikatif, peduli sosial, peduli lingkungan, juga tanggung jawab. Para guru disarankan agar terus bereksplorasi dalam menemukan strategi, metode, atau model pembelajaran yang efektif guna meningkatkan prestasi belajar siswa yang berkarakter. Tulisan ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan kajian dan masukan untuk meningkatkan mutu sekolah. Mewujudkan visi dan misi sekolah sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi akademik dengan menanamkan pendidikan karakter.

Diharapkan agar rekan guru bisa membuat inovasi baru lagi karena perkembangan zaman menuntut kita untuk terus mengembangkan kreatifitas agar tidak ketinggalan bahkan kalah dengan pengetahuan yang selalu berkembang. Semoga apa yang kita lakukan dapat bermanfaat bagi semua.

PUSTAKA ACUAN

- Dalmeri. "Pendidikan Karakter." *Al Ulum jurnal*, volume 14, no.1, 2014: 269-288.
- Hamdani. "Aktivitas Siswa *Team Games Tournament*." 2011: 92.
- . "Team Games Tournament." *Educare*, 2011: 92.
- Ramly. "Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter." *Jurnal Jakarta Puskurbuk*, 2011.
- . "Tujuan Pembelajaran." 2001: 461.
- Sanda Nuryandi, dkk. "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang." *EduJapan Volume 1 Issue 1*, 10 2016: 43-45.
- Slavin. "Team Games Tournament." 23 Januari 2013.
- T.Ramli. "Pendidikan Karakter." September 2016.
- Wamaungu. "Pendidikan Karakter." 2012.

EFEKTIVITAS METODE *PAIR CHECK* BERMEDIA *FUN THINKER* UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKN

EFFECTIVENESS OF *PAIR CHECK* METHOD WITH *FUN THINKER* MEDIA FOR IMPROVING STUDENT LEARNING OUTCOMES IN PKN LEARNING

HIDAYAT

SDN Pulau Kelapa 02 Pagi

Abstract. *Applying innovative learning methods is to reduce learning that is still conventional in nature so as to have an impact on the still low student learning outcomes. The Cooperative Method Pair Check model is a method of group learning between two people or in pairs with the division of students as friends to work. research consists of planning, implementation, observation and reflection. Each phase was carried out by observations assisted by colleagues, the purpose of which was to retrieve data, through observation sheets, interviews, and tests of student learning outcomes after the data was obtained so that data analysis was carried out. in the first cycle students completed 14 students (66.5%) or 50%, and in the second cycle increased to 18 (85.6%) students achieved completeness or increased by around 75% from pre-cycle data. Based on the data, the application of the pair check method has fun media thinkers effective in improving student learning outcomes.*

Keyword: *Pair Check model, Fun Thinker media, learning outcomes*

Abstrak. *Tuntutan guru untuk menerapkan metode pembelajaran inovatif adalah keharusan, namun pembelajaran yang berlangsung masih didominasi metode ceramah, siswa kurang tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran dan masih rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa SDN Pulau Kelapa 02 Pagi Kelas IV Tahun Ajaran 2018/2019, sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan suatu metode pembelajaran yang kolaboratif artinya melibatkan siswa untuk belajar, yaitu metode Pair Check dengan media Fun Thinker. Dalam penelitian tindakan kelas diperlukan suatu proses yang berkesinambungan, yaitu melalui perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan tahap akhir adalah refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, setiap fase itu dilakukan dengan pengamatan yang dibantu teman sejawat, tujuannya untuk pengambilan data, melalui lembar pengamatan, wawancara, dan tes hasil belajar siswa setelah data diperoleh maka dilakukan analisis data dengan teknik menyeleksi, menyederhanakan, mengklasifikasi, memfokuskan, mengorganisasi dan membuat abstraksi atas kesimpulan hasil analisis data. Pada pra siklus hasil belajar siswa memperoleh 34% atau 7 siswa yang mencapai ketuntasan belajar, setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus pertama siswa yang tuntas mencapai 14 siswa (66,5%) dengan peningkatannya sekitar 50%, dan pada siklus kedua meningkat menjadi 18 (85,6%) siswa mencapai ketuntasan atau meningkat sekitar 75% dari data pra siklus. Berdasarkan perolehan hasil belajar tersebut, maka penerapan metode Pair Check bermedia Fun Thinker efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.*

Kata kunci: *metode Pair Check, media Fun Thinker, hasil belajar*

LATAR BELAKANG

Permasalahan pembelajaran di sekolah jenjang pendidikan dasar tentang pembelajaran tematik terpadu Pendidikan Kewarganegaraan antara lain seperti pembelajaran terlihat monoton, pembelajaran didominasi dengan teknik ceramah dan tanya jawab, belum terlihatnya media pembelajaran sehingga mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa.

Salah satu faktor belum maksimalnya hasil belajar yang diperoleh siswa adalah guru belum mengimplementasikan metode pembelajaran yang menyenangkan, padahal menurut teori perkembangan kognitif bahwa usia siswa jenjang sekolah dasar adalah pada masa operasional konkret yang artinya siswa memerlukan hal yang konkret dan menyenangkan. Masa usia anak sekolah dasar (6-12 tahun) merupakan masa perkembangan yang penting dan fundamental bagi kesuksesan menghadapi tugas perkembangan selanjutnya. Piaget, Vigotski, dan Bruner (Prayitno 2015: 951) menjelaskan bahwa ciri-ciri belajarnya adalah sebagai berikut: a) secara alamiah memiliki rasa ingin

tahu yang kuat dan tertarik terhadap dunia sekitar yang ada di sekelilingnya; b) senang bermain dan gembira; c) suka mengatur dirinya sendiri untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencoba usaha-usaha baru; d) memiliki perasaan dan dorongan untuk berprestasi dan tidak suka terhadap ketidakpuasan dan kegagalan; e) melakukan belajar secara efektif ketika merasa puas dengan situasi yang terjadi; dan f) belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif, mengajar anak temannya yang sebaya.

Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan adalah metode kooperatif model *Pair Check* yang di populerkan oleh Spencer Kagan (Huda 2015: 211). Model ini menerapkan pembelajaran kooperatif yang menuntut kemandirian dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Dalam penelitian telah dirumuskan permasalahan penelitian tentang: "bagaimana pelaksanaan pembelajaran

dengan menerapkan metode *Pair Check* bermedia *fun thinker* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas IV? Apakah metode *Pair Check* bermedia *Fun Thinker* efektif guna meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV? Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Pair Check* bermedia *Fun Thinker* untuk meningkatkan hasil belajar muatan pelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas IV dan untuk mengetahui pengaruh metode *Pair Check* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada siswa diantaranya, membantu siswa untuk memperoleh hasil belajar berdasarkan kriteria ketuntasan belajar siswa untuk mata pelajaran PKn adalah 65, untuk guru adalah sebagai upaya memperbaiki proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sebagai alternatif metode pembelajaran yang inovatif, meningkatkan profesionalisme guru, dan manfaat bagi sekolah diantaranya dapat meningkatkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan dijadikan motivasi bagi rekan-rekan guru lain untuk melakukan penelitian. Sejalan dengan Kurikulum 2013 yang memuat kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan, keterpaduan capaian pembelajaran diimplementasikan dalam proses pembelajaran yang bertujuan mencapai tiga kompetensi tersebut secara utuh.

Menurut (Huda 2015: 211) *Pair Check* merupakan metode pembelajaran berkelompok antar dua orang atau berpasangan. Metode *Pair Check* melatih tanggung jawab sosial, kerjasama, dan kemampuan memberikan penilaian. Hal ini sejalan dengan harapan guru, bahwa pembelajaran diharuskan terjadi suatu interaksi yang menyenangkan baik siswa dengan guru, siswa dengan siswa ataupun siswa dengan lingkungannya. Menurut (Huda 2015: 211), sintak pembelajaran *Pair Check* adalah bekerja berpasangan, pembagian peran *partner* dan *pelatih*, pelatih memberi soal, *partner* menjawab, pengecekan jawaban, bertukar peran, penyimpulan, evaluasi, dan refleksi. Selain menerapkan metode *Pair Check*, guru juga menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu lebih optimalnya metode pembelajaran ini untuk aplikasikan.

Media pembelajaran itu sendiri menurut (Aqib 2015: 50) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa). Menurut (Ermavianti dan Sulistyorini 2016: 1) pelaksanaan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check* sebagai berikut menjelaskan konsep, membagi siswa dalam kelompok, membagikan teks, melaksanakan *Pair Check*, siswa bertukar peran, mencocokkan jawaban, membimbing dan mengarahkan, mengecek jawaban benar, dan mendapatkan *reward*. Menurut Kikot, Kendek dan Werdhiana (2018: 7) Model pembelajaran kooperatif *Pair Check* memberikan efek positif pada siswa seperti membuat siswa belajar mengajari yang lain, berbagi apa yang mereka pikirkan kepada siswa lain, memotivasi siswa lain untuk belajar dan memberikan penghargaan kepada diri mereka sendiri dalam bekerjasama.

Media merupakan alat yang membantu siswa untuk terjadinya interaksi antar siswa, sehingga proses pembelajaran mendukung terjadinya pembelajaran yang menyenangkan. Media yang digunakan adalah media *Fun Thinker*. Hal mendasar yang dilakukan dalam permainan

Fun Thinkers adalah mencocokkan gambar. Permainan *Fun Thinkers* yaitu salah satu produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh Grolier Asia, berbasis cetak yang berupa beberapa paket buku yang dilengkapi dengan alat bernama *Match-Frame*. *Fun Thinkers* menurut Gordon (Kurniawati 2019: 654) adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Pada Jurnal yang dituliskan menyebutkan bahwa penggunaan *Media Fun Thinker* dapat dikatakan berpengaruh terhadap penggunaan kosakata bahasa Inggris pada anak tunarungu. Penulis melakukan penelitian dengan metode penelitian tindakan kelas, alasan menerapkan Penelitian Tindakan Kelas karena menurut McNiff tujuan dari penelitian tindakan kelas itu adalah perbaikan (S. Arikunto, Penelitian Tindakan Kelas 2016: 245) perbaikan dalam arti perbaikan proses pembelajaran. Sehingga upaya untuk memperbaiki mutu proses pembelajaran dapat dilakukan dengan melakukan penelitian. Hal ini sejalan dengan Pengertian PTK itu sendiri menurut Kurt Lewin (Kunandar 2010: 42) memberikan pendapat bahwa "penelitian tindakan kelas adalah suatu rangkaian langkah yang terdiri atas empat tahap, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi" sedangkan menurut Ebbut dalam Hopkins (Kunandar 2010: 43) menyampaikan pengertian PTK adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut." Dari beberapa pengertian penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah upaya perbaikan pembelajaran yang sistematis terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pulau Kelapa 02 Pagi Kabupaten Administrasi Kepulauan Seribu Provinsi DKI Jakarta, salah satu wilayah di Kabupaten Administrasi Kepulauan Seribu yang ramai wisatawan domestik maupun mancanegara sehingga perlu penerapan pendidikan yang berkualitas. Adapun waktu pelaksanaannya adalah di Bulan September sampai November Tahun 2018 atau pada semester pertama tahun pelajaran 2018/2019. Dalam penelitian ini penulis mengambil subjek penelitian yakni siswa di kelas 4 (empat) Tahun Pelajaran 2018/2019 yang terdiri dari 21 siswa, terdiri dari 9 (42,8%) siswa laki-laki dan 12 (58,2%) siswa perempuan, alasan mengambil subjek penelitian kelas 4 adalah karena guru sebagai wali kelas 4 sehingga mempermudah pengambilan data dan tidak mengganggu proses pembelajaran.

Pelaksanaan Pelaksanaan Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas selama proses pembelajaran, yang tujuannya adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran hal ini sesuai dengan pendapat McNiff (S. Arikunto, Penelitian Tindakan Kelas 2016:5) prinsip penelitian tindakan kelas ini adalah perbaikan. Penulis menerapkan model pembelajaran *Pair Check* bermedia *Thinker Fun* ini menempuh dua siklus dan setiap siklus dilakukan dengan dua kali pertemuan pembelajaran setiap pertemuan ditempuh selama 70 menit, sehingga penulis memerlukan waktu sekitar empat kali pertemuan, setiap siklus penulis melakukan beberapa prosedur tahapan

penelitian, diantaranya diawali dengan: 1) *Planning*, kegiatan ini meliputi merumuskan rencana pembelajaran dan skenario pembelajaran dengan menerapkan metode *Pair Check* bermedia *Fun Thinker*, membuat media pembelajaran *Fun Thinker* dan menyiapkan instrumen penelitian; 2) *action*, dilakukan dengan kegiatan pelaksanaan pembelajaran yang baru berdasarkan skenario yang telah dirumuskan. Langkah pembelajaran dengan menerapkan metode kooperatif model *Pair Chek* bermedia *Fun Thinker* diantaranya; bekerja berpasangan, pembagian peran partner dan pelatih, pelatih memberi soal, partner menjawab, pengecekan jawaban, bertukar peran, penyimpulan, evaluasi, dan refleksi; 3) *observation*, merupakan tindakan pengumpulan informasi yang akan dipakai untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan telah berjalan sesuai dengan rencana yang diharapkan. Observasi dilakukan untuk pengumpulan data melalui lembar observasi, wawancara, catatan lapangan dan tes hasil belajar; dan 4) *Reflection*, bertujuan merefleksi aksi yang telah dilakukan dengan menganalisis observasi yang dibantu oleh teman sejawat, hasil refleksi digunakan untuk melakukan perbaikan pada perencanaan di tahapan berikutnya dan sampai penulis merasa puas dengan hasil yang ditargetkan.

Dalam penelitian tindakan kelas ada beberapa teknik pengumpulan data ini dilakukan penulis yang dibantu oleh teman sejawat diantaranya; melalui tahap observasi, tahap observasi ini dibagi yaitu observasi siswa tujuannya untuk mengamati aktivitas siswa dan observasi kinerja guru yang tujuannya mengamati aktivitas guru dengan menggunakan lembar observasi, untuk pengambilan datanya dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, guru dan teman sejawat melakukan pengamatan secara langsung untuk memperoleh data, instrumen selanjutnya adalah tahap wawancara adalah suatu/metode atau cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan jalan tanya-jawab sepihak (S. Arikunto, 2007: 30) melalui instrumennya adalah lembar wawancara tujuannya mendapat informasi secara langsung dari subjek penelitian dan teman sejawat tentang proses penelitian yang berlangsung. Teknik pengumpulan data selanjutnya adalah melalui tes, menurut (S. Arikunto, 2007:31) tes merupakan suatu alat pengumpul informasi tetapi jika dibandingkan dengan alat-alat yang lain, tes ini bersifat lebih resmi karena penuh batasan-batasan dari hasil pengumpulan data tersebut. Setelah data terkumpul, penulis melakukan analisis data, penulis diarahkan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dibuat, yang dilakukan penulis adalah menganalisis data awal, kemudian menganalisis data pada saat berlangsungnya pembelajaran pada siklus pertama dan menganalisis hasil setelah pelaksanaan siklus kedua berlangsung tahapannya yaitu proses mencari dan menyusun data yang diperoleh dari berbagai instrumen yang digunakan dengan cara mengorganisasikan data kategori, sintesa, dan menyimpulkannya. Setelah diperoleh data maka peneliti melakukan analisis data.

Pengertian analisis data menurut Bogdan (Rosarina, 2016:376) adalah "proses mencari, menyusun secara sistematis data yang diperoleh berdasarkan teknik pengolahan data sehingga temuannya dapat dipahami dan diinformasikan kepada orang lain. Data hasil tindakan dikumpulkan dilakukan analisis untuk dijadikan refleksi tindakan. Adapun langkah-langkah dalam analisis data

penelitian menurut Kunandar (2010:102) adalah melalui reduksi data, beberan (*display*) data dan penarikan kesimpulan". Pada tahap analisis data peneliti menggunakan model Miles & Hubberman: menyeleksi artinya memilih data-data yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, setelah itu menyederhanakan data-data yang diperoleh yang berhubungan dengan permasalahan, setelah menyederhanakan data tersebut diklasifikasi berdasarkan permasalahan, terus data difokuskan dengan permasalahan, mengorganisasi (mengaitkan gejala secara sistematis dan logis), dan membuat abstraksi atas kesimpulan hasil analisis (Selirawati 2011: 5) dengan demikian setelah melalui kegiatan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan suatu metode pembelajaran *Pair Check* bermedia *Thinker Fun* yang optimal kepada siswa, maka hasil belajar pada muatan pendidikan kewarganegaraan dapat meningkat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama diawali dengan refleksi pertemuan sebelumnya sampai guru menentukan rancangan penelitian, pelaksanaan penelitian berlangsung di SD Negeri Pulau Kelapa 02 Pagi pada siswa kelas IV tahun pelajaran 2018/2019.

Pada tahap awal pembelajaran tematik terpadu muatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kompetensi dasar tentang memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila pada tema 4 Berbagi Pekerjaan, lingkungan kelas terlihat belum optimal, siswa belum memperlihatkan antusias untuk belajar sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar yang diharapkan itu sendiri. Setelah melalui rangkaian pembelajaran, dilakukanlah pembagian lembar evaluasi pembelajaran, diperoleh data siswa pada muatan pendidikan kewarganegaraan bahwa 14 siswa atau 66% belum mencapai kriteria ketuntasan minimal kompetensi dasar yang telah ditetapkan dan 7 siswa atau 34% siswa yang mencapai kriteria ketuntasan kompetensi dasar.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan masih rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa, diantaranya siswa masih belum memahami hubungan antara simbol Pancasila dengan maknanya dikarenakan pembelajaran didominasi oleh teknik ceramah, Tanya jawab dan penugasan. Sehingga berdasarkan hasil tes belajar tersebut dan hasil refleksi, maka diperlukan suatu upaya perbaikan pembelajaran guna mencapai kriteria ketuntasan minimal pada kompetensi dasar tersebut, banyak hal yang dapat guru lakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang optimal dan menyenangkan.

Menurut Piaget, Vigotski, dan Bruner (Prayitno 2015: 951) menjelaskan bahwa ciri-ciri belajar yang menyenangkan adalah sebagai berikut: a) secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik terhadap dunia sekitar yang ada di sekelilingnya; b) senang bermain dan gembira; c) suka mengatur dirinya sendiri untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencoba usaha-usaha baru; d) memiliki perasaan dan dorongan untuk berprestasi dan tidak suka terhadap ketidakpuasan dan kegagalan; e) melakukan belajar secara efektif ketika merasa puas dengan situasi yang terjadi; dan f) belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif, mengajar anak temannya yang

sebagai, hal tersebut dapat dilakukan apabila pembelajaran dengan menerapkan suatu metode yang variatif. Perbaikan pembelajaran diawali dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan skenario penelitian yang memuat metode *Pair Check* bermedia *Thinker Fun*, menyiapkan media pembelajarannya, menyusun lembar observasi dan menyiapkan lembar evaluasi untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa.

Setelah itu penulis melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode *Pair Check* bermedia *Thinker Fun*, yaitu diawali dengan guru menjelaskan konsep simbol-simbol Pancasila dengan maknanya, setelah itu siswa dibagi ke dalam beberapa tim. Setiap tim terdiri dari 4 siswa, dalam satu tim ada 2 pasang, tiap pasangan dalam satu tim dibebani masing-masing satu peran yang berbeda yaitu pelatih dan *partner*. Setelah terbagi, setiap kelompok dibagikan media *Thinker Fun* yaitu media yang didesain untuk proses pembelajaran matematika. Perangkat yang digunakan dalam permainan *fun thinker* adalah *match frame* serta balok atau kertas berbentuk persegi dengan ukuran sekitar 50 cm x 50 cm dengan simbol-simbol Pancasila dan gambar yang melambangkan makna simbol Pancasila, lembar soal, dan lembar jawaban tentang materi simbol Pancasila dan maknanya yang berupa pernyataan dan gambar. Perangkat tersebut akan disusun menjadi satu set permainan *Fun Thinker*. Permainan *Fun Thinker* dilakukan dengan cara memindahkan balok/kotak persegi sesuai dengan nomor urut yang tertera di atas *Match Frame* bagian kiri (soal) ke bagian kanan (jawaban).

Setiap kali membuka satu balok/kotak persegi angka, maka akan ditemukan sebuah soal bergambar yaitu simbol Pancasila sila 1 sampai sila ke-5 dan soal itu harus dipasangkan pada *Match Frame* di bagian kanan yang berisi gambar atau pernyataan yang melambangkan makna dari simbol Pancasila yang dimaksud. Tugas kelompok adalah memasang persegi kiri dan persegi kanan. Jika semua balok angka telah dibuka dan telah di jawab, *match frame* dibalik, sehingga terlihat balok dengan pola warna dan samakan pola warnanya dengan pola warna jawaban yang telah ditentukan sebelumnya. Hal ini dilakukan oleh dua atau empat siswa dalam pembelajaran kelompok. Setelah itu siswa sebagai *partner* menjawab soal yang tersedia dalam kotak *Fun Thinker* tersebut, dan siswa sebagai pelatih bertugas mengecek jawabannya. Peran *partner* yang menjawab satu soal dengan benar berhak mendapat satu kupon dari pelatih. Pelatih dan *partner* saling bertukar peran, setiap siswa kembali ke tim awal dan mencocokkan jawaban satu sama lain, guru membimbing dan mengarahkan atas jawaban dan soal dan setiap tim mengecek jawabannya, pada tahap akhir tim yang paling banyak mendapat kupon diberi *reward* oleh guru setelah itu guru membagikan lembar evaluasi sebagai tindak lanjut pencapaian kompetensi.

Pada saat pembelajaran, guru dibantu oleh teman sejawat untuk melakukan observasi dan pengambilan data. Pada Tahap observasi, guru dan teman sejawat mengisi lembar observasi, lembar observasi berisi skala penilaian tentang aktivitas belajar siswa dan mencatat hal-hal yang dianggap diperlukan, selain observasi pada aktivitas belajar siswa, penulis membuat lembar observasi kinerja guru yang akan di amati langsung oleh teman sejawat, tujuannya adalah untuk merekam kekurangan-kekurangan yang terjadi dan sebagai bahan refleksi untuk tahap selanjutnya, setelah melakukan

pengamatan melalui lembar observasi penulis melakukan wawancara dengan siswa dan guru, dengan menanyakan perwakilan dari tiap kelompok tentang proses pembelajaran yang telah berlangsung, hal ini bertujuan mencari informasi kepada subjek penelitian.

Pengambilan data observasi dibantu dengan teman sejawat, terlihat aktivitas guru mengalami perubahan diantaranya: berkurangnya metode ceramah saat pembelajaran, menggunakan media pembelajaran, perencanaan pembelajaran yang sudah disiapkan, pengkondisian kelas yang sudah mencerminkan aktivitas siswa selama pembelajaran. Namun masih ada beberapa kekurangan saat pelaksanaan siklus pertama berlangsung diantaranya: pembagian kelompok dengan metode *pair check* masih homogen, penggunaan media pembelajaran yang belum berjalan maksimal, perintah mengerjakan tugas belum terlihat sehingga peserta didik terlupakan.

Wawancara juga dengan teman sejawat, hal ini bertujuan mendapatkan informasi tentang proses penelitian yang berlangsung yaitu tentang kekurangan dan kelebihan. Hal-hal yang kurang dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan berikutnya dan hal-hal yang baik perlu dipertahankan guna mencapai tujuan penelitian selain dengan siswa, wawancara juga dilakukan dengan teman sejawat.

Setelah siklus pertama berlangsung guru melakukan pengambilan data melalui teknik tes, setelah metode *Pair Check* bermedia *Fun Thinker* diterapkan dalam pembelajaran siklus pertama diperoleh data yang cukup positif, terlihat berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, hampir 80% siswa merasakan kegembiraan pada saat belajar dengan berkelompok dibantu dengan media pembelajaran, sehingga meningkatkan minat siswa untuk belajar. Siswa merasakan hal yang berbeda pada pembelajaran yang sebelumnya, yaitu dengan adanya media pembelajaran *Fun Thinker* yang dianggap membantu proses pembelajaran. Antusias belajar siswa ini ternyata mempengaruhi hasil belajar siswa, diperoleh data siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal mencapai 14 siswa atau 66,6% dan yang belum mencapai ketuntasan adalah 7 atau 33,4%, berdasarkan hasil data pra siklus dan siklus pertama terjadi peningkatan siswa mencapai ketuntasan sekitar 50%. Perolehan hasil siklus pertama dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Siklus 1

Kegiatan	Tuntas	Belum Tuntas	Prosestase Ketuntasan
Pra Siklus	7	16	43
Siklus 1	14	7	66

Berdasarkan data tabel hasil siklus di atas, terlihat pada pelaksanaan siklus pertama ini belum mencapai target ketuntasan karena, penulis menargetkan 80% atau 17 siswa mencapai ketuntasan. Data di atas telah mencapai 66% baru 14 siswa yang telah capai KKM, sehingga perlu upaya lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Meskipun terjadi peningkatan hasil, namun target pencapaian pada siklus pertama belum tercapai, ada beberapa hal yang dianggap belum maksimal, hal ini diperoleh melalui tahap observasi dan hasil tersebut

dijadikan dasar refleksi untuk tahap berikutnya. Adapun hasil refleksi pada siklus pertama adalah, diperoleh data bahwa pada siklus pertama terdapat hal yang membuat siswa kurang maksimal diantaranya kelas yang belum dikondisikan dengan baik, maka konsentrasi siswa belum maksimal sehingga target pencapaian juga belum tercapai dan dilanjutkan pada siklus kedua, aktivitas siswa masih terlihat bagi siswa yang unggul, masih terlihat siswa yang kurang peduli terhadap pembelajaran, selanjutnya terjadinya kegaduhan antara tim dan pelatih hal ini memengaruhi terhadap kelompok lain. Maka setelah berdiskusi dengan teman sejawat, penelitian ini dilanjutkan pada siklus kedua dengan dasar hasil perbaikan dari siklus pertama.

Siklus kedua dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi siklus pertama, mengurangi hal-hal yang kurang dianggap penting dan memperbaiki kekurangan dari saran teman sejawat. Pelaksanaan siklus kedua tidak jauh berbeda dengan siklus pertama, yakni penerapan metode *Pair Check* dengan media *Fun Thinking* namun kelompoknya berbeda, pada siklus kedua kelompok terbagi menjadi 7 kelompok, yang terdiri dari 3 siswa, hal ini bertujuan untuk mengurangi resiko keributan dalam kelompok. Siswa yang dianggap menguasai pembelajaran dijadikan sebagai pendamping. Sehingga proses kolaborasi siswa semakin kental. Diawali dengan penyusunan skenario pembelajaran yang maksimal, pembuatan media *fun thinker* yang lebih menarik, menyusun lembar evaluasi dan menyiapkan instrumen pengamatan. Pelaksanaan pembelajaran siklus kedua membahas tentang implementasi simbol-simbol Pancasila dengan maknanya dalam kehidupan sehari-hari. Guru menjelaskan konsep tentang makna simbol Pancasila dengan maknanya. Tahap pengamatan pada siklus kedua tidak jauh berbeda dengan siklus pertama, yaitu pengamatan pada aktivitas siswa dan kinerja guru dengan tujuan apakah pelaksanaan siklus kedua ini sesuai dengan harapan yang telah direncanakan atau tidak.

Hasil observasi pada siklus kedua diperoleh data bahwa tingkat antusias siswa masih dianggap tinggi, dari hasil pengamatan melalui lembar pengamatan dan berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, dan hasil observasi yang dilakukan oleh guru dan teman sejawat, maka berpengaruh juga terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa, pada siklus kedua diperoleh data bahwa yang tuntas kriteria ketuntasan menjadi 18 siswa atau sekitar 85% dan yang belum mencapai ketuntasan adalah 3 siswa atau 15%. Hasil siklus dianggap sudah mencapai target yang telah ditentukan, maka atas saran teman sejawat bahwa siklus kedua sudah mencapai target. Rekapitulasi hasil tes Dari hasil pelaksanaan siklus pertama dan kedua, diperoleh peningkatan siswa yang mencapai ketuntasan adalah 18,4%. Pada data siklus pertama siswa yang mencapai ketuntasan 14 siswa atau 66,5% dan pada siklus kedua mencapai 18 siswa atau 85% atau mengalami peningkatan sekitar 18%. Berdasarkan hasil refleksi siklus kedua, maka penulis dan teman sejawat sepakat untuk menghentikan siklus ini dikarenakan hasil belajar siswa sudah mencapai target. Hasil siklus kedua dapat dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Siklus 2

Kegiatan	Tuntas	Belum Tuntas	Prosentase Ketuntasan
Pra Siklus	7	16	43
Siklus 1	14	7	66
Siklus 2	18	3	85

Berdasarkan tabel di atas, terlihat peningkatan yang positif dari pra siklus, siklus pertama dan kedua, terlihat prosentase kelulusan meningkat rata-rata 18% pada setiap siklusnya, sehingga pada siklus kedua prosentase kelulusan sudah mencapai 85% yang artinya target pencapaian siklus ini sudah tercapai. Maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan pada diagram di bawah ini:

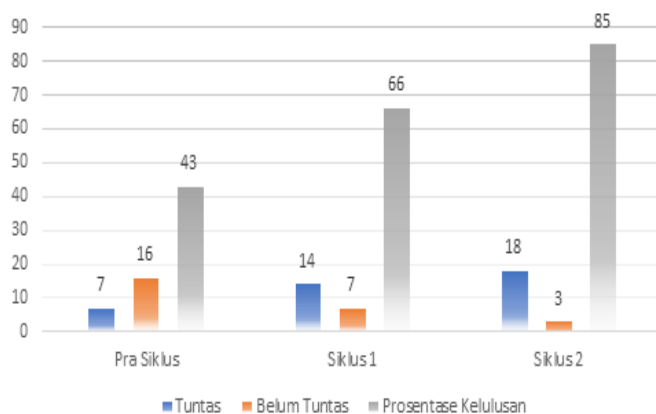


Diagram 1. Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus I dan II

Berdasarkan diagram dan hasil siklus pertama dan kedua, terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai target ketuntasan yakni 85% siswa dapat dinyatakan tuntas dalam kegiatan belajar mengajar tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila dengan bantuan media pembelajaran, oleh karena itu dapat dikatakan bahwa penerapan metode *Pair Check* bermedia *Fun Thinker* pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan efektif untuk peningkatan hasil belajar siswa di kelas IV.

Berdasarkan pendapat Werdhiana (2018:7) Model pembelajaran kooperatif *Pair Check* memberikan efek positif pada siswa seperti membuat siswa belajar mengajari yang lain, berbagi apa yang mereka pikirkan kepada siswa lain, memotivasi siswa lain untuk belajar dan memberikan penghargaan kepada diri mereka sendiri dalam bekerjasama. Hal ini sesuai dengan hasil belajar siswa setelah penulis selaku guru menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check*.

Pengaruh media pembelajaran ini juga terlihat efektif, dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif maka peserta didik lebih memahami materi pembelajaran. hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2007: 99) bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut: "Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar efektif, untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam memahami penjelasan guru, dan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar". Dari fungsi media diatas, memberikan bukti bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sanga

diperlukan, terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pengaruh media pembelajaran ini terlihat pada penggunaan media *Fun Thinker* yang diterapkan pada pembelajaran tematik muatan pendidikan kewarganegaraan di kelas IV.

SIMPULAN DAN SARAN

Metode *Pair Check* bermedia *Fun Thinker* adalah metode pembelajaran kolaboratif yang melibatkan siswa dalam belajar, hal ini cukup efektif dikarenakan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan antusias belajar siswa dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain menerapkan suatu metode, pembelajaran pada tahapan siklus ini juga dibantu dengan menggunakan media pembelajaran, makna media itu sendiri adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa). Beberapa fungsi media pembelajaran diantaranya alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar efektif sehingga menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, fungsi lain media pembelajaran ialah membantu siswa dalam memahami penjelasan guru. Siswa sebagai penerima pesan diperlukan sebuah media dengan tujuan pesan yang akan disampaikan dipahami oleh peserta didik, serta fungsi lain media ialah meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran yang optimal.

Terlihat dari hasil penelitian dari siklus pertama dan kedua, dengan menerapkan metode dan media pembelajaran yang efektif terlihat peningkatan yang maksimal mulai dari 34% siswa yang lulus pada tahap pra siklus, menjadi 14 atau 66,5% siswa pada siklus pertama dan 18 atau 85% siswa tuntas pada siklus kedua. Pada setiap siklus terlihat peningkatan yang positif, hal ini menggambarkan pengaruh metode bermedia *Fun Thinker* ini cukup dikatakan berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV pada pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Saran dalam penerapan metode pembelajaran *Pair Check* bermedia *Fun Thinker* ini adalah persiapan media pembelajaran yang maksimal, sehingga mengurangi kerusakan sebelum pembelajaran dilaksanakan, dan meminimalkan jumlah kelompok belajar yang terlibat dalam pembelajaran. Penerapan metode *pair check* adalah pembelajaran kooperatif atau kolaboratif dengan model *pair check* yang dibantu dengan media pembelajaran, perencanaan pembelajaran yang baik juga mempengaruhi hasil belajar siswa secara optimal dan sarana prasarana yang mendukung sangat berperan dalam peningkatan hasil belajar siswa. Harapan penulis, dengan diterapkannya metode pembelajaran kolaboratif ini siswa selalu terlibat aktif dan terjalinnnya kerjasama yang dapat menumbuhkan rasa kepercayaan diri pada diri siswa dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

PUSTAKA ACUAN

- Aqib, Zainal. (2015). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Arikunto, Suharsimi. (2007). "Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)." Dalam *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Direktorat Pembinaan Sekolah. (2016). *Panduan Pembelajaran Tematik Terpadu Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Ermavianti, Dwi, dan Wahyu Sulistyorini. (2016). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Check Untuk Membangun Keterampilan Bertanya Produktif Siswa*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/9350/7598>
- Huda, Miftahul. (2015). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kikot, Rasni, Yusuf Kendek, dan I Komang Werdhiana. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Checks terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VIII SMP Negeri Model Terpadu Madani*. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/EPFT/article/view/11067/9289>
- Kunandar. (2010). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Kurniawati, Emi Sri. (2019). "Pengaruh Media *Fun Thinker* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPB-B SLB Wiyata Dharma 1 Sleman." <http://journal.student.uny.ac.id>.
- Prayitno. (2015). "Imunisasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Pada Siswa SD Membentuk Karakter Bangsa." *Penguatan Komitmen Akademik Dalam Memperkokoh Jatidiri PKn*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan
- Rosarina, Gina, Ali Sudin, dan Atep Sujana. (2016). "Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda." *Jurnal Pena Ilmiah*.
- Selirawati, Das. (2011). "Teknik Analisis Data PTK." staffnew.uny.ac.id/upload/132001805/pendidikan/Teknik+Analisis+data+PTK+Mlati_0.doc *jurnal teknik analisis data ptk salirawati*

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM PEMBUATAN RPP KURIKULUM 2013 MELALUI PENDAMPINGAN

IMPROVEMENT OF TEACHER COMPETENCY TO MAKING A LESSON PLAN OF 2013 CURRICULUM THROUGH COACHING

HOLIK

Suku Dinas Pendidikan Wilayah II Jakarta Utara

Abstract. *Even though the teachers had participated in the 2013 Curriculum training, there were still many difficulties in making the 2013 Curriculum RPP according to Permendikbud 103 of 2014. Based on the results of the monitoring and evaluation, school supervisors showed 68% of 19 teachers could make lesson plans correctly. One of the contributing factors is the lack of 2013 Curriculum training outreach from those who have received training to colleagues and lack of assistance. Teachers must be able to act as designers, implementors, and evaluators of learning activities. For this reason, there is a need for assistance that aims to improve teacher competence through a systematic cycle. Data analysis was carried out using qualitative descriptive analysis. This school action research was carried out with cycle stages, each cycle consisting of four steps including: planning, implementation, observation and reflection. The results of this study were 19 teachers from the schools that were the subjects of the study, all of which showed an increase in competence in accordance with the predetermined success indicators.*

Keywords: *teacher competency, learning implementation plan, and mentoring*

Abstrak. *Walaupun guru telah mengikuti pelatihan Kurikulum 2013 ternyata masih banyak yang mengalami kesulitan dalam membuat RPP Kurikulum 2013 sesuai Permendikbud 103 tahun 2014. Berdasarkan hasil monev pengawas sekolah menunjukkan 68% dari 19 guru yang bisa membuat RPP dengan benar. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya sosialisasi pelatihan Kurikulum 2013 dari mereka yang telah mendapat pelatihan kepada teman sejawat serta kurangnya pendampingan. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh: kesibukan guru, kurang adanya pendampingan, dan kurang adanya sosialisasi. Perencanaan yang baik diperlukan supaya pelaksanaan pembelajaran berjalan secara efektif. Guru harus mampu berperan sebagai perencana, pelaksana, dan penilai kegiatan pembelajaran. Guru merupakan faktor yang paling dominan karena di tangan gurulah keberhasilan pembelajaran dapat dicapai. Kualitas mengajar guru secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran pada umumnya. Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan RPP melalui pendampingan di sekolah binaan. Analisis data yang dilaksanakan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan dengan tahapan siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat langkah meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian ini pada 19 orang guru dari sekolah yang menjadi subyek penelitian, kesemuanya menunjukkan peningkatan kompetensi sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.*

Kata kunci : *kompetensi guru, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan pendampingan*

PENDAHULUAN

Salah satu masalah bagi guru yang terjadi di sekolah adalah masih ditemukan adanya guru yang tidak bisa memperlihatkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan alasan ketinggalan di rumah. Sementara bagi guru yang sudah membuat RPP masih ditemukan belum melengkapi komponen tujuan pembelajaran dan penilaian (terkait dengan kisi-kisi, soal, kunci jawaban, dan pedoman penskoran), serta langkah-langkah kegiatan pembelajarannya masih dangkal. Kisi-kisi, soal, kunci jawaban, dan pedoman penskoran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Pada komponen penilaian (kunci jawaban dan pedoman penskoran) sebagian besar guru tidak lengkap membuatnya dengan alasan sudah tahu dan ada di kepala. Sedangkan pada komponen tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, dan sumber belajar sebagian besar guru sudah membuatnya, tetapi banyak yang belum memahaminya. Masalah lain yaitu

sebagian besar guru khususnya di sekolah swasta belum mendapatkan pelatihan pengembangan RPP. Selama ini guru-guru yang mengajar di sekolah swasta jarang mendapatkan kesempatan untuk mengikuti berbagai Diklat Peningkatan Profesionalisme Guru dibandingkan sekolah negeri, serta masih kurangnya pendampingan. Hal ini dapat diketahui saat diadakan supervisi akademik (supervisi kunjungan kelas) ke sekolah binaan. Permasalahan tersebut berpengaruh besar terhadap pelaksanaan proses pembelajaran.

Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan RPP melalui pendampingan di sekolah binaan.

PTS ini diharapkan memberikan manfaat untuk bagi peneliti dalam meningkatkan kemampuan profesionalismenya, meningkatkan kemampuan peneliti dalam menyusun serta menulis laporan dan artikel ilmiah, sebagai motivasi bagi peneliti dalam membuat karya tulis

ilmiah, dan hasil penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti untuk memberikan bimbingan kepada teman pengawas, kepala sekolah, dan guru di SMK binaan. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai evaluasi terhadap guru dalam menyusun RPP yang selanjutnya sebagai bahan kajian kepada guru di sekolah binaan. Selain itu manfaat bagi sekolah berdampak pada adanya peningkatan administrasi guru pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang lebih lengkap dan dapat meningkatkan kualitas pendidikan karena Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sudah tersampaikan. Sedangkan manfaat bagi guru adalah meningkatkan kompetensi dalam membuat RPP dengan lengkap serta menciptakan kesadaran guru tentang tanggung jawabnya terhadap pelaksanaan tugasnya, juga sebagai panduan dan arahan dalam mengajar sehingga apa yang diinginkan pada standar isi, khususnya KD dapat tersampaikan.

Kompetensi diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Arti lain dari kompetensi adalah spesifikasi dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki seseorang serta penerapannya di dalam pekerjaan, sesuai dengan standar kerja yang dibutuhkan di lapangan.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan kompetensi adalah sebagai suatu kecakapan untuk melakukan sesuatu pekerjaan berkat pengetahuan, keterampilan atau pun keahlian yang dimiliki untuk melaksanakan suatu pekerjaan.

Tujuan adanya Standar Kompetensi Guru adalah sebagai jaminan dikuasainya tingkat kompetensi minimal oleh guru sehingga yang bersangkutan dapat melakukan tugasnya secara profesional, dapat dibina secara efektif dan efisien serta dapat melayani pihak yang berkepentingan terhadap proses pembelajaran, dengan sebaik-baiknya sesuai bidang tugasnya (Depdiknas., Standar Kompetensi Guru Sekolah Dasar 2004). Sedangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar dalam beberapa pertemuan yang mengacu pada standar isi, standar kelulusan dan telah dijabarkan dalam silabus (Depdiknas., Permendikbud No.103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah 2014).

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran adalah suatu upaya menyusun perencanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam kurikulum sesuai dengan kebutuhan siswa, sekolah, dan daerah.

"Komponen RPP terdiri dari; a) identitas mata pelajaran, b) kompetensi inti, c) kompetensi dasar, d) indikator pencapaian kompetensi, e) materi ajar, f) alokasi waktu, g) kegiatan pembelajaran dengan pendekatan saintific, h) sumber belajar, i) penilaian hasil belajar meliputi: soal, skor dan kunci jawaban" (Depdiknas., Permendikbud No.103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah 2014).

Pendampingan sebagai bantuan yang diberikan kepada individu untuk dapat memilih, mempersiapkan diri dan memangku suatu jabatan dan mendapat kemajuan dalam jabatan yang dipilihnya Pendampingan membantu individu untuk lebih mengenal berbagai informasi tentang dirinya sendiri.

Pendampingan dilakukan untuk meningkatkan perwujudan diri individu. Dapat dipahami bahwa pendampingan membantu individu untuk mengaktualisasikan diri dengan lingkungannya.

Berdasarkan pengertian yang telah diuraikan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pendampingan adalah pemberian bantuan yang diberikan seorang ahli kepada seseorang atau individu secara berkelanjutan dan berlangsung terus menerus untuk dapat mengembangkan dirinya secara optimal dan mendapat kemajuan dalam bekerja.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Sekolah ini dilaksanakan di 19 SMK Binaan yang berstatus negeri dan swasta di Sudin Pendidikan Wilayah 2 Jakarta Utara. Pemilihan 19 sekolah tersebut bertujuan untuk meningkatkan kompetensi gurunya dalam mengembangkan RPP dengan lengkap, dengan lama waktu melakukan penelitian selama satu setengah bulan yaitu pada semester II dimulai bulan Februari sampai dengan Maret 2017.

Yang menjadi subjek dalam PTS ini adalah 19 guru di 19 SMK binaan dari berbagai mata pelajaran dan kelas yang berbeda di Sudin Pendidikan Wilayah II Jakarta Utara.

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Sekolah, yaitu sebuah penelitian yang merupakan kerjasama antara peneliti dan guru, dalam meningkatkan kemampuan guru agar menjadi lebih baik dalam membuat atau menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah; a) wawancara dipergunakan untuk mendapatkan data atau informasi tentang pemahaman guru terhadap RPP Kurikulum 2013, b) Observasi dipergunakan untuk mengumpulkan data mengetahui kompetensi guru dalam membuat/menyusun RPP dengan lengkap, dan c) Instrumen Telaah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Sedangkan alat pengumpulan data menggunakan; a) Panduan wawancara untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki guru tentang RPP Kurikulum 2013, b) Lembar observasi (telaah RPP) untuk mengetahui komponen RPP Kurikulum 2013 yang telah dibuat dan yang belum dibuat oleh guru, dan c) Dokumen RPP yang dibuat guru.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif secara deskriptif, dengan cara menghitung jumlah, menghitung rata-rata, menghitung nilai presentase dan membuat grafik dan jika diperlukan data kuantitatif dianalisis secara statistik dengan menghitung nilai beda terkecil, menghitung nilai korelasi antar variabel. Harapan dalam penelitian ini secara rinci memperoleh indikator pencapaian hasil paling rendah 83% dari seorang guru dalam membuat kesembilan komponen RPP dengan rincian sebagai berikut; a) Komponen identitas mata pelajaran diharapkan ketercapaiannya 100%, b) Komponen kompetensi inti diharapkan ketercapaiannya 95%, c) Komponen kompetensi dasar diharapkan ketercapaiannya 95%, d) Komponen indikator pencapaian kompetensi diharapkan ketercapaiannya 93%, e) Komponen materi pembelajaran diharapkan ketercapaiannya 93%, f) Komponen alokasi waktu diharapkan ketercapaiannya 95%, g) Komponen langkah-langkah kegiatan pembelajaran diharapkan ketercapaiannya 93%, h) Komponen sumber

belajar diharapkan ketercapaiannya 93%, dan i) Komponen penilaian diharapkan ketercapaiannya 95%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil wawancara terhadap 19 orang guru, diperoleh informasi bahwa 6 guru dari 19 guru belum tahu kerangka penyusunan RPP Kurikulum 2013. Guru tidak memiliki dokumen standar proses, hanya sekolah yang memilikinya. Dari 19 guru hanya 13 orang guru yang pernah mengikuti pelatihan pengembangan RPP Kurikulum 2013, umumnya guru mengadopsi dan mengadaptasi RPP Kurikulum 2013. Keenam guru yang tidak tahu dan tidak paham menyusun RPP Kurikulum 2013 secara lengkap, mereka setuju bahwa guru harus menggunakan RPP Kurikulum 2013 dalam melaksanakan proses pembelajaran yang dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap sembilan belas RPP Kurikulum 2013 yang dibuat guru pada siklus I, diperoleh informasi bahwa masih ada guru yang tidak melengkapi RPP-nya dengan komponen dan sub-sub komponen RPP tertentu, misalnya komponen indikator pencapaian kompetensi dan penilaian hasil belajar. Rumusan kegiatan siswa pada komponen langkah-langkah kegiatan

pembelajaran masih kurang tajam, interaktif, inspiratif, menantang, dan sistematis.

Siklus pertama terdiri dari empat tahap yakni: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi sebagai berikut: (1) *Perencanaan* terdiri dari: membuat lembar wawancara, membuat format/instrumen penilaian RPP Kurikulum 2013, membuat format rekapitulasi hasil pengembangan RPP Kurikulum 2013 siklus I dan II, dan membuat format rekapitulasi hasil pengembangan RPP Kurikulum 2013; (2) *Pelaksanaan*, pada saat awal siklus pertama indikator pencapaian hasil dari setiap komponen RPP belum sesuai dengan ketentuan (83%) dan baru tercapai 73,6%. Hal itu dibuktikan dengan masih adanya komponen RPP yang belum dibuat oleh guru. Sembilan komponen RPP Kurikulum 2013 yakni; 1) identitas, 2) kompetensi inti, 3) kompetensi dasar, 4) indikator pencapaian kompetensi, 5) materi ajar, 6) alokasi waktu, 7) langkah-langkah kegiatan pembelajaran, 8) sumber belajar, dan 9) penilaian hasil belajar.

Dilihat dari segi kompetensi guru, terjadi peningkatan dalam menyusun RPP dari siklus ke siklus. Hal itu dapat dilihat pada lampiran Rekapitulasi Hasil Penyusunan RPP Kurikulum 2013 dari Siklus I ke Siklus II (Terlihat pada Tabel 1 dan Tabel 2).

Tabel 1. Data Kesesuaian RPP Guru pada Siklus I

No	Nama Guru	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Siklus I	%
1	EWT Wardani	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	0,97
2	Sri Haryani, SE	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	0,97
3	Hendro Setianto	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	0,97
4	Rizki Amelia	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	0,97
5	Puji Hartati	3	1	1	1	1	2	3	2	1	15	0,42
6	Dwi Astuti, S,Pd	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	0,97
7	Sujana	3	1	1	1	1	2	3	2	3	17	0,47
8	Yohana Herni S	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	0,97
9	Joko Sarjono	3	2	2	2	2	2	3	2	2	20	0,56
10	Citra Indrawati	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	0,97
11	Esti Ryani	3	2	2	2	2	2	3	2	2	20	0,56
12	Harwanto	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	0,97
13	Ika Purwanti	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	0,97
14	Masitoh	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	0,97
15	Asti Trisnawati	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	0,97
16	Eka Sundari	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	0,97
17	Novita Desti	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	0,97
18	Nur Azizah	3	3	3	2	3	2	3	2	2	23	0,64
19	Erni Kurniawati	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	0,97
Persentase (%)		93	86	86	66	86	87	93	87	87	86	0,86

Hasil observasi pada siklus kesatu dapat dideskripsikan berikut ini: observasi dilaksanakan pada tanggal 13-20 Februari 2017, terhadap sembilan belas orang guru semuanya menyusun RPP Kurikulum 2013. Masih ada guru yang belum melengkapi RPP-nya baik pada komponen maupun sub-sub komponen RPP. Satu orang tidak melengkapi RPP-

nya dengan komponen indikator pencapaian kompetensi. Untuk komponen penilaian hasil belajar, dapat dikemukakan sebagai berikut: satu orang tidak melengkapinya dengan teknik, bentuk instrumen, soal, pedoman penskoran, dan kunci jawaban.

Satu orang tidak melengkapinya dengan teknik, pedoman penskoran, dan kunci jawaban. Satu orang tidak melengkapinya dengan soal, pedoman penskoran, dan kunci

jawaban. Satu orang tidak melengkapinya dengan pedoman penskoran dan kunci jawaban. Selanjutnya mereka diberikan pendampingan dan disarankan untuk melengkapinya.

Tabel 2. Data Kesesuaian RPP Guru pada Siklus II

No	Nama Guru	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Siklus I	%
1	EWT Wardani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	1,00
2	Sri Haryani, SE	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	1,00
3	Hendro Setianto	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	1,00
4	Rizki Amelia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	1,00
5	Puji Hartati	4	3	3	3	3	3	3	3	2	27	0,75
6	Dwi Astuti, S,Pd	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	1,00
7	Sujana	4	3	3	3	3	3	3	3	3	28	0,78
8	Yohana Herni S	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	1,00
9	Joko Sarjono	4	3	3	3	3	3	4	3	4	30	0,83
10	Citra Indrawati	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	1,00
11	Esti Ryani	4	3	3	3	3	3	3	3	3	28	0,78
12	Harwanto	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	1,00
13	Ika Purwanti	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	1,00
14	Masitoh	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	1,00
15	Asti Trisnawati	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	1,00
16	Eka Sundari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	1,00
17	Novita Desti	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	1,00
18	Nur Azizah	4	4	4	3	3	3	3	3	4	31	0,86
19	Erni Kurniawati	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	1,00
Persentase (%)		100	95	95	93	93	93	95	93	95	95	0,86

Pada siklus kedua juga terdiri dari empat tahap yakni: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil observasi pada siklus kedua dapat dideskripsikan berikut ini; observasi dilaksanakan 21-27 Februari 2017 terhadap sembilan belas orang guru. Semuanya menyusun RPP Kurikulum 2013, tapi masih ada guru yang keliru dalam menentukan kegiatan siswa dalam langkah-langkah kegiatan pembelajaran dan metode pembelajaran, serta tidak menguraikan materi pembelajaran dalam sub-sub materi. Untuk komponen penilaian hasil belajar, masih terdapat 3 orang guru yang belum sesuai dan dapat dikemukakan sebagai berikut: (a) dua orang kurang jelas dalam menentukan pedoman penskoran, dan (b) satu orang tidak menuliskan rumus perolehan nilai siswa. Selanjutnya mereka dibimbing dan disarankan untuk melengkapinya melalui pendampingan.

Penelitian Tindakan Sekolah dilaksanakan di 19 SMK yang merupakan sekolah binaan dan berstatus negeri maupun swasta, terdiri atas sembilan belas guru, dan dilaksanakan dalam dua siklus. Kesembilan belas guru tersebut menunjukkan sikap yang baik dan termotivasi dalam menyusun RPP Kurikulum 2013 dengan lengkap. Hal ini dapat diketahui dari hasil pengamatan pada saat melakukan wawancara dan pendampingan penyusunan RPP Kurikulum 2013.

Selanjutnya dilihat dari kompetensi guru dalam menyusun RPP Kurikulum 2013, terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II, sebagai berikut: (1) Komponen Identitas.

Pada siklus pertama semua guru (sembilan belas orang) mencantumkan identitas dalam RPP-nya (melengkapi RPP-nya dengan identitas). Jika dipersentasekan, 93%. Lima orang guru mendapat skor 3 (baik) dan empat belas orang mendapat skor 4 (sangat baik). Pada siklus kedua kesembilan belas guru tersebut mencantumkan identitas dalam RPP-nya. Semuanya mendapat skor 4 (sangat baik). Jika dipersentasekan, 100% terjadi peningkatan 7% dari siklus I; (2) Komponen Kompetensi Inti. Pada siklus pertama semua guru (sembilan belas orang) mencantumkan kompetensi inti dalam RPP-nya (melengkapi RPP-nya dengan standar kompetensi). Jika dipersentasekan besarnya 86%. Masing-masing dua orang guru mendapat skor 1 (kurang baik), dua orang mendapat skor 2 (cukup baik), dan satu orang mendapat skor 3 (baik). Empat belas orang guru mendapat skor 4 (sangat baik). Pada siklus kedua kesembilan belas guru tersebut mencantumkan standar kompetensi dalam RPP-nya. Empat orang mendapat skor 3 (baik) dan lima belas orang mendapat skor 4 (sangat baik). Jika dipersentasekan besarnya 95%. Sehingga terjadi peningkatan 9% dari siklus I ke siklus II; (3) Komponen Kompetensi Dasar. Pada siklus pertama semua guru mencantumkan kompetensi dasar dalam RPP-nya (melengkapi RPP-nya dengan kompetensi dasar). Jika dipersentasekan sebesar 86%. dua orang guru masing-masing mendapat skor 1 (kurang baik), dua orang guru mendapat skor 2 (cukup baik), dan satu orang guru mendapat skor 3 (baik). Empat belas orang guru mendapat skor 4 (sangat baik). Pada siklus kedua kesembilan belas guru tersebut mencantumkan kompetensi dasar dalam RPP-

nya. Empat orang mendapat skor 3 (baik) dan lima belas orang mendapat skor 4 (sangat baik). Jika dipersentasekan besarnya 95%. Sehingga terjadi peningkatan 9% dari siklus I ke siklus II; (4) Komponen Indikator Pencapaian Kompetensi. Pada siklus pertama sembilan belas orang guru mencantumkan indikator pencapaian kompetensi dalam RPP-nya (melengkapi RPP-nya dengan indikator pencapaian kompetensi). Jika dipersentasekan besarnya 66%. Dua orang guru masing-masing mendapat skor 1 (kurang baik), tiga orang guru mendapat skor 2 (cukup baik). Empat belas orang guru mendapat skor 3 (baik). Pada siklus kedua kesembilan belas guru tersebut mencantumkan indikator pencapaian kompetensi dalam RPP-nya. Lima orang mendapat skor 3 (baik) dan empat belas orang mendapat skor 4 (sangat baik). Jika dipersentasekan besarnya 93%. Sehingga terjadi peningkatan 27% dari siklus I ke siklus II; (5) Komponen materi pembelajaran. Pada siklus pertama semua guru mencantumkan materi pembelajaran dalam RPP-nya. Jika dipersentasekan besarnya 86%. Dua orang guru masing-masing mendapat skor 1 (kurang baik), dua orang mendapat skor 2 (cukup baik), dan satu orang mendapat skor 3 (baik). Pada siklus kedua kedelapan guru tersebut mencantumkan materi pembelajaran dalam RPP-nya. Lima orang mendapat skor 3 (baik) dan empat belas orang mendapat skor 4 (sangat baik). Jika dipersentasekan besarnya 93%. Sehingga terjadi peningkatan 7% dari siklus I ke siklus II; (6) Komponen Langkah-langkah Pembelajaran. Pada siklus pertama semua guru mencantumkan langkah-langkah pembelajaran dalam RPP-nya. Lima orang mendapat skor 2 (cukup baik) dan empat belas orang mendapat skor 4 (sangat baik)). Jika dipersentasekan besarnya 87%. Pada siklus kedua kesembilan belas guru tersebut mencantumkan langkah-langkah pembelajaran dalam RPP-nya. lima orang mendapat skor 3 (baik) dan empat belas orang mendapat skor 4 (sangat baik). Jika dipersentasekan besarnya 93%. Sehingga terjadi peningkatan sebesar 6% dari siklus I ke siklus II; (7) Komponen Alokasi Waktu. Pada siklus pertama semua guru mencantumkan alokasi waktu dalam kegiatan pembelajaran dalam RPP-nya. Jika dipersentasekan besarnya 93%. Empat belas orang guru mendapat skor 4 (sangat baik), sedangkan lima orang mendapat skor 3 (baik). Pada siklus kedua kesembilan belas guru tersebut mencantumkan alokasi waktu dalam langkah-langkah kegiatan pembelajaran dalam RPP-nya. Lima belas orang mendapat skor 4 (sangat baik) dan tiga orang mendapat skor 3 (baik). Jika dipersentasekan besarnya 95%. Sehingga terjadi peningkatan 2% dari siklus I ke siklus II; (8) Komponen Sumber Belajar. Pada siklus pertama semua guru mencantumkan sumber belajar dalam RPP-nya. Jika dipersentasekan besarnya 87%. Lima orang guru mendapat skor 2 (cukup baik), sedangkan empat belas orang mendapat skor 4 (sangat baik). Pada siklus kedua kesembilan belas guru tersebut mencantumkan sumber belajar dalam RPP-nya. Lima orang mendapat

skor 3 (baik), empat belas orang mendapat skor 4 (sangat baik). Jika dipersentasekan besarnya 93%. Sehingga terjadi peningkatan 6% dari siklus I ke siklus II; dan (9) Komponen Penilaian Hasil Belajar. Pada siklus pertama semua guru mencantumkan penilaian hasil belajar dalam RPP-nya meskipun sub-sub komponennya (teknik, bentuk instrumen, soal, pedoman penskoran, dan kunci jawabannya) kurang lengkap. Jika dipersentasekan besarnya 87%. Dua orang guru masing-masing mendapat skor 1 (kurang baik) dan 3 (baik), tiga orang mendapat skor 2 (cukup baik), dan empat belas orang mendapat skor 4 (sangat baik). Pada siklus kedua kesembilan belas guru tersebut mencantumkan penilaian hasil belajar dalam RPP-nya meskipun ada guru yang masih keliru dalam menentukan teknik dan bentuk penilaiannya. satu orang mendapat skor 2 (cukup baik), dua orang mendapat skor 3 (baik) dan empat belas orang mendapat skor 4 (sangat baik). Jika dipersentasekan besarnya 95%. Sehingga terjadi peningkatan 8% dari siklus I ke siklus II.

Berdasarkan pembahasan di atas terjadi peningkatan kompetensi guru dalam menyusun RPP. Pada siklus I nilai rata-rata komponen RPP Kurikulum 2013 adalah 86%, pada siklus II nilai rata-rata komponen RPP Kurikulum 2013 adalah 95%, terjadi peningkatan sebesar 9%.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Pendampingan dapat meningkatkan motivasi guru dalam menyusun RPP Kurikulum 2013 dengan lengkap. Guru menunjukkan keseriusan dalam memahami dan menyusun RPP Kurikulum 2013 apalagi setelah mendapatkan bimbingan pengembangan RPP; dan (2) pendampingan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun RPP Kurikulum 2013. Hal itu dapat dibuktikan dari hasil observasi yang memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan kompetensi guru dalam menyusun RPP Kurikulum 2013 dari siklus ke siklus. Pada siklus I nilai rata-rata komponen RPP Kurikulum 2013 adalah 86% dan pada siklus II adalah 95%. Jadi, terjadi peningkatan sebesar 9% dari siklus I ke siklus II.

Telah terbukti bahwa dengan pendampingan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun RPP Kurikulum 2013. Beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut: (1) motivasi yang sudah tertanam khususnya dalam penyusunan RPP Kurikulum 2013 hendaknya terus dipertahankan dan ditingkatkan; (2) RPP Kurikulum 2013 yang dikembangkan hendaknya mengandung komponen-komponen RPP secara lengkap dan baik karena RPP Kurikulum 2013 merupakan acuan dalam melaksanakan pembelajaran; dan (3) dokumen RPP Kurikulum 2013 hendaknya dibuat minimal dua rangkap, satu untuk arsip sekolah dan satunya lagi untuk pegangan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

PUSTAKA ACUAN

Depdiknas. *Permendikbud No.103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Depdiknas, 2014.
—, *Standar Kompetensi Guru Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas, 2004.

Peraturan Pemerintah Nomor 32 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta, 2013
Uno, Hamzah, B. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF MAKE A MATCH

IMPROVING STUDENT LEARNING IN SOCIAL KNOWLEDGE SCIENCE THROUGH MAKE A MATCH COOPERATIVE LEARNING MODEL

JUNIDI

Guru pada SD Negeri Bintaro 14 Pagi

Abstract. *This research is a classroom action research, conducted collaboratively between researchers and collaborators. The main objective of this research to improve learning outcomes for Social Sciences subjects by applying cooperative learning model Make a Match. The subjects were students of class VA Public Elementary School Bintaro 14 of 2017/2018 academic year. The respondent about 30 student, consisting of 10 male students and 20 female students. The results showed that the value of student learning outcomes is still below KKM 70 and learning process in the first cycle obtained a value of 79.5% and in the second cycle increased to 89%. While the observation of student activity in the first cycle gain of 69% and at two cycle increased to 85%. The results of study subjects research on the first cycle gain mastery of learning outcomes and learning outcomes 57.5 second cycle obtain mastery learning outcome of 82.5%. Based on the results of this study concluded that the implementation of cooperative learning model of Make A Match mode can improve learning outcomes on the subjects of Social Sciences.*

Keywords: *Learning outcomes, Make a Match, Social Sciences*

Abstrak. *Penelitian di latar belakangnya oleh kurang optimalnya guru menerapkan model pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi monoton, sulitnya siswa dalam pemahaman konsep dan materi, suasana kelas terkadang kurang kondusif dan media pembelajaran yang kurang mendukung. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan melalui 2 siklus. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif Make a Match. Subjek penelitian ini adalah siswa SD Negeri Bintaro 14 Pagi kelas VA Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018 sebanyak 30 siswa, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Penelitian dianalisa melalui tahap pengumpulan data, reduksi data, dan pemaparan data (tabulasi, menghitung rata-rata dan presentase, kemudian menganalisis data). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa masih dibawah KKM 70 dimana nilai siswa di atas KKM hanya 10 siswa (25%) sementara 20 siswa (75%) mendapat nilai di bawah KKM. Siklus I kualitas proses pembelajaran memperoleh nilai sebesar 79,5% dan siklus II meningkat menjadi 89%. Hasil observasi aktivitas siswa oleh kolaborator pada siklus I memperoleh nilai 69% dan pada siklus dua meningkat menjadi 85%. Begitu pula dengan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siklus I memperoleh ketuntasan hasil belajar 57,5 dan hasil belajar siklus II memperoleh ketuntasan hasil belajar sebesar 82,5%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VA Sekolah Dasar Negeri Bintaro 14 Pagi.*

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Make A Match, Ilmu Pengetahuan Sosial*

PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran yang dapat mengembangkan karakteristik dan potensi siswa adalah Ilmu Pengetahuan Sosial walaupun dipisahkan dalam pembelajaran. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang melibatkan siswa untuk mengembangkan pengetahuannya ke dalam belajar. Mata pelajaran ini memungkinkan siswa bersosialisasi dengan teman sebayanya, memahami perilaku, kondisi lingkungan sekolah, rumah dan sekitarnya. Namun pada kenyataannya, masih terlihat aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran masih kurang. Kondisi ini terlihat dari perilaku belajar siswa yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

Seperti sudah diketahui bahwa hasil belajar siswa yang tinggi merupakan harapan bagi guru, orang tua, sekolah maupun dari siswa itu sendiri. Kenyataan yang terjadi hasil

belajar siswa masih terdapat nilai yang tidak sesuai bahkan di bawah kriteria yang telah ditetapkan (70). Siswa masih mendapatkan nilai yang tidak sesuai dan di bawah kriteria ketuntasan minimal atau KKM yang ada di sekolah.

Berdasarkan hasil studi Observasi di kelas VA Sekolah Dasar Negeri Bintaro 14 Pagi pada Semester II Tahun 2017 menyatakan bahwa kualitas hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih rendah, hal tersebut dapat dilihat dari Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ulangan bersama mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah ditentukan yaitu 70. Dari 30 siswa, yang mendapat nilai di atas KKM hanya 10 siswa (25%) sementara 20 siswa (75%) mendapat nilai di bawah KKM.

Hal yang menjadi penyebab masalah di atas yaitu guru kurang mengoptimalkan model pembelajaran sehingga siswa kurang begitu aktif dalam proses pembelajaran. Selanjutnya guru lebih sering menerapkan metode ceramah

dan penugasan, selain itu juga guru kurang maksimal menggunakan media pembelajaran terlihat pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku pelajaran sebagai media. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang diberikan oleh guru. Siswa kurang aktif, cenderung diam, mencatat, dan mendengarkan sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan membuat proses pembelajaran menjadi membosankan.

Beberapa permasalahan lain yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman konsep, pemahaman materi. Kebanyakan siswa tidak mau membaca terlebih dahulu hanya ingin menerima saja dan selalu ingin dijelaskan oleh guru sehingga dapat mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Selain itu jumlah siswa yang sangat banyak dalam satu kelas menyebabkan siswa kurang berkonsentrasi dan suasana kelas terkadang kurang kondusif. Sarana di sekolah yang kurang mendukung juga dapat menjadi penyebab dari rendahnya hasil belajar. Salah satu sarana yaitu media pembelajaran yang masih kurang dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berlandaskan pada latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk meneliti judul peningkatan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Make a Match*.

Penelitian merumuskan masalah penelitian sebagai berikut "apakah penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial"

Tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

Proses pembelajaran yang dilakukan siswa tidak terlepas dari hasil belajar yang ingin dicapai. Hasil belajar diperoleh setelah melalui serangkaian aktivitas belajar berupa pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa dapat berupa kemampuan- kemampuan. Hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu faktor dari diri siswa dan faktor luar siswa. Mengkelompokkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor-faktor dari diri siswa dan faktor dari luar diri siswa.1) Faktor dari dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar diantaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan siswa. 2) Faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar di antaranya adalah lingkungan fisik dan nonfisik (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksana pembelajaran dan teman sekolah.

Hasil belajar dapat digolongkan menjadi tiga bagian yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif merujuk pada ingatan, kemampuan berpikir atau intelektual, hasil belajar afektif merujuk pada kepekaan dan emosi dan hasil belajar psikomotorik merujuk pada kemampuan

bergerak. Hasil belajar digolongkan menjadi tiga bagian yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. 1) Hasil belajar kognitif yaitu hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berpikir atau intelektual. Pada kategori hasil belajar ini terdiri sifat hierarkhis; pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, analisis, evaluasi, dan kreativitas. 2) Hasil belajar ranah afektif yaitu merujuk pada hasil belajar yang berupa kepekaan rasa atau emosi. Jenis hasil ranah ini terdiri dari lima jenis yang membentuk tahapan pula meliputi kepekaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan pembentukan pola hidup. 3) Hasil belajar psikomotor berupa kemampuan gerak tertentu. Kemampuan gerak ini juga bertingkat mulai dari gerak sederhana yang mungkin dilakukan secara refleks hingga gerak kompleks yang terbimbing hingga gerak kreativitas. (Bloom dalam Kurniawan 2011)

Fungsi hasil belajar berupa komprehensif yaitu perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek kemanusiaan saja. Artinya hasil pembelajaran dikategorikan oleh para pakar pendidikan tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

Tujuan dari hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Tujuan utama evaluasi hasil belajar adalah mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata simbol. (Mudjiono 2013)

Untuk meningkatkan hasil belajar peran guru sangat penting sebagai fasilitas belajar, untuk dapat membimbing dan mengelola pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang sesuai untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan dan pemberi balikan belajar atau pembelajar sepanjang hayat. Hasil belajar akan meningkat dan dikatakan berhasil dengan adanya bimbingan dan pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan serta memberikan tindak lanjut dari pembelajaran tersebut. Bimbingan sangat diperlukan dalam pembelajaran guna menentukan hasil belajar yang baik dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah hasil yang didapat siswa setelah mengalami proses pembelajaran di sekolah melalui kegiatan tes evaluasi yang diberikan oleh guru untuk mengetahui tingkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran setelah ia menerima pengalamannya. hasil belajar mencakup ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Model Pembelajaran Kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok- kelompok kecil secara kolaboratif yang terdiri dari 4 sampai enam siswa secara heterogen. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok bersifat heterogen. (Rusman 2012)

Model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar akademik siswa dan siswa dapat menerima berbagai keragaman teman kelompoknya serta pengembangan keterampilan sosial. Tujuan model pembelajaran kooperatif

adalah hasil belajar akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial siswa. (Mulyo 2012)

Pembelajaran kooperatif terdiri dari kelompok kecil atau empat orang siswa dimana setiap kelompok berfokus untuk menyelesaikan tugas- tugasnya, hal ini merupakan ciri- ciri dalam pembelajaran kooperatif. menyebutkan lima karakteristik pembelajaran kooperatif yaitu: 1) Menggunakan kelompok kecil tiga atau empat orang siswa; 2) Berfokus pada penyelesaian tugas-tugas; 3) Terjadi kerja sama dan interaksi kelompok; 4) Tanggung jawab pribadi untuk belajar (Orlich 2012); dan 5) Mendukung kerja kelompok.

Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan permainan kartu untuk memahami konsep atau materi. Model pembelajaran kooperatif *make a match* adalah metode mencari pasangan dengan permainan kartu untuk memahami konsep atau materi. (Tampubolon 2014)

Model pembelajaran *make a match* diterapkan oleh guru dengan maksud mengajak siswa untuk menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang sudah disiapkan. Sebelum menerapkan guru harus menyiapkan materi yang sudah dipelajari di rumah atau yang sudah pernah dialami. Model pembelajaran *make a match* diterapkan oleh pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang sudah disiapkan. Langkah-langkah penerapannya sebagai berikut: 1) Siapkan materi yang sudah dipelajari di rumah, dan atau yang sudah pernah dialami sebagai pengalaman; 2) Buatlah potongan kertas sejumlah peserta didik di kelas, yang berisi tentang pertanyaan dan jawaban; 3) Potongan kertas yang berisi pertanyaan dibagikan kepada separuh jumlah peserta didik, dan yang berisi jawaban juga sejumlah separuh peserta didik yang hadir; 4) Peserta didik disuruh mencari pasangan soal dan jawabannya, setelah ketemu suruh mereka duduk berdekatan. Dan mulailah satu persatu membacakan atau mencocokkan soal dan jawaban, yang lain mendengarkan barangkali ada kekeliruan pasangan; 5) Guru mengoreksi dengan cara mendengarkan bacaan dan memberi masukan untuk memperbaiki pasangan yang keliru; 6) Guru memberikan motivasi kepada seluruh peserta didik agar lebih giat belajar; dan 7) Penutup (Sutikno 2014)

Model pembelajaran *make a match* sangat bagus untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disintesis bahwa model pembelajaran kooperatif *Make a Match* adalah model pembelajaran mencari pasangan dengan teknik dengan cara mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan jawaban yang disediakan oleh guru yang harus ditemukan dan didiskusikan oleh pasangan siswa tersebut.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial lainnya". (Sapriya 2011) Istilah "Ilmu Pengetahuan Sosial", disingkat IPS merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah "*Social Studies*" dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-negara barat seperti Australia dan Amerika Serikat.

Nama IPS merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar di Indonesia dalam seminar Nasional tentang *Civic Education* tahun 1972 di Tawamangu, Solo. IPS sebagai mata pelajaran di persekolahan pertama kali digunakan dalam kurikulum 1975. Mata pelajaran IPS haruslah dapat melatih keterampilan agar kelak siswa menjadi masyarakat yang berguna. Program pendidikan, IPS yang layak harus mampu memberikan berbagai pengertian yang mendasar, melatih berbagai keterampilan serta mengembangkan sikap moral yang dibutuhkan agar peserta didik menjadi masyarakat yang berguna, baik bagi dirinya sendiri maupun orang lain

Berdasarkan teori-teori di atas, dapat disintesis bahwa hasil belajar kognitif Ilmu Pengetahuan Sosial adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan proses pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk perubahan tingkah laku, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian di SD Negeri Bintaro 14 Pagi Jakarta yang beralamat di Jalan Mawar III Dalam Kel. Bintaro Kec. Pesanggrahan Jakarta Selatan Objek penelitian adalah kelas V A dengan jumlah peserta didik 30 Siswa yang terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 20 Siswa perempuan. Jumlah keseluruhan peserta didik SDN Bintaro 14 Pagi Jakarta.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tiga instrumen yaitu instrumen kualitas penilaian pelaksanaan pembelajaran, instrumen perubahan aktivitas siswa dan instrumen tes atau hasil belajar siswa. Dinyatakan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II telah menunjukkan adanya perbaikan tindakan, baik dari aktivitas guru, maupun aktivitas siswa.

Tujuan utama dalam penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* pada kelas V-A Sekolah Dasar Negeri Bintaro 14 Pagi .

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Bintaro 14 Pagi pada tanggal 2 - 12 Mei 2018. Subjek penelitian adalah siswa kelas V-A Sekolah Dasar Negeri Bintaro 14 Pagi dengan jumlah peserta didik 30 terdiri dari 10 laki- laki dan 20 perempuan.

Analisis data hasil penelitian tindakan kelas dengan statistik deskriptif yaitu analisis data sederhana melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data dan pemaparan data yang dibagi dua, yaitu: 1) Data hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran di kelas yaitu dengan tabulasi, menghitung rata-rata, serta persentase kemudian menganalisis dan interpretasi data; 2) Data hasil observasi perubahan perilaku siswa, dengan tiga cara yaitu: a. Tabulasi, menghitung rata-rata, dan presentase data kelompok belajar, serta menggambarkan diagram *histogram* dengan semua komposisi kelompok belajar; b. Sebelum menyusun TDF, melakukan perhitungan berapa banyak siswa (%) mencapai indikator perilaku yang diharapkan baik dengan menggunakan data individu (per siswa), aspek yang diamati (disiplin, kerjasama, tanggung jawab) dan dibuat diagram *histogram*; c. Kemudian menyusun TDF ($n > 1$) dengan menggunakan; 1) Menentukan nilai rentang (*range*) Nilai terbesar dikurangi nilai terkecil; 2) Menentukan banyak kelas (k) ----- $k = 1 + 3,3 \log n$,

dimana n = jumlah siswa; 3) Menentukan panjang kelas (p)
 $p = R / k$; 4) Menyusun TDF terdiri atas kolom interval nilai, titik tengah, f_{absolute} dan f_{relatif}

Pada siklus I penilaian pelaksanaan pembelajaran mencapai nilai 79,5 dengan kategori cukup berkualitas, dan pada siklus II dilakukan perbaikan pembelajaran sehingga nilai pelaksanaan pembelajaran meningkat menjadi 85 dengan kategori berkualitas.

Sama halnya dengan kualitas pelaksanaan pembelajaran yang meningkat, perubahan aktivitas siswa pada siklus I mencapai nilai 69 dengan interpretasi cukup, dan setelah dilakukan perbaikan pada siklus II maka nilai perubahan aktivitas siswa meningkat menjadi 85 dengan interpretasi baik.

Aspek penelitian lainnya yang juga mengalami peningkatan yaitu hasil belajar siswa. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa kelas V-A Sekolah Dasar Negeri Bintaro 14 Pagi secara klasikal hanya mencapai 57,5%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 82,5%, maka penelitian selesai dilaksanakan pada siklus II karena penelitian sudah berhasil.

Proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan. Keberhasilan ini sangat ditentukan oleh kualitas dan kemampuan guru. Peran guru sangat penting sebagai fasilitas belajar. Sehingga hasil belajar siswa meningkat. Seperti yang dikemukakan oleh Anita (2008:2.9) bahwa hasil belajar akan meningkat dan dikatakan berhasil dengan adanya bimbingan dan pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan serta memberikan tindak lanjut dari pembelajaran tersebut.

Salah satu faktor yang mempengaruhi perubahan aktivitas siswa yaitu, ketepatan dalam memilih strategi pembelajaran yang diterapkan. Dalam strategi pembelajaran salah satunya terdapat pemilihan model pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penerapan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran dimana model ini, siswa diajak untuk mencari pasangannya sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran dimana dalam model pembelajaran ini siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Banyak temuan dalam penerapan model kooperatif *make a match* dimana bisa memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing. (Kurniasih dan Sani 2015)

Ketuntasan hasil belajar siswa tidak lepas dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif *make a match* yang diterapkan oleh guru sehingga hasil belajar dan aktivitas siswa pada saat pembelajaran dapat meningkat, sehingga menghilangkan kejenuhan yang ada pada diri siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Model pembelajaran

kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran yaitu: 1) meningkatkan hasil belajar akademik, 2) penerimaan terhadap keberagaman, dan 3) pengembangan keterampilan sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian dimulai pada siklus I dan siklus II hingga mencapai kriteria keberhasilan penelitian ketuntasan hasil belajar secara klasikal minimal 75%.

Pada Siklus I, Hasil dari pengamatan kolaborator pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus I sebagai berikut.

Tabel 1. Data Hasil Penelitian Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

Kolabolator	Nilai Akhir	Interpestasi
I	88	Berkualitas
II	90	Berkualitas
Jumlah	178	-
Rata-rata	89	Berkualitas

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator maka hasil yang didapat rata - rata 79,5. Hal ini menunjukkan bahwa hasil penilaian kinerja guru berada pada kategori C sesuai dengan indikator minimal mencapai kriteria "Cukup berkualitas" yaitu 79,5. Namun agar terjadi peningkatan dalam kinerja guru, maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus II.

Sedangkan aktivitas perubahan perilaku siswa pada siklus I menunjukkan rata-rata dari seluruh kelompok dalam perubahan aktivitas mendapatkan nilai 69 dengan interpretasi Cukup. Rata-rata tersebut dapat ditingkatkan lagi dengan melakukan proses pembelajaran pada siklus ke II. Tujuan dari siklus II yaitu diharapkan akan ada perubahan pada diri siswa berupa aktivitasnya dalam belajar.

Tabel 2. Nilai Hasil Belajar pada Siklus I

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	20	57,5%
2	Belum Tuntas	10	42,5%
	Jumlah	30	100%

Berdasarkan penilaian hasil belajar pada siklus I di atas diperoleh data dari 30 siswa yang mencapai KKM berjumlah 20 sebesar 57,5% dan yang belum mencapai KKM, berjumlah 10 sebesar 42,5%. Nilai rata-rata yang diperoleh pada penilaian siklus I yaitu 69. KKM = 75. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar secara klasikal belum mencapai indikator keberhasilan penelitian minimal yaitu 75% dengan KKM yang ditentukan sebesar 75. Siklus II, hasil pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Penelitian Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Kolabolator	Nilai Akhir	Interpestasi
I	79	Cukup Berkualitas
II	80	Berkualitas
Jumlah	159	-
Rata-rata	79,5	Cukup Berkualitas

Kualitas pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan. Kolaborator I memberikan nilai 88 dengan interpretasi berkualitas dan kolaborator II memberikan nilai 90 dengan interpretasi berkualitas sehingga diperoleh nilai rata-rata 89 dengan interpretasi berkualitas.

Sedangkan aktivitas perubahan perilaku siswa pada siklus II menunjukkan rata-rata dari seluruh kelompok dalam perubahan aktivitas mendapatkan nilai 85 dengan interpretasi Baik.

Tabel 4. Nilai Hasil Belajar pada Siklus II

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	23	82,5%
2	Belum Tuntas	7	17,5%
	Jumlah	30	100%

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus II diperoleh data dari 30 siswa yang mencapai KKM berjumlah 23 sebesar 82,5% dan yang belum mencapai KKM = 75, berjumlah 7 sebesar 17,5%. Nilai rata-rata yang diperoleh pada penilaian siklus II dengan nilai rata-rata 78,1 telah melebihi KKM sebesar 75.

PUSTAKA ACUAN

- Bloom dalam Kurniawan, Deni. *Pembelajaran Terpadu Teori, Praktikan*. Bandung: CV. Pustaka Cendikia Utama, 2011.
- Kurniasih, dan Imas dan Berlin Sani. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena, 2015.
- Mudjiono, Dimiyati dan. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- Mulyo, Daryanto dan Rahardjo. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media, 2012.
- Orlich, et al dalam Iru, La Ode Safiun Arini. *Analisis Penerapan Pendekatan Metode, Strategi dan Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo, 2012.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafinda Persada, 2012.
- Sapriya, Dkk. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Rosdakarya, 2011.
- Sutikno, Sobry. *Metode dan Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica Lombok, 2014.
- Tampubolon, Saur. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Erlangga, 2014.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

Aspek yang diteliti	Hasil Siklus				Ket
	Nilai	Makna	Nilai	Makna	
Kualitas pembelajaran	79,5%	Cukup	89%	Berkualitas	Meningkat 9,5%
Perubahan aktivitas yang nampak pada siswa	69%	Cukup	85%	Baik	Meningkat 16%
Ketuntasan hasil belajar	57,5%	Belum Tuntas	82,5%	Tuntas	Meningkat 25%
Nilai rata-rata hasil belajar	69	Baik	78,1	Baik	Meningkat 9,1

SIMPULAN DAN SARAN

Dari penjelasan yang disampaikan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V A Sekolah Dasar Negeri Bintaro 14 Pagi.

Untuk para tenaga pengajar disarankan dapat mengembangkan dan menggunakan pembelajaran metode *make a match* pada seluruh mata pelajaran sedangkan untuk siswa disarankan untuk dapat memacu belajar mandiri dan menyenangkan.

PENERAPAN *PROJECT BASED LEARNING* (PBL) UNTUK MENINGKATKAN *SOFT SKILLS* DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI SISWA

IMPLEMENTATION OF PBL TO ENHANCE STUDENT'S SOFT SKILLS AND SOCIOLOGY LEARNING ACHIEVEMENT

MUQOROBIN

Guru SMA Avicenna Jagakarsa

Abstract. *In order to improve the quality of processes and the results of sociological learning, systemic and meaningful learning strategy. Implement learning with a project based learning strategy that can stimulate the creativity and activity of students in associating teaching materials with real-world problems. During this time, learning is more likely to be one-way and give less open space for the development of student complications, including in responding to diversity. This research aims to improve the students soft skills and learning outcomes by implementing sociology learning through a Project Based Learning (PBL) strategy. The study population is all students of 11th grade social science that follow sociology learning consisting. Samples are class of 11th grades social science 2, amounting to 21 people. Data collection instruments in the form of questionnaires, form of observation, discussion and test of conceptual thinking skills. Data is analyzed by quantitative scriptive techniques. Research results show that through the PBL can develop soft skills and improve the quality of student learning outcomes. Similarly, students' responses to learning are positive.*

Keywords: *Sociology learning, project Based learning, soft skills and learning outcome*

Abstrak. *Dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran sosiologi dibutuhkan strategi pembelajaran yang sistemik dan bermakna. Salah satu upaya itu adalah menerapkan pembelajaran dengan strategi project based learning yang dapat merangsang kreatifitas dan keaktifan siswa dalam mengaitkan materi ajar dengan permasalahan di dalam dunia nyata. Selama ini pembelajaran lebih cenderung bersifat satu arah dan kurang memberi ruang terbuka untuk pengembangan kompetensi siswa termasuk dalam merespon keberagaman. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan soft skills dan hasil belajar siswa dengan menerapkan pembelajaran sosiologi melalui strategi Project Based Learning (PBL). Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI IPS yang mengikuti pembelajaran Sosiologi yang terdiri dari kelas IPS 1 dan kelas IPS 2. Sampel adalah siswa kelas XI IPS 2 yang berjumlah 21 orang. Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner, form obeservasi, diskusi dan tes kemampuan berpikir konseptual. Data dianalisis dengan teknik diskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui PBL dapat mengembangkan soft skills dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Demikian pula tanggapan siswa terhadap pembelajaran adalah positif.*

Kata Kunci : *Pembelajaran sosiologi project based learning, soft skill dan hasil belajar*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran sosiologi dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat. Kemampuan tersebut diperlukan untuk memasuki kehidupan nyata dalam masyarakat yang kompleks. Mata pelajaran sosiologi disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju pendewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat melalui pendekatan konstruktivisme dan pengembangan *soft skill* yang dilakukan oleh siswa.

Salah satu standar kompetensi mata pelajaran sosiologi di SMA kelas XI IPS adalah menganalisis struktur sosial serta berbagai faktor penyebab konflik dan integrasi sosial dalam masyarakat yang menuntut kemampuan siswa memiliki kemampuan berpikir kritis, analitis dan kreatif. Namun kenyataan yang dihadapi di SMA Avicenna Jagakarsa sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 17 Februari dan 3 Maret 2018 khususnya di

kelas XI IPS 2 menunjukkan ada beberapa kendala yang dialami siswa selama proses belajar mengajar berlangsung yaitu sebagai berikut.

Pertama, guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas masih mendominasi menggunakan metode ceramah dimana guru menjelaskan dan menyebutkan berbagai fakta sosial baik yang menyangkut materi ajar. Materi pembelajaran selanjutnya disalin siswa dengan mencatat secara berulang-ulang. Dengan fakta-fakta yang dicatat tersebut, siswa kemudian belajar menghafalkan materi tersebut sebanyak mungkin, agar mereka tuntas dalam tes, baik yang bersifat formatif maupun sumatif.

Proses belajar seperti ini jelas sangatlah terbatas dalam memanfaatkan potensi kemampuan berpikir, kepribadian, dan keterampilan *soft-skill* siswa. Secara kognisi, belajar sosiologi seperti ini hanya mengandalkan kemampuan kognitif tingkat rendah karena siswa hanya belajar menghafalkan fakta-fakta dan konsep-konsep materi pelajaran sosiologi tanpa

pengertian yang mendalam dan bermakna (Gredler 2009, 68).

Kemampuan berpikir seperti ini jelas kurang bertahan lama. Karena itu, siswa sering baru belajar ketika akan diadakan tes. Begitu juga sebaliknya, jika tidak ada tes, siswa tidak akan belajar secara konsisten. Selain itu, pembelajaran juga bersifat kaku, siswa lebih banyak diam dan pasif serta kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Kedua, siswa kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif serta melakukan kerjasama dalam dinamika kelompok. Siswa juga menunjukkan kurangnya kemampuan dalam menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan khususnya dalam menganalisis konflik-konflik sosial yang terjadi dalam masyarakat. Masalah ini ditunjukkan dengan tidak adanya inisiatif siswa untuk bertanya maupun menjawab bila dihadapkan dengan suatu permasalahan yang membutuhkan proses berpikir, dan siswa kurang peka terhadap masalah yang terjadi dalam masyarakat.

Ketiga, guru juga jarang menggunakan model pembelajaran dengan memberi kesempatan kepada siswa secara otonom dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri sampai menghasilkan karya, dimana karya adalah salah satu tuntutan siswa SMA. Guru mata juga kurang maksimal dalam menggunakan media pengajaran dan pembelajaran yang interaktif khususnya penggunaan media *information computer technology* (ICT), artikel media dan media pembelajaran lainnya seperti display kreatif.

Persoalannya adalah bagaimana menemukan cara yang efektif dalam pembelajaran sosiologi sehingga siswa mampu mengamati, menanya, menyajikan, menalar, dan mencoba dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang menjadi alternatif untuk memperbaiki mutu proses dan hasil belajar adalah menerapkan strategi *Project-Based Learning*. Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik (Santayasa 2006, 71).

Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik terdorong lebih aktif dalam belajar. Guru hanya sebagai fasilitator, mengevaluasi produk hasil kerja peserta didik yang ditampilkan dalam hasil proyek yang dikerjakan, sehingga menghasilkan produk nyata yang dapat mendorong siswa mampu berpikir kritis dalam menganalisis faktor konflik sosial yang terjadi dalam masyarakat. PBL merupakan sebuah pembelajaran inovatif yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks.

Pembelajaran berbasis proyek dianggap relevan untuk mengajarkan mata pelajaran sosiologi. *Project-Based Learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama dari suatu disiplin ilmu, melibatkan pihak lain yang relevan dengan kebutuhan di lapangan, bermakna lainnya, memberi peluang pada siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya yang bernilai dan realistik (F. E. Institute 2011).

Project-Based Learning menekankan kegiatan belajar yang relatif berdurasi panjang, *holistik-interdisipliner*, berpusat pada siswa, dan terintegrasi dengan praktek dan isu-isu

dunia nyata serta berorientasi pada karya (artifak). Melalui pembelajaran ini diharapkan kemampuan siswa dapat berkembang sesuai potensi yang dimilikinya.

Pemilihan model pembelajaran ini didasari oleh keyakinan teoritis dan dukungan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek (PBL) dalam pembelajaran sosiologi dapat memberi pengalaman belajar lebih bermakna. Selain itu, pemilihan fokus ini didasari oleh pertimbangan dan harapan bahwa dengan meningkatkan kualitas pembelajaran sosiologi melalui penerapan model PBL diharapkan *soft-skill* dan tanggapan siswa terhadap pembelajaran sosiologi menjadi lebih positif. Tanggapan positif tentu akan menjadikan pembelajaran sosiologi lebih aktif dan menyenangkan serta meningkatkan kualitas hasil belajar siswa yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan tingkat rendah seperti yang selama ini dilakukan tetapi juga mampu mengembangkan *soft skill* siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah "Apakah penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada materi konflik-integrasi sosial dapat mengembangkan *soft skill* dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA Avicenna Jagakarsa ?

Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan *soft skill* dan kualitas hasil belajar siswa melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek pada siswa kelas XI IPS SMA Avicenna Jagakarsa.

Manfaat penelitian adalah secara teoritis dapat dijadikan sebagai kajian dalam menelaah pengetahuan pedagogik mengenai model pembelajaran berbasis proyek dan memberikan landasan dalam memecahkan masalah pembelajaran pada ilmu-ilmu sosial. Sedangkan manfaat praktisnya adalah memberikan ruang kepada siswa untuk melakukan perubahan sekaligus sebagai media pembiasaan dalam pengembangan *soft-skill*.

Soft skills merupakan aspek sosial pada diri manusia yang berkaitan dengan kecerdasan emosional, sifat kepribadian, ketrampilan sosial, komunikasi, berbahasa, kebiasaan pribadi, keramahan, dan optimisme yang mencirikan kemampuan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain.

Pentingnya *Soft skill* adalah untuk pengembangan karakter pribadi seseorang dalam meningkatkan kemampuan diri untuk berinteraksi, pengelolaan performa kinerja yang stabil dan pembekalan prospek karir di masa depan.

Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang didesain untuk persoalan yang kompleks yang mana siswa melakukan investigasi untuk memahaminya, menekankan pembelajaran dengan aktivitas yang lama, tugas yang diberikan pada siswa bersifat multidisiplin, berorientasi pada produk (*artifak*). Pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks (CORD 2011).

Fokus pembelajaran terletak pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas yang lain, memberi kesempatan siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri dan mencapai puncaknya menghasilkan produknya (Thomas 2015).

Menurut Thomas (Thomas 2015), pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan keajaiban proyek. Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja mandiri.

Definisi menurut *The George Lucas Educational Foundation* (2015) pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pembelajaran yang menghendaki adanya standar isi dalam kurikulumnya. Melalui pembelajaran berbasis proyek, proses *inquiry* dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai materi dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung siswa dapat melihat berbagai elemen mayor sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa terdorong lebih aktif dalam belajar. Guru hanya sebagai fasilitator, mengevaluasi produk hasil kerja siswa yang ditampilkan dalam hasil proyek yang dikerjakan, sehingga menghasilkan produk nyata yang dapat mendorong siswa mampu berpikir kritis dalam menganalisis faktor konflik sosial yang terjadi dalam masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa strategi *Project-Based Learning* dikembangkan berdasarkan paham filsafat konstruktivisme dalam pembelajaran. Pembelajaran dilakukan berpusat pada proses dengan yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk merencanakan aktivitas belajar, relatif berjangka waktu, berfokus pada masalah, unit pembelajaran bermakna dengan memadukan konsep-konsep dari sejumlah komponen baik itu pengetahuan, disiplin ilmu atau lapangan dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain. Pada pembelajaran berbasis proyek kegiatan pembelajarannya berlangsung secara kolaboratif dalam kelompok yang heterogen antar siswa. Pada pembelajaran berbasis proyek kekuatan individu dan cara belajar yang diacu dapat memperkuat kerja tim sebagai suatu keseluruhan. Pada pendekatan ini, guru berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik untuk memperoleh jawaban dari pertanyaan penuntun.

Secara garis dalam model pembelajaran berbasis proyek terdapat beberapa tahapan yaitu persiapan, pembelajaran dan evaluasi. Adapun sintaks (langkah-langkah) yang perlu dilakukan antara lain sebagai berikut 1) penentuan Pertanyaan Mendasar, 2) guru merancang desain atau membuat kerangka proyek yang bermanfaat dalam menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh siswa dalam mengembangkan pemikiran terhadap proyek tersebut sesuai dengan kerangka yang ada, dan menyediakan sumber yang dapat membantu pengerjaannya. Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pengajar berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para siswa. Oleh karena itu, guru menganalisis dan mengumpulkan berbagai pertanyaan dan permasalahan melalui berbagai sumber

seperti *website*, koran dan sumber lainnya, 3) mendesain perencanaan proyek, sesuai dengan tugas proyek yang diberikan oleh guru maupun pilihan sendiri (kolaboratif), siswa akan memperoleh dan membaca kerangka proyek, lalu berupaya mencari sumber yang dapat membantu. Dengan demikian siswa diharapkan akan merasa "memiliki" atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

Dalam kedudukannya sebagai ilmu sosial, secara teoritis sosiologi memiliki posisi strategis dalam membahas masalah sosial-politik dan budaya yang terjadi dimasyarakat, serta dengan berbagai pendekatan mampu memberikan solusi terhadap masalah-masalah tersebut. Sosiologi ditinjau dari sifatnya sebagai ilmu murni bukan ilmu pengetahuan terapan.

Pembelajaran sosiologi adalah sebuah proses dimana menciptakan suatu kondisi belajar mengajar yang kondusif, meliputi unsur manusiawi, material dan prosedur yang efektif serta interaktif yang dilakukan guru dengan sebaik-baiknya yang ditekankan pada proses belajar yang dilakukan siswa. Dalam proses pembelajaran kegiatan siswa didorong secara lebih optimal dalam memahami konsep-konsep sosiologi seperti konflik sampai pada terciptanya integrasi sosial.

Dalam konteks penelitian ini, pembelajaran sosiologi menekankan pada sebuah proses pengembangan ragam potensi siswa melalui pemberian proyek dan objek keragaman sosial budaya yang terjadi di masyarakat.

Dalam Wikipedia (2016) ditulis bahwa *soft skills* merupakan determinasi sosiologis untuk *Emotional Intelligence Quotient* seseorang, merupakan kemampuan bagaimana orang-orang berhubungan antara yang satu dengan yang lainnya, seperti berkomunikasi, mendengarkan, memberi umpan balik, bekerja sama dalam sebuah tim, menyelesaikan masalah, berkontribusi dalam rapat, dan mengatasi konflik. Para pemimpin pada setiap level membutuhkan semua kemampuan tersebut karena tugas-tugasnya berhubungan dengan membentuk dan mengembangkan tim, memimpin rapat, memotivasi, mendorong inovasi, mencari solusi atas suatu masalah, mengambil keputusan, membimbing, dan sejenisnya. *Soft skills* dapat dipergunakan dan dibutuhkan dalam berbagai bidang pekerjaan, sedangkan *hard-skills* atau *technical skills* hanya dibutuhkan pada satu tempat atau bidang bekerja/industry sesuai dengan keilmuan yang dimiliki.

Soft-skills merupakan kompetensi yang bersifat nonteknis yang menunjuk pada karakteristik kepribadian. Hal tersebut tampak pada perilaku seseorang, baik saat berinteraksi dalam situasi sosial, kemampuan berbahasa, kebiasaan diri, ataupun sifat-sifat penting untuk mendukung perilaku optimis. *Soft skills* sebagai kemampuan seseorang untuk memotivasi diri dan menggunakan inisiatifnya, mempunyai pemahaman tentang apa yang dibutuhkan untuk dilakukan dan dapat dilakukan dengan baik, berguna untuk mengatasi persoalan kecil yang muncul secara tiba-tiba dan terus dapat bertahan bila problem tersebut belum terselesaikan (Grugulis 2017, 77).

Dengan demikian, berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *soft-skills* merupakan

kekuatan diri untuk berubah ataupun untuk mengatasi berbagai persoalan kerja. Penguasaan *soft-skills* siswa di SMA merupakan esensi kompetensi yang harus dikuasai dan terukur melalui unjuk kerja selama pembelajaran.

Dalam proses belajar keberhasilan belajar merupakan tujuan utama yang harus dicapai oleh siswa. Dalam konteks ini guru dan siswa harus melakukan upaya kreatif untuk mencapai tujuan tersebut. Hasil belajar merupakan realisasi atau pemakaran dari kecakapan-kecakapan atau potensi yang dimiliki seseorang (Sudjana 2016, 102).

Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat dari proses belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Hasil dapat berupa perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Purwanto 2018, 128).

Penelitian ini direncanakan dibagi dalam dua siklus dengan mengikuti prosedur atau langkah-langkah yang telah ditentukan. Agar pembahasan penelitian ini terfokus disajikan hipotesis tindakan sebagai berikut: "Dengan menerapkan pembelajaran *Project-Based Learning* dapat mengembangkan *soft-skills* dan kualitas hasil belajar sosiologi pada siswa kelas XI-Ilmu-Ilmu Sosial (IPS) 2 SMA Avicenna Jagakarsa."

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Avicenna Jagakarsa, yang beralamatkan di Jl. Moch Kahfi II Jagakarsa Jakarta Selatan, Waktu dari Februari sampai dengan Mei 2018.

Untuk memecahkan permasalahan pembelajaran yang dihadapi dalam kelas, jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action reseach*) secara kritis kualitatif. Penelitian dilakukan dalam dua kali siklus tindakan yang pada setiap siklusnya dilakukan kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta evaluasi dan refleksi (Adrian 2016).

Partisipan atau subjek dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti pembelajaran mata pelajaran Sosiologi yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas XI-IPS 1 berjumlah 20 orang dan kelas XI IPS 2 berjumlah 21 orang. Sampel penelitian adalah kelas XI-IPS 2. Pengambilan sampel didasarkan pada kenyataan bahwa proses dan hasil pembelajaran pada siswa kelas XI-IPS 2 kurang optimal. Dalam kegiatan perencanaan, peneliti merencanakan dan menyiapkan seluruh perangkat pembelajaran yang diperlukan sesuai dengan model PBL.

Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan beberapa tahapan dalam tiap siklus. Siklus I meliputi; Perencanaan, dirumuskan strategi pembelajaran *Project-Based Learning* yaitu menyusun silabus, rencana dan rancangan pembelajaran (RPP), materi dan proyek yang akan dilakukan siswa. Pelaksanaan, menerapkan pembelajaran *Project-Based Learning* di dalam kelas. Bagian ini merupakan yang terpenting karena merupakan tindakan perbaikan proses pembelajaran. Siswa dibagi kedalam kelompok yang beranggotakan 5-6 orang. Siswa secara berkelompok diberikan proyek riset sederhana dan eksplorasi sumber data aktual tentang tema *konflik sosial* (Ahok VS FPI, KPK VS POLRI, Ancaman ISIS terhadap *multikulturalisme* di

Indonesia, Kerusuhan Mei 1998). Dilanjutkan dengan kegiatan dinamika kelompok. Pengamatan (*Observing*), bersama tim melakukan pengamatan terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, baik tentang sikap maupun *soft skills* selama pembelajaran dan tindakan guru dalam proses pembelajaran. Refleksi (*Reflecting*), kegiatan menganalisis, mensintesa dari hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dan pada tahap ini juga dilaksanakan evaluasi untuk mengetahui kemajuan hasil belajar siswa baik secara individu dan kelompok. Hasil belajar yang diperoleh siswa akan dibandingkan dengan kriteria ketuntasan belajar yang dibuat. Perbaikan dan pengayaan, jika hasil pengamatan dan penilaian hasil pembelajaran yang dilaksanakan hasilnya kurang sesuai dengan yang diharapkan, dengan kriteria ketuntasan belajar, maka dicari penyebab dan penyelesaian untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dan merencanakan perbaikan melalui tindakan pada siklus selanjutnya sampai hasil belajar siswa mencapai indikator ketuntasan belajar.

Siklus II meliputi tahap; perencanaan (*Planning*), merangkum catatan perbaikan berdasarkan pada permasalahan pembelajaran pada siklus I, lalu dilanjutkan dengan merencanakan tindakan perbaikan. Pelaksanaan (*Acting*), siswa diberi tugas/projek tentang penciptaan integrasi sosial ditengah-tengah masyarakat multikultural melalui wawancara tokoh lintas agama Islam, Kristen dan Hindu, sesuai dengan keberadaan lokasi tempat peribadatan yang dekat jaraknya dengan sekolah. Kegiatan pembelajaran di kelas dilakukan dengan menggunakan pendekatan *wall mapping* dan *world cafe*. Pengamatan (*Observing*), peneliti bersama tim melakukan pengamatan terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dengan memberikan kuesioner pelaksanaan pembelajaran, pencatatan form observasi, pencatatan dokumen, wawancara mendalam dan pemberian angket pengembangan *soft-skill*. Refleksi (*reflecting*), kegiatan menganalisis, menyintesa dari hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dan pada tahap ini juga dilaksanakan evaluasi untuk mengetahui kemajuan hasil belajar siswa baik secara individu dan kelompok. Hasil belajar yang diperoleh siswa akan dibandingkan dengan kriteria ketuntasan belajar yang dibuat. Perbaikan dan pengayaan, mengadakan refleksi atas pembelajaran secara menyeluruh, dengan mengacu pada proses dan hasil pembelajaran yang dibandingkan dengan kriteria dan indikator yang telah ditetapkan. Hasil dari refleksi dapat dijadikan dasar untuk pelaksanaan siklus berikutnya, jika diperlukan.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus dilakukan evaluasi secara menyeluruh. Adapun langkah-langkah dalam setiap siklus tindakan dapat diringkas sebagai berikut:

Tabel.1 Langkah-langkah pelaksanaan *Project Based Learning*

No	Tindakan	Output
		Siklus I
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, model pembelajaran yang akan dilakukan dan memberikan motivasi pembelajaran	Terbangunnya pemahaman dan persepsi awal terhadap konteks pembelajaran

No	Tindakan	Output
2	Siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 5-6 orang. Dilanjutkan dengan kegiatan dinamika kelompok (penunjukkan ketua kelompok* dan juru bicara/ ahli)	Terbentuknya 4 kelompok belajar siswa
3	Menerapkan Project Based Learning dalam bentuk riset dan eksplorasi terhadap realitas konflik yang terjadi dimasyarakat.	Kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada produk dengan berbasis pada konteks materi
4	Evaluasi hasil belajar (pengembangan soft skill dan hasil tes soal I)	Data pengembangan soft skill dan nilai hasil belajar siswa siklus I
5	Merefeklesi tindakan siklus I	Masukan perbaikan siklus II
Siklus II		
1	Merencanakan tindakan perbaikan berdasarkan permasalahan dan hasil belajar pada siklus I	Perencanaan pembelajaran siklus II
2	Menerapkan Project Based Learning dengan pendekatan wall mapping dan world tea serta merubah model dinamika kelompok*	Kegiatan pembelajaran lebih aktif dalam pelibatan siswa dengan terjun langsung ke lapangan (wawancara)
3	Evaluasi hasil belajar (pengembangan soft skill dan hasil tes soal II)	Data pengembangan soft skill dan nilai hasil belajar siswa siklus II
4	Melakukan refleksi secara utuh atas pembelajaran yang telah dilakukan	Pengembangan soft skill dan peningkatan kualitas hasil belajar siswa

*) ketua kelompok ditunjuk secara bergantian berdasarkan kesepakatan anggota kelompok

Dalam penelitian tindakan kelas, harus dibuat indikator yang jelas sebagai ukuran ketuntasan pembelajaran. Indikator kesuksesan dalam penelitian seperti tampak dalam tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Indikator kinerja dalam kegiatan pembelajaran

No	Aspek	Indikator Kinerja/ Pencapaian Ketuntasan Belajar	Ringkasan Prosedur dan Metode
1	Tersedianya perangkat dan instrument pembelajaran Project Based Learning Mata Pelajaran Sosiologi	Baik	Kerjasama dalam perancangan dan pembuatan model media pembelajaran
2	Persentase peningkatan kualitas proses pembelajaran pada kategori sangat baik dan baik	50%	Penerapan PBL
3	Persentase pengembangan soft skill pada kategori sangat tinggi dan tinggi	ST = 19% T = 43% S = 38% R = 0% SR = 0%	Penerapan PBL
4	Persentase peningkatan siswa yang memperoleh nilai hasil tes	A = 42,9% B = 47,6% C = 9,5% D = 0%	Penerapan PBL

Sumber : data dianalisis sendiri bersumber pada nilai daily post test

Data penelitian dikumpulkan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Data penelitian ini berupa data kuantitatif yang berupa: a) skor penguasaan konsep sosiologi pada materi konflik dan integrasi sosial, dan b) skor pengembangan *soft skill* siswa. Sumber data dalam penelitian ini adalah

siswa kelas XI-IPS 1 dan guru, yang diambil dengan metode observasi, dokumentasi, kuesioner dan tes hasil belajar.

Data hasil penelitian, yang menyangkut penerapan pembelajaran berbasis proyek pada materi konflik dan integrasi sosial pengaruhnya terhadap pengembangan *soft-skill* dan hasil belajar dianalisis menggunakan analisis statistik sederhana dan dilanjutkan dengan penafsiran kualitatif pada setiap angka dan kejadian dari hasil penelitian, sehingga diperoleh makna. Data dihitung dengan menggunakan bantuan excel dan program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dalam 2 siklus, siklus 1 dilakukan dengan 2 kali pertemuan dan siklus ke 2 dengan 3 kali pertemuan. Hasil penelitian terdiri dari seluruh prosedur rangkaian pelaksanaan dan deskripsi hasil pembelajaran. Selain itu, juga terdapat deskripsi data yang mencakup dokumentasi hasil pembelajaran sebelum dilakukan penelitian tindakan, yang dijadikan sebagai bahan perbandingan dengan hasil pembelajaran setelah dilakukan penelitian tindakan. Selanjutnya dari hasil penelitian tersebut akan dianalisis dan dielaborasi sesuai kaidah penelitian.

Tindakan pada Siklus I, pelaksanaan inovasi pembelajaran sosiologi berbasis konstruktivisme sosial dengan model pembelajaran berbasis proyek ini berhasil dilaksanakan dengan prosedur pembelajaran sebagai berikut. Tahapan pelaksanaannya pada pertemuan pertama dimulai dengan pemberian motivasi dengan mengangkat kisah tokoh perdamaian Mahatma Gandhi. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan penyampaian pertanyaan dan materi tentang konflik sosial yang terjadi dimasyarakat akhir-akhir ini. Untuk mengukur pemahaman dan melatih systems of thinking siswa terhadap masalah konflik sosial dimasyarakat, siswa diberikan tugas riset dan eksplorasi dalam bentuk tabel analisis masalah dan solusi dengan bersumber dari internet, sosial media dari pakar sosiologi dan koran (Kompas, Republika dan Tempo edisi 2016-2017). Siswa secara berkelompok melakukan penyelesaian tugas tersebut diluar jam pelajaran.

Selanjutnya pada pertemuan *kedua*, hasil tugas/projek kelompok ini dijadikan dasar oleh siswa untuk mempresentasikan tugas dalam bentuk power point secara bergantian dan diikuti dengan kegiatan diskusi kelas. Dalam proses diskusi setiap siswa diberikan kesempatan untuk mengkritisi, bertanya dan memberikan komentar hasil kerja dan presentasi kelompok lain. Pada 60 menit terakhir dilakukan kegiatan evaluasi hasil pembelajaran dengan memberikan tes untuk mengukur keberhasilan pembelajaran pada siklus 1 dan pengisian kuesioner pengembangan *soft skills*.

Data hasil pengamatan pada saat proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa bersama guru menggambarkan kondisifitas pembelajaran yang interaktif dalam ukuran sudah baik. Hal itu terlihat pada skor data tentang respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran yaitu diperoleh data dari 21 siswa peserta pembelajaran yang menyatakan Sangat Baik (SB) sebanyak 23,81% (5), menyatakan Baik (B) sebanyak 38,81% (8), menyatakan Cukup (C) sebanyak 28,57% (6), menyatakan Kurang (K) sebanyak 9,52% (2) dan menyatakan Sangat Kurang (SK) sebanyak 4,76% (1).

Dari angket tersebut menunjukkan bahwa masih ada sebagian kecil siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran kurang baik, hal ini dapat tercermin dari kurang maksimalnya dinamisasi dan pola komunikasi yang interaktif dalam pembelajaran yang diciptakan siswa bersama guru, meski secara umum sudah terdapat beberapa siswa yang terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, masih diperlukan strategi pada tindakan berikutnya.

Output pembelajaran pada area pengembangan *soft skills* yang diperoleh, dari 21 orang peserta pembelajaran siswa yang memperoleh predikat skor Sangat Tinggi (ST) sebanyak 14,30 (3)%, memperoleh predikat skor Tinggi (T) sebanyak 38,10 (8)%, predikat skor Sedang (S) sebanyak 33,30 (7)%, predikat skor Rendah (R) sebanyak 14,30% (3) dan yang predikat skor Sangat Rendah (SR) sebanyak 0%. Perolehan skor ini secara rata-rata belum mampu memenuhi indikator pencapaian 62% atau lebih yang memperoleh predikat sangat tinggi dan tinggi.

Sedangkan hasil pembelajaran pada area peningkatan kualitas hasil pembelajaran kognitif yang diperoleh, dari 21 orang peserta pembelajaran siswa yang memperoleh nilai A sebanyak 28,6% (6), memperoleh nilai B sebanyak 61,9% (13), memperoleh nilai C sebanyak 9,50% (2), dan yang memperoleh nilai D 0%. Perolehan ini belum mampu memenuhi indikator ketuntasan belajar yaitu A = 42,90%, B = 47,60%, C = 9,50% dan D = 0%. Berdasarkan hasil pembelajaran dan perubahan perilaku siswa pada siklus I, maka dilanjutkan ke siklus II.

Tindakan pada Siklus II, pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini dimulai dengan membuat perencanaan tindakan. Materi yang diajarkan adalah "Integrasi Sosial". Motivasi dengan melakukan Game Team Work yakni bermain "Jembatan Buaya" sebagai tindak lanjut dari masukan perbaikan sistem kerja dalam diskusi kelompok pada siklus I. Siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama menyampaikan materi Integrasi Sosial, lalu pada akhir pertemuan pertama siswa diberikan tugas/projek secara berkelompok untuk melakukan wawancara dengan tokoh lintas agama dan kepercayaan dengan tema permasalahan konflik dan upaya penciptaan perdamaian dimasyarakat. Tujuan pemberian projek adalah untuk menguji kemampuan siswa mencari data secara lebih mendalam melalui berdialog secara langsung dengan nara sumber tokoh-tokoh lintas agama dan kepercayaan. Selain itu, upaya ini juga untuk meneguhkan persepsi bahwa setiap agama dan kepercayaan mengajarkan adanya nilai-nilai perdamaian dalam kehidupan bermasyarakat multikultural. Dalam hal ini, tokoh-tokoh agama yang dikunjungi dalam pembelajaran adalah Imam Besar Masjid Raya Jagakarsa, Pendeta Gereja Kristen Indonesia Jagakarsa dan Pandita Pura Armata Jati Jagakarsa. Penyelesaian projek dan penyusunan laporan dilaksanakan diluar jam pembelajaran.

Pada pertemuan *kedua*, hasil tugas/projek kelompok dalam bentuk laporan display dipajang, sebelum dilakukan presentasi dan diskusi kelas secara bergantian. Untuk lebih mengaktifkan peran siswa secara lebih menyeluruh kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan pendekatan *wall mapping* dan *world cafe*. Dimana setiap siswa secara individu dan kelompok memajang hasil karyanya didisplay, dalam proses ini setiap anggota kelompok ada yang berperan

sebagai ketua dan juru bicara ahli yang *stay* didalam kelompok, dan anggota kelompok yang lainnya berkunjung dan *sharing* hasil diskusi ke kelompok lainnya. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi kelas secara terbuka, dengan mengambil perwakilan kelompok secara sampling. Untuk memperkuat proses dan hasil diskusi pembelajaran secara menyeluruh, pembelajaran diakhiri dengan *enhancing activity* yang dilakukan guru dengan mengangkat kisah tokoh peraih nobel perdamaian Muhammad Yunus (*founder of Grameen Bank in Bangladesh*).

Pada pertemuan ketiga, kegiatan pembelajaran pada 15 menit pertama diawali dengan review materi dan hasil diskusi pada pertemuan sebelumnya. Pada 75 menit berikutnya dilakukan evaluasi hasil pembelajaran dengan mengedarkan angket pengembangan *soft skills* siswa dan melalui tes hasil belajar untuk mengukur tingkat ketuntasan/ketercapaian daya serap materi pembelajaran.

Data hasil pengamatan pada saat proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa bersama guru menggambarkan kondisifitas pembelajaran yang ditunjukkan dengan lebih optimalnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui pendekatan terjun langsung ke lapangan untuk wawancara, *wall mapping* dan *word cafe*. Indikator hasil dapat terlihat pada skor data tentang respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran yaitu diperoleh data dari 21 siswa peserta pembelajaran yang menyatakan Sangat Baik (SB) sebanyak 29% (6), menyatakan Baik (B) sebanyak 43% (9), menyatakan Cukup (C) sebanyak 29% (6), menyatakan Kurang (K) sebanyak 0% dan menyatakan Sangat Kurang sebanyak 0%. Proses pembelajaran telah terjadi peningkatan kualitas dan melebihi standar yang ditetapkan yakni pada kategori Sangat Baik (SB) dan Baik (B) sebanyak 71% artinya lebih tinggi dari indikator kinerja yang ditetapkan 50%.

Dalam proses pembelajaran setelah tindakan pertama dan monitoring dilakukan terhadap pengembangan *soft skills* dan kualitas hasil pembelajaran, dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dapat berlangsung sesuai rencana. Guru mampu menetapkan target *soft skills* dan mendiskripsikan perilaku kerja siswa yang harus dimunculkan setiap kegiatan. Siswa telah memperoleh informasi tentang target belajar dan konsep *soft skills* dan orientasi hasil pembelajaran secara akademik. Siklus pertama terdiri dari dua kali tindakan. Hasil pengamatan tindakan pertama, guru dapat membuat profil *soft skills* kelas dan menemukan permasalahan penguasaan *soft skills*. Beberapa catatan penting yang dapat dikemukakan adalah perilaku siswa belum sepenuhnya dalam pengembangan *soft skills* baik pada saat pengerjaan proyek/tugas dan diskusi kelompok dalam kelas. Selain itu, penguasaan kerja kelompok masih didominasi siswa-siswa tertentu yang tergolong memiliki inisiatif tinggi sehingga belum sepenuhnya siswa bertanggung jawab atas hasil kerjanya. Oleh karena itu, pada tindakan pertama tahap kedua ini, guru lebih memberi motivasi dalam bentuk *game teamwork* dan mengatur kembali dinamika kelompok secara acak serta mengingatkan kembali pentingnya perilaku kerja *soft skills* dihubungkan dengan hasil pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan standar.

Pada akhir periode siklus I, siswa melakukan evaluasi diri dan koreksi antar teman sejawat terhadap proses pengembangan *soft skills* dan pencapaian kualitas hasil belajar.

Hasil evaluasi diri menunjukkan bahwa sebagian besar telah mencapai hasil hampir konsisten untuk memperbaiki diri dalam cara kerja sebuah teamwork dalam pengembangan *soft skills* dan peningkatan kualitas hasil belajar.

Hasil penelitian tindakan kedua setiap siswa telah dapat bekerja secara kelompok dan sebagian besar siswa lebih bersungguh-sungguh dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini terdapat dua macam data, yakni data pengembangan *soft skills* dan data hasil belajar. Data hasil belajar diperoleh berdasarkan hasil penilaian pretes dan postes dengan menggunakan tes tulis dan jawaban uraian dengan memakai pola *open-ended assessment*. Penilaian tes hasil belajar mengacu pada rubrik hasil belajar yang mengukur: kebenaran konsep, kemampuan analisis, dan gramatika bahasa. Data skala pengembangan *soft skills* diperoleh dari jawaban siswa pada kuisioner skala sikap menurut Likert yang dilakukan sebelum dan sesudah penerapan strategi PBL, data skala sikap setelah ditransformasi 10-100 melalui statistika sederhana (*tendence central*) dengan kategori huruf (ST-SR), yang diadaptasi dari Sharma (2009). Sedangkan skor hasil belajar setelah ditransformasi, skor yang diperoleh siswa antara 10-100 dengan kategori huruf (A-E).

Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Sosiologi di kelas XI IPS 2 dapat mengembangkan *soft skills* dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Perubahan *soft skills* dan peningkatan hasil belajar dapat diperoleh setelah pembelajaran siklus I dan II. Hasil pembelajaran pada siklus I dan II dari 21 siswa peserta pembelajaran pada pengembangan *soft skills* menunjukkan bahwa peningkatan target capaian indikator kerja pada area pengembangan *soft skills* untuk predikat ST sebesar 9,5%, T sebesar 9,5% dan S sebesar -9,5%. Dengan demikian, secara predikat skor ST dan T yaitu 71,43% lebih tinggi 19% capaiannya jika dibandingkan dengan indikator kinerja yang ditetapkan yakni 62%.

Hasil tersebut menggambarkan bahwa pendekatan PBL memberikan kebebasan/otonom penuh kepada siswa untuk berbuat bagaimana menyelesaikan proyek. Proyek bisa dikerjakan siswa apabila mereka mampu bekerja sama merumuskan, memecahkan dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, mengelola dinamika kelompok, mengumpulkan informasi dan menyusun laporan kerja kelompok untuk dikomunikasikan sebagai bentuk pertanggung jawaban ilmiah. Dengan demikian, penggunaan PBL dalam pembelajaran disamping meningkatkan kompetensi akademik juga dapat mengembangkan *soft skill* siswa dalam pembelajaran.

Penerapan *project based learning* (PBL) disamping dapat mengembangkan *soft skills* siswa juga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar. Kualitas hasil belajar siswa setelah diterapkan PBL meningkat dari siklus I ke II, sebesar 4,8% untuk kategori hasil belajar sangat kompeten dan kompeten (A dan B). Pencapaian ketuntasan pembelajaran melebihi target dari 90,5% menjadi 95,2%. Artinya penerapan PBL dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran pada area kognitif siswa secara lebih optimal dan bermakna. Dalam pendekatan PBL siswa dituntut lebih kreatif dalam mengembangkan potensinya melalui penggalian informasi, penguasaan konsep dan kemampuan analisis.

Pembelajaran berbasis proyek dimaknai sebagai bagian pembelajaran yang mampu memberi nilai lebih

dalam pengembangan kualitas proses pembelajaran. PBL memungkinkan siswa memperoleh pengalaman dalam perspektif yang lebih luas dalam mengkonstruksi materi pembelajaran dan pengembangan potensi diri siswa secara utuh. Artinya, selama pembelajaran, siswa belajar *skills* teknik bersamaan, berkomunikasi dan memimpin dalam sebuah kelompok dengan *soft skills*. Keadaan ini memungkinkan siswa lebih terlibat secara langsung dalam setiap pengalaman belajar, mengembangkan diri untuk bekerja terbaik dalam *teamwork*, dan terdorong untuk lebih optimal dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan penciptaan produk (*output*) pembelajaran.

Persiapan pembelajaran mendiskripsikan kesiapan secara fisik meliputi penyiapan bahan-bahan diskusi seperti media pembelajaran (kertas karton, klipng, sumber informasi dari internet dan alat tulis). Selain persiapan secara material, siswa juga menyiapkan diri secara immaterial seperti mental untuk bekerjasama dalam kelompok, rasa percaya diri dalam perform kelompok, kemampuan komunikasi dan sikap kepemimpinan.

Persiapan kerja dalam kelompok menggambarkan kesiapan kerja mulai dari perencanaan kerja, kualitas dan kuantitas bahan yang disiapkan sesuai aturan main pembelajaran, dan kelengkapan alat yang mendukung kelancaran bekerja. Proses pembelajaran menunjuk pada konsistensi pada aturan main, prosedur kerja dan proses produksi, taat pada standar kerja, baik proses maupun hasil. Penyajian mendiskripsikan hasil kerja kelompok melalui *forum group discussion* (FGD), disinilah *soft skills* terbentuk tidak melalui paksaan, tetapi melalui pola pembentukan secara sadar yang sistematis dan terukur. Artinya, dengan sengaja pengalaman belajar dirancang dan diimplementasikan untuk menggerakkan *soft skills* secara bersamaan. Secara individual, siswa dapat mengembangkan diri melalui tugas dan penguasaan hasil belajar yang lebih terprogram secara mandiri.

Melalui tindakan pada siklus I dan II selama lima kali pertemuan, terlihat bahwa pengembangan *soft skills* dan peningkatan kualitas hasil belajar telah mencapai batas maksimal, yaitu antara Sangat Tinggi-Tinggi dan Sangat Kompeten-Kompeten. Demikian halnya penilaian antarteman sejawat menunjukkan keadaan yang hampir sama pada penilaian yang dilakukan guru. Artinya, pengembangan *soft-skills* yang diterapkan pada mata pembelajaran sosiologi telah berhasil mengembangkan *soft-skills* siswa pada level yang Tinggi dan dan hasil pembelajaran pada kategori Kompeten. Hal tersebut menunjukkan bahwa tindakan kelas yang berbasis proyek disertai dengan pemberian motivasi memberi makna yang sangat berarti bagi pembentukan karakter siswa. Proses tersebut telah memberi arti bagi (1) pengembangan *soft skills* melalui dinamika kelompok; dan (2) melalui pembelajaran materi kontekstual yang berbasis proyek, termasuk di dalamnya membangun konsep (*constructivism-concept*). Pembelajaran *soft skills* juga bertumpu pada *continuous improvement* (Kreaiter and Kinicki 2015, 235).

Proses pengembangan tersebut berlangsung dalam situasi pembelajaran dengan pendekatan manajemen *feed back* dan *coaching*. Umpan balik merupakan upaya memberikan informasi keadaan pencapaian unjuk kerja diikuti dengan mekanisme *coaching* untuk membantu mencapai

target tujuan yang telah ditetapkan. Selama pembelajaran siswa menjadi sadar akan kualitas hasil pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran *soft skills* yang berlangsung selama lima kali pertemuan merupakan bentuk dari proses perbaikan berkelanjutan untuk mewujudkan *personal growth* pada siswa.

Senada dengan hal tersebut Susriyati Mahanal, dkk. (2012) telah meneliti pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap pengembangan *soft-skills* peduli lingkungan dan hasil belajar siswa SMA Negeri 2 Malang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh strategi pembelajaran PBL terhadap peningkatan *soft-skill* peduli lingkungan siswa terhadap ekosistem sungai. Siswa yang diajar dengan pembelajaran berbasis proyek memiliki sikap lebih tinggi 11,65% dari peserta didik yang diajar dengan pembelajaran konvensional. Selain itu, juga terdapat pengaruh strategi PBL terhadap pemahaman konsep siswa. Siswa yang difasilitasi pembelajaran berbasis proyek memiliki pemahaman konsep lebih tinggi 81,05% dari siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional.

Dalam pembelajaran berbasis proyek ini, peran guru sebagai fasilitator dan inspirator masih menjadi fokus utama. Oleh karena itu, kualitas guru dalam merancang pembelajaran dan memberikan pembimbingan tetap memberi pengaruh yang tidak sedikit pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan *soft skills* dan peningkatan kualitas hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian (Berg 2012) bahwa peran guru yang efektif membantu meningkatkan pengembangan *soft skills*. Selain itu, guru harus peka terhadap perubahan perilaku *soft skills* subjek belajar. Peran guru penting saat siswa melakukan refleksi diri. Guru harus dapat membantu siswa memahami posisi penguasaan *soft skills*, mengarahkan dan memberi fasilitas kemudahan peningkatan *soft skills* mereka.

Disisi lain, peran siswa secara kooperatif dalam merespon rancangan dan instruksi pembelajaran yang disampaikan guru adalah hal penting dalam keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Dalam implementasinya, guru secara kreatif mampu menemukan cara-cara memotivasi siswa agar mau belajar, mengoptimalkan kinerja dalam dinamika kelompok, dan berprestasi lebih baik, begitu juga dari pihak siswa secara bertahap mau dan mampu mengikuti secara responsif perencanaan pembelajaran yang dibuat guru. Dengan begitu, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan siswa menjadi lebih mampu memahami pola pengembangan *soft skills* dan meningkatkan kualitas hasil belajar. Secara mandiri, muncul kemauan siswa untuk berubah ke arah perilaku yang positif dalam pengembangan diri baik secara akademik maupun non akademik. Hal tersebut semakin

meneguhkan bahwa peran guru sebagai *coach*, berfungsi untuk memberi motivasi, membantu mengembangkan *soft skills* dan memberi penguatan serta melakukan umpan balik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, dapat kesimpulan sebagai berikut 1) penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk pengembangan *soft skills* dan peningkatan kualitas hasil belajar siswa berlangsung sesuai dengan target tindakan perbaikan. Hal ini terlihat dari perolehan skor respon siswa terhadap pembelajaran pada siklus I yakni pada kategori sangat baik (SB) dan baik (B) atas respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran. 2) Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan pengembangan *soft-skills* dan kualitas hasil belajar siswa pada materi konflik dan integrasi sosial. Perubahan positif pada *output* pembelajaran itu dapat dilihat pada pencapaian indikator kinerja pengembangan *soft-skills* yang mengalami peningkatan secara signifikan. 3) Ketuntasan belajar pada domain kognitif mengalami perbaikan. Pencapaian hasil belajar siswa mengalami perubahan dari tingkat pengetahuan, pemahaman, kemampuan menganalisis dan mengevaluasi konten materi pembelajaran. 4) Pengembangan *soft skills* dan peningkatan kualitas hasil pembelajaran melalui PBL berlangsung secara lebih efektif dan sesuai dengan target manakala siswa memainkan peran dan respon secara optimal dalam pelaksanaan pembelajaran, serta guru memberi *feed back* berkelanjutan selama pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan data, temuan penelitian dan pembahasan maka dapat dikemukakan beberapa saran berikut: 1) bagi guru, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PBL terbukti efektif dalam mengembangkan *soft skills* dan peningkatan kualitas hasil belajar sosiologi siswa sehingga direkomendasikan untuk diterapkan oleh guru dalam setiap pembelajaran. 2) Bagi peneliti, perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui keefektifan pembelajaran dengan menggunakan *project-based learning* (PBL) sebagai upaya untuk meningkatkan *output* pembelajaran siswa dengan cara memodifikasi desain penelitian misalnya dengan menggunakan eksperimen dan korelasi, dalam proses belajar mengajar. 3) Bagi pimpinan sekolah, untuk meningkatkan pemberdayaan *soft skills* dan kualitas hasil belajar siswa, pimpinan sekolah diharapkan mampu memberikan *coaching* pada guru dalam mendesain pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi antara teman kelompok maupun dengan kelompok lain dalam pemecahan masalah terkait lingkungan sosial disekitar.

PUSTAKA ACUAN

- Adrian. <http://www.artikel.us.com/art05-65.html>. August Monday, 2016. (accessed January Tuesday, 2018).
- Berg. <http://www.sofpj.co.za/index.php/~safpj/article/viewfile/661/575>. December Friday, 2012. (accessed May Monday, 2018).
- CORD. <http://www.cord.com>. January Monday, 2011. (accessed Friday 2018).
- Grugulis, I. *Skill, Training and Human Resource Development*. England: Palgrave Macmillan, 2017.
- http://en.wikipedia.org/wiki/soft_skills. Maret Monday, 2016. (accessed February Friday, 2018).
- Institute, For Education Buck. <http://www.bgsu.edu/organizations>. May Friday, 2011. (accessed February Sunday, 2018).
- Kreathier, R, and A Kinicki. *Oragnizational Behaviour*. New York: Mc Graw-Hill International Edition, 2015.
- Purwanto. "Pengaruh Konsekuensi Perilaku dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar ." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2018.
- Sudjana, Nana. *Penilai Hasil belajar dan Mengajar*. Bandung: Rosdakarya, 2016.
- Thomas, J W. <http://www.autodesk.com/foundation>. August Tuesday, 2015. (accessed February Monday, 2018).

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENDEKATAN MATEMATIKA NALARIA REALISTIK

IMPROVING MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES THROUGH REALISTIC NALARIA MATHEMATICAL APPROACHES

ROHAYATI
SDN CIJANTUNG 02

Abstrak: *Generally, the mathematics result is lower or under Minimum Mastery Criteria (KKM) that has been set. Mathematics is a lesson that help student to improve the logic thinking, develop skills, and daily life application. The purpose of this research to improve mathematics learning out comes of fraction concept through a realistic nalaria approach or we call it PMNR using box diagram. This research using the PTK method with 2 siklus and collaboration with the teacher. The result of the the research showing that with PMNR method that point to real showing problem, understanding concept, reasoning and communication, solving problem, application in life, mathematic exploration and mathematic games. Every siklus of the research shows there is improvement on it. At prasiklus there is 40 % improvement and raise into 75 % in the first siklus, until 100 % in the second silkus, with average grade is 75, 6 in the first siklus then rise up to 83, 5 in the second siklus. The conclusion is, with this PMNR method bring the positive energy for the student and add more knowledge about how to solve the addition and substraction problems in five grade students at SDN Cijantung 02, East Jakarta. The student outcomes raise up closer with the expectation.*

Keywords: *Addition and substraction fraction, box diagram, Realistic Nalaria Mathematic (PMNR) Approachment.*

Abstrak: *Hasil belajar matematika pada umumnya rendah atau dibawah KKM yang ditetapkan. Padahal matematika merupakan pelajaran yang sangat membantu siswa dalam mengasah kemampuan berlogika, mengembangkan keterampilan, dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar matematika konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan melalui Pendekatan Matematika Nalaria Realistik (PMNR) dengan menggunakan diagram kotak. Jenis penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) melalui Pendekatan Matematika Nalaria Realistik (PMNR) dengan 2 siklus berkolaborasi dengan guru kelas. Hasil penelitian setiap siklus menunjukkan bahwa pembelajaran dengan Pendekatan Matematika Nalaria Realistik (PMNR) yang menekankan pada pemberian masalah nyata, pemahaman konsep, penalaran dan komunikasi, pemecahan masalah, aplikasi dalam kehidupan, eksplorasi matematika, dan permainan matematika, pada setiap siklusnya mengalami peningkatan ketuntasan belajar. Dari prasiklus rata-rata 40 %, meningkat menjadi 75% pada siklus 1, sampai 100% di siklus kedua, dengan nilai rata-rata 75,6 di siklus 1 meningkat menjadi 83,5 pada siklus kedua. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Pendekatan Matematika Nalaria Realistik (PMNR) dengan diagram kotak membawa dampak positif bagi peningkatan hasil belajar matematika siswa dan menambah wawasan siswa tentang cara menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan pada siswa kelas V (lima) SDN Cijantung 02 Pasar Rebo, Jakarta Timur. Hasil belajar siswa semakin meningkat sesuai dengan tujuan yang diharapkan.*

Kata Kunci : *Penjumlahan dan pengurangan pecahan, diagram kotak, Pendekatan Matematika Nalaria (PMNR).*

PENDAHULUAN

Berdasarkan catatan lapangan, nilai ulangan harian matematika peserta didik kelas V (lima) SDN Cijantung 02, Pasar Rebo Jakarta Timur, tahun pelajaran 2016/2017 masih belum tuntas atau di bawah KKM yang ditetapkan. Masih terdapat 20 siswa dari 38 jumlah peserta didik yang belum memahami konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan perolehan nilai rata-rata 63, 8. Dengan demikian, maka tingkat ketuntasan peserta didik pada pelajaran matematika khususnya penjumlahan dan pengurangan pecahan hanya sekitar 47%.

Pada dasarnya, peserta didik masih merasa kesulitan menerima dan mempelajari konsep matematika, bahkan banyak yang mengeluh bahwa pelajaran matematika membosankan, tidak menarik dan sulit untuk dipahami. Padahal matematika merupakan pelajaran yang sangat membantu peserta didik untuk mengasah kemampuan berlogika, dan melatih penalarannya. Melalui pembelajaran

matematika diharapkan dapat menambah kemampuan, mengembangkan keterampilan, dan aplikasi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Masalah tersebut muncul karena beberapa hal, diantaranya: Peserta didik beranggapan bahwa matematika itu sulit, harus menghafal banyak rumus-rumus, berhitung, menyelesaikan pemecahan masalah dengan logika. Sehingga asumsi awal mereka inilah yang membuat peserta didik takut bahkan membenci matematika. Faktor lainnya, pemilihan dan penerapan metode pendidik yang kurang tepat dalam proses penyampaian konsep pembelajaran matematika, sehingga peserta didik kurang tertarik dan berminat pada mata pelajaran tersebut.

Salah satu solusi tepat dari permasalahan yang muncul agar pembelajaran matematika khususnya konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan dapat memperoleh hasil yang diharapkan, maka peneliti menggunakan

Pendekatan Matematika Nalaria Realistik (PMNR) dengan diagram kotak. Pendekatan pembelajaran ini dapat mendorong keaktifan, dan membangkitkan minat belajar siswa agar dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Penggunaan Pendekatan Matematika Nalaria Realistik (PMNR) ini didasari hasil penelitian (Ulfa 2016) dengan judul: Penerapan Model Pembelajaran Realistic Mathematic Education (RME) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri I Tempuran. Penelitian penerapan pembelajaran RME dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut lebih ditekankan kepada aktivitas siswa yang berdampak pada hasil belajar.

Penelitian lainnya dengan judul: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Pembelajaran Langsung Menggunakan Media Benda Asli. (Istuningsih 2017). Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa,

“Penggunaan metode pembelajaran langsung menggunakan media benda asli dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan keaktifan peserta didik kelas IX- E SMP Negeri 180 Jakarta” (Istuningsih 2017).

Hasil Penelitian di atas keduanya lebih menekankan kepada keaktifan siswa dengan menggunakan benda asli dan berdampak pada hasil belajarnya.

“Pendekatan Matematika Nalaria Realistik (PMNR), lebih menekankan kepada pemberian soal dan kegiatan/ pengalaman belajar yang menarik sesuai tahapan berfikir peserta didik, dimulai dari: Pemberian masalah nyata, Pemahaman konsep, Penalaran dan komunikasi, Pemecahan masalah, Aplikasi dalam kehidupan, Eksplorasi matematika, sampai kepada Permainan matematika” (R. H. Saputra 2015).

“PMNR adalah suatu konsep pembelajaran matematika yang menekankan penggunaan penalaran dalam memahami matematika dan menggunakan matematika untuk meningkatkan daya nalar dan keterampilan memecahkan masalah khususnya dalam kehidupan sehari-hari” (R. H. Saputra 2015).

Mekanistik artinya cara mengerjakan suatu masalah secara teratur, empirik artinya berdasarkan pengetahuan dan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari, strukturalistik artinya cara menyusun suatu konsep atau unsur-unsur dengan pola tertentu dan realistik artinya bersifat nyata.

Pembelajaran Matematika Realistik di sekolah dilaksanakan dengan menempatkan realitas dan lingkungan peserta didik sebagai titik awal pembelajaran. Masalah-masalah yang nyata atau yang telah dikuasai atau dapat dibayangkan dengan baik oleh peserta didik dan digunakan sebagai sumber munculnya konsep atau pengertian-pengertian matematika yang semakin meningkat. Dalam pembelajaran matematika realistik siswa ditantang untuk aktif bekerja bahkan diharapkan dapat mengkonstruksi atau membangun sendiri pengetahuan yang diperolehnya.

Dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana meningkatkan hasil belajar matematika pada konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan melalui pendekatan matematika nalaria realistik (PMNR) pada siswa kelas V di SDN Cijantung 02 Pasar Rebo Jakarta Timur?”

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan peserta didik kelas V melalui pendekatan matematika nalaria realistik dengan diagram kotak.

Manfaat penelitian bagi peserta didik, dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berhitung penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan dengan tepat sesuai nalar dan logika, sehingga pembelajaran matematika menjadi menyenangkan, dan dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Bagi pendidik itu sendiri, dapat memberikan alternatif metode baru dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan pada pelajaran matematika, juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Muhsetyo 2012). Sementara bagi sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, dan memberikan sumbangan metode pembelajaran dalam upaya meningkatkan keterampilan berhitung penjumlahan dan pengurangan berbagai bilangan pecahan.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SDN Cijantung 02, Pasar Rebo, Jakarta Timur dengan 38 peserta didik, 15 Orang siswa laki-laki dan 3 orang siswa perempuan. Perbaikan pembelajaran yaitu pelajaran matematika dengan konsep Penjumlahan dan Pengurangan. Waktu Penelitian dilaksanakan pada (Februari 2017 sampai dengan 2 Maret 2017).

Berdasarkan tujuan dan manfaat penelitian di atas, maka metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Action Research*) untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi pembelajaran (Wardani 2012). Model penelitian yang digunakan dalam PTK ini adalah Model Proses Siklus dari Stephan Kemmis, Robbin Mc Taggart, John Elliot yang dikutip oleh Arikunto yang meliputi tiga tahapan yaitu: Perencanaan (*Planning*); Pelaksanaan (*Action*); Pengamatan (*Observasi*); Refleksi (*Reflection*). (Arikunto 2011)

Pada Prasiklus tindakan yang direncanakan adalah memfokuskan pada minat, perhatian melalui metode ceramah, penugasan dan tanya jawab.

Pada awal kegiatan belajar peneliti melakukan apersepsi dan mengkondisikan kelas. Kemudian peneliti menerangkan materi pelajaran tentang konsep Pecahan, setelah itu peserta didik mencoba mengidentifikasi bentuk-bentuk pecahan, nilai pecahan, dan penjumlahan pecahan. Pada akhir pelajaran peneliti memberikan tes untuk mengevaluasi hasil belajar (Suryanto 2011). Hasil dari proses pembelajaran dan evaluasi peserta didik kemudian dianalisis untuk diadakannya perbaikan. Observasi dilakukan oleh kepala sekolah selama proses belajar mengajar berlangsung. Hasilnya berupa catatan-catatan yang nantinya dapat digunakan sebagai masukan dan bahan kajian peneliti untuk tahapan selanjutnya.

Pada Siklus 1 peneliti mulai menggunakan media gambar kotak-kotak untuk mengenalkan konsep pecahan, mengenal nilai pecahan, penjumlahan dan pengurangan pecahan yang penyebutnya sama. Peneliti melaksanakan pembelajaran diawali dengan melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik. Peneliti mengenalkan nilai pecahan dengan diagram kotak, dan peserta didik mencoba menggambarkan nilai pecahan lain,

dilanjutkan dengan menjumlah dan mengurangkan pecahan berpenyebut sama dengan menggunakan diagram kotak.

Pada Siklus 2, peneliti menerapkan pendekatan matematika nalaria realistik melalui diagram kotak dalam konsep penjumlahan dan pengurangan berbagai pecahan yang penyebutnya berbeda. Pada awal tindakan peneliti melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab yang terkait dengan materi pecahan, serta menyampaikan tujuan dan kegiatan pembelajaran dan memotivasi peserta didik. Kemudian peserta didik mengamati cara menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan pecahan yang penyebutnya berbeda melalui diagram kotak. Selanjutnya peserta didik membentuk kelompok kecil dan peserta didik menyelesaikan latihan soal yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan pecahan yang berbeda penyebutnya. Setelah peserta didik memahami dan menguasai penjumlahan dan pengurangan berbeda penyebut dengan diagram kotak, dilanjutkan dengan menyelesaikan soal cerita penjumlahan dan pengurangan pecahan berbeda penyebut yang berhubungan dengan permasalahan sehari-hari.

Perolehan peserta didik dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan kualitatif dengan membandingkan antar siklus termasuk pra siklus dengan cara: Menghitung jumlah peserta didik yang tuntas belajar, dan menghitung nilai rata-rata kelas. Membandingkan hasil penilaian selama proses pembelajaran pada prasiklus dengan siklus 1, membandingkan hasil belajar peserta didik pada siklus 1 dan Siklus 2, membandingkan aspek penilaian selama proses pembelajaran pada prasiklus dengan siklus 1, dan Siklus 2, dan Indikator keberhasilan mencapai nilai KKM 70 (FKIP-UT 2013). Apabila semua indikator yang ditetapkan sudah memenuhi ketuntasan minimal 85% dari jumlah siswa mendapat nilai diatas KKM yaitu 70,00 maka dapat diinterpretasikan bahwa kemampuan matematika peserta didik mengalami peningkatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan untuk memperbaiki efektifitas dan efisiensi pendidik khususnya kemampuan menjumlah dan mengurangkan berbagai bilangan pecahan. Pelaksanaan tindakan siklus 1 membutuhkan waktu 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 3X35 menit untuk setiap pertemuan.

Peneliti telah melakukan beberapa variasi metode pembelajaran menggunakan pendekatan matematika nalaria realistik melalui ceramah, menjawab pertanyaan, diskusi, unjuk kerja, dan permainan konsep penjumlahan dan pengurangan berbagai pecahan. Guru menjelaskan konsep penjumlahan dan pengurangan berpenyebut sama dengan menggunakan diagram kotak. Guru memberikan contoh menghitung penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama dengan diagram kotak, kemudian siswa berlatih menghitung penjumlahan dan pengurangan berbagai bilangan pecahan berpenyebut sama. Peserta didik menjelaskan teknik menghitung penjumlahan dan pengurangan berbagai bilangan pecahan dengan menggunakan diagram kotak, siswa maju ke depan menjawab pertanyaan secara bergantian. Guru dan siswa mengoreksi jawaban kemudian siswa mengerjakan lembar kerja dan latihan soal. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang diajarkan kemudian mengakhiri pelajaran.

Berdasarkan kegiatan tersebut peserta didik sudah terlihat berminat dan aktif dalam pembelajaran. Perbaikan pada pertemuan berikutnya adalah terletak pada: Penyampaian tujuan pembelajaran yang masih kurang jelas, karena siswa belum mengerti manfaat yang dapat mereka terima dari hasil pembelajaran tersebut. Pengelolaan kelas lebih dimaksimalkan, agar peserta didik lebih aktif dan kondusif di dalam kelas. Volume suara guru harus diperbesar sehingga semua anak bisa mendengar dengan baik.

Guru menjelaskan konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama dalam permasalahan sehari-hari dengan menggunakan diagram kotak, dan siswa memerhatikan. Guru memberikan contoh menyelesaikan soal cerita penjumlahan dan pengurangan berbagai pecahan dengan menggunakan diagram kotak, kemudian siswa berlatih menghitung penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama pada soal cerita. Peserta didik mendemonstrasikan menghitung penjumlahan dan pengurangan pecahan pada soal cerita, dengan menggunakan diagram kotak. Peserta didik menjawab bergiliran. Guru dan siswa mengoreksi jawaban kemudian siswa mengerjakan lembar kerja dan latihan soal. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang diajarkan kemudian mengakhiri pelajaran.

Berdasarkan pertemuan di atas siswa terlihat antusias mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan metode dengan diagram gambar kotak-kotak dan pengelolaan kelas sudah baik, maka perbaikan pada pertemuan berikutnya adalah: pembimbingan peserta didik dalam menyimpulkan materi, dapat meningkatkan penguatan materi pada setiap individu dengan teknik yang lebih bervariasi.

Setelah dilakukan tindakan, peneliti melakukan analisis hasil. Beberapa peserta didik masih belum peduli dengan pembelajaran. Di samping itu siswa masih banyak yang belum tertib, dan disiplin sehingga guru harus mengkondisikan siswa supaya situasi pembelajaran tertib dan kondusif. Refleksi terhadap tindakan dilakukan pada setiap akhir kegiatan dari masing-masing tahapan. Tahapan perenungan ini dilakukan oleh peneliti bersama observer untuk membahas kelemahan dan kekuatan proses pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan 1 s.d 3 dalam siklus 1. Setelah proses pembelajaran siklus 1 pertemuan 3 selesai, peneliti bersama dengan observer melakukan refleksi untuk mencocokkan data yang diperoleh di lapangan. Dari hasil catatan peneliti dan catatan observer dan tes hasil belajar. Guru menjelaskan konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan yang berbeda penyebutnya dengan menggunakan diagram kotak, siswa memerhatikan.

Guru memberikan contoh menghitung penjumlahan dan pengurangan pecahan yang penyebutnya berbeda dengan menggunakan diagram kotak, kemudian siswa berlatih menghitung penjumlahan dan pengurangan pecahan berbeda penyebut. Guru menyuruh siswa untuk maju mendemonstrasikan cara menghitung penjumlahan dan pengurangan pecahan yang berbeda penyebut dengan menggunakan diagram kotak, siswa maju ke depan menjawab pertanyaan secara bergantian. Guru dan siswa mengoreksi jawaban kemudian siswa mengerjakan latihan soal. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang diajarkan kemudian mengakhiri pelajaran.

Guru menjelaskan konsep penjumlahan dan pengurangan

pecahan berbeda penyebut dalam permasalahan sehari-hari dengan menggunakan diagram kotak, dan memberikan contoh menghitung penjumlahan dan pengurangan pecahan berbeda penyebut yang berhubungan dengan permasalahan sehari-hari dengan menggunakan diagram kotak, kemudian siswa berlatih menyelesaikan soal cerita penjumlahan dan pengurangan pecahan yang penyebut berbeda. Guru menyuruh siswa untuk maju mendemonstrasikan cara menghitung penjumlahan dan pengurangan yang penyebut berbeda dengan menggunakan diagram kotak. Siswa maju ke depan menjawab pertanyaan secara bergantian. Guru dan siswa mengoreksi jawaban, kemudian siswa mengerjakan lembar kerja dan latihan soal. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang diajarkan kemudian mengakhiri pelajaran.

Berdasarkan pertemuan dapat disimpulkan bahwa Pengelolaan kelas cukup baik sehingga siswa tidak rebutan untuk maju dan sangat kondusif, perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi sangat antusias, Guru memberikan motivasi pada siswa dalam menyelesaikan soal evaluasi sehingga murid dengan percaya diri dan mudah mengerjakan.

Setelah dilakukan pengamatan, ternyata pada siklus kedua ini aktivitas siswa lebih meningkat dibandingkan dengan siklus pertama, dengan ketuntasan belajar 100% dan rata-rata nilai kelas mencapai 83,5. Siswa terlihat lebih aktif, keberanian bertanya dan mengajukan pendapat dilakukan dengan optimal. Siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran Matematika, sehingga tingkat ketelitian siswa dalam mengerjakan tugas juga meningkat. Dengan hasil belajar yang sudah didapat, peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran sangat baik dan sudah mencapai target yang sudah direncanakan.

Berdasarkan hasil evaluasi dan hasil pengamatan pada siklus kedua, dapat disimpulkan bahwa hasil yang didapat lebih baik dibandingkan dengan siklus pertama. Hasil belajar maupun hasil proses menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus kedua, peneliti dan kolaborator menyimpulkan bahwa tindakan penelitian ini sudah cukup dan dihentikan pada siklus kedua.

Setelah melakukan evaluasi proses maupun hasil belajar, selama 2 siklus dengan bantuan teman sejawat sebagai observer maka diperoleh data yang akurat dan lengkap baik pengamatan selama proses belajar mengajar maupun setelah proses belajar mengajar selesai. Kegiatan selanjutnya data yang telah terkumpul dan dilanjutkan dengan analisis data.

Analisis data meliputi analisis proses pembelajaran dan analisis hasil belajar selama dua siklus. Dari dua siklus terjadi peningkatan baik proses maupun hasil walaupun setiap siswa peningkatannya bervariasi. Dari hasil analisis data nilai yang diperoleh siswa pada siklus 1, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan tindakan pada siklus pertama. Sebelum dilakukan tindakan masih ada 20 siswa atau 53% yang nilainya di bawah KKM, tetapi setelah diadakan tindakan pada siklus 1 maka

berkurang menjadi 9 siswa atau 24% yang nilainya masih di bawah KKM. Melihat hasil evaluasi yang didapat pada siklus pertama, terdapat peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan sebelum siklus pertama. Namun, perubahan tersebut belum mencapai target yang diinginkan dalam penelitian ini.

Sesuai dengan perencanaan tindakan, maka penelitian dilakukan pada siklus kedua. Pada siklus kedua tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu memperbaiki hal-hal yang belum dilakukan pada siklus pertama. Dengan adanya perbaikan tersebut diharapkan hasil belajar yang dicapai akan lebih baik dibandingkan dengan siklus pertama.

Pada Siklus kedua analisis data yang diperoleh melalui siklus kedua, dari 9 siswa atau sekitar 24% yang nilainya di bawah KKM meningkat, sehingga semua siswa atau 100% nilainya di atas KKM yang diharapkan. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah dilakukan tindakan kelas. Keaktifan siswa dapat dilihat dari kesungguhan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh peneliti. Selain siswa aktif melaksanakan tugas, keberanian siswa dalam bertanya dan menjawab permasalahan yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan berbagai pecahan juga terlihat meningkat. Hal ini dapat dilihat dari keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru dan teman lainnya. Suasana belajar sangat kondusif. Selain keaktifan dan keberanian siswa meningkat, ketelitian siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru juga mengalami peningkatan hasil belajar tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan. Dengan hasil yang didapat tersebut maka peneliti memutuskan untuk mengakhiri penelitian karena hasil yang didapat sudah sangat baik dan memenuhi target yang diinginkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan pendekatan matematika nalaria realistik melalui diagram kotak sebagai metode belajar ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas V (lima) SDN Cijantung 02, Pasar Rebo Jakarta Timur.

Peningkatan hasil belajar menjadikan sebuah keyakinan dan pembuktian bahwa pendekatan matematika nalaria realistik melalui diagram kotak sangat cocok sehingga dapat dijadikan salah satu pendekatan pembelajaran Matematika.

Dengan hasil yang diperoleh setiap siklus dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika kelas V (lima) SDN Cijantung 02 Pasar Rebo Jakarta Timur dengan menggunakan metode kotak.

Perolehan hasil belajar yang signifikan menunjukkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sangat penting diterapkan dan dilanjutkan agar hasil belajar meningkat.

PUSTAKA ACUAN

- Arikunto. *Penelitian Tindakan Kelas*. 2011. FKIP-UT, Tim. *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Tangerang Selatan, 2013.
Istuningsih. "PTK." 2017.
Muhsetyo. *Pembelajaran Matematika SD*. Tangerang Selatan, 2012.
Saputra, R. Ridwan Hasan. "PMNR." 2015.

- Suryanto. *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan, 2011.
Ulfa, Annisa. *Penerapan Model Pembelajaran Realistic Mathematic Education*. Bandar Lampung, 2016.
Wardani. *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang Selatan, 2012.
Istuningsih. "PTK." 2017.

PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI MENERAPKAN PEMBUATAN *WEBSITE*

IMPLEMENTING OF PROJECT BASED LEARNING MODELS TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES ON SUBJECT MAKING WEBSITE

SRI WURYANTARI

SMK Negeri 22 Jakarta

Abstract. *The purpose of this study was to improve learning outcomes on the subject of applying the website creation of class XI Marketing students at SMK Negeri 22 Jakarta by applying the Project Based Learning model. This research is a Classroom Action Research organized by two cycles. This research method includes tests, observations, and documentation. The instruments used in this study are observation sheets, discussion sheets, and evaluation sheets. The results of this study indicate an increase in learning outcomes from cycle I to cycle II. In the first cycle the average score of student learning outcomes in the first cycle was 75.01 and in the second cycle it was 83.9. The classic percentage of learning completeness in students was 63.9% and increased by 22.21% in the second cycle to 86.11%. Suggestions for teachers that the project-based learning model can be an alternative model for teaching students as an effort to improve student learning outcomes.*

Keywords: *Project Based Learning, Learning Outcomes, Website*

Abstrak. *Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar pada materi pembuatan website oleh peserta didik kelas XI Pemasaran di SMK Negeri 22 Jakarta dengan menerapkan model Project Based Learning. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang diselenggarakan dalam dua siklus. Metode penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, lembar diskusi, dan lembar evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I skor rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 75,01 dan pada siklus II menjadi 83,9. Persentase hasil ketuntasan belajar pada siswa adalah 63,9% dan meningkat 22,21% pada siklus II yaitu menjadi 86,11%. Saran bagi guru bahwa model Pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi model alternatif untuk mengajar peserta didik sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.*

Kata kunci: *Pembelajaran Berbasis Proyek, Hasil Belajar, Situs Web*

PENDAHULUAN

Diberlakukannya AFTA dan globalisasi menjadi tantangan yang besar bagi lulusan SMK. Dengan adanya persaingan tersebut SMK dituntut untuk selalu meningkatkan kualitas lulusan sehingga para lulusan mampu bersaing di dunia kerja. Untuk menghasilkan kualitas lulusan SMK yang kompeten, salah satunya dipengaruhi oleh keberhasilan dalam proses pembelajaran. Karakteristik pembelajaran di SMK berbeda dengan pembelajaran di SMA. Pada proses pembelajaran di SMK menitikberatkan pada penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang dibutuhkan oleh dunia industri. Dalam pembelajaran di SMK kegiatan belajar mengajar memiliki porsi yang lebih banyak dilakukan di laboratorium/ bengkel sebagai bentuk pembelajaran praktik. Kegiatan tersebut bertujuan agar siswa dapat menguasai masing-masing kompetensi. Salah satu Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pada satuan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK) yaitu menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif dalam pengambilan keputusan.(Permendiknas 2006)

Di dalam Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 pelaksanaan proses pembelajaran berdasarkan Kurikulum

2013 guru dituntut untuk menguasai berbagai model pembelajaran dengan pendekatan saintifik atau pendekatan berbasis proses keilmuan. Pendekatan saintifik menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Pendekatan saintifik merupakan proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi suatu konsep, hukum atau prinsip. Adapun langkah-langkahnya meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan. Siswa didorong untuk mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman-pengalamannya. Didalam pelaksanaan proses pembelajaran berdasarkan Kurikulum 2013 gurudituntut untuk menguasai berbagai model pembelajaran dengan pendekatan saintifik.

Salah satu model pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah model *Project Based Learning*. *Project Based Learning* dalam bahasa Indonesia disebut Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP). Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Proyek yang dikerjakan oleh peserta didik dapat berupa

perseorangan atau kelompok dan dilaksanakan peserta didik dalam waktu tertentu secara berkolaboratif menghasilkan sebuah produk yang hasilnya kemudian akan ditampilkan atau dipresentasikan. Pelaksanaan proyek dilakukan peserta didik secara kolaboratif dan inovatif, unik yang berfokus pada pemecahan masalah yang berhubungan dengan kehidupan peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek merupakan bagian dari metoda instruksional yang berpusat pada pembelajaran Tujuan pembelajaran yang diharapkan pada umumnya adalah adanya perubahan kearah yang lebih setelah dilakukannya pembelajaran. "Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media". (Daryanto, Pendekatan Pembelajaran Saintifik kurikulum 2013 2013, 42). Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan pemberian tugas kepada semua peserta didik untuk dikerjakan secara individual, peserta didik dituntut untuk mengamati, membaca dan meneliti. (Aqib 2013, 66). Menurut Andita Putri Surya, dkk (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) merupakan pembelajaran yang inovatif yang berpusat kepada peserta didik (*Student Centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana dalam hal ini peserta didik diberi peluang untuk bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. Ardianti dkk mengemukakan *project based learning* (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang bercirikan adanya kegiatan merancang dan melakukan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk. (Ardianti 2017, 145-150)

Tahapan model *project based learning* (PjBL) pada penelitian ini menggunakan pendapat Wena yaitu: 1) penentuan pertanyaan mendasar (*Start With the Essential Question*), 2) mendesain perencanaan proyek (*Design a Plan for the Project*), 3) menyusun jadwal kegiatan (*Create a Schedule*), 4) memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*), 5) menguji hasil (*Assess the Outcome*), dan 6) mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*). (Wena 2011, 144). Menurut Amirudin, dkk: (2015) model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning model*) peserta didik merancang sebuah masalah dan mencari penyelesaiannya sendiri. Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning model*) memiliki keunggulan dari karakteristiknya yaitu membantu peserta didik merancang proses untuk menentukan sebuah hasil, melatih peserta didik bertanggung jawab dalam mengelola informasi yang dilakukan pada sebuah proyek yang dan yang terakhir peserta didik yang menghasilkan sebuah produk nyata hasil peserta didik itu sendiri yang kemudian dipresentasikan dalam kelas. (Amirudin A dkk 2015).

Dalam akhir pembelajaran terdapat kegiatan yang bernama evaluasi, yang bertujuan untuk mengetahui dan mengukur hasil belajar yang telah diperoleh peserta didik selama mengikuti pembelajaran dikelas. Secara sederhana, hasil belajar merupakan perubahan perilaku anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Asep Jihad dan Abdul Haris "hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu". Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan

belajar. Perolehan aspek-aspek perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari peserta didik. Pembelajaran Kurikulum 2013 menekankan kepada keaktifan siswa dalam proses belajar, sehingga penilaian tidak hanya dilihat dari hasil belajar saja namun juga dari proses belajar yang dialami peserta didik. Pemerintah melalui struktur kurikulum yang baru yaitu kurikulum 2013 (Salinan Lampiran Permendikbud No.81A Tahun2013), menjelaskan bahwa penilaian dilakukan terhadap hasil belajar peserta didik yang meliputi aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek ketrampilan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan dan perubahan perilaku peserta didik menetap baik pengetahuan, sikap, maupun keterampilan setelah melakukan proses belajar. Peserta didik yang hasil belajarnya tinggi dapat dikatakan berhasil dalam kegiatan belajarnya, jika hasil belajar yang didapat peserta didik kurang maka dalam belajarnya termasuk kurang.

Tujuan program keahlian pemasaran secara umum mengacu pada isi Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 15 yang menyebutkan, bahwa "pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu". Secara khusus tujuan program keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran adalah menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri dan berkompetisi di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja di program studi keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran. Kompetensi Dasar Menerapkan pembuatan website adalah salah satu kompetensi dasar dari Mata diklat Bisnis Online yang dipelajari peserta didik kelas XI Jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran. Adapun indikator pencapaian kompetensi adalah menginterpretasikan Pengertian Website: Memilih Jenis-jenis website: menunjukkan Tips membangun website; menciptakan sebuah website; Uji aplikasi dan publikasi website. Kegiatan pemasaran barang selalu dihadapkan dengan berbagai permasalahan tentang bagaimana agar produk yang dipasarkan dapat diterima oleh konsumen. Karakteristik pada materi ini menuntut siswa tidak cukup hanya dengan menghafal dalam mempelajarinya, peserta didik dituntut agar dapat menganalisis sebuah konsep pemasaran barang baik offline atau online terutama dalam penerapannya di dunia nyata.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 22 Jakarta, Jalan Raya Condet Pasar Rebo Jakarta Timur untuk Kompetensi Dasar Menerapkan Pembuatan Website. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI BDP yang terdiri atas 33 peserta didik, yaitu: 8 peserta didik laki-laki termasuk 1 peserta didik yang inklusi dan 25 peserta didik perempuan. Sebagai kolaborator, satu orang guru produktif Bisnis Daring dan pemasaran kelas XI.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Researc*) Model Kemmis dan Taggart yang dilakukan dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus terdiri atas 3 pertemuan.

Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 7 Agustus 2018 dan siklus kedua tanggal 4 September 2018. Tahapan

siklus melalui tahapan perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan tindak lanjut (*reflecting*).

Dalam penelitian ini, diterapkan model *Project Based Learning*. Pembelajaran. *Project Based Learning* dirancang untuk merangsang peserta didik, menggali, dan mencari. Guru dalam metode pembelajaran ini berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif.

Kondisi seperti ini ingin merubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*. peserta didik dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan, yaitu: menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan.

Data-data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan teknik observasi, test tertulis, dan LKS. Kemudian, dilakukan analisis hasil test. Selanjutnya, Hasil analisis menjadi dasar untuk menyusun tindakan kelas berikutnya. Penelitian ini dinyatakan berhasil jika prosentase ketuntasan belajar minimal 78%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan jumlah peserta didik yang berhasil mencapai dan melampaui KKM kurang dari 78%. KKM mata pelajaran Analisis dan Riset Pemasaran pada Tahun Pelajaran 2018/2019 adalah 78. Nilai Rata-rata yang diperoleh pratindakan adalah 68,69 dengan ketuntasan belajar 55,56% dan daya serap 68,69%. Penelitian ini dilangsungkan dalam dua siklus dengan proses seperti berikut.

Sebelum dilakukan tindakan kelas, terlebih dahulu peneliti menganalisa penyebab-penyebab apa saja yang menyebabkan rendahnya nilai rata-rata hasil belajar pada materi Menerapkan Pembuatan Website kelas XI Pemasaran SMK Negeri 22 Jakarta, salah satu tindakan yang dilakukan adalah dengan menganalisis hasil belajar yang sudah dicapai peserta didik sebelumnya diantaranya nilai ulangan harian kesatu dan kedua pada semester ganjil. Di bawah ini disajikan data angket tersebut dalam tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Hasil angket prasiklus siswa Hasil belajar Materi Menerapkan Pembuatan Website

No	Pernyataan	Angket Pra Siklus			
		Ya		Tidak	
		Jml	%	Jml	%
1	Tidak menyukai Materi Menerapkan Pembuatan Website	15	48	16	52
2	Kesulitan Menguasai Materi Menerapkan Pembuatan Website	16	52	15	48
3	Senang Materi Menerapkan Pembuatan Website	11	19	25	81
4	Pelajaran Materi Menerapkan Pembuatan Website menarik	18	58	13	42
5	Bosan belajar Materi Menerapkan Pembuatan Website	12	39	19	61

Dari tabel di atas bisa diketahui ada berbagai masalah yang menyebabkan peserta didik menghadapi kendala dalam pelajaran Bisnis Online line Kompetensi Dasar Menerapkan

Pembuatan Website seperti yang diuraikan sebelumnya. Hasil rerata evaluasi pertama adalah 50, evaluasi kedua 60, jadi rerata nilai evaluasi 55, sedangkan KKM yang ditetapkan adalah 78 sehingga ketuntasannya baru 50.

Hasil penelitian tindakan kelas pada pembelajaran Menerapkan pembuatan website melalui model *Project Based Learning* pada peserta didik kelas XI Pemasaran ini diperoleh dari hasil observasi hasil belajar, hasil diskusi kelompok dan hasil tes evaluasi yang dilakukan setiap akhir pembelajaran. Berikut paparan mengenai hasil penelitian yang terdiri atas deskripsi pelaksanaan tindakan, aktivitas belajar peserta didik, dan hasil belajar peserta didik.

SIKLUS I Tahap Pelaksanaan Pertemuan 1 dan 2: Tahap ini dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 7 dan 14 Agustus 2018 pukul 06.45 -12.15 (@ 7 Jam pelajaran). Proses kegiatan belajar-mengajar berlangsung sebagai berikut: 1) Guru memulai pembelajaran dengan salam dan doa; 2) Guru mengabsen peserta didik kemudian memberikan apersepsi; 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan garis besar materi pelajaran dan cara penilaiannya; 4) Guru menginformasikan bahwa pembelajaran yang akan berlangsung menggunakan model *Project Based Learning* serta menjelaskan langkah-langkah pembelajaran *Project Based Learning* dan manfaatnya; 5) Guru menentukan pertanyaan mendasar (*Start with the Essential Question*); 6) guru mendesain perencanaan proyek; 7) Guru menyusun jadwal (*Create a Schedule*); 8) Guru memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*); 9) guru menguji hasil (*Assess the Outcome*), dan 10) guru mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*).

SIKLUS I Tahap. Pelaksanaan Pertemuan 3. Pertemuan dilaksanakan pada hari Selasa, 21 Agustus 2018. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran dalam RPP. Hal-hal yang dilakukan pada tahap ini adalah: a) Pendahuluan meliputi kegiatan; 1) Guru memberikan salam; 2) Guru meminta salah satu perwakilan peserta didik memimpin do'a; 3) Guru menanyakan kehadiran peserta didik; 4) Menyiapkan sarana pembelajaran (komputer); 5) Memberikan apersepsi dengan peserta didik diminta menjawab beberapa pertanyaan yang ada hubungannya dengan pengertian website; 6) Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; 7) Peserta didik diterangkan mengenai pengertian website; 8) Guru menjelaskan langkah-langkah *Project Based Learning*. Peserta didik dibagi menjadi 16 kelompok (karena ada 1 siswa inklusi maka peserta didik tersebut tidak dilibatkan dalam kegiatan proyek); b) Kegiatan Inti meliputi kegiatan : 1) Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah (Tahap 1); Guru memberikan soal kasus yang berisi permasalahan pada peserta didik yang dicermati dalam kelompok. Setelah peserta didik mencermati (mengamati) sajian masalah, guru mengajukan pertanyaan pengarah (menanya) untuk mendorong peserta didik memprediksi atau mengajukan dugaan (hipotesis); 2) Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran (Tahap 2). Guru mengorganisasi peserta didik untuk belajar dalam bentuk diskusi kelompok kecil. Guru dapat menjelaskan lebih rinci alternatif-alternatif strategi untuk menyelesaikan masalah yang ditentukan; 3) Membimbing penyelidikan mandiri dan kelompok (Tahap 3). Bimbingan tersebut berlanjut meliputi pengumpulan informasi (dari buku dan sumber lain/internet) yang

berkaitan dengan materi yang diangkat dalam permasalahan (mengumpulkan informasi). Pengumpulan data kemudian diklasifikasikan dan dianalisis guna memecahkan masalah yang ada (mengasosiasi); 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (Tahap 4). Kelompok yang terpilih, menyajikan (mengkomunikasikan) laporannya dengan cara mempresentasikan di depan kelas. Kelompok lain diberi waktu untuk menanggapi dan guru memberi umpan balik. 5) Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah (Tahap 5). Guru bersama peserta didik menganalisis dan mengevaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dipresentasikan setiap kelompok maupun terhadap seluruh aktivitas pembelajaran yang dilakukan (membentuk jejaring); c. Penutupan meliputi kegiatan: 1) Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada siklus I; 2) Peserta didik diberikan ulasan singkat tentang materi yang baru saja didiskusikan 3) Mempertanyakan peserta didik apakah sudah memahami materi tersebut.

Pada pertemuan 3 kegiatan penutup diadakan posttest dengan soal pilihan ganda 20 butir soal. Materi yang diujikan pada posttest I yaitu tentang menginterpretasikan Pengertian Website dan Memilih Jenis-jenis website. Setelah posttest selesai, siswa bersama-sama guru menyimpulkan tentang Pengertian Website dan Memilih Jenis-jenis website. Peserta didik kemudian diminta untuk mencatat hal-hal penting dan kesimpulan pada pembelajaran hari itu di buku catatan mereka. Setelah itu guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam sebelum meninggalkan ruangan kelas.

SIKLUS I Tahap Observasi. Observasi untuk tiap kali pertemuan berdasarkan pada pedoman observasi kegiatan atau lembar penilaian afektif siswa pada pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning*. Dalam tahap observasi peneliti dibantu oleh kolaborator untuk menilai para siswa dalam pembelajaran. Sasaran observasi pada pertemuan difokuskan pada keseluruhan aktivitas peserta didik pada proses pembelajaran, kesulitan yang mereka hadapi, maupun sikap yang mereka lakukan. Selama proses pembelajaran pada siklus I, pertemuan I dan 2, ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti yaitu sebagai berikut: 1) Aspek peserta didik berorientasi pada masalah peserta didik mampu memahami permasalahan yang ada dengan menuliskan atau menyebutkan apa yang diketahui dari kasus menggunakan bahasa dan pengetahuan mereka sendiri namun masih ada beberapa yang kurang tepat dan masih ada beberapa peserta didik yang belum memahami permasalahan dengan baik; 2) Aspek peserta didik berdiskusi dalam kelompok belajar masih ada beberapa peserta didik yang melaksanakan kegiatan diluar kegiatan diskusi kelompok. Hal ini disebabkan kerjasama dalam kelompok masih kurang karena ada sebagian peserta didik yang masih pasif; 3) Aspek peserta didik melaksanakan kegiatan penyelidikan peserta didik sudah mempersiapkan materi dari modul belum mempunyai referensi lain. Pada aspek ini peserta didik masih banyak butuh bimbingan dari guru karena masih kesulitan mengumpulkan informasi untuk memecahkan masalah yang ada pada kasus. Hal ini dikarenakan kurangnya kerjasama antar anggota kelompok dan kurang berani bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan; 4) Aspek peserta didik mengembangkan dan menyajikan hasil karya pada saat waktu yang ditetapkan untuk diskusi sudah habis peserta didik sudah mulai berani

menyampaikan hasil diskusi dengan baik namun terlihat kekurangannya masih sedikit peserta didik yang aktif, masih banyak peserta didik yang belum berani bertanya atau memberikan pendapat atas penyampaian alternatif pemecahan masalah yang disampaikan kelompok lain; 5) Aspek menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah pada aspek ini masih ada sebagian peserta didik yang belum mampu membuat kesimpulan tentang proses pemecahan masalah yang dilakukan, karena belum tahu letak kesalahannya dan proses pemecahan masalah yang benar.

SIKLUS I Tahap Refleksi. Refleksi terhadap hasil belajar peserta didik pada siklus I dilaksanakan melalui evaluasi dalam bentuk soal tes pilihan ganda berjumlah 20 soal mengenai Pengertian Website dan Memilih Jenis-jenis website. Evaluasi dilakukan pada hari Selasa, 28 Agustus 2017 pukul 06.45-12.15 (@ 7 Jam pelajaran). Refleksi terhadap proses pembelajaran dilakukan bersama-sama guru kolaborator. Dari hasil diskusi ditemukan hambatan dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut: 1) Saat kegiatan apersepsi/pendahuluan peserta didik kurang terfokus dalam kegiatan pembelajaran; 2) Peserta didik kurang mengerti langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran; 3) Sumber belajar yang dimiliki peserta didik kurang lengkap; 4) ada beberapa peserta didik yang tidak mendapatkan kelompok belajar karena pemilihan anggota berdasarkan kedekatan pertemanan ada beberapa peserta didik asik sendiri mengobrol diluar topik diskusi dengan teman kelompoknya; 5) peserta didik terlihat masih kurang memberi stimulus dalam menentukan alternatif pemecahan masalah dan menanggapi kelompok lain yang sedang menyajikan hasil karyanya di depan kelas; 6. peserta didik mencontek saat kegiatan mengerjakan soal evaluasi.

Setelah berdiskusi dengan guru kolaborator, selanjutnya menerapkan proses untuk mengurangi permasalahan yang ada, maka disepakati bahwa akan dilakukan perbaikan dalam pembelajaran pada siklus II, yaitu: a. Pengawasan untuk peserta didik lebih ditingkatkan pada saat pencarian sumber dari internet; b. Guru lebih melibatkan peserta didik yang ramai dan sering bercanda dengan teman lain, dalam menjawab pertanyaan atau untuk mempresentasikan hasil temuan masing-masing.

Dari tes evaluasi hasil belajar yang diberikan serta hasil diskusi kelompok setelah di analisis diperoleh hasil sebagai berikut nilai rata-rata tes evaluasi hasil belajar siswa adalah 74,19. Nilai terendah yang diperoleh adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 95 dari hasil tes ini diketahui bahwa siswa yang tuntas sebesar 63,9% (20 peserta didik) dan peserta didik yang belum tuntas belajar sebesar 36,1% (13 siswa). Berdasarkan keterangan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai tes evaluasi hasil belajar kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran belum sesuai indikator keberhasilan yaitu peserta didik yang memenuhi KKM (78) minimal sebesar 78% dari jumlah keseluruhan peserta didik yang ada di kelas tersebut.

SIKLUS II Tahap Perencanaan. Berdasarkan hasil refleksi dari siklus I maka dilakukan perencanaan untuk pelaksanaan tindakan pada siklus II. Pada siklus II, materi yang diberikan difokuskan pada indikator yang belum tuntas pada siklus I. Namun peserta didik perlu diingatkan kembali dengan sekilas keseluruhan indikator yang telah dipelajari agar peserta didik

dapat mengingat seluruh pelajaran. Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki hambatan-hambatan yang terjadi pada saat siklus I, yaitu peserta didik lebih dikondisikan supaya tidak ramai dan bercanda, peserta didik tetap diingatkan agar membuat dokumen di buku catatan mereka, dan guru lebih sering mengontrol diskusi peserta didik agar semua peserta didik ikut terlibat dalam menemukan suatu konsep.

SIKLUS II Tahap Pelaksanaan Pertemuan 1-2. Tahap ini dilaksanakan Hari Selasa, 4 dan 11 September 2018 Pukul 06.45 -12.15 (@ 7 Jam pelajaran). Proses kegiatan belajar-mengajar berlangsung sebagai berikut: 1) Guru memulai pembelajaran dengan salam dan doa; 2) Guru mengabsen peserta didik kemudian memberikan apersepsi; 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan garis besar materi pelajaran dan cara penilaiannya; 4) Guru menginformasikan bahwa pembelajaran yang akan berlangsung menggunakan model *Project Based Learning* serta menjelaskan langkah-langkah pembelajaran *Project Based Learning* dan manfaatnya; 5) Guru menentukan pertanyaan mendasar (*Start with the Essential Question*); 6) guru mendesain perencanaan proyek; 7) Guru menyusun jadwal (*Create a Schedule*); 8) Guru memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*); 9) guru menguji hasil (*Assess the Outcome*), dan 10) guru mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*).

SIKLUS II Tahap Pelaksanaan Pertemuan 3. Pertemuan dilaksanakan pada hari Selasa, 18 September 2018 mulai pukul 06.45 -12.15 (@ 7 Jam pelajaran). a) Pendahuluan meliputi kegiatan : 1) Guru memberikan salam; 2) Guru meminta salah satu perwakilan peserta didik memimpin do'a; 3) Guru menanyakan kehadiran peserta didik; 4) Menyiapkan sarana pembelajaran (komputer); 5) Memberikan apersepsi dengan peserta didik diminta menjawab beberapapertanyaan yang ada hubungannya dengan pengertian website; 6) Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; 7) Peserta didik diterangkan mengenai pengertian website; 8) Guru menjelaskan langkah-langkah *Project Based Learning*. Peserta didikdibagi menjadi 16 kelompok (karena ada 1 siswa inklusi maka peserta didik tersebut tidak dilibatkan dalam kegiatan proyek); b) Kegiatan Inti meliputi kegiatan: 1) Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah (Tahap 1); Guru memberikan soal kasus yang berisi permasalahan pada peserta didik yangdicermati dalam kelompok. Setelah peserta didik mencermati (mengamati)sajian masalah, guru mengajukan pertanyaan pengarah (menanya) untukmendorong peserta didik memprediksi atau mengajukan dugaan (hipotesis); 2) Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran (Tahap 2). Guru mengorganisasi peserta didik untuk belajar dalam bentuk diskusi kelompokkecil . Guru dapat menjelaskan lebih rinci alternatif-alternatif strategiuntuk menyelesaikan masalah yang ditentukan; 3) Membimbing penyelidikan mandiri dan kelompok (Tahap 3). Bimbingan tersebut berlanjut meliputi pengumpulan informasi (dari buku dan sumber lain/internet) yang berkaitan dengan materi yang diangkat dalam permasalahan (mengumpulkan informasi). Pengumpulan data kemudian diklasifikasikan dan dianalisis guna memecahkan masalah yang ada (mengasosiasi); 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (Tahap 4). Kelompok yang terpilih, menyajikan (mengkomunikasikan) laporannya dengan cara mempresentasikan di depan kelas.

Kelompok lain diberi waktu untuk menanggapi dan guru memberi umpan balik. 5) Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah (Tahap 5). Guru bersama peserta didik menganalisis dan mengevaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dipresentasikan setiap kelompok maupun terhadap seluruh aktivitas pembelajaran yang dilakukan (membentuk jejaring); c. Penutupan meliputi kegiatan: 1) Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada siklus I; 2) Peserta didik diberikan ulasan singkat tentang materi yang baru saja didiskusikan 3) Mempertanyakan peserta didik apakah sudah memahami materi tersebut.

Pada pertemuan 3 kegiatan penutup diadakan posttest dengan soal pilihan ganda 20 butir soal. Materi yang diujikan pada *posttest I* yaitu tentang menginterpretasikan Pengertian Website dan Memilih Jenis-jenis website. Setelah *posttest* selesai, siswa bersama-sama guru menyimpulkan tentang Pengertian Website dan Memilih Jenis-jenis website. Peserta didik kemudian diminta untuk mencatat hal-hal penting dan kesimpulan pada pembelajaran hari itu di buku catatan mereka. Setelah itu guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam sebelum meninggalkan ruangan kelas.

Tahap Observasi. Berdasarkan data lembar observasi diketahui bahwa:1) Aspek peserta didik berorientasi pada masalah peserta didik sudah mampu menemukan dan memahami masalah dari kasus pasar sasaran, mampu menuliskan atau menyebutkan apa yang diketahuidari kasus tersebut dengan bahasa dan pengetahuan mereka sendiri; 2) Aspek peserta didik berdiskusi dalam kelompok belajar peserta didik sudah melaksanakan diskusi dengan tertib dan teratur, saling memberikan ide/pendapat dalam diskusi kelompok; 3) Aspek peserta didik melaksanakan kegiatan penyelidikan Siswa mampu mengumpulkan atau menemukan informasi untukmencari alternative pemecahan masalah yang ada pada kasus. Peserta didik juga sudah mempersiapkan materi dari modul Bisnis Online /sumberlain, bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan dan saling berdiskusi dengan teman sekelompoknya dalam mencari alternative pemecahan masalah sampai tugas selesai; 4) Aspek peserta didik mengembangkan dan menyajikan hasil karya sebagian besar siswa menyampaikan hasil diskusi kelompok dengan baik dan percaya diri, siswa sudah berani bertanya dan berpendapat atas alternative pemecahan masalah yang disampaikan kelompok lain; 5) Aspek menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahaan masalah masuk dalam kategorisangat baik. Sebelum mengumpulkan hasil lembar diskusi kelompokpeserta didik tidak lupa saling mengingatkan teman sekelompoknya untuk melakukan pengecekan atas jawaban yang telah diperoleh serta berdiskusi untuk membuat kesimpulan dengan benar.

Tahap Refleksi. Refleksi terhadap hasil belajar peserta didik siklus II ini dilaksanakan melalui evaluasi dalam bentuk soal tes pada hari Selasa tanggal 25 September 2018. Refleksi terhadap proses pembelajaran dilakukan melalui diskusi bersama guru kolaborator. Penerapan pembelajaran model *Project Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata skor aktivitas peserta didik. Pengamatan terhadap peserta didik dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, peserta didik juga mendapatkan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah disesuaikan dengan model *Project Based Learning*.

Dampak dari model pembelajaran *project based learning* telah dirasakan peserta didik karena peserta didik merasa bersama-sama dalam menghadapi suatu masalah, saling bertukar pengetahuan, dan juga saling melengkapi, sehingga membuat hasil pembelajaran meningkat lebih baik. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Kurniasih dkk yaitu: "(1) meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu dihargai; (2) meningkatkan kemampuan pemecahan masalah; (3) membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks; (4) meningkatkan kolaborasi; (5) mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi; (6) meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber; (7) memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas; (8) menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang berkembang sesuai dunia nyata; (9) melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata; (10) membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran". (Kurniasih 2014)

Hasil tersebut menguatkan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Putriari dkk bahwa adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah dengan model *project based learning*. Hal ini terbukti dengan keefektifan peserta didik dalam mengerjakan permasalahan yang dikerjakan dengan anggota kelompok dan meningkatkan kemandirian dalam berfikir menganalisis permasalahan, sehingga mampu menyelesaikan masalah. (Putriari 2013, 5).

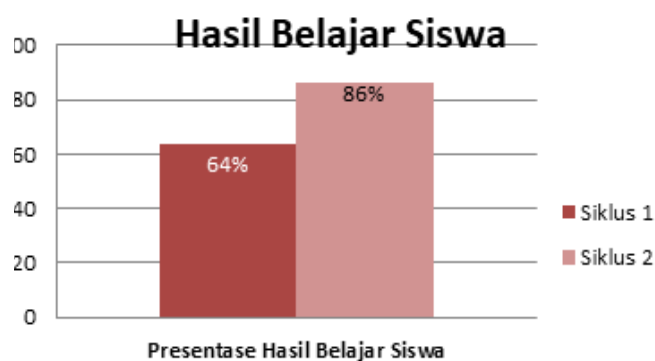
Syarat indikator keberhasilan penelitian dapat dikatakan berhasil apabila minimal 78% dari keseluruhan peserta didik yang ada di kelas tersebut memperoleh nilai ≥ 78 atau mencapai ketuntasan belajar 78%. Pada Tabel 2 diketahui bahwa sebagian besar peserta didik sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan SMK N 22 Jakarta. Berdasarkan observasi hasil belajar diperoleh nilai tertinggi peserta didik kelas XI Pemasaran materi Website adalah 92,5 dan nilai terendah adalah 70. Rata-rata kelas adalah 83,9 dengan presentase ketuntasan peserta didik sebesar 86,11% dan persentase ketidaktuntasan sebesar 13,9%. Berdasarkan analisis hasil belajar peserta didik bahwa pembelajaran siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas sehingga pembelajaran untuk materi Website dapat diakhiri pada siklus II.

Refleksi Pelaksanaan Tindakan. Gambaran secara umum pelaksanaan siklus II ini sudah baik. Hasil refleksi pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Data Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

No	Hasil Belajar	Siklus I	Siklus II
1	Nilai tertinggi	92,5	92,5
2	Nilai terendah	57,5	80
3	Rata-rata kelas	75,01	83,9
4	Jumlah siswa tuntas	23 (63,9%)	31 (86,11%)
5	Jumlah siswa tidak tuntas	(36,10%)	(13,9%)

Berikut hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II yang disajikan dalam gambar di bawah ini:



Gambar 1. Diagram Presentase Hasil Belajar peserta didik Siklus I dan II

Kekurangan yang masih terjadi pada siklus II yaitu terbatasnya waktu bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan review yaitu menjelaskan kembali intisari materi dan hasil diskusi kelompok. Oleh karena itu peneliti masih harus belajar dalam pengelolaan waktu agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana dan lebih efektif lagi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data, hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: penerapan Model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar penerapan pembuatan website peserta didik di kelas XI Pemasaran SMKN 22 Jakarta karena: 1) Peningkatan Aktivitas peserta didik dilihat dari peningkatan rata-rata skor aktivitas siswa. Rata-rata skor aktivitas peserta didik kelas XI Pemasaran pada penelitian siklus I sebesar 60,7% meningkat 18,46% menjadi 79,16% pada siklus II; 2) Peningkatan Hasil Belajar peserta didik dilihat dari peningkatan nilai rata-rata dan peningkatan persentase ketuntasan klasikal hasil belajar. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas XI Pemasaran pada penelitian siklus I sebesar 75,01 meningkat menjadi 83,9 pada siklus II. Presentase ketuntasan klasikal hasil belajar pada siklus I sebesar 63,9% meningkat 22,21% menjadi 86,11% pada siklus II dari keseluruhan peserta didik kelas XI Pemasaran yaitu 33 peserta didik.

Beberapa saran bagi guru lain: 1) Para guru disarankan menggunakan model *Project Based Learning* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran penerapan pembuatan website karena terbukti pada pembelajaran materi pasar sasaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik; 2) Peserta didik sebaiknya dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas, mampu mengemukakan ide atau pendapatnya serta dapat bekerjasama dengan teman satu kelompoknya untuk melaksanakan kegiatan diskusi dan melakukan penyelidikan tugas kelompok dalam memecahkan suatu permasalahan sehingga secara bersama-sama peserta didik dapat menentukan alternatif pemecahan masalah; 3) Peserta didik sebaiknya dapat menambah sumber belajar. Tidak hanya yang didapat dari sekolah saja, tetapi dapat menambah sumber belajar dengan memanfaatkan media internet atau meminjam buku di perpustakaan.

PUSTAKA ACUAN

- 2014, Permendikbud nomor 103 Tahun. *Peraturan Menteri No. 103 Tahun 2014*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2014.
- 2014, Permendikbud Nomor 103 Tahun. *Permendikbud No. 103*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2014.
- Amirudin A dkk. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Geografi Siswa SMA*. Jember: Jurnal Pendidikan, 2015.
- Aqib, Zainal. *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: CV Yrama Widya, 2013.
- Ardianti, SD, Pratiwi IA, Kanzamudin Moh. "Implementasi Project Based Learning (PjBL) Berpendekatan Science Edutainment Terhadap Kreativitas Peserta Didik." *Jurnal Refleksi Edukatika* 7(2), 2017: 145-150.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Daryanto. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- dkk, Amirudin A. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Geografi Siswa SMA*. Jember: Jurnal Pendidikan Geografi Vol. 20 No.1, 2015.
- Haris, Asep Jihad dan Abdul. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Multi Press, 2013.
- Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan. *Permendikbud Nomor 103*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2014.
- Kurniasih. *Sukses mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kata Pena, 2014.
- Putriari Ditya Marinda 2013. "Keefektifan Project Based Learning Pada Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas X SMK Materi Program Linier." <http://lib.unnes.ac.id/18796/4101409015.pdf> diakses 14 Februari 2015, 2015.
- Putriari, Marinda Ditya. "Keefektifan Project Based Learning Pada Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas X SMK Materi Program Linier." <http://lib.unnes.ac.id/18796/4101409015.pdf> diakses 14 Februari 2015, 2013: 5.
- Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014..
- Wena, Made. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*

IMPROVEMENT OF IPS LEARNING RESULTS THROUGH THE PROBLEM BASED LEARNING MODEL

SUGIONO

SMP Negeri 289 Jakarta

Abstract. *This Class Action Research aims to find out the improvement of student's learning outcomes through Problem Based Learning in the seventh grade of SMP Negeri 289 Jakarta. This research is: This class action research is done using II Cycle and each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The results of the study on the 1st cycle showed that students who completed the study only 15 people or 41,6% with an average score of 73,88. This percentage has not yet reached a set of performance indicators defined by 76. Therefore it is continued with cycle II. The results in cycle II show that grade average grades increased from 73,88 to 87,50 and the total number of learners reached 34 or 94,44%. The increase in learning outcomes is supported by the increase in student activity from 72,22% in the 1st cycle to 83,33% in the second cycle. Based on the research result, it can be concluded that the learning process using Problem Based Learning method can improve the learning outcomes of the VII-A Junior High School students of SMP Negeri 289 Jakarta in the years 2018-2019.*

Keywords: *learning outcomes, social science, problem based learning.*

Abstrak. *Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS peserta didik melalui model Problem Based Learning di kelas VII-A SMP Negeri 289 Jakarta. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan menggunakan dua siklus dan di setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian pada siklus ke-1 menunjukkan bahwa peserta didik yang tuntas belajar hanya 15 orang atau 41,6 % dengan nilai rata-rata 73,88. Presentase ini belum mencapai indikator kinerja yang ditetapkan yaitu 76. Oleh karenanya dilanjutkan dengan siklus II. Hasil pada siklus II, menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas meningkat dari 73,88 menjadi 87,50 dan jumlah peserta didik yang tuntas mencapai 34 orang atau 94,44 %. Peningkatan hasil belajar tersebut ditunjang juga dengan hasil peningkatan aktivitas peserta didik dari 72,22 % pada siklus ke-1 menjadi 83,33% pada siklus ke-2. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII-A SMP Negeri 289 Jakarta pada tahun pelajaran 2018-2019.*

Kata Kunci: *hasil belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial, problem based learning.*

PENDAHULUAN

Metode dan model yang diterapkan pada proses pembelajaran sangat mempengaruhi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena dengan metode yang digunakan guru dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar siswa. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang dapat membentuk peserta didik menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab serta menjadi warga negara yang cinta damai, selain itu juga mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), ketrampilan (*skill*) dan sikap serta nilai (*attitude and value*) yang digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah sosial dan seorang pengambil keputusan.

Masih rendahnya hasil belajar IPS disebabkan oleh masih dominannya *skill* menghafal daripada *skill* memproses sendiri pemahaman suatu materi. Selama ini, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih tergolong sangat rendah hal itu tidak terlepas dari cara guru mengajar di kelas baik dalam pemilihan

metode, model pembelajaran, media yang digunakan dalam mengajar. Masih banyak guru yang masih konvensional dalam mengajar yaitu menggunakan ceramah, pemberian tugas dan diskusi kelompok tanpa adanya pembimbingan kepada siswa pada proses belajarnya sehingga hasilnya hanya sebatas pengerjaan tugas hasil belajarnya tidak terpenuhi dan siswa menjadi kambing hitam dari kegagalan belajarnya.

Rata-rata hasil belajar IPS di kelas VII-A SMP Negeri 289 Jakarta pada akhir semester I tahun pelajaran 2018/2019 masih dibawah KKM 76 yaitu rata-rata kelasnya 74,46. Berdasarkan hasil pengamatan diketahui bahwa peserta didik masih banyak yang malas, mengantuk, badanya di kelas tapi pikirannya di luar kelas, kurang antusias tidak ada gairah dalam belajar sehingga diperlukan upaya yang jitu oleh guru dalam peningkatan hasil belajarnya di kelas.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: "Apakah model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil

belajar IPS pada peserta didik kelas VII-A di SMP Negeri 289 Jakarta tahun pelajaran 2018/2019?"

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik melalui penerapan *Problem Based Learning* pada peserta didik kelas VII-A SMP Negeri 289 Jakarta tahun pelajaran 2018/2019.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini bagi guru adalah: (1) mengembangkan model pembelajaran yang sesuai, dan (2) mampu menumbuhkan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini bagi siswa adalah: (1) meningkatkan hasil belajar IPS menggunakan model PBL, (2) menumbuhkembangkan nilai karakter baik dalam bersosialisasi seperti percaya diri, kerja sama, meningkatkan kemandirian siswa, dan (3) menumbuhkan minat dan motivasi belajar IPS. Sedangkan manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk menumbuhkan minat belajar siswa sehingga prestasi belajar siswa meningkat.

Hasil belajar merupakan segala upaya yang menyangkut aktivitas otak (proses berfikir) terutama dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses berfikir ini ada enam jenjang, mulai dari yang terendah sampai dengan jenjang tertinggi (Arikunto: 2014). Keenam jenjang tersebut adalah: 1) pengetahuan (*knowledge*) yaitu kemampuan seseorang untuk mengingat kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan lain sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya; 2) pemahaman (*comprehension*) yakni kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat melalui penjelasan dari kata-katanya sendiri; 3) penerapan (*application*) yaitu kesanggupan seseorang untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara atau metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori, dan lain sebagainya dalam situasi yang baru dan kongkret; 4) analisis (*analysis*) yakni kemampuan seseorang untuk menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian tersebut; 5) sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan berfikir memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjadi suatu pola yang baru dan terstruktur; dan 6) evaluasi (*evaluation*) yang merupakan jenjang berfikir paling tinggi dalam ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom. Yang dimaksud hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide, atas beberapa pilihan kemudian menentukan pilihan nilai atau ide yang tepat sesuai kriteria yang ada.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diartikan sebagai ilmu yang mempelajari bidang kehidupan manusia di masyarakat, mempelajari gejala dan masalah sosial yang terjadi dari bagian kehidupan tersebut. Artinya Ilmu Pengetahuan Sosial diartikan sebagai kajian terpadu dari ilmu-ilmu sosial serta untuk mengembangkan potensi kewarganegaraan. Di dalam program sekolah, Ilmu Pengetahuan Sosial dikoordinasikan sebagai bahasan sistematis serta berasal dari beberapa disiplin ilmu antara lain: Antropologi, Arkeologi, Geografi, Ekonomi, Geografi, Ekonomi, Sejarah, Hukum, Filsafat, Ilmu Politik, Psikologi Agama, Sosiologi, dan juga mencakup materi yang sesuai dari Humaniora, matematika serta Ilmu Alam. Dengan demikian IPS memiliki peranan yang sangat

penting yaitu untuk mendidik siswa guna mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang bangga dan cinta terhadap tanah airnya. Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Ilmu Sosial merupakan suatu program pendidikan pada siswa untuk mengenal dunia sosial yang ada di sekitar lingkungannya.

Problem based learning atau sering juga disebut dengan nama metode pemecahan masalah merupakan suatu cara mengajar yang merangsang seseorang untuk menganalisis dan melakukan sintesis dalam kesatuan struktur atau situasi di mana masalah itu berada atas inisiatif sendiri. Model ini menuntut kemampuan untuk dapat melihat sebab akibat atau relasi-relasi diantara berbagai data, sehingga pada akhirnya dapat menemukan kunci pembuka masalahnya. Kegiatan semacam ini merupakan ciri yang khas daripada suatu kegiatan intelegensi. Model ini mengembangkan kemampuan berfikir yang dipupuk dengan adanya kesempatan untuk mengobservasi problema, mengumpulkan data, menganalisis data, menyusun suatu hipotesis, mencari hubungan (data) yang hilang dari data yang telah terkumpul untuk kemudian menarik kesimpulan yang merupakan hasil pemecahan masalah tersebut. Cara berfikir yang menghasilkan suatu kesimpulan atau keputusan yang diyakini kebenarannya karena seluruh proses pemecahan masalah itu telah diikuti dan dikontrol dari data yang pertama yang berhasil dikumpulkan dan dianalisis sampai kepada kesimpulan yang ditarik atau ditetapkan. Cara berfikir semacam itu benar-benar dapat dikembangkan dengan menggunakan metode pemecahan masalah.

Model *problem based learning* (metode pemecahan masalah) bukan hanya sekedar metode mengajar tetapi juga merupakan suatu metode berpikir, sebab dalam *problem based learning* dapat menggunakan metode-metode lainnya dimulai dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan. Langkah-langkah metode ini antara lain: 1) adanya masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah ini harus tumbuh dari siswa sesuai dengan taraf kemampuannya; 2) mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Misalnya, dengan jalan membaca buku-buku, meneliti, bertanya, berdiskusi, dan lain-lain; 3) menetapkan jawaban sementara dari masalah tersebut. Dugaan jawaban ini tentu saja didasarkan kepada data yang telah diperoleh, pada langkah kedua diatas; 4) menguji kebenaran jawaban sementara tersebut. Dalam langkah ini siswa harus berusaha memecahkan masalah sehingga betul-betul yakin bahwa jawaban tersebut betul-betul cocok. Apakah sesuai dengan jawaban sementara atau sama sekali tidak sesuai. Untuk menguji kebenaran jawaban ini tentu saja diperlukan metode-metode lainnya seperti, demonstrasi, penugasan, diskusi, dan lain-lain; dan 5) menarik kesimpulan. Artinya siswa harus sampai kepada kesimpulan terakhir tentang jawaban dari masalah yang ada (Sudjana: 2016).

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini bertempat di SMP Negeri 289, Jalan Tipar Cakung, Kelurahan Sukapura, Kecamatan Cilincing, Kota Jakarta Utara tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian dilaksanakan selama empat bulan, dimulai dari

bulan September sampai dengan bulan Desember 2018 pada semester I tahun pelajaran 2018/2019 dengan menggunakan Kurikulum 2013. Pemilihan waktu penelitian didasarkan pada pokok bahasan yang diajarkan dan juga berdasarkan jadwal pelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Sebagai sasaran atau perubahan yang diharapkan adalah agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Subjek dalam penelitian tindakan ini adalah peserta didik kelas VII-A dengan jumlah 36 orang peserta didik yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan.

Penelitian tindakan kelas dibagi dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observe*), serta refleksi (*reflect*). Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan prasiklus dengan menganalisis hasil penilaian ulangan harian.

Perencanaan tindakan kegiatan dimulai dengan: 1) merencanakan waktu penelitian, 2) merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam pembelajaran, 3) menentukan pokok bahasan, 4) mengembangkan skenario pembelajaran, 5) menyusun RPP dan LKS sebagai petunjuk dan arahan kegiatan pembelajaran, 6) menyusun lembar observasi siswa dengan observer, 7) menyiapkan sumber belajar, 8) membagi siswa dalam kelompok, dan 9) menyiapkan media dan metode yang disesuaikan dengan materi pelajaran.

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam beberapa siklus, pada tiap siklus guru menggunakan model *problem based learning* dan media yang disesuaikan materi pelajaran. Selanjutnya diberikan evaluasi tiap siklus yang hasilnya sebagai bahan perencanaan dan perbaikan untuk siklus selanjutnya. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, jadwal pertemuan dilaksanakan berdasarkan jadwal dari sekolah sedangkan proses pembelajaran berdasarkan RPP yang sudah dibuat.

Data yang terkumpul pada setiap siklus yaitu data hasil belajar peserta didik dan dianalisis dengan teknik statistik deskriptif berupa rerata dan persentase untuk menentukan nilai yang diperoleh serta menentukan aktivitas peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum proses penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti mengadakan prasurvei pada bulan Juli 2018 dengan cara menyebarkan angket berisi tentang kesukaan peserta didik terhadap mata pelajaran IPS. Dari penyebaran angket menunjukkan bahwa yang suka pelajaran IPS sebesar 11 siswa (30,50%), suka metode yang dilakukan guru IPS sebesar 5 siswa (13,88%), tidak suka dengan pelajaran IPS sebesar 20 siswa (66,66%), IPS dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit (57,14%) sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar IPS (57,14%), dan ditambah lagi cara guru dalam mengajar menggunakan teknik yang serasa menjenuhkan (65,71%). Hal ini menambah deretan masalah dalam pencapaian hasil belajar IPS.

Kesadaran akan kebermanfaatannya pelajaran IPS menjadikan peserta didik makin memantapkan keinginan perubahan dalam belajarnya. Peserta didik tidak lagi menyepelkan pelajaran IPS. Guru memotivasi semangat belajar sehingga tidak ada lagi peserta didik yang tidak mengerjakan tugasnya dan siap bekerjasama dalam kelompok belajarnya dalam menggali berbagai permasalahan yang terjadi di masyarakat

sesuai dengan materi ajar yang diberikannya.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti dilakukan dalam 2 siklus dimana setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Adapun tahap/langkah-langkahnya adalah: siklus 1 pertemuan pertama, dimulai dengan perencanaan yaitu membuat silabus dan RPP dengan Standar Kompetensi memahami permasalahan sosial berkaitan dengan interaksi sosial dan lembaga sosial, Kompetensi Dasarnya mendeskripsikan interaksi sosial dan lembaga sosial dengan materi interaksi sosial dan lembaga sosial. Dilakukan penyiapan lembar angket/kuesioner untuk memotivasi dan minat belajar peserta didik terhadap pelajaran IPS. Pada pertemuan pertama ini guru belum melakukan apersepsi. Guru sudah menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan. Selain itu guru menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa. Guru terlihat belum dapat mengelola diskusi dengan baik, sehingga masih banyak siswa yang asyik ngobrol dengan temannya. Guru selalu menganjurkan agar siswa bekerjasama dalam diskusi, tetapi pada kenyataannya siswa cenderung bekerja sendiri-sendiri.

Pertemuan kedua siklus I, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, melakukan presensi secara singkat, dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru menjelaskan metode pembelajaran yang akan diterapkan, kemudian menyampaikan tata cara siswa melakukan kegiatan dalam pembelajaran tersebut. Siswa membentuk kelompok dengan anggota yang sebagian besar sama dengan anggota kelompok pada pertemuan sebelumnya. Kemudian guru memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan yang telah dipaparkan oleh guru. Siswa dengan anggota kelompoknya bekerja sesuai dengan aturan pembelajaran model *problem based learning*. Setiap kelompok yang sudah selesai kemudian maju untuk mempresentasikan hasil diskusi. Aktivitas siswa pada pertemuan kedua ini masih relatif rendah atau belum sesuai yang diharapkan, walau sudah ada peningkatan beberapa item. Pertemuan kedua ini siswa mulai terlihat agak memperhatikan dalam mengikuti pelajaran. Pada saat diskusi kelompok masih ada beberapa siswa yang ngobrol dengan temannya, sementara siswa yang lain sedang mengerjakan tugas. Dalam diskusi kelompok sudah terlihat kerjasama yang baik, saling menghargai dan mendukung antara anggota kelompok. Dari hasil observasi siswa yang mengajukan pertanyaan, ditemukan pada 6 siswa (16,66%), menanggapi respon siswa lain ditemukan pada 7 siswa (19,44%), menjawab pertanyaan guru ditemukan pada 4 siswa (11,11%), memperhatikan penjelasan guru ditemukan pada 22 siswa (61,11%), diskusi kelompok ditemukan pada 26 siswa (72,22%), dan diskusi kelas ditemukan pada 30 siswa (83,33%).

Pada akhir pertemuan siklus I diadakan tes untuk mengetahui sejauh mana peranan model *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa, dari hasil tes tersebut akan dibandingkan dengan nilai semester I kelas VII yang lalu. Nilai rata-rata skor tes kelas VII-A menurun jika dibandingkan dengan nilai rata-rata skor IPS kelas VII semester I. Pada siklus I ini, jumlah siswa yang memperoleh nilai 9 berjumlah 8 siswa (22,2%), siswa yang memperoleh nilai 8 berjumlah 7 siswa (19,4%), jumlah siswa yang memperoleh nilai 7 sebanyak 12 siswa (33,4%), dan siswa yang memperoleh nilai 6 sebanyak 9 siswa (25,0%). Kemudian perolehan nilai rata-rata siswa kelas VII-A pada siklus I ini adalah 73,88. Dari perolehan tes

pada siklus I di atas, kemudian dibandingkan dengan nilai rata-rata semester I pada waktu kelas VII. Dari perbandingan tersebut dapat diketahui bahwa terjadi penurunan nilai rata-rata dari 74,46 menjadi 73,88.

Pembelajaran pada siklus I ini dilakukan agar siswa dapat memahami materi interaksi sosial dan lembaga sosial dengan penerapan model *problem based learning*. Pada siklus I ini belum dilaksanakan secara optimal, karena siswa belum terbiasa dengan model ini, sehingga aktivitas yang diharapkan belum maksimal. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran masih bingung dengan model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Selain itu diperoleh nilai rata-rata turun dari 74,46 menjadi 73,88 karena siswa belum terbiasa menggunakan model *problem based learning* yang masih baru dan asing bagi mereka.

Siklus II pertemuan pertama, tahap perencanaan guru menyiapkan materi yang akan dibahas mengenai interaksi sosial dan lembaga sosial. Seperti pada pertemuan sebelumnya guru masih menyampaikan tata cara siswa melakukan kegiatan pembelajaran dalam model *problem based learning*. Hal ini dilakukan untuk menghindari adanya siswa yang belum paham dengan model *problem based learning*, sehingga diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Guru juga menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari. Siswa membentuk kelompok dengan anggota yang sebagian besar sama dengan anggota kelompok pada pertemuan sebelumnya, anggota kelompok memiliki kemampuan yang heterogen.

Aktivitas siswa pada pertemuan ketiga ini sudah ada sedikit kemajuan. Siswa sudah agak aktif dalam mengikuti pembelajaran. Masalah yang dihadapi yaitu siswa ramai sendiri dan mengobrol dengan teman-temannya pada saat diskusi berlangsung, siswa sudah berani menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tanpa ditunjuk terlebih dahulu, siswa sudah berani mengemukakan pendapat sehingga aktivitas belajar mengajar berjalan dengan baik, suasana kelas menjadi lebih hidup. Pada hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang mengajukan pertanyaan sebanyak 10 siswa (27,77%), menanggapi respon siswa lain sebanyak 10 siswa (27,77%), menjawab pertanyaan guru sebanyak 16 siswa (44,44%), memperhatikan penjelasan guru sebanyak 26 siswa (72,22%), diskusi kelompok sebanyak 26 siswa (72,22%), dan diskusi kelas sebanyak 26 siswa (72,22%). Pada pertemuan ketiga ini guru sudah melakukan apersepsi. Guru sudah berusaha melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan. Guru sudah bisa memunculkan dan merumuskan masalah, guru sudah bisa mengarahkan dan memantau kerja diskusi siswa, dengan berputar dari kelompok satu ke kelompok yang lainnya. Guru dalam pertemuan ketiga ini tidak menyimpulkan hasil diskusi dan memberi tugas karena waktu yang tidak mencukupi. Pada akhir pertemuan ini guru hanya mengingatkan siswa agar mau belajar di rumah sehingga pada pertemuan berikutnya mereka dapat lebih aktif lagi dalam diskusi kelompok.

Siklus II pertemuan kedua, pada pertemuan kali ini materi yang akan dibahas mengenai interaksi sosial dan lembaga sosial. Seperti pada pertemuan sebelumnya guru masih menyampaikan tata cara siswa melakukan kegiatan pembelajaran dalam model *problem based learning*. Hal ini dilakukan untuk menghindari adanya siswa yang belum

paham dengan model *problem based learning*, sehingga diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Guru juga menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari. Aktivitas siswa pada pertemuan keempat ini siswa sudah bisa mengikuti pelajaran dengan baik, siswa sudah aktif dalam kerja kelompok dan siswa sudah bisa bekerja sama dengan temannya yang lain meskipun masih ada yang ramai dan mengobrol dengan temannya yang lain. Siswa juga ada yang melamun atau tidak konsentrasi. Hasil observasi pertemuan kedua ini menunjukkan bahwa siswa yang mengajukan pertanyaan sebanyak 20 siswa (55,55%), menanggapi respon siswa lain sebanyak 24 siswa (66,66%), menjawab pertanyaan guru sebanyak 28 siswa (77,77%), memperhatikan penjelasan guru sebanyak 30 siswa (83,33%), diskusi kelompok sebanyak 30 siswa (83,33%), dan diskusi kelas sebanyak 30 siswa (83,33%). Pada pertemuan kedua di siklus II ini diadakan tes, tujuannya untuk mengetahui bagaimana peranan model *problem based learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari interaksi sosial dan lembaga sosial. Nilai rata-rata skor tes siklus II meningkat jika dibandingkan dengan nilai rata-rata skor tes pada siklus I. Pada pertemuan keempat ini guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan. Selain itu guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa mengenai permasalahan yang mereka hadapi selama diskusi berlangsung. Guru dapat mengelola diskusi dengan baik, guru berkeliling dari satu kelompok ke kelompok yang lainnya tujuannya untuk mengontrol dan mengarahkan siswa bila ada yang bertanya tentang materi yang belum dimengerti. Guru sudah bisa melakukan evaluasi dan kesimpulan dengan baik, evaluasinya yaitu memberikan soal atau pertanyaan kepada siswa dan bagi siswa yang bisa menjawab mendapatkan nilai tambahan. Pada akhir penjelasan guru sudah memberi simpulan atau hasil diskusi.

Selain itu dapat dilihat perbandingan nilai rata-rata siklus I dan siklus II, yang hasilnya adalah terjadi peningkatan antara nilai rata-rata antara siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai rata-rata siklus I dan siklus II.

Skor	Siklus 1			Siklus 2		
	F	%	fx	F	%	fx
100	0	0	0	7	19.4	70
90	8	22.2	72	15	41.7	135
80	7	19.4	56	12	33.3	96
70	12	33.4	84	2	5.6	14
60	9	25	54	0	0	0
Jumlah	36	100	266	36	100	315
Rata-rata			73.88	Rata-rata		87.50

Penerapan pembelajaran dengan model *problem based learning* pada siklus II ini telah mengalami kemajuan, siswa sudah lebih aktif dibanding pada siklus I. Pada pertemuan siklus II ini ada beberapa aktivitas siswa yang mengalami peningkatan, dengan adanya beberapa hal yang mengalami peningkatan. Perolehan nilai rata-rata pada siklus II ini yaitu 83,75. Itu artinya nilai rata-rata siklus II mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I yang nilai rata-ratanya 73,88. Guru berusaha menarik minat siswa untuk

lebih aktif lagi dalam kelompok dengan memberi penjelasan bahwa semua yang aktif akan diberi nilai tambahan. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus II, dan dengan tindakan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa dengan model *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *problem based learning* berimbang pada peningkatan hasil belajar IPS peserta didik dikelas VII-A SMP Negeri 289 Jakarta. Peningkatan hasil belajar tersebut dikarenakan guru menggunakan model belajar yang dapat memberikan pemecahan masalah yang terjadi di lingkungan masyarakat sekitar ditempat peserta didik tinggal, sehingga menimbulkan semangat bekerja sama dan melakukan pembelajaran dengan penuh tanggung jawab. Hal ini terbukti dengan terjadinya peningkatan nilai rata-rata pada siklus II ini yaitu 83,75 dibandingkan pada siklus I yang nilai rata-ratanya 73,88.

Berdasarkan data yang diperoleh membuktikan bahwa penerapan model *problem based learning* yang di kelola dengan tepat dan benar pada mata pelajaran IPS maka

mampu menstimuluskan pembelajaran dikelas, sehingga siswa belajar bekerja sama dalam pemecahan masalah yang terjadi di lingkungan dapat berimbang pada peningkatan hasil belajarnya secara merata.

Saran yang dapat peneliti berikan untuk guru agar menjadi motivator yang hebat dalam mengatasi masalah terutama membangkitkan semangat belajar peserta didiknya dengan berbagai strategi dan model pembelajarannya sehingga belajar tidak lagi berpusat kepada guru melainkan pusat belajar terletak pada peserta didik.

Untuk peserta didik diharapkan dalam pembelajaran di kelas tetap semangat belajarnya tanpa membedakan mata pelajaran yang diujikan nasional atau bukan, karena semua pelajaran memiliki kelebihan masing-masing. Terutama pelajaran IPS peserta didik diajak untuk berpikir dan berwawasan luas dalam menghadapi tuntutan zaman dimasa kini.

Bagi sekolah dan masyarakat agar menjadi *stakeholders* bagi dunia pendidikan yang arif dan bijaksana sebagai tempat pengembangan bakat dan minat peserta didik untuk mengaktualkan dirinya sehingga apa yang dicita-citakan peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

PUSTAKA ACUAN

- Arikunto, Suharsimi. *Pengelolaan Kelas dan Siswa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Dimiyati. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdikarya, 2016.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY* DALAM BIMBINGAN KONSELING TENTANG KECAKAPAN HIDUP

THE APPLICATION OF DISCOVERY LEARNING MODELS IN COUNSELING ABOUT LIFE SKILLS

URIP TRISNANINGSIH
SMA Negeri 71 Jakarta

Abstract. *This study aims is to identify and describe discovery learning models in improving counseling services on life skills. This research was conducted on Maret to April 2018 at SMAN 71 Jakarta with Classroom Action Research approach (CAR). It took 2 cycles; One cycle consists of four stages, namely planning, action, observation and reflection. The research subjects of class XI students were 36 students. Data collection used tests and non-tests. Descriptive data analysis Quantitatively on the results of the pretest and post test showed the average score results: Initial results (Pre test) average score 59.4. Results in the first cycle rose to an average score of 66.37 Results in the second cycle rose to an average score of 81.50. Qualitatively the students' Imotivation in BK learning activities about Life skills in the first cycle shows an average of 60% (good enough). In the second cycle, it shows an average of 85% (very good). The teacher's performance in counseling learning shows: In the first cycle showed an average of 52% (good enough) in the second cycle showed an average of 94% (very good). In conclusion, the discovery learning model in teaching counseling about "Life Skills" increased in SMA N 71 Jakarta.*

Key words: *Counseling services, Life Skills, Discovery Learning Model*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan model pembelajaran discovery Learning dalam meningkatkan layanan bimbingan konseling tentang kecakapan hidup. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 71 Jakarta pada tanggal bulan Maret sampai April 2018. Jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berlangsung dalam 2 siklus. Satu siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian siswa kelas XI berjumlah 36 siswa. Pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Analisis data deskriptif secara kuantitatif terhadap hasil pretest dan post test menunjukkan hasil rata-rata skor yaitu: Hasil awal (Pra test) skor rata-rata 59,45, Hasil pada siklus I naik menjadi skor rata-rata 66,37 Hasil pada siklus II naik menjadi skor rata-rata 81,50. Secara kualitatif terhadap motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran BK tentang kecakapan hidup pada siklus I menunjukkan rata-rata 60% (cukup baik) Pada siklus II naik, menunjukkan rata-rata 85% (baik sekali) Kinerja guru dalam pembelajaran bimbingan konseling menunjukkan : Pada siklus I menunjukkan rata-rata 52 % (cukup baik) Pada siklus II menunjukkan rata-rata 94% (baik sekali). Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran discovery dalam pembelajaran bimbingan konseling tentang "Kecakapan Hidup" di SMA N 71 Jakarta Timur meningkat.*

Kata- kata kunci: *Bimbingan Konseling, Kecakapan Hidup, Model Pembelajaran Discovery*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam perkembangan suatu bangsa. Pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya (1) *Input* peserta didik; (2) sarana dan prasarana pendidikan; (3) bahan ajar; serta (4) sumber daya manusia (pendidik) yang dapat mendukung terciptanya suasana kondusif (Anugraheni 2017)

Berdasarkan hasil observasi penulis terhadap proses pembelajaran Bimbingan Konseling dalam materi "Kecakapan Hidup" di kelas XI SMA Negeri 71 Jakarta Timur dan diskusi dengan para guru serta kepala sekolah, teridentifikasi masalah nyata diantaranya: (1) siswa menganggap pembelajaran Bimbingan Konseling (BK) majemuk karena berisi konsep-konsep dan cerita-cerita yang harus dipahami, (2) siswa memahami konsep-konsep atau cerita-cerita dalam BK, tetapi tidak memahami makna dan isinya (*verbalismen*),

(3) siswa memahami konsep, akan tetapi tidak mampu menerapkan konsep tersebut dalam memecahkan masalah, (4) siswa kurang mampu mengemukakan pendapat secara sistematis, baik lisan maupun tulisan, (5) siswa tidak terbiasa untuk dapat mengambil keputusan terbaik bagi dirinya dan orang lain, (6) guru berorientasi pada target hasil penguasaan materi, sehingga seringkali mengabaikan bagaimana proses belajar bimbingan konseling (BK) bagi siswa dalam menunjukkan kepribadian yang utama dan hasil kegiatan pembelajaran disekolah diharapkan dapat mengubah pola laku sebagaimana tujuan dari pembelajaran layanan Bimbingan Konseling adalah kemandirian peserta didik.

Atas dasar tersebut di atas diketahui bahwa akar penyebab masalah adalah bermuara pada strategi pembelajaran yang masih berorientasi target penguasaan materi, bukan membekali siswa kemampuan untuk memecahkan masalah

kehidupan sehari-hari. Strategi pembelajaran kurang mampu membangkitkan keterampilan berpikir kritis siswa, kurang mengembangkan kemampuan analisis, sintesis dan evaluasi, kondisi ini terjadi karena strategi pembelajaran masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, dan ceramah menjadi pilihan utama strategi pembelajaran.

Kurikulum 2013 merupakan salah satu perubahan paradigma pembelajaran dari pembelajaran yang bersifat konvensional menjadi yang mengaktifkan siswa dan melatih kemampuan berpikir kreatif siswa. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berbasis kompetensi, didalamnya dirumuskan secara terpadu mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang harus dimiliki peserta didik. Dalam memudahkan pencapaian kompetensi yang dirumuskan dipilihlah pembelajaran tematik sebagai basis dalam pembelajaran (Indiarsih 2015)

Pembelajaran tematik termasuk kedalam pendekatan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan efektif serta memadukan beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik merupakan suatu system pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik individu maupun kelompok aktif mencari, menggali, mengeksplotasi, dan menemukan konsep (Mawardi 2014)

Dari uraian di atas, maka diperlukan tindakan dalam pembelajaran berupa penerapan model pembelajaran yang bersifat aktif, kreatif yang berpotensi meningkatkan kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah. Salah satunya, model pembelajaran *discovery Learning*.

Ciri utama model *discovery learning* adalah (1) berpusat pada siswa; (2) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menghubungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; serta (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada (kristin 2016) Adapun langkah- langkah model pembelajaran *discovery learning* yaitu (1) menentukan tujuan pembelajaran; (2) melakukan identifikasi karakter siswa; (3) menentukan materi pelajaran; (4) menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif; (5) mengembangkan bahan- bahan dengan memberi contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa; (6) mengatur topik-topik pelajaran berawal dari yang sederhana ke yang kompleks, dari yang kongkret ke abstrak; serta (7) melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan proses yang cukup kompleks, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa factor pendukung, yaitu (1) faktor internal, meliputi faktor fisiologis dan psikologis; dan (2) faktor eksternal, meliputi faktor lingkungan sosial dan lingkungan non sosial, peran siswa, peran guru, serta model yang digunakan dalam pembelajaran.

Kecakapan hidup adalah kecakapan yang secara praksis dapat membekali peserta didik dalam mengatasi berbagai macam persoalan hidup dan kehidupan. Kecakapan itu menyangkut aspek pengetahuan sikap yang didalamnya termasuk fisik dan mental, serta kecakapan kejurusan yang berkaitan dengan pengembangan akhlak peserta didik sehingga mampu menghadapi tuntutan dan tantangan hidup dalam kehidupan, kecakapan hidup dapat dilakukan melalui intra/ekstra kurikuler untuk mengembangkan potensi peserta didik sesuai dengan karakteristik, emosional, spiritual dalam prospek pengembangan diri.

Kecakapan hidup sebagai inti dari kompetensi dan hasil pendidikan adalah kecakapan yang dimiliki seseorang untuk berani menghadapi problema hidup dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga akhirnya mampu mengatasinya (Depdiknas 2006)

Tugas pokok tenaga kependidikan adalah mengevaluasi taraf keberhasilan kegiatan belajar secara tepat (valid) dan dapat dipercaya (reliabel). Keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada tingkat ketepatan, keobjektifan, kepercayaan, dan informasi yang *representative*. Hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan tes hasil belajar atau tes prestasi belajar ataupun *achievement test*. (Anugraheni, Penggunaan Portofolio dalam Perkuliahan Penelitian Pembelajaran 2017)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berlangsung selama 2 siklus, siklus I dilaksanakan pada bulan Maret 2018 dan bulan April 2018 siklus II. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya untuk menjelaskan berbagai aspek dari hubungan antar ketergantungan materi, subjek, pembelajar, dan pengajar. Prosedur penelitian tindakan kelas ini didasarkan dari pendekatan yang dikembangkan oleh Lewin yang terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto 2010).

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini di sesuaikan dengan jenis data yang diambil, yaitu (1) observasi, merupakan pengamatan atau pencatatan kegiatan yang dilakukan dengan sistematis, bertujuan untuk mengamati perilaku dan aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung; (2) rubrik, menggambarkan kriteria penilaian yang digunakan untuk menilai atau memberi tingkatan dari hasil pekerjaan siswa; (3) tes, untuk mengukur hasil belajar siswa; dan (4) dokumentasi, pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat data yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data yang didapat dari hasil tes yang berbentuk uraian dan pilihan ganda adalah data kuantitatif. Data ini disajikan dalam bentuk angka. Sedangkan data kualitatif adalah data yang berasal dari hasil lembar observasi atau *checklist* guru dan siswa berupa suatu penjelasan atau keterangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Sebelum siklus I dan siklus II dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi dan diskusi dengan wali kelas dan guru bidang studi SMAN 71 Jakarta, untuk mengetahui keadaan siswa dalam proses pembelajaran serta melihat bagaimana cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan dilakukan observasi dan diskusi, peneliti mengetahui bagaimana keadaan awal kegiatan pembelajaran sebelum dilakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Dari hasil observasi ternyata proses pembelajaran belum memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan didominasi dengan pemberian materi secara teoretis dan keterbatasan media dalam proses pembelajaran,

sehingga siswa menjadi ramai, kurang memperhatikan materi, pasif dan kurang tertarik dengan pembelajaran tematik. Hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep materi yang diberikan sehingga berdampak pada kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar.

Dalam tahap perencanaan tindakan pada siklus pertama adalah: Penelitian menyusun silabus yang berkaitan dengan materi layanan "Kecakapan Hidup". Penelitian merancang skenario pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran secara kelompok besar. Merancang alat pengumpul data yang berupa tes dan digunakan untuk mengetahui motivasi dan minat belajar siswa.

Pada Siklus I: Tahap Pelaksanaan Tindakan, siswa diberikan umum tentang tujuan penelitian tindakan kelas sesuai rencana yang telah disusun, baik mengenai pengumpulan data maupun kegiatan-kegiatan lain. Kegiatan penelitian tindakan kelas ini meliputi:

Memberikan penjelasan secara umum tentang pokok bahasan yang diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif dengan teknik menstimulir rasa ingin tahu siswa. Mendorong siswa yang belum aktif untuk aktif dalam mengikuti dalam pembelajaran. Mengamati dan mencatat siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Mengumpulkan hasil pengujian yang diperoleh siswa dalam mengerjakan tugas. Menganalisa hasil tes yang diberikan setelah siswa diajar dengan teknik menstimulir secara kelompok besar. Peneliti mengajar sesuai dengan skenario pembelajaran klasikal yang telah dirancang dan mencatat kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh masing-masing siswa. Peneliti memberikan evaluasi pada siswa untuk mengetahui motivasi, minat dan kesadaran siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah.

Pada Tahap Observasi Tindakan, peneliti mengamati dan mencatat semua kejadian yang terjadi pada saat siswa mengikuti pembelajaran atau bimbingan pada siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran dan tentang kesulitan-kesulitan yang dihadapinya.

Tahap Refleksi, peneliti menganalisa hasil pekerjaan siswa dan hasil observasi yang dilakukan siswa guna menentukan langkah selanjutnya. Peneliti membuat pengelompokan siswa didasarkan pada hasil yang didapatkan siswa pada evaluasi yang dilakukan.

Pada Siklus II: Tahap Perencanaan Tindakan, dilakukan penyusunan rencana proses pembelajaran sesuai hasil temuan siklus pertama, yaitu: Menyusun bahan ajar yang disederhanakan, memperbanyak bahan ajar, memperbaiki instrumen soal agar mudah di pahami.

Pada Tahap Pelaksanaan Tindakan, peneliti membagi kelompok belajar siswa menjadi enam kelompok. Pelaksanaan model pembelajaran pendekatan *discovery* sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP). Setiap siswa mendapat bahan ajar atau materi layanan

Pada Tahap Observasi Tindakan, peneliti mencatat hasil-hasil yang diperoleh siswa dalam mengerjakan masalah yang berkaitan dengan bahan ajar yang diberikan. Peneliti mencatat kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan masalah pada bahan ajar yang diberikan.

Pada Tahap Refleksi, dilakukan dengan reduksi data jika

terdapat data yang tidak diperlukan, penyederhanaan data dan penyimpulan data.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi serta penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat dilihat nilai pra siklus, siklus I dan siklus II hasil layanan Bimbingan dan konseling tentang kecakapan hidup dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery learning* pada siswa kelas XI SMAN 71 Jakarta sebagai berikut :

Tabel 1. Perbandingan hasil pre test dan post test

Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa	36	36	36
Jumlah skor antara pretest dan post test menunjukkan skor rata-rata	59,45	66,37	81,50
Jika diprosentase tentang skor/nilai hasil belajar siswayang memperoleh nilai: 70 ke atas	47,50%	60%	90%

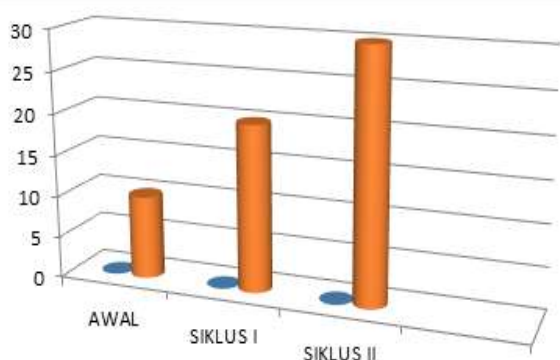
Berdasarkan tabel tersebut secara kuantitatif dapat terlihat perubahan hasil dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Peningkatan hasil diskusi pada siklus II terlihat pada nilai rata-rata hasil tes yang diperoleh peserta didik, dan ketuntasan belajarnya. Secara klasikal pada siklus II kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi model pembelajaran *discovery* tuntas. Sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus III karena pada siklus II penelitian sudah berhasil. Keberhasilan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar dikarenakan penerapan model pembelajaran *discovery learning* yang dilakukan sesuai dengan sintak. *Discovery learning* merupakan proses pembelajaran dimana siswa tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri, melibatkan siswa untuk belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri (Siswanti 2015).

Tabel 2. Data minat dan keaktifan siswa

Indikator	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa	36	36
Skor rata-rata	60 % (Cukup baik)	85 % (Baik sekali)

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas, secara kualitatif dapat dilihat perubahan hasil dari siklus I dan siklus II. Peningkatan hasil diskusi pada siklus II terlihat pada motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran bimbingan konseling tentang "kecakapan hidup" menunjukkan : Pada siklus I rata-rata 60 % (Cukup baik), Pada siklus II naik, rata-rata 85 % (Baik sekali). Hasil lembar observasi kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *discovery learning* yang diperoleh siklus II kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan dibandingkan pada pertemuan siklus I. Hal ini dikarenakan guru sudah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan maksimal, menguasai kelas, dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk menyampaikan materi sehingga siswa mampu memahami materi dengan baik, siswa terlihat bersemangat dan aktif saat proses pembelajaran.

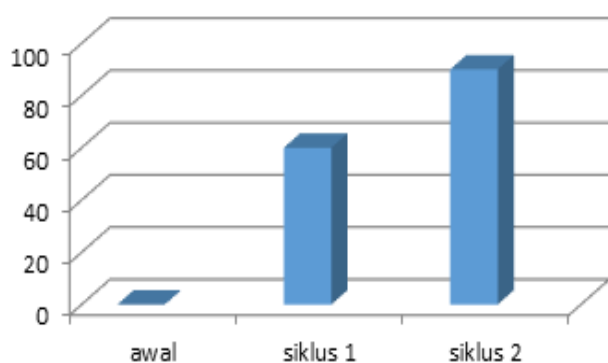
Berikut dapat dilihat grafik hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bimbingan konseling menggunakan model *discovery*, pra siklus, siklus I dan siklus II :



Gambar 1. Grafik hasil skor Pre Tes dan Pos tes

Berdasarkan grafik perbandingan hasil pre test dan post test dalam pembelajaran bimbingan konseling menunjukkan hasil rata-rata skor, yaitu: Hasil awal (pra test) menunjukkan skor rata-rata 59,45. Hasil siklus I naik menjadi skor rata-rata 66,37, hasil pada siklus II naik menjadi skor rata-rata 81,50 secara keseluruhan dari 36 siswa yang diberikan pembelajaran bimbingan konseling dengan tema kecakapan hidup menggunakan model pembelajaran *discovery learning* mengalami peningkatan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti menunjukkan bahwa model *discovery learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Perbandingan minat dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran bimbingan konseling tentang kecakapan hidup dengan model belajar *discovery* dapat digambarkan dengan grafik sebagai berikut :



Gambar 2. Grafik minat dan keaktifan siswa

Perbandingan nilai rata-rata hasil belajar bimbingan konseling peserta didik. Secara klasikal menggunakan model pembelajaran *discovery* ada peningkatan baik sekali, dan secara kualitatif dapat dilihat perubahan dari siklus I dan siklus II dari hasil observasi antara siklus I dengan siklus II ada peningkatan dari yang cukup baik menjadi baik sekali.

Penerapan model pembelajaran *discovery learning* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar baik penilaian tes tertulis maupun penilaian sikap, pada penerapan model pembelajaran *discovery learning* lebih efektif dari pembelajaran konvensional baik pada prestasi, sikap dan retensi. Hal ini terbukti dari meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Peningkatan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran terjadi pada siklus I dan siklus II yang disajikan

pada tabel di atas dipengaruhi oleh langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* yang diterapkan pendidik, yaitu: Presentasi oleh Pendidik disertai multimedia. Langkah pertama model pembelajaran *discovery learning* menunjukkan bahwa langkah pertama ini mempengaruhi hasil belajar sikap dan hasil belajar kinerja. Hasil belajar peserta didik terlihat dari spiritual dan kedisiplinan. Langkah pertama ini mendorong peserta didik untuk bersemangat, memperhatikan, mendengarkan, berpendapat, bertanya dan menulis. Pendidik dalam tahap ini berperan sebagai narator dari multimedia yang diuraikan berdasarkan materi dasar layanan bimbingan konseling.

Langkah selanjutnya adalah pembentukan dan kerjasama tim. Langkah kedua model pembelajaran *discovery learning* disertai multimedia menunjukkan bahwa langkah ini mempengaruhi hasil belajar dan sikap peserta didik yakni tanggung jawab dan menghargai pendapat peserta didik lain. Hasil belajar produk peserta didik terlihat dari lembar kerja hasil diskusi dari segi kerapian, kebenaran, kelengkapan informasi, dan ketepatan waktu mengumpulkan tugas. Selain itu tahap ini juga mempengaruhi hasil belajar kinerja yakni pada persiapan diskusi, pelaksanaan, pelaksanaan tanggung jawab individu, dan ketika tahap pembuktian yaitu presentasi di depan kelas. Pendidik pada tahap ini merupakan fasilitator bagi peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran mandiri, berdiskusi untuk mengumpulkan informasi, memecahkan masalah, dan mencapai tujuan bersama dalam kelompok belajar.

Tahap ketiga dari model pembelajaran *discovery learning* yaitu presentasi di depan kelas dimana pada tahap ini menonjolkan aspek keaktifan lisan, mendengarkan, mental, emosional, dan motoric. Peserta didik berkelompok maju di depan kelas mempengaruhi mental motorik. Peserta didik menjawab atau memberikan penjelasan ketika ditanya oleh peserta didik lain yang bertanya pada saat presentasi menimbulkan kekuatan belajar pada aspek mental, mendengarkan peserta didik lain membacakan soal peserta didik menggunakan kemampuan belajar dalam aspek mendengarkan. Peserta didik berkumpul pada satu meja diskusi kelompok berkesempatan membacakan dan menjawab pertanyaan yang dipilihnya, sehingga seluruh peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran presentasi akademik yang dilaksanakan. Secara keseluruhan peserta didik menggunakan aspek kognitif, psikomotor dan efektifnya di dalam seluruh proses pembelajaran pada langkah ketiga ini dengan menunjukkan sikap semangat dan antusias.

Langkah keempat dari model pembelajaran ini Evaluasi dan Rekognisi Tim, mempengaruhi hasil belajar tes tertulis dan hasil belajar sikap. Peserta didik pada tahap evaluasi mengerjakan dengan kesungguhan, keberanian menjawab dengan percaya diri mempengaruhi hasil belajar tes tertulis. Selain itu, tahap ini juga memunculkan sikap kejujuran dalam mengerjakan tes evaluasi dan semangat serta antusiasme peserta didik pada saat rekognisi tim.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model pembelajaran *discovery learning* disertai multimedia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Keterlibatan peserta didik secara aktif menyebabkan meningkatnya kemampuan memahami materi

sehingga dapat menjadi sebab meningkatnya hasil belajar. Penggunaan multimedia dalam penerapan model membantu pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik dan membantu peserta didik berkonsentrasi terhadap materi yang disampaikan pendidik. Langkah langkah dalam sintaks model pembelajaran *discovery learning* membuat peserta didik lebih aktif mengikuti pelajaran sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar bimbingan konseling pada tema kecakapan hidup dibandingkan dengan metode konvensional yang digunakan sebelum diadakan penelitian tindakan kelas.

Model pembelajaran *Discovery learning* bersinergi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pra tindakan. Sebelum penerapan model pembelajaran *discovery learning* nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan hasil belajar rendah. Setelah penerapan model pembelajaran *discovery learning*, nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan pada setiap siklusnya dan memenuhi target yang direncanakan.

PUSTAKA ACUAN

- Andori, S.W. *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan Konseling*. Yogyakarta: Publishing Paramita, 2016.
- Anugraheni. "Analisa Faktor- faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar Guru-guru Sekolah Dasar." *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2017: 205-212.
- Anugraheni. "Anugraheni." *Anailisa Factor-faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar Guru-guru Sekolah Dasar*, 2017: 205-258.
- Anugraheni. "Penggunaan Fortofolio Dalam Perkuliahan Penilaian Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 2017: 246 - 258.
- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

- Depdiknas. *Pendidikan Kecakapan Hidup*. Jakarta: Kemendiknas, 2006.
- Indiarsih. "Pembelajaran Tematik." *Jurnal Pendidikan*, 2015: 50.
- Kristin. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas 4 SD." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2016: 84-92.
- Mawardi. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Publishing Rosda Karya, 2014.
- Siswanti. "Penerapan Model Pembelajaran Discovery." *Jurnal Pendidikan*, 2015.

**Daftar Nama Mitra Bestari
Sebagai Penelaah Ahli
Tahun 2019**

Untuk penerbitan Volume 16 Edisi April 2019, semua naskah yang diterima oleh Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan (JLMP) telah ditelaah oleh Mitra Bestari (*peer reviewers*) berikut ini:

1. Dr. Kadir, M.Pd (UIN Syarif Hidayatullah)
2. Dr. Alek, M.Pd (UIN Syarif Hidayatullah)
3. Prof. Dr. Yetti Supriyati, M.Pd (Universitas Negeri Jakarta)
4. Dr. Yuliatrisa Sastra Wijaya, M.Pd (Universitas Negeri Jakarta)
5. Dr. Diding Nurdin (UPI Bandung)

Penyunting Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan (JLMP) menyampaikan penghargaan setinggi-tingginya dan terimakasih sebesar-besarnya kepada para Mitra Bestari tersebut, atas bantuan dan kerjasama yang telah mereka berikan

PEDOMAN PENULISAN JURNAL LINGKAR MUTU PENDIDIKAN

1. Naskah belum pernah dimuat atau diterbitkan di jurnal lain dan merupakan hasil penelitian.
2. Naskah diketik dengan menggunakan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan.
3. Pengiriman naskah disertai dengan biodata yang berisi nama, alamat instansi, nomor telepon, dan atau email. Naskah yang tidak dimuat tidak akan dikembalikan. Pemberitahuan naskah yang tidak dimuat akan diinformasikan kepada penulis yang bersangkutan.
4. Naskah diketik dengan 2 spasi pada kertas A4 berjumlah 15-20 halaman dilengkapi dengan font 12 jenis huruf arial. Pada setiap awal paragraf ditulis menjorok 5 ketukan ke dalam, sedangkan jarak antarparagraf tetap 2 spasi.
5. Ukuran margin kiri 4 cm, kanan 3 cm, atas 4 cm, dan bawah 3 cm.
6. Judul naskah terdiri atas 15-20 kata yang memuat variabel penelitian dengan font 16 pt dengan bentuk huruf kapital bold.
7. Nama penulis ditulis tanpa gelar diikuti nama asal instansi dengan ukuran 12 pt.
8. Abstrak mendeskripsikan latar belakang, tujuan, metode, hasil dan simpulan penelitian yang ditulis sebanyak 150-200 kata dengan font 10 pt dengan bentuk huruf italic.
9. Abstrak ditulis dengan bahasa Indonesia dalam satu paragraf diakhiri dengan kata kunci sebanyak 3-5 frasa.
10. Subjudul tanpa penomoran ditulis dengan huruf kapital dengan bentuk huruf bold, sedangkan sub-subjudul tidak perlu dituliskan tetapi langsung dinarasikan pembahasannya dalam paragraf yang berbeda.
11. Proporsi isi naskah terdiri atas pendahuluan (20%), metodologi (15%), pembahasan (55%) serta kesimpulan dan saran (10%).
12. Pendahuluan terdiri atas latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat serta kajian teori.
13. Metode Penelitian terdiri atas waktu dan tempat, subjek penelitian, jenis penelitian, teknik dan alat pengumpulan data, serta teknik analisis data.
14. Hasil dan pembahasan mendeskripsikan hasil temuan dan interpretasinya.
15. Simpulan dan saran ditulis dalam bentuk narasi.
16. Jumlah pustaka acuan sebanyak 5-10 kajian literatur yang disusun secara alfabetis dan mengikuti contoh sebagai berikut.
DeLorenzo, Yusuf Talal. 1997. *A Compendium of Legal Opinions on the Operation of Islamic Banks. London: Institute of Islamic Banking and Insurance.*
Poernomo, Hadi. Zakat dan Pajak, dikutip dari <http://www.pnm.co.id/content.asp?id=247&mid=77/accessed 1 Februari 2008>.
17. Kutipan sumber literatur ditulis pada akhir kalimat dengan body note (nama penulis, tahun terbit).
18. Naskah dikirim dalam bentuk softcopy ke Sekretariat Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan LPMP DKI Jakarta melalui :
- Endang Setiariny (HP: 08128108924)
E-mail: jlmpmpdkijkt@gmail.com

JUDUL ARTIKEL
(bold, kapital, center-16pt)

Nama Penulis* (non gelar -12pt)
asal instansi/afiliasi

Abstrak (italic, font 10)
Kata Kunci (3-5 frasa)

PENDAHULUAN	(Sub Judul)
Latar Belakang	(Sub-subjudul)
Perumusan Masalah	(Sub-subjudul)
Tujuan Penelitian	(Sub-subjudul)
Manfaat Penelitian	(Sub-subjudul)
Kajian Teori	(Sub-subjudul)

METODE PENELITIAN	(Sub Judul)
Waktu dan Tempat	(Sub-subjudul)
Subjek Penelitian	(Sub-subjudul)
Jenis Penelitian	(Sub-subjudul)
Teknik dan Alat Pengumpulan Data	(Sub-subjudul)
Teknik Analisis Data	(Sub-subjudul)

HASIL DAN PEMBAHASAN	(Sub Judul)
----------------------	-------------

SIMPULAN DAN SARAN	(Sub Judul)
--------------------	-------------

PUSTAKA ACUAN	(5 – 10 kajian literatur)
---------------	---------------------------



ISSN 1979-3820
9 771979 382091