

Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan

LPMP DKI JAKARTA

- MENINGKATKAN KEMAMPUAN MATEMATIKA PERKALIAN MELALUI PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN BERBASIS LAGU
IMPROVING MULTIPLICATION ABILITY IN MATH WITH SONG BASED LEARNING
ANDI PURNAMA
- PENGGUNAAN MEDIA "BUSEBI" UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP GARIS DAN SUDUT
"BUSEBI" MEDIA TO INCREASE THE UNDERSTANDING OF LINE AND ANGLE CONCEPTS
OMAN NURYANI
- PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) MELALUI PENDEKATAN ILMIAH
IMPROVING LEARNING OUTCOMES OF SOCIAL SCIENCES (IPS) USING THE SCIENTIFIC APPROACH
ROSIDAH
- PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PROGRAM LINIER DITINJAU DARI GENDER
USAGE OF MATHEMATICS LEARNING MEDIA TO IMPROVE LEARNING RESULTS OF LINEAR PROGRAMS VIEWED FROM GENDER
SARI MULYANI
- MENINGKATKAN HASIL DAN MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI PENJUALAN KONSINYASI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROJEK
IMPROVING THE MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES THROUGH PROJECTS BASED LEARNING
SITI RUSTINI
- PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN METODE JIGSAW DENGAN KOLABORASI PEMBELAJARAN SIARAN LANGSUNG PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
IMPROVEMENT OF LEARNING OUTCOMES WITH JIGSAW USING DIRECT TEAM COLLABORATION IN ECONOMIC
SRI SUHARTATI
- PENINGKATAN HASIL BELAJAR FISIKA MELALUI MODEL *GUIDED DISCOVERY LEARNING* DENGAN METODE PRAKTIKUM
IMPROVEMENT OF PHYSICS LEARNING USING GUIDED DISCOVERY LEARNING PRACTICUM METHOD
SURIPTA
- PENINGKATAN HASIL BELAJAR PPKN MELALUI MODEL *DISCOVERY LEARNING* DENGAN VIDEO DAN METODE *DISGAME*
IMPROVING PPKN LEARNING OUTCOMES THROUGH DISCOVERY LEARNING MODELS WITH VIDEO AND DISGAME METHOD
WAHYUNI
- PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DASAR DAN KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI SISWA MENGGUNAKAN DATA DIKOTA
ENHANCEMENT OF STUDENTS' BASIC LITERACY AND HIGHER ORDER THINKING SKILLS USING DATA DIKOTA
WINYARTI LESTARI
- PENGGUNAAN MEDIA SEDOTAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MELUKIS 2-DIMENSI
THE USING OF STRAWS TO INCREASE ACHIEVEMENT IN 2-DIMENTIONAL PAINTING
ZULMARTIN

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

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

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 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

Meningkatkan Kemampuan Matematika Perkalian Melalui Pembelajaran Yang Menyenangkan Berbasis Lagu <i>Improving Multiplication Ability In Math With Song Based Learning</i> Andi Purnama	1311
Penggunaan Media "BUSEBI" Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Garis Dan Sudut <i>"BUSEBI" Media To Increase The Understanding Of Line And Angle Concepts</i> Oman Nuryani.....	1316
Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Melalui Pendekatan ILMIAH <i>Improving Learning Outcomes Of Social Sciences (IPS) Using The Scientific Approach</i> Rosidah	1322
Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Program Linier Ditinjau Dari Gender <i>Usage Of Mathematics Learning Media To Improve Learning Results Of Linear Programs Viewed From Gender</i> Sari Mulyani	1326
Meningkatkan Hasil Dan Motivasi Belajar Akuntansi Penjualan Konsinyasi Melalui Model Pembelajaran Berbasis Projek <i>Improving The Motivation And Learning Outcomes Through Projects Based Learning</i> Siti Rustini	1331
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Jigsaw Dengan Kolaborasi Pembelajaran Siaran Langsung Pada Mata Pelajaran Ekonomi <i>Improvement Of Learning Outcomes With Jigsaw Using Direct Team Collaboration In Economic</i> Sri Suhartati.....	1335
Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Model Guided Discovery Learning Dengan Metode Praktikum <i>Improvement Of Physics Learning Using Guided Discovery Learning Practicum Method</i> Suripta	1341
Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Model Discovery Learning Dengan Video Dan Metode Disgame <i>Improving PPKn Learning Outcomes Through Discovery Learning Models With Video And Disgame Method</i> Wahyuni.....	1346
Peningkatan Kemampuan Literasi Dasar Dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Menggunakan Data Dikota <i>Enhancement Of Students' Basic Literacy And Higher Order Thinking Skills Using Data Dikota</i> Winyarti Lestari	1351

Penggunaan Media Sedotan Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Melukis 2-Dimensi
The Using Of Straws To Increase Achievement In 2-Dimentional Painting

Zulmartin 1357

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MATEMATIKA PERKALIAN MELALUI PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN BERBASIS LAGU

IMPROVING MULTIPLICATION ABILITY IN MATH WITH SONG BASED LEARNING

ANDI PURNAMA

SD Islam Cikal Harapan Serpong

Abstract. Success in learning can not be separated from how to give treatment to students. For fourth grade students SDI Cikal Harapan BSD Serpong Subdistrict has difficulty in solving multiplication problems so the test results are always low. Another factor is the tasks given by the teacher often do not cause activity to solve problems. Through song-based learning is expected to help understanding and at the same time increase student activity. This study was conducted on fourth grade students SDI Cikal Harapan BSD Serpong District with 23 students. The method used in this study is a class action research method. The study took place in two cycles. From the results of the first cycle, students who scored <73 reached 8% with sufficient activity. The test results in the second cycle were no longer students who scored <73 with active activity. In accordance with the expectations, this study succeeded in optimizing the ability to solve multiplication problems in cycle II. Fun learning models based on songs can improve student learning activities.

Keywords: more optimal multiplication, song-based learning, and mathematics learning outcomes.

Abstrak. Keberhasilan dalam pembelajaran tidak terlepas dari cara memberi perlakuan kepada siswa. Bagi siswa kelas IV SDI Cikal Harapan BSD Serpong mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal perkalian sehingga hasil tesnya selalu rendah. Kesulitan tersebut karena siswa tidak mampu memahami perkalian. Faktor yang lain adalah tugas-tugas yang diberikan oleh guru sering tidak menimbulkan keaktifan untuk memecahkan masalah. Bertolak dari masalah tersebut diperlukan cara agar siswa dapat menyelesaikan soal perkalian lebih optimal. Melalui pembelajaran berbasis lagu diharapkan dapat membantu pemahaman dan sekaligus meningkatkan keaktifan siswa. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDI Cikal Harapan BSD Serpong dengan jumlah siswa 23 orang. Penelitian ini dikatakan berhasil setelah tidak ada siswa yang memperoleh nilai <73 serta telah terjadi peningkatan aktivitas siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Penelitian berlangsung dalam dua siklus. Tiap siklus menempuh prosedur perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dari hasil penelitian siklus I siswa yang memperoleh nilai <73 mencapai 8% dengan keaktifan cukup. Sesuai hasil refleksi pada siklus I maka dilanjutkan pembelajaran pada siklus II. Hasil tes pada siklus II sudah tidak ada lagi siswa yang memperoleh nilai <73 dengan keaktifan tergolong aktif. Sesuai dengan harapan maka penelitian ini berhasil mengoptimalkan kemampuan menyelesaikan soal perkalian pada siklus II. Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menyenangkan berbasis lagu dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal matematika pada siswa serta mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dalam hal ini diharapkan pada setiap guru agar pembelajaran berbasis lagu dapat digunakan dalam pembelajaran tentang soal perkalian.

Kata Kunci: perkalian lebih optimal, pembelajaran berbasis lagu, dan hasil belajar matematika.

PENDAHULUAN

Keberhasilan kegiatan belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor tersebut dapat bersifat eksternal maupun internal dan dapat menjadi penghambat atau penunjang proses belajar mengajar. Faktor-faktor yang dianggap turut menghambat proses belajar siswa di kelas mungkin berasal dari verbalisme, kekacauan makna, kegembiraan berangan-angan atau persepsi yang tidak tepat. Namun kadang baik guru maupun siswa sering mengabaikannya.

Masa usia sekolah dasar sekitar 6-12 tahun. Hal ini merupakan tahapan perkembangan penting dan bahkan fundamental bagi kesuksesan perkembangan selanjutnya. Keterlibatan dalam kehidupan kelompok (kolaborasi atau kerja sama) bagi anak usia sekolah dasar merupakan minat dan perhatiannya. Perkembangan hubungan sosial emosional dan adanya kesadaran etis *normative* pada anak usia ini merupakan ciri yang kuat pada usia sekolah dasar.

Kompetensi-kompetensi sosial yang positif dan produktif akan berkembang pada usia ini seperti kemampuan bekerjasama, berkompetensi, toleransi, kekeluargaan dan lain sebagainya.

Sehubungan dengan hal di atas maka dalam penciptaan lingkungan belajar anak adalah pengembangan yang menyediakan kesempatan anak untuk bekerja secara kelompok adalah sangat penting. Pemberian kesempatan anak untuk bertanya dan mengerjakan soal di depan kelas dengan pengarahannya guru merupakan implikasi praktis perkembangan sosial-emosional dan moral anak usia sekolah dasar.

Matematika merupakan disiplin ilmu yang mempunyai sifat belajar khas jika dibandingkan dengan ilmu yang lain. Kegiatan pembelajaran matematika sebaiknya tidak disamakan begitu saja dengan ilmu yang lain, karena setiap siswa yang belajar matematika itu berbeda-beda

kemampuannya. Maka kegiatan pembelajaran matematika haruslah diatur sekaligus memperhatikan kemampuan siswa. Salah satu aspek dalam matematika adalah berhitung. Berhitung dalam matematika terdapat di hampir sebagian besar cabang matematika seperti aljabar, geometri dan statistika.

Bagi anak usia dini, kemampuan tersebut disebut dengan kemampuan berhitung permulaan, yakni kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan" (Susanto: 2011).

Diskusi antara guru dan siswa atau antara siswa dan siswa sangat jarang terjadi. Di tingkat sekolah dasar masalah takut bertanya sering tidak diperhatikan oleh guru. Strategi pembelajaran yang digunakan guru tidak selalu dapat mengurangi rasa takut siswa. Selain rasa takut bertanya yang sering terjadi di pelajaran matematika adalah pemahaman konsep belum matang dan terkadang salah dalam memahami perkalian, padahal konsep perkalian sangatlah mutlak diperlukan untuk menguasai sebagian besar materi-materi pelajaran matematika, berdasarkan pengamatan peneliti di kelas IV-D SDI Cikal Harapan BSD yang jumlah muridnya sekitar 23 anak, yang terdiri dari 10 siswa dan 13 siswi, ada sekitar 14 anak (terdiri dari 9 siswa dan 5 siswi) yang pemahaman konsep perkaliannya masih belum menguasai dengan baik. Akibatnya siswa merasakan pelajaran matematika sebagai beban, sehingga mengganggu mereka memahaminya jika itu terus terjadi dan tidak diatasi maka murid akan lebih mengalami kesulitan di jenjang pendidikan selanjutnya.

Sebagai tindak lanjut dari keadaan di atas, diberikan tindakan melalui pendekatan "pembelajaran menyenangkan berbasis lagu" dalam pelajaran matematika yang diharapkan mempercepat pemahaman tentang perkalian dan menambah ketertarikan siswa pada pelajaran matematika. Berdasarkan masalah yang ditetapkan di kelas yaitu kemampuan siswa terhadap perkalian masih sangat rendah, maka cara pemecahan masalah yang kita putuskan adalah dengan pembelajaran berbasis lagu.

Tujuan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan perkalian siswa melalui pembelajaran berbasis lagu. Sehingga setelah penelitian ini siswa dan siswi kelas IV-D SDI Cikal Harapan BSD sudah mampu menguasai perkalian dengan baik.

Manfaat penelitian ada tiga yaitu, bagi siswa: "Dengan meningkatkan kemampuan siswa diperkalian, maka siswa akan mampu memahami dan menyelesaikan materi-materi yang berhubungan dengan perkalian dengan mudah". Bagi guru: "Dengan kemampuan siswa yang meningkat dibidang perkalian, maka guru akan semakin mudah menyampaikan materi-materi matematika yang ada kaitannya dengan perkalian". Bagi sekolah: "Dengan makin mudahnya guru menyampaikan materi dalam pembelajaran maka target penyampaian materi akan mudah tercapai, sehingga indeks prestasi sekolah tersebut di mapel matematika akan meningkat".

Bernyanyi merupakan salah satu pembelajaran yang efektif terutama untuk anak-anak. Metode ini telah

dimanfaatkan oleh para guru dalam dunia pendidikan, tidak saja pada Pendidikan Anak Usia Dini, TK dan bahkan sampai Sekolah menengah. Tanpa disadari dari kecil kita telah belajar melalui nyanyian yang sering disenandungkan. Bahkan ketika masih bayi digendong ibu, selalu didendangkan dengan lagu kasih sayang.

Bernyanyi adalah salah satu strategi dalam menyampaikan pesan dan kesan. Orang bernyanyi adakalanya sedang gembira, karena mendapatkan sebuah keberkahan. Adakalanya bernyanyi dalam keadaan jiwa sedih dan nestapa. Semua perilaku bernyanyi itu merupakan ekspresi jiwa dalam keadaan apapun, sedih, gembira, suka, duka dan kadangkala juga sebagai media dakwah dalam penyampaian pesan.

METODOLOGI PENELITIAN

Tempat pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan tema "Meningkatkan Perkalian melalui Pembelajaran Berbasis Lagu", yaitu di SDI Cikal Harapan, Jalan Kencana Loka Sektor XII Blok B.09/1 BSD, Tangerang Selatan, Provinsi Banten. Adapun waktu pelaksanaannya adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Tabel Siklus Pelaksanaan PTK

No	Tanggal	Pertemuan ke	
1	05, 06, 07 2018	05 Maret = 1	Pra Siklus
		06 Maret = 2	
		07 Maret = 3	
2	12, 13, 14 2018	12 Maret = 1	Siklus 1
		13 Maret = 2	
		14 Maret = 3	
3	19, 20, 21 2018	19 Maret = 1	Siklus 2
		20 Maret = 2	
		21 Maret = 3	

Subyek penelitian adalah siswa-siswi kelas IV-D berjumlah 23 siswa. Prosedur perbaikan pembelajaran yang akan diterapkan penulis dalam penelitian perbaikan pembelajaran menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK).

Pengumpulan data dengan metode tes. Tes merupakan suatu metode penelitian psikologis untuk memperoleh informasi tentang berbagai aspek dalam tingkah laku dan kehidupan batin seseorang, dengan menggunakan pengukuran (*measurement*) yang menghasilkan suatu deskripsi kuantitatif tentang aspek yang diteliti.

Metode pengambilan data dengan cara wawancara. Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang responden, caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka. Pada penelitian ini wawancara akan dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara. Di samping wawancara, penelitian ini juga melakukan metode observasi. Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian. Dalam penelitian ini observasi dibutuhkan untuk dapat memahami proses terjadinya wawancara dan hasil wawancara dapat dipahami dalam konteksnya. Observasi yang akan dilakukan adalah observasi terhadap subjek, perilaku subjek selama wawancara, interaksi subjek dengan peneliti dan hal-hal yang dianggap relevan sehingga dapat memberikan data tambahan terhadap hasil wawancara.

Pada tahapan ini, peneliti (atau guru apabila ia bertindak sebagai peneliti) melakukan pengamatan dan mencatat semua hal-hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan format observasi/penilaian yang telah disusun. Termasuk juga pengamatan secara cermat pelaksanaan skenario tindakan dari waktu ke waktu dan dampaknya terhadap proses dan hasil belajar siswa. Data yang dikumpulkan dapat berupa data kuantitatif (hasil tes, hasil kuis, presensi, nilai tugas, dan lain-lain), tetapi juga data kualitatif yang menggambarkan keaktifan siswa, antusias siswa, mutu diskusi yang dilakukan, dan lain-lain. Instrumen yang umum dipakai adalah: a) soal tes, kuis; b) rubrik; c) lembar observasi; dan d) catatan lapangan yang dipakai untuk memperoleh data secara obyektif yang tidak dapat terekam melalui lembar observasi, seperti aktivitas siswa selama pemberian tindakan berlangsung, reaksi mereka, atau petunjuk-petunjuk lain yang dapat dipakai sebagai bahan dalam analisis dan untuk keperluan refleksi. Sebagai contoh pada satu usulan PTK akan dikumpulkan data seperti: a) skor tes esai; b) skor kualitas (kualitatif) pelaksanaan diskusi, jumlah pertanyaan serta jawaban yang terjadi selama proses pembelajaran; dan c) hasil observasi dan catatan lapangan yang berkaitan dengan kegiatan siswa. Berdasarkan data-data yang akan dikumpulkan seperti di atas, maka akan dipakai instrumen: (a) soal tes yang berbentuk esai; (b) pedoman dan kriteria penilaian/skor yang baik dari tes esai maupun untuk pertanyaan dari jawaban lisan selama diskusi; (c) lembar observasi guna memperoleh data aktivitas diskusi yang diskor dengan rubrik; dan (d) catatan lapangan.

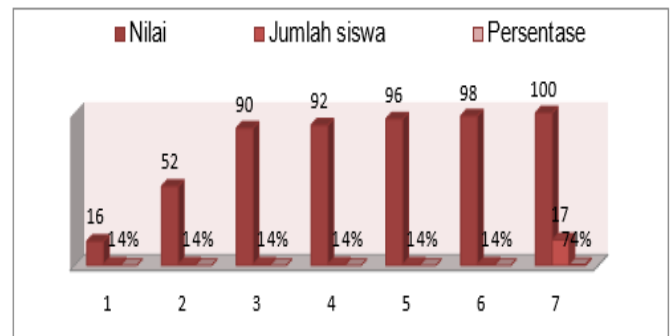
Data yang dikumpulkan dicek untuk mengetahui keabsahannya dengan menggunakan teknik triangulasi dengan cara membandingkan data yang diperoleh dengan data lain, atau kriteria tertentu yang telah baku, dan lain sebagainya. Data yang telah terkumpul memerlukan analisis lebih lanjut untuk mempermudah penggunaan maupun dalam penarikan kesimpulan. Jika terdapat masalah dan proses refleksi, maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya yang meliputi kegiatan: perencanaan ulang, tindakan ulang, dan pengamatan ulang sehingga permasalahan yang dihadapi dapat teratasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan orientasi dan identifikasi masalah terlebih dahulu dilakukan tes untuk mengetahui kemampuan siswa (tes awal) tentang aturan konsep perkalian. Adapun hasil yang diperoleh dari tes awal adalah sebagai berikut :

Tabel 2 . Tabel Hasil Analisis Tes Siklus ke-1

Nilai	Jumlah siswa	Persentase	Keterangan
16	1	4%	Tidak Tuntas
52	1	4%	Tidak Tuntas
90	1	4%	Tuntas
92	1	4%	Tuntas
96	1	4%	Tuntas
98	1	4%	Tuntas
100	17	74%	Tuntas
Rata-rata = 77.71	23	100%	



Gambar 1. Diagram Batang Analisis Tes Siklus ke-1

Kegiatan belajar mengajar matematika kelas IV dengan tema "Kelipatan dan Faktor" di sekolah kami SD Islam Cikal Harapan BSD, cukup gaduh situasi KBM-nya. Ketika peneliti amati dengan seksama, ternyata kegaduhan itu terjadi karena banyak siswa yang belum memahami perkalian. Dan membicarakan hal-hal lain di luar tema yang sedang dipelajari. Peneliti mencoba menganalisis mengapa bisa terjadi situasi KBM yang tidak kondusif seperti di atas. Ada beberapa catatan yang bisa peneliti tulis, yaitu: cara menyampaikan materi yang kurang kreatif, sehingga terkesan monoton. Peneliti menyadari saat menyampaikan materi matematika, meminta siswa untuk mencatat apa yang dituliskan di papan tulis, kemudian peneliti menerangkan materi dan memperlakukan siswa sebagai pendengar saja. Sehingga dengan teknik pembelajaran seperti itu motivasi siswa untuk belajar matematika sangat rendah. Akibatnya siswa aktif sendiri dengan obrolannya dari pada mengikuti KBM dengan baik. Sehingga dampak akhirnya saat dievaluasi hasil belajar siswa kurang memuaskan. Ini terbukti dengan masih adanya siswa yaitu sekitar 8% yang nilainya dibawah KKM, perlu diketahui bahwa nilai KKM matematika kelas IV adalah 73.

Perencanaan, hal-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan siklus 1 sebagai berikut: mengidentifikasi masalah diawali dengan adanya masalah yang dirasakan penulis. Masalah yang dikaji adalah berasal dari penulis sebagai pengelola pembelajaran. Penulis merasa bahwa aktivitas belajar siswa masih kurang sehingga menyebabkan prestasi belajar kelas IV SDI Cikal Harapan I masih dibawah KKM.

Menganalisis dan merumuskan masalah, setelah masalah teridentifikasi, penulis melakukan analisis sehingga dapat merumuskan masalah dengan jelas. Sebelum menganalisis, penulis mengumpulkan data yang terkait dengan masalah tersebut di atas. Analisis dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada diri sendiri atau yang disebut refleksi. Merumuskan cara perbaikan pembelajaran dalam bentuk hipotesis. Hipotesis tindakan adalah dugaan guru tentang cara yang terbaik untuk mengatasi masalah. Dari hasil kajian yang dilakukan penulis, alternatif yang tepat untuk memperbaiki pembelajaran adalah penerapan pembelajaran menyenangkan berbasis lagu. Membuat RPP tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan penulis. Terkait dengan penyusunan RPP, penulis perlu menyiapkan berbagai bahan seperti tugas dan bahan belajar yang dibuat sesuai dengan hipotesis yang dipilih, alat peraga dan buku-buku yang relevan. Menyiapkan fasilitas dan sarana pendukung. Fasilitas atau sarana pendukung yang dimaksud adalah media yang digunakan

dalam proses pembelajaran yaitu: tor, laptop dan lembar kerja siswa (LKS). Menyiapkan cara merekam dan menganalisis data yang berkaitan dengan proses dan hasil pembelajaran. Dalam hal ini, penulis menyusun dan menyiapkan lembar observasi. Selain itu juga menyiapkan soal evaluasi untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mempelajari materi pembelajaran.

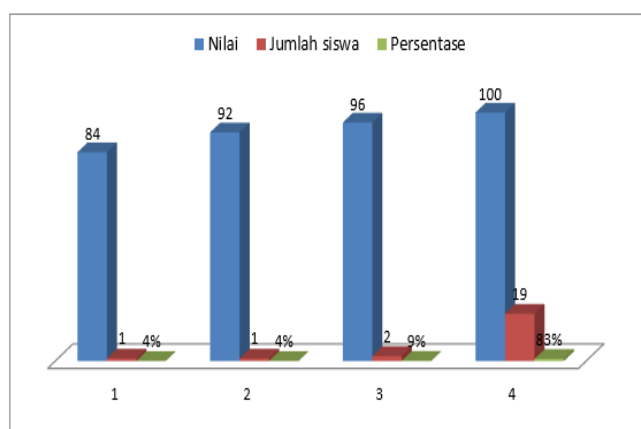
Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran yang menyenangkan berbasis lagu. Pada tanggal 12, 13, dan 14 Maret 2018 di kelas IV D semester II dilaksanakan siklus I. Siklus I dilakukan melalui tiga kali pertemuan yang dimulai pukul 07.30 sampai 09.30 dengan tema perkalian.

Refleksi tindakan pada siklus I ini lebih difokuskan pada masalah yang muncul selama tindakan pembelajaran. Berdasarkan kondisi dan permasalahan yang telah diuraikan di atas maka perlu diadakan revisi untuk pelaksanaan berikutnya: Guru harus saling memotivasi siswa untuk aktif dalam mengulang perkalian. Perbaiki lembar kerja siswa. Guru lebih memberikan perhatian dan bimbingan serta motivasi pada siswa, sehingga diharapkan seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan bertanya kepada guru.

Dalam kegiatan KBM dilakukan analisis data secara kuantitatif siklus ke-2, peneliti melakukan tes, setelah mengadakan beberapa perbaikan dalam metode pembelajaran. Adapun hasil yang diperoleh dari tes siklus ke-2 adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel Hasil Analisis Tes Siklus ke- 2

Nilai	Jumlah siswa	Persentase	Keterangan
84	1	4%	Tuntas
92	1	4%	Tuntas
96	2	9%	Tuntas
100	19	83%	Tuntas
Rata-rata= 93	23	100%	



Gambar 2. Diagram Batang Analisis Tes Siklus ke-2

Menyadari masih banyak kekurangan yang dilakukan saat siklus ke-1 yaitu hasil evaluasi siklus ke-1 masih ada beberapa anak dibawah KKM. Berdasarkan masukan-masukan dari teman sejawat, maka peneliti melakukan perbaikan di sistem pembelajaran, yaitu menggunakan pembelajaran

menyenangkan berbasis lagu. Langkah awal yang peneliti lakukan adalah menempel tabel perkalian di depan kelas. Terlihat dengan jelas tabel perkalian 1 sampai dengan 10 dan memutar film tentang lagu perkalian. Sehingga hal ini menumbuhkan motivasi anak untuk belajar. Langkah berikutnya yang peneliti lakukan adalah mengelompokkan 23 siswa yang ada di kelas menjadi 5 kelompok. Ini berarti ada 3 kelompok yang beranggotakan 5 orang, dan 2 kelompok beranggotakan 4 orang. Kemudian peneliti menugaskan ke setiap kelompok untuk mendiskusikan tabel perkalian yaitu menemukan cara paling mudah menghafal dan memahami perkalian, menuliskan laporan hasil diskusi kelompoknya dan mempersentasikannya di depan kelas.

Setelah diamati ternyata semangat belajar siswa sangat tinggi, terlihat mereka begitu antusias saat diskusi kelompok, walaupun masih terlihat ada beberapa anak yang masih malas-malasan dalam diskusi kelompok. Hasil evaluasi dalam siklus ke-2 sangat memuaskan, yaitu rata-rata kelas mencapai nilai 93, hal ini berarti sudah melampaui nilai KKM. Hal yang sangat membanggakan lagi, hasil evaluasi siklus ke-2 menunjukkan nilai seluruh siswa telah diatas KKM, dengan kata lain telah tuntas.

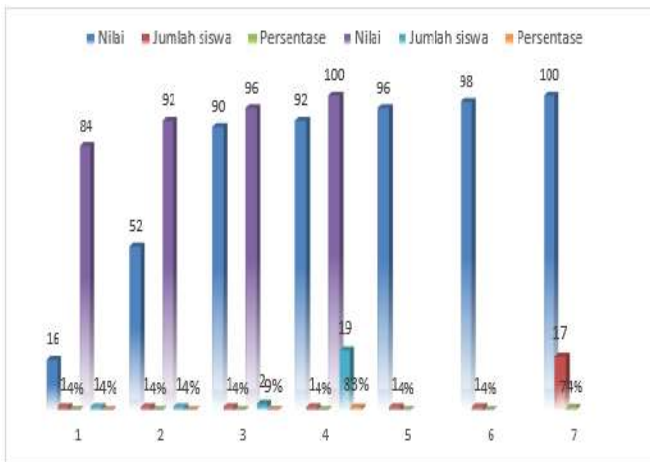
Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran yang menyenangkan berbasis lagu. Pada tanggal 19, 20 dan 21 Maret 2018 di kelas IV D semester II dilaksanakan siklus II. Siklus II dilakukan melalui tiga kali pertemuan yang dimulai pukul 07.30 sampai 09.30 dengan tema perkalian.

Refleksi tindakan pada siklus II ini lebih difokuskan pada masalah yang belum terselesaikan dalam siklus 1. Berdasarkan kondisi dan permasalahan yang telah diuraikan di atas maka perlu diadakan revisi untuk pelaksanaan berikutnya: Guru harus selalu memotivasi siswa untuk menghafal dan memahami perkalian perbaiki lembar kerja siswa, dan guru lebih memberikan perhatian dan bimbingan serta motivasi pada siswa, sehingga diharapkan seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan bertanya kepada guru.

Pembahasan lebih banyak didasarkan pada hasil observasi dan refleksi pada setiap siklusnya. Kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran menyenangkan berbasis lagu pada siklus I maupun pada siklus II. Secara rinci disajikan pembahasan dari setiap siklus.

Tabel 4. Tabel Hasil Analisis Siklus 1 dan Siklus 2

Nilai dan persentase siklus 1			Nilai dan persentase siklus 2		
Nilai	Jumlah siswa	Persentase	Nilai	Jumlah siswa	Persentase
16	1	4%	84	1	4%
52	1	4%	92	1	4%
90	1	4%	96	2	9%
92	1	4%	100	19	83%
96	1	4%			
98	1	4%			
100	17	74%			
77.71	23	100%	93	23	100%



Gambar 3. Hasil Analisis Siklus I dan Siklus II

Pada siklus I kegiatan belajar mengajar matematika kelas IV dengan tema "Kelipatan dan Faktor", di sekolah kami SD Islam Cikal Harapan BSD, cukup gaduh situasi KBM-nya. Ketika diamati dengan seksama, ternyata kegaduhan itu terjadi karena banyak siswa yang belum memahami perkalian dan membicarakan hal-hal lain di luar tema yang sedang dipelajari.

Maka dicobalah menganalisis mengapa bisa terjadi situasi KBM yang tidak kondusif seperti diatas. Ada beberapa catatan yang bisa dituliskan, yaitu: cara menyampaikan materi yang kurang kreatif, sehingga terkesan monoton. Memang disadari bahwa saat menyampaikan materi matematika, siswa diminta untuk mencatat apa yang dituliskan di papan tulis, kemudian diterangkan materi pembelajaran dan siswa diperlakukan sebagai pendengar saja. Sehingga dengan teknik pembelajaran seperti itu motivasi siswa untuk belajar matematika sangat rendah. Akibatnya siswa aktif sendiri dengan obrolannya daripada mengikuti KBM dengan baik. Sehingga dampak akhirnya saat dievaluasi hasil belajar siswa kurang memuaskan. Ini terbukti dengan nilai rata-rata kelas 77,71.

Selanjutnya pada siklus II dengan menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang dilakukan saat siklus ke-1, sehingga hasil evaluasi siklus ke-1 masih ada beberapa anak di bawah KKM. Berdasarkan masukan-masukan dari teman sejawat, maka peneliti melakukan perbaikan di sistem pembelajaran, yaitu menggunakan pembelajaran yang menyenangkan berbasis lagu.

Langkah awal yang peneliti lakukan adalah menempel tabel perkalian di depan kelas. Terlihat dengan jelas tabel perkalian 1 sampai dengan 10 dan memutar film tentang lagu perkalian. Sehingga hal ini menumbuhkan motivasi anak untuk belajar. Langkah berikutnya yang peneliti lakukan adalah mengelompokkan 23 siswa yang ada di kelas menjadi

5 kelompok. Ini berarti ada 3 kelompok yang beranggotakan 5 orang, dan 2 kelompok beranggotakan 4 orang. Kemudian ditugaskan ke setiap kelompok untuk mendiskusikan tabel perkalian yaitu menemukan cara paling mudah menghafal dan memahami perkalian, menuliskan laporan hasil diskusi kelompoknya dan mempersentasikannya di depan kelas.

Setelah diamati ternyata semangat belajar siswa sangat tinggi, terlihat mereka begitu antusias saat diskusi kelompok, walaupun masih terlihat ada beberapa anak yang masih malas-malasan dalam diskusi kelompok. Hasil evaluasi dalam siklus ke-2 sangat memuaskan, yaitu rata-rata kelas mencapai nilai 93,00, hal ini berarti sudah melampaui nilai KKM. Hal yang sangat membanggakan lagi, hasil evaluasi siklus ke-2 menunjukkan nilai seluruh siswa telah diatas KKM, dengan kata lain telah tuntas.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan pelaksanaan pembelajaran tentang konsep kelipatan dan faktor dengan menggunakan pembelajaran yang menyenangkan berbasis lagu, yang berjalan sesuai dengan skenario yang ada pada rencana pelaksanaan pembelajaran, telah berhasil tercipta situasi belajar yang kondusif yakni siswa terlibat secara langsung pada proses pembelajaran. Hal ini mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang kelipatan dan faktor dan ini dapat dilihat dari hasil evaluasinya yaitu pada siklus ke-1 memperoleh nilai rata-rata 77,71 dan pada siklus ke-2 memperoleh nilai rata-rata 93,00.

Berdasarkan kesimpulan di atas, dalam upaya perbaikan proses belajar mengajar, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran matematika, tentang "kelipatan dan faktor", ada beberapa hal yang perlu disampaikan antara lain: guru hendaknya membina dan mengembangkan kemampuan menyerap informasi tentang media pembelajaran seperti audio visual, misalnya melalui kegiatan KKG, seminar, dan dari media cetak. Penggunaan pembelajaran menyenangkan berbasis lagu atau penugasan dalam pelajaran matematika yang telah dilaksanakan selama kegiatan penelitian sangat baik. Hal ini terbukti dari hasil evaluasi dari siklus ke-1 dan siklus ke-2 yang mengalami peningkatan, disamping situasi belajar sangat kondusif, karena pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran yang menyenangkan berbasis lagu dapat melibatkan siswa secara utuh yang terlibat dari awal sampai akhir pembelajaran. Salah satu media yang sangat menarik dan mudah untuk dipahami anak adalah media lagu, dan sudah dibuktikan dengan menggunakan media ini perolehan nilai rata-rata anak sangat meningkat drastis yaitu dari nilai siklus ke-1 adalah 77,71, meningkat pada siklus ke-2 nilai rata-rata menjadi 93,00.

PUSTAKA ACUAN

- Depdiknas. *Kurikulum Pendidikan Dasar. Dirjen Dikdasmen*. 2013.
- Gunanto, Dhesy. A. *Matematika 5 SD*. Jakarta: Erlangga, 2016.
- Hernawan, A, H. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013.
- Susanto., Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Taufiq, A. *Pendidikan Anak di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012.
- Tim FKIP – UT. *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013.
- Tim Guru Indonesia. *Jelajah Matematika 4 SD Kelas IV. Edisi ke dua*. Tiga Serangkai, 2017.
- Untoro, Drs. Joko dan Tim Guru Indonesia. *Buku Pintar Matematika 4, 5, 6 SD/MI*. 2013.
- Wahyudin, D. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2011.
- Wardani, I. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2011.

PENGGUNAAN MEDIA "BUSEBI" UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP GARIS DAN SUDUT

"BUSEBI" MEDIA TO INCREASE THE UNDERSTANDING OF LINE AND ANGLE CONCEPTS

OMAN NURYANI
SMP Negeri 237 Jakarta

Abstract. *One of the essential concepts in learning Geometry is lines and angles. Understanding the concept of angles and the characteristics of two parallel lines plays an important role in the learning of 2-dimensional geometry. This study aims to improve the ability of learners in line and angle material through the use of Busur Senar dan Bingkai (Busebi) media. The study was conducted in Class VII of the 237th Public Middle School in Jakarta. The research method used is Class Action Research, which is carried out in two cycles. Data collection uses tests, observations, questionnaires, and documents. The results showed that students' understanding of line and angle material increased by 66.7% in Cycle I to become 86.1% in Cycle II. The increase in capability includes the position of points, lines and fields. In addition, increasing activities include: enthusiasm, interaction between students, expressing opinions, collaborating and reflecting. The conclusion of this study is that the use of Busebi media can improve understanding of the concept of lines and angles and the activities of students in Mathematics learning.*

Keywords: *Busebi media, understanding the concept of lines and angles, student activities*

Abstrak. *Salah satu konsep esensial dalam pembelajaran Geometri adalah garis dan sudut. Pemahaman konsep sudut-sudut dan sifat-sifat dua garis sejajar dipotong garis lain memegang peranan penting dalam pembelajaran Geometri dimensi-2. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam materi garis dan sudut melalui penggunaan media Busur Senar dan Bingkai (Busebi). Penelitian dilaksanakan di Kelas VII SMP Negeri 237 Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pengumpulan data menggunakan tes, observasi, angket, dan dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik dalam materi garis dan sudut mengalami peningkatan sebesar 66,7% pada Siklus I menjadi menjadi 86,1% pada Siklus II. Peningkatan kemampuan tersebut meliputi posisi titik, garis dan bidang. Selain itu, juga peningkatam aktivitas meliputi: antusias, interaksi antar siswa, mengemukakan pendapat, bekerjasama dan melakukan refleksi. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa penggunaan media Busebi dapat meningkatkan pemahaman konsep garis dan sudut serta aktifitas peserta didik dalam pembelajaran Matematika.*

Kata Kunci: *Media Busebi, pemahaman konsep garis dan sudut, aktivitas peserta didik*

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan pembelajaran matematika di sekolah berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 adalah "memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah." Pemahaman terhadap konsep matematis merupakan salah satu dari tujuan pembelajaran matematika di sekolah. Belajar matematika dengan disertai pemahaman sangat diperlukan untuk memungkinkan peserta didik menyelesaikan masalah lain yang akan mereka hadapi di masa yang akan datang.

Standar Isi SMP menegaskan bahwa "ruang lingkup mata pelajaran matematika meliputi aspek: (1) bilangan, (2) aljabar, (3) geometri dan pengukuran, (4) statistika dan peluang." Pada aspek geometri yang dipelajari di kelas VII, salah satu kompetensi dasarnya adalah menentukan hubungan antara dua garis, serta besar dan jenis sudut.

Namun kenyataannya, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menguasai materi matematika,

termasuk peserta didik SMP Negeri 237 Jakarta. Salah satunya adalah kesulitan dalam memahami materi Garis dan Sudut yang dipelajari di kelas VII semester 2.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru pengajar matematika di SMP Negeri 237 Jakarta, rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi Garis dan Sudut disebabkan antara lain: (1) pola pengajaran selama ini masih dengan tahapan memberikan informasi tentang materi-materi (termasuk memotivasi secara informatif), memberikan contoh-contoh dan berikutnya latihan-latihan, tetapi guru jarang menggunakan media yang dapat membantu peserta didik. Hal ini karena keinginan agar cepat menuntaskan materi (efisiensi) sehingga dapat melanjutkan materi berikutnya yang padat. Dominasi guru dalam pembelajaran masih tinggi dan tidak pernah atau jarang menghubungkan materi tersebut dengan kehidupan sehari-hari; dan (2) variasi pembelajaran yang masih kurang, seperti penggunaan pembelajaran langsung yang dominan.

Untuk menghindari atau mengurangi kemungkinan terjadinya salah komunikasi maka harus digunakan sarana yang bisa membantu komunikasi, yang disebut media. Media pembelajaran merupakan alat untuk menanamkan konsep seperti halnya alat bantu pembelajaran matematika. Dalam penelitian ini, pembelajaran materi Garis dan Sudut dilakukan dengan menggunakan media yang disebut dengan BUSEBI (Busur, Senar dan Bingkai). Media ini merupakan rangkaian dari busur, senar, dan bingkai yang menunjukkan representasi dari dua garis sejajar yang dipotong oleh garis lain.

Berpijak pada penjelasan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah pembelajaran dengan media BUSEBI (Busur, Senar dan Bingkai) dapat meningkatkan pemahaman konsep Garis dan Sudut di kelas VII-A SMP Negeri 237 Jakarta?"

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep Garis dan Sudut di kelas VII-A SMP Negeri 237 Jakarta dengan media BUSEBI (Busur, Senar dan Bingkai). Manfaat yang berarti; peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya pada pokok bahasan Garis dan Sudut yang berguna untuk materi selanjutnya atau meningkatkan hasil prestasi belajar matematika; untuk Guru dapat mengetahui proses pembelajaran yang bervariasi untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat membawa informasi atau ilmu pengetahuan dari si pengirim informasi dalam hal ini adalah guru ke penerima informasi yaitu peserta didik. Moyer (2009:373), menjelaskan bahwa media pembelajaran atau alat peraga (*Concrete Manipulatives*) adalah alat yang dapat dimanipulasi untuk mengkonkritkan konsep-konsep matematika. Sedangkan Sanjaya (2010:175) menjelaskan bahwa media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat bantu untuk mempermudah pencapaian tujuan belajar. Dalam penelitian ini, definisi media mengacu pada kedua pendapat ini, bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyajikan konsep-konsep matematika yang digunakan untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hal yang dikemukakan di atas, pengembangan media BUSEBI (Busur, Senar dan Bingkai) yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model prosedural, dimana langkah yang harus diikuti bersifat deskriptif yang terdiri dari 6 langkah yaitu analisis karakteristik peserta didik, penetapan tujuan, pemilihan media dan materi, pemanfaatan materi, pengikutsertaan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, evaluasi atau revisi.

Belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Menurut Hudojo (2009:37), seseorang dikatakan belajar jika dalam diri seseorang terjadi proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Hilgard (dalam Sanjaya, 2010:235) menjelaskan bahwa belajar merupakan proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan. Dalam penelitian ini, peserta didik mengalami kegiatan belajar dengan menggunakan media BUSEBI (Busur, Senar dan Bingkai).

Setelah pembelajaran materi Garis dan Sudut di atas, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk menguasai materi atau paham konsep yang diberikan. Peserta didik dikatakan berhasil dalam pembelajaran matematika

jika memiliki kemampuan dalam belajar matematika. Syah (2009:150) menjelaskan bahwa kemampuan peserta didik dalam belajar adalah kecakapan seorang peserta didik yang berasal dari hasil yang telah dipelajari yang dapat ditunjukkan atau dilihat melalui hasil belajarnya. Ada tiga ranah (aspek) yang terkait dengan kemampuan peserta didik dalam belajar, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Contoh ranah kognitif adalah pemahaman konsep menentukan sudut-sudut yang terjadi jika dua garis sejajar dipotong garis lain. Contoh ranah afektif adalah peserta didik menunjukkan sikap toleransi dalam bekerja sama. Contoh ranah psikomotorik adalah peserta didik mampu menggunakan media dengan baik. Sedangkan pada pembelajaran materi Garis dan Sudut, kemampuan peserta didik dititikberatkan pada ranah kognitif.

Hasil penelitian Ashar, Rochaminah dan Sugita (2016:3), menuliskan bahwa, Penerapan Langkah-Langkah Teori Van Hiele Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Hubungan Garis dan Sudut di Kelas VII SMP; melalui tahapan: informasi, guru menyajikan fakta tentang dua buah garis sejajar yang dipotong oleh garis lain dan peserta didik memperhatikan penjelasan guru; orientasi berarah, peserta didik beserta teman kelompoknya berdiskusi mengenai materi dan sudut; penegasan, peserta didik bersama-sama kelompok mengomunikasikan hasil temuannya di depan kelas; orientasi bebas, peserta didik bekerja secara individu untuk mengetahui kemampuan individu peserta didik, sejauh mana pemahaman konsep tentang materi garis dan sudut; integrasi, peserta didik membuat kesimpulan tentang hubungan garis dan sudut.

Dengan menggunakan media BUSEBI (Busur, Senar, dan Bingkai), tahapan teori Van Hiele bisa dikembangkan, sehingga diduga pembelajaran dengan media BUSEBI (Busur, Senar, dan Bingkai) dapat meningkatkan pemahaman konsep garis dan sudut.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah semua peserta didik kelas VII-A yang terdiri dari 36 peserta didik, dengan 17 peserta didik laki-laki dan 19 peserta didik perempuan pada tahun pelajaran 2018/2019. Sedangkan peneliti di kelas VII-A berkolaborasi dengan pengamat. Peran peneliti dalam hal ini sebagai pelaku penelitian sedangkan guru matematika yang lain sebagai kolaborator dan pengamat dimana sebagai kolaborator bekerja dengan peneliti dalam mengembangkan desain pembelajaran, refleksi, dan penentuan tindakan pada siklus selanjutnya. Sebagai pengamat adalah untuk memberikan penilaian penerapan pembelajaran dengan menggunakan media BUSEBI (Busur, Senar, dan Bingkai) dan mengamati peserta didik kegiatan belajar matematika.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode ini adalah proses pembelajaran sistematis dan reflektif diri yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan proses pengajaran di kelas (Basrowi, H.M., & Suwandi 2009; Mills, 2011; Altricher et al., 2005). Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dalam materi garis dan sudut melalui penggunaan media Busur Senar dan Bingkai (BUSEBI). Penelitian ini dimulai dengan observasi awal. Berdasarkan pemetaan dan penemuan akar masalah dari kegiatan penelitian dalam siklus I, yang mencakup empat tahapan,

yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Prosedur Penelitian; Perencanaan; Tahap ini berisi penentuan desain pembelajaran dengan menggunakan media BUSEBI (Busur, Senar, dan Bingkai) dan jenis kegiatan pembelajaran yang akan diamati, mengembangkan rencana pembelajaran, menetapkan kriteria, menentukan kolaborator sebagai identifikasi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi pada siklus I, juga perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi pada siklus II, teman kolaborasi dalam proses pembelajaran di kelas, dan membuat lembar observasi, catatan lapangan, lembar wawancara, dan pertanyaan tes untuk siklus akhir.

Tindakan; Tahapan ini merupakan implementasi atau aplikasi dari isi perencanaan atau konsep yang dimiliki dalam pembelajaran dengan menggunakan media BUSEBI (Busur, Senar, dan Bingkai).

Pengamatan; Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran dengan menggunakan BUSEBI bersama kolaborator. Pengamatan ini dimaksudkan untuk mengeksplorasi, dan mengelola semua dokumen yang relevan dengan indikator yang terjadi selama proses penelitian.

Refleksi; Tahapan ini untuk mengevaluasi aktivitas, analisis, refleksi atas implementasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media BUSEBI (Busur, Senar, dan Bingkai) yang telah dilakukan. Hasil tersebut diperoleh dari pengamatan yang dikumpulkan dan dianalisis secara bersama oleh peneliti dan pengamat, untuk mengetahui apakah kegiatannya telah mencapai tujuan, dan sudah mencapai kriteria yang diharapkan atau masih perlu perbaikan. Tahap ini diimplementasikan untuk meningkatkan kegiatan siklus sebelumnya, yang akan diterapkan pada siklus selanjutnya. Menurut Costello (2011: 42), refleksi itu untuk menekankan pada proses belajar melalui pengajuan pertanyaan dan penyelidikan yang mengarah pada pengembangan pemahaman peserta didik. Jadi, refleksi bisa mengubah pengalaman menjadi pembelajaran.

Instrumen Penelitian; Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis instrumen tes dan instrumen non-tes. Tes adalah salah satu instrumen yang digunakan sebagai tes formatif yang dilakukan pada akhir setiap siklus. Tes ini bertujuan untuk menganalisis atau mengetahui sampai sejauh mana pemahaman konsep materi garis dan sudut yang telah diberikan sebagai implikasi dari tindakan tersebut. Pengamatan lembar aktivitas individu digunakan untuk menentukan kegiatan belajar matematika peserta didik. Lembar observasi juga digunakan untuk menganalisis dan merefleksikan setiap siklus untuk meningkatkan pembelajaran di siklus berikutnya. Selanjutnya, kelompok kegiatan diamati melalui lembar observasi daftar periksa, yang digunakan untuk menentukan perkembangan kegiatan kelompok dari masing-masing kelompok belajar matematika. Lembar wawancara digunakan untuk mewawancarai guru dan peserta didik dalam memperoleh informasi yang berkaitan langsung dengan pelaksanaan pengajaran dan masalah apa yang ditemukan di ruang kelas. Jurnal harian peserta didik dibuat untuk mendapatkan tanggapan dari peserta didik di proses pembelajaran melalui penggunaan media BUSEBI (Busur, Senar, dan Bingkai) di setiap sesi.

Teknik Analisis Data; Teknik analisis data yang digunakan dalam menganalisis data penelitian ini adalah deskriptif analisis. Untuk memastikan data valid, data diperiksa silang dengan menggunakan teknik triangulasi. Itu jenis triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi triangulasi sumber dan teknik. Sebelum melakukan analisis data, peneliti memeriksa ulang kelengkapan data dari berbagai sumber. Data analisis dimulai dengan menyajikan data keseluruhan yang diperoleh dari berbagai sumber, meneliti data, kemudian rekapitulasi data, dan dibandingkan dengan kriteria keberhasilan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketuntasan pemahaman konsep garis dan sudut setelah pembelajaran dengan menggunakan media "BUSEBI (Busur, Senar dan Bingkai)" dari Siklus I dan Siklus II disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1: Ketuntasan Belajar Kelas pada Siklus 1 dan 2

Indikator	Siklus I		
	KKM	Nilai Rerata	Ketuntasan
Menentukan sudut-sudut yang terjadi jika dua garis sejajar dipotong garis lain.	75	73,94	66,7 %
Indikator	Siklus II		
	KKM	Nilai Rerata	Ketuntasan
Menentukan sifat-sifat sudut yang terjadi jika dua garis sejajar dipotong garis lain untuk menyelesaikan soal.	75	83,04	86,1 %

Berdasarkan hasil analisis yang dirangkum pada Tabel 1, menunjukkan bahwa penggunaan media BUSEBI (Busur, Senar dan Bingkai) dapat meningkatkan pemahaman konsep materi Garis dan Sudut di Kelas VII-A SMP Negeri 237 Jakarta.

Temuan penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa secara klasikal sebesar 66,7% peserta didik yang tuntas belajar. Hal ini terlihat dari catatan guru ditemukan bahwa peserta didik sudah dapat menentukan sudut-sudut yang terjadi jika dua garis sejajar dipotong garis lain. Hasil analisis terhadap lembar jawaban peserta didik ditemukan kesalahan-kesalahan yang masih dilakukan peserta didik. Jika dibandingkan dengan rata-rata nilai ulangan harian materi Garis dan Sudut yang diperoleh peserta didik dalam tahun-tahun pelajaran sebelumnya di kelas dengan peneliti sebagai guru, terdapat peningkatan persentase ketuntasan, meskipun ketuntasan kelas secara klasikal belum terpenuhi. Hal ini menunjukkan bahwa media BUSEBI (Busur, Senar dan Bingkai) dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep materi Garis dan Sudut. Hasil ini sesuai dengan pendapat Sanjaya (2008:175) bahwa media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat bantu

untuk mempermudah pencapaian tujuan belajar. Dengan menggunakan media ini, materi Garis dan Sudut yang bersifat abstrak, dapat divisualisasikan, meskipun dengan menggunakan media yang sederhana. Selain itu, dengan menggunakan media, diharapkan pemahaman peserta didik dan pengetahuannya tersimpan dalam memori jangka panjang.



Gambar 1: Media BUSEBI (Busur, Senar dan Bingkai)

Selain itu, pada siklus I masih terdapat 12 peserta didik yang belum mencapai nilai minimal 75. Berdasarkan indikator keberhasilan penelitian ini, dikatakan 12 peserta didik ini belum mampu memahami materi Garis dan Sudut. Jika diperhatikan kembali jurnal penelitian guru, menunjukkan bahwa pada siklus 1, peserta didik baru bisa menunjukkan sudut-sudut yang terjadi jika dua garis sejajar dipotong garis lain setelah diberikan contoh. Meskipun pada pertemuan 2 siklus 1 peserta didik sudah mulai aktif belajar dengan menggunakan media, namun mungkin tidak terjadi pada setiap peserta didik. Terdapat temuan pada siklus 1, kesalahan peserta didik adalah memberi nama sudut dan menentukan sudut yang terjadi jika dua garis sejajar dipotong oleh lebih dari satu garis.

Pada siklus II, ketuntasan peserta didik secara klasikal mengalami peningkatan dari 66,7% menjadi 86,1%. Temuan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran pada siklus II, peserta didik belajar dalam kelompok, setiap kelompok diberikan media BUSEBI (Busur, Senar dan Bingkai), berani bertanya dan berbicara, meskipun masih terdapat peserta didik yang pasif. Terdapat temuan masih ada peserta didik yang mengalami kesalahan, yaitu jika soal yang diberikan diubah gambarnya dan terdapat variabel. Hal ini kemungkinan karena pengetahuan peserta didik tentang materi persamaan linier satu variabel masih kurang dan kemampuan peserta didik terhadap apresiasi gambar yang rendah. Pada siklus kedua juga masih ditemukan peserta didik yang kesulitan dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan variabel. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat dari Kemp dan Dayton (Laria, 2008), yang mengemukakan bahwa peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (*transfer*) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (*sender*) kepada penerima pesan atau informasi (*receiver*). Artinya, media BUSEBI (Busur, Senar, dan Bingkai) dapat berperan sebagai alat untuk menjelaskan materi Garis dan Sudut.

Selain itu, pada siklus II masih ada 2 peserta didik yang mengalami peningkatan kemampuan, tetapi belum mencapai nilai minimal 75. Sedangkan 3 peserta didik lain, mengalami penurunan nilai. Kesalahan yang dilakukan 5 peserta didik ini terutama pada penyelesaian menghitung besar sudut pada soal yang memuat gambar yang terdapat variabelnya. Hal ini mungkin disebabkan oleh pengetahuan peserta didik tentang materi persamaan linier satu variabel sebagai materi prasyarat masih kurang dan kemampuan peserta didik terhadap apresiasi gambar yang rendah. Untuk

kelima peserta didik ini diberikan pembelajaran remedi yang dilaksanakan setelah penelitian ini.

Hasil Penelitian Siklus 1; Kegiatan Pembelajaran 1; hasil pengamatan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang menggunakan RPP 1 menunjukkan; Peserta didik melaksanakan semua aspek pembelajaran sesuai RPP dengan kategori sering atau selalu; Hal-hal yang masih perlu diperbaiki dalam pembelajaran ini: peningkatan keberanian bertanya dan menanggapi informasi guru, serta penjelasan memberi nama sudut pada media; Hal-hal yang baik dalam perangkat yang digunakan adalah media yang digunakan sudah dapat memvisualisasikan materi ini sehingga dapat membantu peserta didik untuk memahami sudut-sudut yang terjadi jika dua garis sejajar dipotong garis lain; Hal yang masih perlu diperbaiki dalam perangkat yang digunakan adalah untuk menunjukkan sudut-sudut yang terjadi jika dua garis sejajar dipotong garis lain, peserta didik harus selalu berada didekat media BUSEBI (Busur, Senar, dan Bingkai), sehingga model pembelajaran langsung yang dilakukan guru tidak efisien, sehingga guru perlu membuat media ini lebih banyak sehingga peserta didik dapat belajar secara berkelompok.

Hasil catatan guru (jurnal) menyebutkan bahwa; Peserta didik dapat menemukan sendiri sudut-sudut yang terjadi jika dua garis sejajar dipotong garis lain, setelah diberikan satu contoh; Peserta didik masih belum berani maju ke depan kelas untuk menjawab pertanyaan guru.

Kegiatan Pembelajaran 2; Hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan RPP 2 menunjukkan; Peserta didik melaksanakan semua aspek pembelajaran dengan kategori selalu atau sering; Hal-hal yang baik dalam perangkat yang digunakan adalah tersedianya media BUSEBI (Busur, Senar, dan Bingkai) pada setiap kelompok.

Hasil catatan guru (jurnal) menyebutkan bahwa; Peserta didik mulai aktif. Peserta didik tampak antusias memegang dan menggunakan media; Mulai berani bertanya; Lebih memahami dengan praktek; Mulai berani berbicara di depan kelas; Peserta didik yang pasif tetap ada; Selain itu, dari hasil tes 1 di akhir pertemuan 1 dan hasil tes 2 di akhir pertemuan 2, peneliti mengadakan penilaian dan menganalisis kesalahan-kesalahan yang dilakukan peserta didik yang dapat digunakan sebagai bahan refleksi dalam penelitian ini.

Dari hasil tes kegiatan pembelajaran 2, menunjukkan bahwa masih terdapat 12 peserta didik yang belum mencapai nilai minimal 75. Berdasarkan indikator keberhasilan penelitian ini, dikatakan 12 peserta didik ini belum mampu memahami materi Garis dan Sudut. Jika diperhatikan kembali jurnal penelitian guru, menunjukkan bahwa pada siklus 1, peserta didik baru bisa menunjukkan sudut-sudut yang terjadi jika dua garis sejajar dipotong garis lain setelah diberikan contoh. Meskipun pada pertemuan 2 siklus 1 peserta didik sudah mulai aktif belajar dengan menggunakan media, namun mungkin tidak terjadi pada setiap peserta didik.

Hasil ketuntasan kelas terhadap pelaksanaan pembelajaran ini dapat dijelaskan bahwa sebanyak 66,7% dari 36 peserta didik (24 peserta didik) tuntas dalam siklus 1. Jika dibandingkan dengan indikator penelitian ini, maka hasil yang dicapai belum memenuhi indikator keberhasilan, sehingga penelitian ini harus dilanjutkan pada siklus ke-

2. Sedangkan hasil pengamatan aktivitas peserta didik yang dilakukan observer pada siklus 1 dapat dijelaskan bahwa hasil observasi tertulis menunjukkan pada siklus ini peserta didik aktif belajar dengan menggunakan media karena menunjukkan kategori sering atau selalu dalam pembelajaran. Hasil pengamatan terhadap guru ketika pembelajaran dengan media BUSEBI (Busur, Senar, dan Bingkai) pada pertemuan pertama dapat dilihat dijelaskan bahwa guru pada siklus 1 telah melakukan langkah-langkah pembelajaran dengan tepat, karena sering atau selalu menunjukkan aspek-aspek yang diamati.

Refleksi; Hasil yang diperoleh peserta didik pada siklus 1 belum mencapai ketuntasan kelas karena peserta didik yang tuntas secara klasikal hanya 66,7%. Selain itu, masih terdapat 12 peserta didik yang belum mencapai nilai minimal 75. Berdasarkan analisis terhadap lembar jawaban tes formatif peserta didik, ditemukan beberapa kesalahan yang dilakukan peserta didik. Dari kesalahan-kesalahan ini, dilakukan refleksi kemungkinan penyebab dan cara mengatasinya yang dapat dijadikan bahan untuk perencanaan tindakan pada siklus II.

Berikut penjelasan refleksi pada siklus 1 yang diuraikan berdasarkan kesalahan yang dilakukan peserta didik; Penilaian 1.1: Menyebutkan nama sudut; Kesalahan menyebut nama sudut, misal hanya menyebut nama sudut A, padahal seharusnya sudut A₁. Demikian pula dengan menyebut nama sudut CG, padahal tidak boleh menyebutkan nama sudut hanya dengan menggunakan dua huruf.

Kemungkinan penyebab: peserta didik kurang memahami materi sudut yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya.

Cara mengatasi: mengulang kembali cara memberi nama sudut dan sekaligus menunjukkan sudut yang dimaksud pada media BUSEBI (Busur, Senar, dan Bingkai). Simbol angka yang menunjukkan sudut diganti dengan menggunakan huruf.

Penilaian 1.2: Menentukan sudut-sudut yang terjadi jika dua garis sejajar dipotong oleh lebih dari dua garis dan kesalahan menyebutkan nama sudut; Kesalahan dalam menentukan sudut-sudut yang terjadi jika dua garis sejajar dipotong oleh lebih dari dua garis, karena contoh yang diberikan guru hanya dipotong oleh sebuah garis. Selain itu, peserta didik juga salah dalam memberi nama sudut. Penyebab: peserta didik masih belum memahami jika soal yang diberikan tidak sesuai dengan contoh dari guru. Mengatasi: Menunjukkan dengan media BUSEBI (Busur, Senar, dan Bingkai) yang semula hanya ada sebuah garis yang memotong, diubah dengan menambahkan satu garis lain.

Penilaian 2.1: Menentukan besar sudut jika dua garis sejajar dipotong garis lain yang terdapat variabel; Mengkaitkan sifat-sifat sudut yang terjadi jika dua garis sejajar dipotong garis lain pada waktu mengerjakan soal karena melihat ada variabel pada soal. Peserta didik cenderung langsung menjawab, tidak runtut, tidak menghubungkan dengan sifat-sifat sudut; Kemungkinan penyebab: peserta didik tidak memahami benar tentang sifat-sifat sudut yang terjadi jika dua garis sejajar dipotong garis lain; Mengatasi: Menunjukkan kembali sifat-sifatnya dengan bantuan media BUSEBI (Busur, Senar, dan Bingkai) secara individual; Kesalahan dalam menghitung nilai variabel pada soal. Kemungkinan penyebab: peserta didik tidak terampil berhitung yang melibatkan persamaan

linier pada satu variabel. Mengatasi: Mengulangi kembali cara menyelesaikan persamaan linier satu variabel.

Penilaian 2.2: Menentukan besar sudut jika dua garis sejajar dipotong garis lain pada gambar jajargenjang; Kesalahan dalam menentukan hubungan antarsudut; Kemungkinan penyebab: peserta didik tidak dapat mengaplikasikan sifat sudut yang telah dipelajari sebelumnya dalam gambar jajargenjang; Mengatasi: Gambar jajargenjang dipilah menjadi gambar semula yang telah dipelajari dan direpresentasikan dengan menggunakan media BUSEBI (Busur, Senar, dan Bingkai); Kesalahan dalam menghitung besar sudut; Kemungkinan penyebab: peserta didik tidak teliti dalam mengkaitkan sifat-sifat sudut setelah menemukan besar sudut yang lain dan tidak dapat mengkaitkan dengan sudut berpelurus dan sudut bertolak belakang yang sudah dipelajari sebelumnya; Mengatasi: mengingatkan kembali tentang sifat sudut jika dua garis sejajar dipotong garis lain dan sifat sudut berpelurus dan sudut bertolak belakang.

Hasil Penelitian Siklus II; Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 5 Maret 2019. Pembelajaran dilakukan dengan waktu 2 x 40 menit. Berdasarkan refleksi pada siklus 1 dan hal-hal yang diobservasi pada peserta didik dan guru, untuk mengkaji kekurangan-kekurangan dan kendala-kendala yang dialami pada siklus 1, guru bersama observer merefleksi kembali tindakan yang telah dilakukan dalam rangka pelaksanaan tindakan pada siklus II, di antaranya; Guru perlu memberikan arahan kembali kepada peserta didik bagaimana cara yang tepat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media BUSEBI (Busur, Senar, dan Bingkai); Dalam presentasi hasil kerja, guru mengarahkan agar presentasi dilakukan secara bergilir dan tidak didominasi peserta didik yang berkemampuan tinggi; Peserta didik yang belum terampil menyelesaikan persamaan linier didampingi oleh teman yang sudah menguasainya; Pada media BUSEBI (Busur, Senar, dan Bingkai), dicoba berbagai bentuk, seperti jajargenjang dan segitiga; Pembelajaran pada pertemuan 3 dilakukan dengan menggunakan media BUSEBI (Busur, Senar, dan Bingkai) yang diterapkan dengan model pembelajaran kooperatif. Guru melakukan semua sintak yang ada dalam model pembelajaran ini.

Observasi; Pada kegiatan ini, partisipan melakukan tugasnya sebagai observer pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat pada kegiatan perencanaan. Dalam penelitian ini, Anni Helena Manalu, M.Pd., bertindak sebagai observer yang mengamati aktivitas guru dan Arlidesniyenti, S.Pd. bertindak sebagai observer yang mengamati aktivitas peserta didik.

Dari hasil tes, menunjukkan bahwa masih terdapat 5 peserta didik yang belum mencapai nilai minimal 75, yaitu subjek 4, subjek 8, subjek 10, subjek 18, dan subjek 26. Berdasarkan indikator keberhasilan penelitian ini, dikatakan 5 peserta didik ini belum mampu memahami konsep materi Garis dan Sudut. Sedangkan peningkatan kemampuan setiap peserta didik dari siklus I ke siklus II dapat dijelaskan bahwa 31 peserta didik menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dalam memahami materi Garis dan Sudut. Selain itu, ada 2 peserta didik yang mengalami peningkatan kemampuan, yaitu subjek 4 dan 8, tetapi belum mencapai nilai minimal 75. Sedangkan 3 peserta didik lain, yaitu subjek 8, subjek 10, dan subjek 18, mengalami penurunan nilai. Kesalahan yang dilakukan 5 peserta didik ini terutama pada penyelesaian

menghitung besar sudut pada soal yang memuat gambar yang terdapat variabelnya.

Hal ini mungkin disebabkan oleh pengetahuan peserta didik tentang materi persamaan linier satu variabel sebagai materi prasyarat masih kurang dan kemampuan peserta didik terhadap apresiasi gambar yang rendah. Hal ini juga sesuai dengan jurnal penelitian guru yang mencatat bahwa masih ada peserta didik yang mengalami kesulitan jika diberikan soal yang melibatkan persamaan linier satu variabel. Untuk kelima peserta didik ini diberikan pembelajaran remedi yang dilaksanakan setelah penelitian ini.

Hasil penilaian formatif terhadap pelaksanaan pembelajaran ini menunjukkan bahwa dari 36 peserta didik, peserta didik yang tuntas belajar secara klasikal dari siklus 1 dan 2 mengalami peningkatan, yaitu 66,7% menjadi 86,1%.

Sedangkan hasil pengamatan aktivitas peserta didik yang dilakukan observer pada siklus II menunjukkan peserta didik aktif dalam pembelajaran, karena peserta didik sering atau selalu menunjukkan aspek-aspek yang diamati. Hasil pengamatan terhadap guru ketika pembelajaran dengan media BUSEBI (Busur, Senar, dan Bingkai) pada siklus II, guru telah melakukan langkah-langkah pembelajaran dengan tepat, karena sering atau selalu menunjukkan aspek-aspek yang diamati.

Refleksi; Hasil penilaian formatif menunjukkan ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal meningkat, meskipun secara individual masih ada 5 peserta didik yang belum tuntas. Hasil analisis terhadap lembar jawaban peserta didik menunjukkan kesalahan yang masih dilakukan peserta didik sebagai berikut: Penilaian 3.1: Menentukan besar sudut jika dua garis sejajar dipotong garis lain yang terdapat variabel; Kesalahan dalam menghitung nilai variabel pada soal; Kemungkinan penyebab: peserta didik tidak terampil berhitung yang melibatkan persamaan linier pada satu variabel; Mengatasi: Mendampingi peserta didik secara individual; Penilaian 3.2: Menentukan besar sudut jika dua garis sejajar dipotong garis lain pada gambar segitiga; Kesalahan dalam menentukan hubungan antar sudut; Kemungkinan penyebab: peserta didik tidak dapat mengaplikasikan materi yang telah dipelajari sebelumnya dalam gambar segitiga; Mengatasi: Gambar jajargenjang dipilah menjadi gambar semula yang telah dipelajari; Kesalahan dalam menghitung besar sudut; Kemungkinan penyebab: peserta didik tidak teliti dalam mengkaitkan

sifat-sifat sudut setelah menemukan besar sudut yang lain; Mengatasi: mengingatkan kembali tentang sudut jika dua garis sejajar dipotong garis lain; Hal ini mungkin disebabkan oleh penguasaan peserta didik terhadap apresiasi gambar kurang, seperti seperti memberi nama sudut harus diulang-ulang dan ditunjukkan dengan menggunakan media BUSEBI (Busur, Senar, dan Bingkai). Selain itu, keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan persamaan linier satu variabel juga masih kurang. Oleh karena itu, diperlukan latihan-latihan sebagai penguatan; Oleh karena penelitian ini telah memenuhi indikator keberhasilan, maka penelitian dihentikan sampai dengan siklus kedua.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media BUSEBI (Busur, Senar, dan Bingkai) dapat meningkatkan pemahaman konsep materi Garis dan Sudut di kelas VII-A SMP Negeri 237 Jakarta. Pada siklus I, ketuntasan kelas secara klasikal adalah 66,7% meningkat menjadi 86,1% pada siklus II. Sedangkan secara individu, dari 36 peserta didik, terdapat 5 peserta didik yang belum mencapai nilai minimal 75. Di antara 5 peserta didik ini, 2 peserta didik mengalami peningkatan pemahaman konsep tetapi belum memenuhi nilai minimal 75, sedangkan 3 peserta didik lainnya mengalami penurunan nilai. Pada siklus I peserta didik masih melakukan kesalahan dalam hal memberi nama sudut dan menentukan sudut yang terjadi jika dua garis sejajar dipotong oleh lebih dari satu garis. Sedangkan pada siklus II, pemahaman konsep garis dan sudut siswa telah mengalami peningkatan, dalam hal menentukan sifat-sifat sudut yang terjadi jika dua garis sejajar dipotong garis lain untuk menyelesaikan soal, namun peserta didik masih melakukan kesalahan dalam menyelesaikan soal jika gambar yang diberikan tidak sama dengan contoh dan pada soal terdapat variabel.

Saran-saran dalam penelitian ini adalah; untuk peneliti yang akan mereplikasi penelitian ini pada sekolah atau kelas yang berbeda perlu memperhatikan media BUSEBI (Busur, Senar, dan Bingkai) yang digunakan karena masih diperlukan penyempurnaan. Untuk mengajar materi Garis dan Sudut pada peserta didik kelas VII, guru matematika disarankan untuk menggunakan media BUSEBI (Busur, Senar, dan Bingkai).

PUSTAKA ACUAN

- Ashar, Sutji Rochaminah dan Gandung Sugita. "Penerapan Langkah-Langkah Teori Van Hiele Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Garis dan Sudut di Kelas VII SMP." *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, 2016
- Basrowi, H.M., & Suwandi. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 2009.
- Costello, P.J. *Effective action research: Developing reflective thinking and practices (2nd ed)*. London: Continuum, 2011
- Hudojo, Herman. *Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta: Depdikbud, LPTK, 2009.
- Moyer, Bolyard, Spikel. *What are virtual manipulatives? Teaching Children Mathematics*. Reston, VA: National Council of Teachers of Mathematics, 2009.
- Sanjaya, Wina. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Kencana Perdana Media Group, 2010.
- Syah, M. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia, 2003.

PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) MELALUI PENDEKATAN ILMIAH

IMPROVING LEARNING OUTCOMES OF SOCIAL SCIENCES (IPS) USING THE SCIENTIFIC APPROACH

ROSIDAH

SDN Cakung Timur 06

Abstract. *Students mastery of social studies subject matter is still low, they have not mastered the concept of royal history material in Indonesia well, and many students score less than 60. This happens because the teacher has not applied the right learning method. This class action research aims to find out the improvement of student learning outcomes by applying a scientific approach. The method used is collaborating with class teachers. Data were analyzed qualitatively and quantitatively. The results showed that there was an increase in cognitive learning outcomes in social studies in 2 (two) cycles with an average value of 70 obtained from 27 students while of 32 students or when tested by 84% in SDN Cakung Timur 06. The success of this study was due to the implementation The scientific approach to the subjects of Social Sciences (IPS), the media used, as well as action planning in the second cycle..*

Keywords: *Social Sciences, Scientific Approach, collaborating*

Abstrak. *Penguasaan siswa terhadap materi pelajaran IPS masih rendah, belum menguasai konsep materi sejarah kerajaan di Indonesia dengan baik, dan banyak siswa mendapat nilai kurang dari 60. Hal ini terjadi karena guru belum menerapkan metode pembelajaran yang tepat. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan pendekatan saintifik. Metode yang digunakan adalah berkolaborasi dengan guru kelas. Data di analisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar ranah kognitif pembelajaran IPS pada 2 (dua) siklus dengan nilai rata-rata 70 diperoleh dari 27 siswa sedangkan dari 32 siswa atau bila diprosentasekan sebesar 84% di SDN Cakung Timur 06. Keberhasilan penelitian ini disebabkan oleh pelaksanaan Pendekatan saintifik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), media yang digunakan, serta perencanaan tindakan pada siklus II.*

Kata Kunci: *Ilmu Pengetahuan Sosial, Pendekatan saintifik, berkolaborasi*

PENDAHULUAN

Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia. Pada intinya, IPS adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial (homo socius). IPS sebagai satuan daripada sejumlah ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya yang tidak terikat oleh ketentuan disiplin/struktur ilmu tertentu, melainkan bertautan dengan kegiatan-kegiatan pendidikan yang terencana dan sistematis untuk kepentingan program pengajaran sekolah dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan, dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan-kemasyarakatan. IPS juga merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (social science), maupun ilmu pendidikan

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran ditandai penguasaan materi pelajaran oleh siswa. Tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran biasanya dinyatakan dengan nilai. Pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019, hasil ulangan harian IPS siswa kelas IV (empat) SDN Cakung Timur 06 tentang *Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat* menunjukkan hasil yang

rendah. Mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPS sebesar 70, keberhasilan pelaksanaan pembelajaran hanya mampu diterima oleh 6 orang siswa.

Menurut pengamatan peneliti selaku guru kelas IV (empat), selama pembelajaran berlangsung, ada beberapa siswa seringkali melontarkan ucapan-ucapan yang tidak sesuai dengan materi pelajaran. Ketika diberikan kesempatan bertanya, siswa jarang ada yang mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan terhadap penjelasan guru. Dalam memberikan penjelasan, guru belum menggunakan metode yang sesuai untuk memberikan penekanan pada materi pelajaran. Di akhir pembelajaran seringkali, peneliti belum membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.

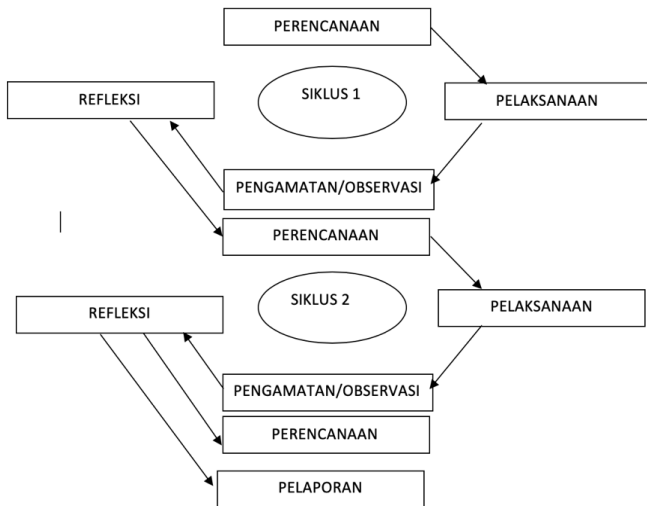
Untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran, peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui pendekatan saintifik yang akan diamati dalam penelitian tindakan kelas.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV (empat) SDN Cakung Timur 06. Jumlah siswa kelas IV (lima) sebanyak 32 orang, yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan

17 siswa perempuan. Tempat penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di tempat peneliti bertugas, yaitu Kelas IV (empat) SDN Cakung Timur 06 Jakarta Timur.

Pelaksanaan penelitian akan dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Penelitian dilaksanakan pada bulan September 2018 sampai dengan bulan November 2018. Adapun desain penelitian yang peneliti gunakan adalah desain yang disusun oleh Kemmis dan Mc Taggart yang dikutip oleh Rochiati Wiriaatmaja (2005:35).



Gambar 1. Model Spiral PTK menurut Kemmis dan Mc Taggart

Untuk mengetahui keberhasilan perlu dilakukan analisis data evaluasi siklus hasil belajar IPS siswa kelas IV (empat), lalu diprosentasekan minimal sebesar 70%. Hal ini berarti, siswa sebanyak sedikitnya 24 orang mampu melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV (empat) SDN Cakung Timur 06, maka penelitian ini dianggap berhasil. Data tentang hasil belajar IPS siswa akan dianalisa secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif. Bila disajikan dalam rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum N}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : persentase
- $\sum N$: jumlah frekuensi yang muncul
- N : Jumlah total siswa

Gambar 2. Rumus Statistik Deskriptif

HASIL DAN PEMBAHASAN

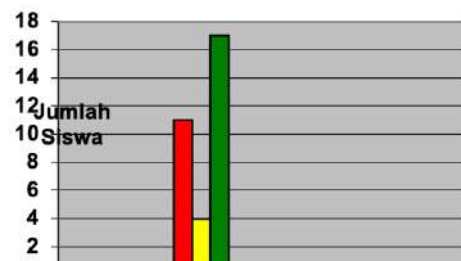
Berdasarkan hasil ulangan harian mata pelajaran IPS siswa kelas IV (empat) siswa sebelum diberikan tindakan dapat disajikan berikut ini:

Tabel 1. Hasil ulangan harian mata pelajaran IPS kelas IV (empat)

No	Kriteria Nilai	Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase	Ket
1	Kurang	0 - 59	17	49	
2	Sedang	60 - 69	9	27	
3	Baik	70 - 100	6	24	
Jumlah			32	100 %	

Sebelum melaksanakan pembelajaran pada siklus I, penelitian menganalisis data awal hasil belajar ranah kognitif siswa pada pembelajaran IPS dengan pendekatan saintifik. Data awal siswa ini diperoleh berdasarkan hasil penilaian harian materi *kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat* semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019.

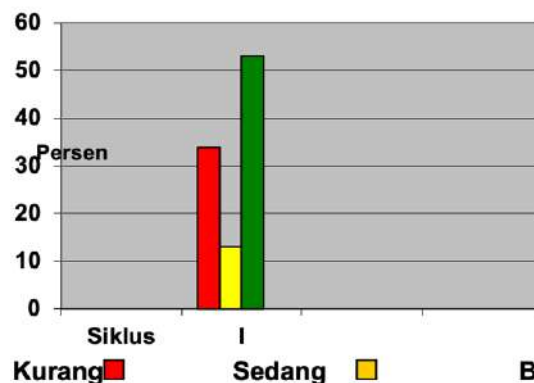
Berdasarkan deskriptif data di atas, maka penelitian akan dilaksanakan pada pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan Saintifik khususnya materi *kerajaan Hindu, Budda dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat pada masa yang akan datang di lingkungan daerah setempat*. Pelaksanaan penelitian akan dilaksanakan dalam 2 siklus, yang setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Hasil belajar IPS siswa kelas IV (empat) siklus I disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut ini :



Kurang (0-60) Sedang (61-79) Baik (80-100)

Grafik 1. Hasil Belajar Siswa Kelas IV Siklus I

Hasil belajar IPS siswa kelas IV (empat) siklus I disajikan dalam grafik sebagaimana berikut ini:



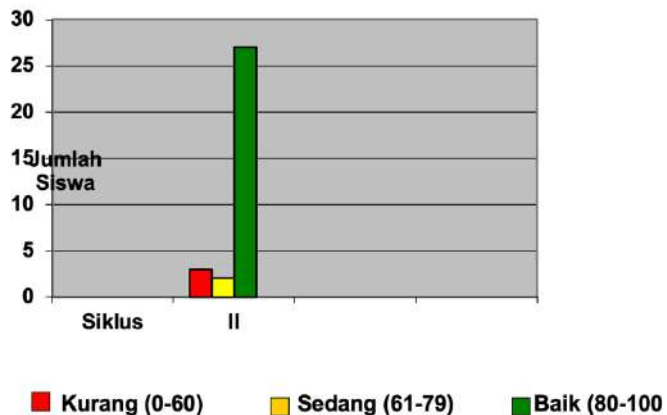
Grafik 2. Prosentase Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan, siswa masih belum memberikan tanggapan secara baik dan benar yang berkaitan dengan materi, walaupun ada 18 orang siswa yang sudah mampu menjawab dan berbicara dengan baik dan benar. Ketika diminta memberikan tanggapan tulisan, banyak siswa yang melihat jawaban temannya, bahkan ada siswa yang hanya mencoret kertas jawaban.

Hasil analisis data dan pengamatan terhadap pembelajaran yang dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa pemberian tindakan pembelajaran IPS khususnya materi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah

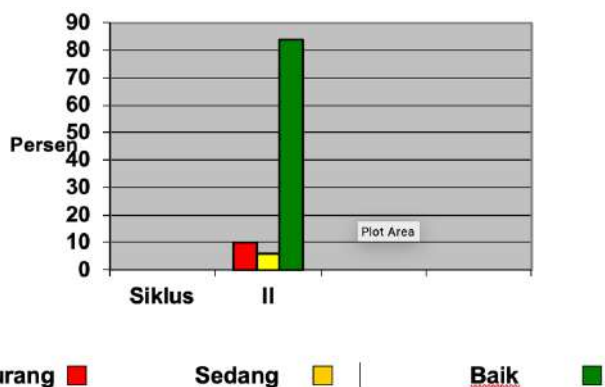
setempat dengan menggunakan pendekatan Saintifik belum dapat meningkat secara signifikan. Oleh karena itu, peneliti melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan Saintifik pada siklus II.

Bila disajikan dalam bentuk grafik, hasil belajar IPS siswa kelas IV (empat) siklus II adalah sebagaimana dibuat di bawah ini:



Grafik 3. Hasil Belajar IPS Siklus II

Bila disajikan dalam bentuk grafik, prosentase hasil belajar IPS siswa kelas IV (empat) pada siklus II adalah sebagaimana di bawah ini:



Grafik 4. Prosentase Hasil Belajar IPS Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi dan hasil pengamatan di atas menunjukkan bahwa pemberian tindakan pembelajaran IPS materi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat dengan menggunakan pendekatan Saintifik dapat meningkat. Hal ini dibuktikan 84% dari 32 orang siswa mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah. Oleh karena itu, tindakan perbaikan tidak dilaksanakan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan pengamatan penelitian pada siklus I, kegiatan pendekatan Saintifik belum berjalan sesuai dengan rencana. Siswa masih ada yang kurang disiplin dalam diskusi. Hal ini dibuktikan, banyak siswa yang belum aktif dalam memberikan pendapat dalam kelompok.

Bila disajikan dalam tabel, hasil pengamatan kegiatan pendekatan Saintifik pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil pengamatan kegiatan pendekatan Saintifik pada siklus I

No	Aspek Yang Diamati	Frekuensi Jumlah Siswa (Orang)		Prosentase (%)	
		Mampu	Belum Mampu	Mampu	Belum Mampu
1	Mengamati	12	20	38	62
2	Membuat pertanyaan	12	20	38	62
3	Mengumpulkan Infomasi	8	24	25	75
4	Mengasosiasi Informasi	7	25	23	77
5	Mengkomunikasikan	8	24	25	75

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada siklus I, maka peneliti pada siklus II membuat rencana dalam melaksanakan pendekatan Saintifik sebagai berikut: memperbanyak media/teks bacaan yang digunakan dalam pendekatan Saintifik pada mata pelajaran IPS untuk konsep kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat;

1. Meminta siswa untuk membuat daftar pertanyaan sejumlah 2 atau lebih agar pertanyaan yang disajikan lebih beragam.
2. Menggunakan sumber belajar perpustakaan untuk menambah kreatifis siswa dalam mengumpulkan informasi.
3. Meminta siswa yang pendiam untuk mengkomunikasikan hasil pekerjaan dalam kelompok.
4. Memberikan apresiasi yang menyenangkan bagi kelompok yang mampu menyelesaikan tugas dengan baik dan benar.

Pada siklus II, pembelajaran mulai dapat diikuti siswa dengan baik pada pertemuan kedua. Hal ini disebabkan, pada pertemuan pertama, peneliti bersama siswa membuat komitmen yang sesuai dengan rencana yang disusun peneliti dan siswa pun mau mengikuti dan melaksanakan dengan baik. Namun, masih ada beberapa siswa yang belum mampu melakukan kegiatan pendekatan Saintifik dengan baik.

Bila disajikan dalam bentuk tabel, hasil pengamatan siswa dalam pendekatan Saintifik pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil pengamatan kegiatan pendekatan Saintifik pada siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Frekuensi Jumlah Siswa (Orang)		Prosentase (%)	
		Mampu	Belum Mampu	Mampu	Belum Mampu
1	Mengamati	20	12	63	37
2	Membuat pertanyaan	22	10	69	31
3	Mengumpulkan Infomasi	23	9	72	28
4	Mengasosiasi Informasi	23	9	72	28
5	Mengkomunikasikan	11	11	50	50

Berdasarkan pengamatan pada siklus I, pendekatan Saintifik yang dilaksanakan masih belum dilakukan dengan baik oleh siswa, hal ini dibuktikan pada siklus I hanya 40% siswa mampu melakukan pendekatan Saintifik. Namun, setelah diberikan pengertian dan perubahan rencana pada siklus II, pendekatan Saintifik mulai dapat dilakukan siswa dengan baik. Hal ini dibuktikan, sebanyak 75% siswa mampu melakukannya.

Berdasarkan perbandingan skor hasil belajar pada setiap siklus dapat disimpulkan siswa sudah dapat memahami konsep pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam mengelompokkan peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan. Bila pada kondisi awal (ulangan harian) siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan nilai 70 sebanyak 6 orang dari 40 siswa (15%), maka pada siklus II siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari sekolah 68 untuk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan nilai 70 sebanyak 32 orang dari 40 siswa atau bila diprosentasekan sebesar 80%.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pengamatan pada siklus I, pendekatan Saintifik yang dilaksanakan masih belum dilakukan dengan baik oleh siswa, hal ini dibuktikan pada siklus I hanya 29,8% siswa mampu melakukan pendekatan Saintifik. Namun, setelah diberikan pengertian dan perubahan rencana pada siklus II, pendekatan Saintifik mulai dapat dilakukan siswa dengan baik. Hal ini dibuktikan, sebanyak 65,5% siswa mampu melakukannya.

Keberhasilan 80% penelitian tindakan kelas ini, disebabkan oleh pelaksanaan pendekatan Saintifik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), media yang digunakan, serta perencanaan tindakan pada siklus II. Tak lupa juga peran serta siswa dalam mengikuti pembelajaran juga menentukan keberhasilan penelitian ini

Bagi guru IPS atau guru SD kelas IV (empat), hendaknya melaksanakan pembelajaran IPS secara optimal dengan membuat perencanaan yang lebih efektif serta memperhitungkan faktor intern yang dimiliki siswa dan faktor ekstern yang diterima siswa selama pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pelajaran IPS haruslah selalu dipikirkan, dibuat, dan dimodifikasi agar siswa lebih mudah memahami proses pelaksanaannya.

PUSTAKA ACUAN

- Abdurahman, Mulyono., *Pendidikan Matematika Bagi Anak Berkesulitan Belajar* Jakarta: Rinerka Cipta, 2003
 Lie, Anita. *Cooperative Learning. Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Grasindo. 2002.
 Sa`adah, Sumiati., (2004). *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Siswa Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah Kelas 3*. Bandung: Titian Ilmu.

- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Grasindo. 1989.
 T. Sutrimanto, *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Tingkat SD/MI* Jakarta: Media Pusaka, 2006.
 Winkel, W., S. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta., PT Gramedia. 1997.

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PROGRAM LINIER DITINJAU DARI GENDER

USAGE OF MATHEMATICS LEARNING MEDIA TO IMPROVE LEARNING RESULTS OF LINEAR PROGRAMS VIEWED FROM GENDER

SARI MULYANI
Guru SMAN 66 Jakarta

Abstrak. Pemahaman konsep sangat penting dalam pembelajaran matematika, dalam hal ini pokok bahasan program linier. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sampai sejauh mana media pembelajaran dapat mempengaruhi daya serap peserta didik di level SMA. Penelitian ini menggunakan analisis survey yang diambil dari hasil ulangan program linier dalam tiga tahap. Pembelajaran matematika yang diamati adalah pada materi kompetensi dasar 3.2 program linier untuk kelas XI IPA dan IPS di SMA Negeri 66 Jakarta pada tahun pelajaran 2017-2018. Pengamatan terhadap hasil evaluasi harian dengan menggunakan beberapa media pembelajaran, antara lain: Papan tulis, Hovercam, serta media power point. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Hovercam memberikan peningkatan 20% lebih baik daripada dengan menggunakan media Power point. Simpulan penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan media hovercam dikombinasikan dengan papan tulis interaktif, dapat meningkatkan daya serap peserta didik, khususnya peserta didik laki-laki.

Kata kunci: media Powerpoint, daya serap belajar, Anova dua arah.

Abstract. The concept is very important in learning mathematics. This study aims to determine of learning media can influence the absorption of students at the high school level. This study uses survey analysis taken from the results of test the linear program in three stages. The basic competency material is 3.2 linear program for XI level Science and Social at SMA Negeri 66 Jakarta in the 2017-2018. Observations on the results of test evaluation using several media, including: whiteboard, Hovercam, and power point media. The results showed that learning by using Hovercam gave a 20% improvement better than using Power Point media. The conclusion of this study is learning by hovercam media combined with an interactive whiteboard, can increase the absorption of students, especially for male.

Keywords: Powerpoint media, learning absorption, two-way ANOVA.

PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran matematika sangat berperan penting terhadap daya serap peserta didik. Tanggapan siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan *power point* yang statis dalam gambar-gambar dan angka-angka sangat tidak diharapkan oleh peserta didik.

Banyak informasi yang hilang saat pendidik menyampaikan informasi materi pembelajaran dengan menggunakan *Powerpoint* (PPT), kata salah seorang peserta didik. Meskipun peserta didik diberikan soft copynya, namun peserta didik tidak maksimal dalam mendapatkan pemahaman. Tayangan yang ditampilkan terlalu banyak sehingga tidak terlalu menyimak materinya ditambah perpindahan slide ke slide lainnya terlalu cepat, sehingga pemahaman mudah menguap. Beda halnya dengan penjelasan pendidik bila menggunakan papan tulis, peserta didik masih bisa mengikuti dan merekam jejak penjelasannya.

Info diatas tak hanya sekali disampaikan peserta didik pasca kegiatan belajar matematika, tetapi juga pada mata pelajaran lain, bila guru menggunakan media *power point* saat belajar mengajar dan sangat mengecewakan. Lebih mudah memahami materi matematika apabila pendidik menggunakan papan tulis secara interaktif dengan tambahan *hovercam* atau dengan menggunakan kertas kerja, lanjut

peserta didik lagi pada curhatan lainnya. Timbul pertanyaan, apakah benar media *power point* tidak disukai oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas? Apakah ada alat lain yang dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas agar siswa lebih mudah memahami.

Guru sebagai pendidik dan sebagai aktor di depan kelas sekaligus sebagai pemeran utama pada jam pelajaran berlangsung, hendaklah dapat diterima oleh peserta didik dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Namun demikian, guru juga dapat menyelami *trend* yang diminati peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Bukannya tidak boleh menggunakan alat bantu *power point*. Boleh saja digunakan PPT, tetapi sebaiknya ditingkatkan lagi skill kemampuan guru dalam penggunaan PPT itu, misalkan di sisipkan dengan *software* interaktif lainnya (*flash*, dan lain-lain). Peran media ini dapat dikombinasikan dengan alat lain yang tentunya lebih banyak memberikan manfaat. Pada saat memberikan apersepsi ataupun stimulus pada siswa atau pada saat memberikan rangkuman pembelajaran, media PPT sepertinya cocok digunakan.

Adakah media alternatif pada bidang matematika, yang dapat membantu pembelajaran di kelas? Beberapa media

yang mungkin adalah lembar kerja (LK) peserta didik, atau penggunaan *Hovercam* terintegrasi papan tulis. Apakah pemanfaatan internet dapat juga menambah pemahaman bagi peserta didik?

Sesungguhnya sekian banyak pertanyaan tersebut itu tidak hanya terjadi pada mata pelajaran matematika, tetapi terjadi juga pada beberapa mata pelajaran lain yang mengajarkan konsep-konsep penting, misalkan pada pelajaran Fisika, Kimia, dan Ekonomi yang banyak menyita hitungan-hitungan juga memerlukan prosedur serta langkah-langkah.

Dari kondisi tersebut di atas, penulis merasa perlu mencari tahu apakah benar demikian keadaannya. Apakah benar penggunaan media sangat berdampak dalam pembelajaran Matematika? Media apa selain Power Point yang memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan maksimal? Benarkah alat bantu penyampaian materi dengan menggunakan power point kurang diminati oleh peserta didik? Apakah peserta didik lebih mudah menerima materi dengan cara penjelasan interaktif langsung? Bagaimanakah caranya agar peserta didik dapat menyerap materi dengan sebaik-baiknya dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif?

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut diatas, penulis merumuskan satu saja permasalahan yang akan dibahas lebih lanjut, yaitu "Apakah pemahaman konsep program linier dapat ditingkatkan berdasarkan jenis media pembelajaran yang digunakan?"

Tulisan ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran dapat dapat meningkatkan daya serap peserta didik pada pembelajaran matematika terutama pada materi program linier. Khususnya pada kelas XI IPA maupun IPS di SMA Negeri 66 Jakarta. Disamping tujuan diatas, agar pembelajaran di kelas menjadi lebih baik lagi, sehingga daya serap peserta didik terhadap materi matematika meningkat lebih maksimal, serta pendidik dapat dengan tepat memilih media pembelajaran yang sesuai dan diminati peserta didik.

Manfaat penelitian ini bagi guru agar memberikan informasi berdasarkan bukti empiris dari pengajaran di kelas dengan berbagai media pembelajaran; manfaat penelitian ini bagi sekolah, agar dapat disosialisasikan pada mata pelajaran lainnya; serta manfaat bagi masyarakat, agar dapat dijadikan masukan bahwa pelajaran matematika adalah pembelajaran yang mudah diajarkan.

Penelitian ini dimaksudkan agar peserta didik sebagai objek yang harus ditingkatkan kemampuannya, yaitu kemampuan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil, dari tidak bisa menjadi bisa, dan seterusnya. Hasil belajar itu sendiri hanya dapat diamati dari perubahan tingkah laku, sedemikian hingga seseorang tampak memiliki hasil belajar yang dilakukannya [Hasan, 2010]. Perubahan tingkah laku tidak segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, karena perubahan perilaku tersebut bersifat potensial dan perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman [Hasan, 2010]. Oleh karena itu, latihan-latihan dalam pembelajaran sangat diperlukan apalagi pada pembelajaran matematika.

Para ahli menyatakan bahwa belajar lebih menekankan pada pengalaman dan latihan sebagai mediasi bagi kegiatan belajar. Seorang ahli juga menyatakan bahwa, "*Learning*

occurs when experience causes a relatively permanent change in an individual's knowledge or behavior". (Belajar terjadi ketika pengalaman menyebabkan perubahan yang relatif permanen dalam pengetahuan atau perilaku individu) [Woolfolk, 2004].

Dari pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa belajar itu ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku, yang berdampak untuk jangka panjang, dan bersifat permanen atau menetap dalam diri peserta didik. Kelak bila saatnya dibutuhkan pengetahuan yang pernah diperoleh, maka pengetahuan itu dapat dimunculkan kapan saja, dimana saja, dan dalam keadaan apa saja. Terlebih lagi pada saat akan menyelesaikan problem solving dan penyelesaian permasalahan-permasalahan yang dihadapi, jalan keluar dapat dimunculkan.

Meier [2006] dalam bukunya yang berjudul *The Accelerated Learning Handbook* menuliskan; "Menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira bukan berarti membuat suasana ribut atau huru-hara. Ini tidak ada hubungan dengan kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal. Kegembiraan disini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan atas materi yang dipelajari), dan nilai yang membahagiakan dalam diri peserta didik." Bahkan pada kalimat berikutnya Meier [2006] menegaskan bahwa penciptaan kegembiraan jauh lebih penting daripada segala teknik metode maupun media yang digunakan.

Pembelajaran yang diberikan disekolah disamping menyenangkan peserta didik dan membawa rasa nyaman dalam suasana kondusif selama pembelajaran, terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran di kelas. Faktor-faktor tersebut antara lain dapat digolongkan menjadi tiga macam [Potter, 2010], yaitu: Faktor Stimuli belajar, untuk memunculkan minat; Faktor Metode belajar, untuk memudahkan pemahaman; Faktor Kondisi individual, agar tercipta kebahagiaan.

Seperti sebuah penelitian yang dilakukan Anes Uwes Chaeruman tentang strategi pembelajaran yang menyenangkan [Jurnal Teknodik, Agustus 2007], disebutkan bahwa dengan menggunakan teknik "*jeda strategis*" setiap 30 menit pembelajaran, akan membawa peserta didik memiliki kesegaran konsentrasi belajar dan membuat daya ingatnya akan meningkat. Hal yang pernah dilakukan adalah dengan membuat kuis, pertanyaan lucu, humor, dan menayangkan karikatur yang mengandung humor. Jadi, *jeda strategis* ini dapat digunakan dalam meningkatkan suasana kesenangan belajar dan pada gilirannya dapat membantu anak dalam mencapai hasil belajar lebih optimal.

Hal yang menarik untuk direnungi oleh pendidik di muka kelas adalah pernyataan-pernyataan yang muncul dari ucapannya, yang berdampak pada karakter peserta didik. Pernah terjadi saat seorang komentator (eksekutor) mengkritik kegiatan "*Indonesian Idol*" di RCTI tahun 2014 yang menggunakan "*Killing statement*", yaitu suatu statement yang membunuh karakter peserta, misalnya "Kamu tak layak jadi penyanyi". Sementara itu, seorang eksekutor lain menggunakan statement yang berharga dan menenteramkan, yaitu "Hari ini kamu belum beruntung, saya pernah begitu, dan saya bisa memperbaiki."

Dalam dunia pendidikan, terutama di kelas masih banyak pendidik yang menggunakan "*Killing statement*". Yang

tentunya ini kurang baik diterapkan di dunia pendidikan. Sungguh kata-kata yang baik dapat merubah karakter, bagi siapapun yang mendengarnya. Semoga "*Killing Statement*" tidak lagi digunakan oleh pendidik di depan kelas. Pakar psikolog Dave Meier [Potter, 2010] memberi cuplikan nasehat begini: Jika anak dibesarkan dengan dorongan, maka ia belajar percaya diri. Jika anak dibesarkan dengan ketentraman, maka ia belajar berdamai dengan pikirannya.

Kita sebagai pendidik hendaklah senantiasa memberikan dorongan kepada peserta didik dengan rasa tenteram, agar semakin tumbuh rasa percaya diri pada peserta didik untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya dengan pikiran dan tindakannya sendiri secara mandiri. Tidak hanya buat pendidik, bertutur kata baik sebaiknya juga kita dengarkan pada peserta didik kita dalam bergaul kepada sesamanya.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Media Power Point (PPT), *Hovercam*, papan tulis, dan Lembar kerja siswa. *Hovercam* merupakan suatu alat yang dapat digunakan dalam pembelajaran semacam OHP (*over head projector*) namun penyorotan lampunya dapat langsung merespon gambar yang ada, baik pada kertas, maupun pada layar monitor, seperti tampak pada Gambar 1. *Hovercam* ini dihubungkan dengan *projector* agar dapat dilihat bersama untuk membahas materi yang sedang berlangsung.



Gambar 1. Macam-macam *Hovercam*

Media *Powerpoint* (PPT) adalah media yang digunakan untuk menyampaikan point-point penting dalam bentuk slide per slide. *Powerpoint* (PPT) itu sendiri pada dasarnya dapat membantu dalam pembelajaran, namun dalam pembuatannya terkadang memerlukan waktu, tenaga, dan pikiran yang cukup banyak. Walaupun hasilnya tidak semata sempurna.

Tanpa kita ketahui peserta didik sering menggunakan kata-kata gaul yang tak pantas diucapkan baik itu secara langsung maupun tak langsung, misalnya dalam grup WA (*Whats-app*), seperti "*anjir*", "*monyet*", "*bego-lo*", "*e..goblok*", "*iiih-gila loo*" dan sebagainya.

Sebagai pendidik di sekolah yang mendengar kata-kata itu, sebaiknya kita menyarankan untuk mengganti kata-kata tersebut dengan kata-kata yang lebih baik, misalnya: "*hai pintar*" atau "*halo smart*" sebagai pengganti "*bego-lo*", "*ee-goblok*" dan gunakan kata "*hai cantik*", "*hai ganteng*", sebagai pengganti kata-kata "*anjir*" atau "*monyet*", serta gunakan kata "*masya Allah*" atau "*subbhanallah*" sebagai pengganti kata "*iiih-gila loo*", dan sebagainya.

Disamping tutur kata yang memotivasi, media penyampaian materi juga merupakan hal penting. Salah satu media penyampaian materi adalah dengan Microsoft Power Point (PPT), sebuah software yang spesifik digunakan untuk pembuatan slide yang digunakan untuk presentasi. Sebagian besar orang pernah menggunakan software ini. Software ini memiliki berbagai level kemudahan dan memberikan hasil

yang bagus yang dapat digunakan untuk slide presentasi. Namun demikian, media Power point ini juga memiliki kekurangan yang antara lain: memerlukan waktu dan energi, buat menulis, mengedit, dan memeriksa kembali kemudian mencetaknya agar sebisa mungkin terlihat menarik [kelemahan-powerpoint, 2016]

Slide presentasi yang ditampilkan mencerminkan kesiapan dalam melakukan presentasi. Slide presentasi yang dipersiapkan dengan baik, memiliki alur penyampaian yang terstruktur dan visualisasi desain yang menarik. Secara psikologis, slide presentasi yang sudah disiapkan dengan baik akan menstimuli motivasi internal pendengar dan memberikan kualitas presentasi yang menarik serta membuat siapapun pembicara tampil lebih percaya diri saat presentasi. Jika harus mengawatirkan sesuatu dalam presentasi, maka sebaiknya yang perlu dikhawatirkan adalah mengenai penyampaian presentasi, bukannya mekanisme atau bahkan desain presentasi. Biasanya masalah utama presentasi adalah penyaji terlalu berfokus pada menciptakan dan mempersiapkan presentasi untuk memastikan slide-slide presentasi pada Power Point, apakah sudah benar, sudah menarik, dan sesuai dengan harapan, dan sebagainya? [kelemahan-powerpoint, 2016]. Padahal presentasi hanyalah sebagai alat penyampaian. Pemeran utama tetaplah kita, pendidik di depan kelas. Pada tulisan ini akan diteliti, apakah media PPT ini membawa dampak secara jujur terhadap daya serap materi pada peserta didik.

Hipotesis pengujian penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan *Hovercam* lebih baik daripada pembelajaran dengan menggunakan *Powerpoint* (PPT) maupun papan tulis maupun. Antara jenis media belajar yang digunakan pada tingkat daya serap peserta didik terhadap materi sangat berbeda [Hasan, 2010].

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 66 Jakarta khususnya kelas XI IPA dan XI IPS. Populasi adalah peserta didik di SMAN 66 Jakarta yang terdiri dari 21 kelas yang terbagi menjadi 7 kelas paralel jurusan IPA/IPS, dari masing-masing level kelas X, XI, dan XII. Subjek yang diteliti adalah sampel yang dipilih secara acak kelas XI-IPA 1 dan XI-IPA 2 dan XI-IPS 1 dan XI-IPS 2 masing-masing dua kelas IPA dan dua kelas IPS, serta dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018, dilakukan pada KD 3.2 dan 4.2.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode survey terhadap pembelajaran yang dilakukan guru dengan menggunakan media. Pengumpulan data menggunakan dokumen hasil evaluasi harian (formatif) dan observasi. Metode survey yang digunakan dengan melakukan perbandingan hasil dari akibat perlakuan tertentu dengan perlakuan lain yang berbeda. Survey yang diamati adalah efektivitas penggunaan media pembelajaran *Power Point* (PPT) dibandingkan dengan penggunaan *HoverCam* plus dan papan tulis interaktif. Eksperimen ini berlangsung pada KD (Kompetensi Dasar) pada bidang studi Matematika, dengan pokok bahasan Program Linier pada kelas XI IPA dan IPS.

Adapun materi yang digunakan dalam pembelajaran disajikan berturut-turut pada Tabel 1.

Tabel 1. Sub Materi Tiap Pertemuan

Materi Pokok Program Linier	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
	3.2.1.	3.2.2.	3.2.3.
Sub Materi	Menentukan Model Matematika	Menentukan Daerah Penyelesaian	Menentukan nilai Optimum suatu masalah

Masing-masing pertemuan dilakukan penilaian autentik sehingga kemampuan peserta didik dapat tergambar dalam setiap pertemuan. Hasil rekap penilaian pada Tabel 2.

Tabel 2. Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Sub Materi

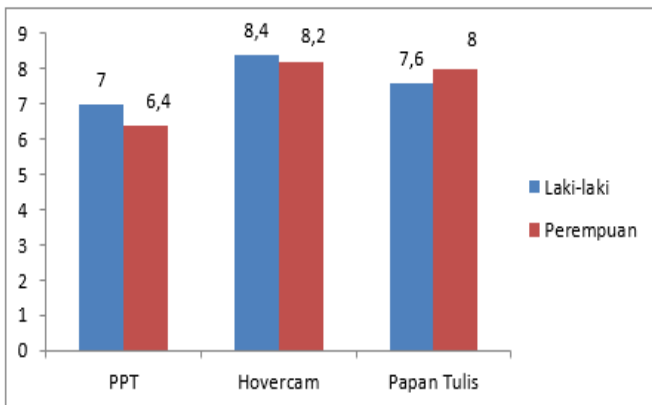
Materi Pokok Program Linier	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
Sub Materi	Powerpoint (PPT)	Hovercam plus papan tulis interaktif	Papan tulis

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik Analisis of Variansi (ANOVA) two way factors. Pada penelitian ini penggunaan Anova (Analisis of Varians) dua arah (two factors) untuk menganalisis media yang digunakan dan untuk mengetahui pula daya serap mata pelajaran matematika berdasarkan gender. Data nilai ulangan diuji kenormalannya dengan menggunakan Chi-Square(2),

Setelah data berdistribusi normal, data juga diuji homogenitasnya dengan menggunakan Uji Homogenitas Variansi, dengan menggunakan Fisher: . Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ artinya data homogen. Selanjutnya dilakukan pengujian dengan Anova dua arah ada yang tanpa interaksi dan dengan interaksi. Pengujian Anova dengan interaksi merupakan pengujian hipotesis beda tiga rata-rata atau lebih dengan dua faktor yang berpengaruh dan interaksi kedua faktor.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data deskriptif pemahaman konsep Program Linear siswa yang diajar dengan menggunakan bantu media PPT, media HoverCam plus, dan media papan interaktif disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Rerata Hasil Belajar Program Linear Menurut Gender

Untuk mengamati apakah penerapan berbagai media pembelajaran dapat memberikan perbedaan daya serap terhadap peserta didik di SMA digunakan (ANOVA) two way factors. Demikian juga dengan perbedaan gender, apakah

memberikan dampak terhadap daya serap, serta interaksi penggunaan media dan gender terhadap hasil belajar program linier. Hasil uji inferensial dengan Analisis of Variance disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Anova Dua Jalan

Sumber	Jumlah Kuadrat	Derajat bebas	Rerata Jumlah Kuadrat	F_{hitung}	$F_{tabel} (\alpha= 0,05)$
Media (A)	349,52	2	174,76	11274,84	5,14
Gender (B)	349,24	1	349,24	22531,61	5,99
Interaksi (AB)	273,6	2	136,80	8825,81	5,14
Galat (D)	0,093	6	0,016	-	-
Total (T)	972,453	11	-	-	-

Dari hasil analisis pada Tabel 1, untuk $\alpha = 0,05$ diperoleh: (1) $F_{hitung} (A) = 11274,84 > F_{tabel} = 5,14$ sehingga H_0 ditolak, atau media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar Program Linear, (2) $F_{hitung} (B) = 22531,61 > F_{tabel} = 5,99$ sehingga H_0 ditolak, atau gender berpengaruh terhadap hasil belajar Program Linear, (3) $F_{hitung} (AB) = 8825,81 > F_{tabel} = 5,99$ sehingga H_0 ditolak, atau media pembelajaran dan gender berpengaruh terhadap hasil belajar Program Linear.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Program Linear antara siswa yang diajar dengan media PPT, media HoverCam plus, dan media papan interaktif. Hal berarti penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi program linear menjadi berbeda, karena berbeda media pembelajaran yang digunakan. Dengan kata lain Media pembelajaran berpengaruh terhadap daya serap peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Daya serap pada tiap kelompok siswa yang diberi media PPT, media HoverCam plus, dan media papan interaktif menurut gender disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Daya serap peserta didik tiap kelas pada berbagai perlakuan

Jenis Kelamin	Daya serap: N> 70		
	PPT	Hovercam	Papan Tulis
Laki-laki	86%	96%	94%
Perempuan	83%	98%	91%

Hasil analisis pada Tabel 4 menunjukkan bahwa daya serap peserta didik yang mendapatkan nilai diatas 70 semuanya terpenuhi, meskipun dengan penggunaan power point kurang diminati peserta didik, dibandingkan dengan penggunaan Hovercam dan papan tulis. Media PPT ini masih bisa digunakan, terutama pada saat awal sebagai pengantar dan pada saat akhir sebagai review materi. Dengan mereview semua materi yang telah diajarkan, pendidik dapat memberikan pembelajaran dengan tambahan LAS (Lembar aktifitas peserta didik). Setidaknya PPT yang dibuat tidak hanya membuat peserta didik terkagum-kagum dalam memperhatikan tayangan-tayangan yang diberikan, namun dapat juga membuat peserta didik memahami apa yang ditayangkan dengan menggunakan PPT tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi program linear. Penggunaan media power point sangat berdampak secara signifikan terhadap daya serap peserta didik pada pembelajaran matematika, dibandingkan dengan menggunakan *hovercam plus*. Disamping itu perbedaan gender ternyata juga berpengaruh peningkatan daya serap siswa pada materi program linear.

PUSTAKA ACUAN

- 10 Tips Presentasi PowerPoint: Membuat Slide PPT yang Baik (dengan Cepat). <https://business.tutsplus.com/id/tutorials/powerpoint-presentation-tips--cms-29886> diakses tanggal 31 Mei 2019.
- Achmad, Said Suhil. 2015. Artikel "Membangun Pembelajaran yang Menyenangkan Melalui Komputerisasi". Pekanbaru.
- Chaeruman, Anes Uwes. 2007. Jurnal Teknodik, Pembelajaran yang Menyenangkan. Jakarta: Pustekkom-Kemendikbud.
- Childress, Andrew. Cara Membuat Presentasi PowerPoint Kreatif (Dengan Ide Unik) <https://business.tutsplus.com/id/tutorials/make-creative-powerpoint-presentations--cms-29393> diakses tanggal 31 Mei 2019.
- Furqon. 2009. *Statistika Terapan untuk Penelitian*. Cetakan ketujuh. Bandung: Alfabeta.
- Gunawan, Imam. 2016. *Pengantar Statistika Inferensial*. Jakarta: Rajawali Press.
- Hasan, Iqbal. 2010. *Pokok-Pokok Materi Statistik 2 (Statistik Inferensial)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, Iqbal. 2010. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, Anwar. 2013 <https://www.statistikian.com/2013/01/uji-homogeni-tas.html> diakses tanggal 21 Januari 2018
- <https://dosenit.com/software/microsoft/kelebihan-dan-kekurangan-power-point> diakses tanggal 26 Januari 2018

Selanjutnya, penulis menyarankan agar pihak sekolah/ kurikulum senantiasa memonitoring atau men-supervisi guru di kelas apakah metode atau alat media yang digunakan itu efektif atau tidak, baik melalui observasi pada peserta didik secara langsung ataupun tak langsung. Selanjutnya, penulis juga menyarankan pada penulis lain yang menggunakan tulisan saya ini semoga saja bisa meningkatkan kualitas tulisan menjadi lebih baik lagi.

- <https://dianpelita.wordpress.com/2011/02/21/teori-teori-dan-proses-belajar/> diakses tanggal 21 Januari 2018
- https://www.kompasiana.com/nasuprawoto/seperti-apa-pembelajaran-yang-menyenangkan_550033d08133110a1afa727b, diakses 26 Januari 2018
- <https://infidonesia.blogspot.co.id/2016/12/kelemahan-powerpoint.html> diakses tanggal 21 Januari 2018
- <https://tokopresentasi.com/penawaran-terbaru/apa-pentingnya-slide-presentasi/> diakses tanggal 31 Mei 2019.
- Meier, Dave. 2005. *The Accelerated Learning Handbook*. New York: MacGraw Hill. Terj. Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Porter, Bobbi De, Mark Reardon, dan Sarah Singer-Nourie. 2011. *Quantum Teaching: Mempraktik-kan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. Bandung: Penerbit KAIFA.
- Rencher, Alvin C. 2001. *Methods of Multivariate Analysis, second editions*. Canada: John Wiley and sons.
- Setiawan, Nasrul. 2017. <http://statistikceria.blogspot.co.id/2013/12/analisis-ragam-analysis-of-variance-anova-satui-arah-one-way.html> diakses tanggal
- Woolfolk, Anita. 2004. *Educational Psychology*. Needham Height: Allyn and Bacon.

MENINGKATKAN HASIL DAN MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI PENJUALAN KONSINYASI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROJEK

IMPROVING THE MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES THROUGH PROJECTS BASED LEARNING

SITI RUSTINI

Guru SMKN 6 Jakarta

Abstract. *This Classroom Action Research shows the consignment accounting learning outcomes have increased from pre-Cycle in the category of less (33%), enough (50%), good (17%). In Cycle I the categories are low (3%), sufficient (36%), good (58%), very good (3%) and in Cycle II the categories are less (0%), sufficient (14%), good (81%), and very good (6%). Improved learning outcomes include: sales records, sales journals and reports. The results also showed an increase in student motivation from 51% in Cycle-I to 81% in Cycle-II. Student learning motivation increases in Cycle II including: listening to explanations from 61% to 92%, responding to questions from 50% to 78%, doing assignments from 69% to 89%, asking from 47% to 83, responding to questions from 25% to 61%. The conclusion of this research is that the application of a project-based learning model can improve the results and motivation of learning consignment accounting students.*

Keywords: *consignment accounting learning outcomes, learning motivation, project based learning models.*

Abstrak. *Pembelajaran akuntansi di SMK bisnis manajemen merupakan pelajaran kejuruan yang wajib dipelajari oleh siswa. Siswa sudah mulai diperkenalkan materi akuntansi sejak di kelas X sebagai kompetensi dasar yang bisa menentukan kemampuan belajar mereka di tingkat selanjutnya. Penelitian ini meliputi pembelajaran akuntansi di kelas XII. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar akuntansi konsinyasi siswa melalui model pembelajaran berbasis proyek. Penelitian dilaksanakan pada kelas XII Akuntansi SMK 6 Jakarta Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan melibatkan 36 siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pengumpulan data menggunakan hasil test, lembar pengamatan, kuesioner, dan dokumen. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa hasil belajar akuntansi konsinyasi mengalami peningkatan dari pra-Siklus dalam kategori kurang (33%), cukup (50%), baik (17%). Pada Siklus I kategori kurang (3%), cukup (36%), baik (58%), sangat baik (3%) dan pada Siklus II kategori kurang (0%), cukup (14%), baik (81%), dan sangat baik (6%). Peningkatan hasil belajar tersebut meliputi: pencatatan penjualan, jurnal penjualan dan laporan laba penjualan. Hasil penelitian juga menunjukkan terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dari rata-rata sebesar 51% pada Siklus-I menjadi 81% pada Siklus-II. Peningkatan motivasi meliputi: mendengarkan penjelasan guru dari 61% menjadi 92% di Siklus II, merespon pertanyaan guru dari 50% menjadi 78% di Siklus II, mengerjakan tugas dari 69% menjadi 89% di Siklus II, bertanya pada teman dari 47% menjadi 83% di Siklus II, merespon pertanyaan teman dari 25% menjadi 61% di Siklus II. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar akuntansi konsinyasi siswa.*

Kata kunci: *hasil belajar akuntansi konsinyasi, motivasi belajar, model pembelajaran berbasis proyek.*

PENDAHULUAN

Secara umum akuntansi merupakan pelajaran yang wajib dikuasai oleh siswa program keahlian akuntansi di SMK bisnis manajemen, pelajaran akuntansi menjadi ciri khas dan materi wajib yang hampir setiap hari siswa menikmati pelajaran tersebut, mulai dari teori sampai praktek secara manual dan komputer. Akuntansi adalah suatu proses pencatatan pengklasifikasian/penggolongan, pelaporan serta penganalisaan data keuangan suatu entitas. Definisi ini menunjukkan kegiatan akuntansi meliputi: mengidentifikasi data yang berhubungan dengan keputusan yang akan diambil, memproses dan menganalisa data-data yang relevan, mengolah data menjadi suatu informasi handal yang bisa digunakan untuk pengambilan keputusan.

Akuntansi adalah seni dari pencatatan, penggolongan dan peringkasan pada peristiwa-peristiwa dan kejadian-

kejadian yang setidaknya-tidaknya sebagian bersifat keuangan dengan cara yang setepat-tepatnya dan dengan petunjuk atau dinyatakan dalam uang, serta penafsiran terhadap hal-hal yang timbul daripadanya (Munawir 2004) di dalam (Novius 2010). Akuntansi menyangkut seluruh proses pelaporan yang dimulai dari pengidentifikasian transaksi bisnis, pencatatan, perkomunikasian (dalam bentuk laporan), sampai pada tahapan analisis dan interpretasi (Hery 2013). Tujuan akuntansi secara keseluruhan adalah memberikan informasi yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan (C. Hery 2013) di dalam (Tinungki and Pusung 2014)

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa akuntansi adalah seni mencatat untuk membuat laporan keuangan suatu entitas yang mudah dibaca bagi pihak yang punya

kepetingan terhadap laporan keuangan tersebut. Salah satu materi pembelajaran akuntansi di SMK kelas XII adalah materi akuntansi penjualan konsinyasi. Ruang lingkup pembelajaran ini mencakup pengertian konsinyasi, pihak yang terlibat dalam penjualan konsinyasi, jurnal penjualan konsinyasi dan laporan penjualan konsinyasi.

Beberapa pengertian konsinyasi dari berbagai pendapat, menurut (Simamora, Analisis Penerapan Akuntansi Konsinyasi 2005) penjualan konsinyasi melibatkan dua pihak yaitu pihak yang memiliki barang disebut pengamanat (*consignor*) dan pihak yang mengusahakan penjualan barang disebut komisioner (*consignee*). Sedangkan menurut (Padji 2003) Penjualan Konsinyasi merupakan penitipan barang-barang oleh pemilik kepada pihak lain, yang bertindak sebagai agen penjual dan biasanya dibuatkan persetujuan mengenai hak yuridis atas barang-barang yang dijual oleh pihak penjual. Pihak yang menyerahkan barang (pemilik) disebut konsinyor (*consignor*) atau pengamanat sedang pihak yang menerima titipan barang disebut konsinyi (*consignee*) atau komisioner. Selanjutnya (Nurjamal 2014), bahwa konsinyasi adalah barang dari supplier diberikan kepada pemilik toko untuk dijual kepada pembeli.

Konsinyasi adalah penjualan dengan cara pemilik menitipkan barang kepada pihak lain untuk dijual dengan harga dan syarat yang telah diatur dalam perjanjian. Jadi dalam penjualan konsinyasi ada dua pihak yaitu pihak yang menitipkan barang dan pihak yang dititipi barang. Perjanjian kedua belah pihak tersebut disebut perjanjian konsinyasi. Perjanjian konsinyasi berisi mengenai hak dan kewajiban kedua belah pihak (Marlijanto 2010). Selanjutnya (Hidayat 2014) bahwa konsinyasi adalah suatu perjanjian dimana salah satu pihak yang memiliki barang menyerahkan sejumlah barang kepada pihak tertentu. Pemilik barang yang menitipkan barang disebut pengamanat (*consignor*), sementara pihak yang dititipkan barang disebut komisioner (*consignee*)

Menurut (Yendrawati 2008), lebih melihat dari aspek hak-kewajiban, bahwa konsinyasi adalah penjualan dengan cara pemilik menitipkan barang kepada pihak lain untuk dijual dengan harga dan syarat yang telah diatur dalam perjanjian. Dalam penjualan konsinyasi ada dua pihak yaitu pihak yang menitipkan barang dan pihak yang dititipi barang. Perjanjian kedua belah pihak tersebut disebut perjanjian konsinyasi. Perjanjian konsinyasi berisi mengenai hak dan kewajiban kedua belah pihak. Oleh karena itu maka akuntansi juga diselenggarakan oleh pengamanat dan juga diselenggarakan oleh komisioner.

Dari uraian pendapat ahli di atas, dapat disintesis bahwa secara garis besar pengertian penjualan konsinyasi adalah pengiriman atau penitipan barang dari pemilik kepada pihak lain yang bertindak sebagai penyalur. Hak milik atas barang, tetap masih berada pada pemilik barang sampai barang tersebut terjual. Dalam hubungan dengan penjualan konsinyasi, pihak yang menyerahkan atau pemilik barang disebut pengamanat (*consignor*), dan pihak yang menerima titipan atau penyalur barang disebut komisioner (*consignee*). Sistem penjualan konsinyasi dapat dipakai untuk penjualan semua jenis produk seperti pakaian, makanan, kendaraan, souvenir, dan kebutuhan lainnya. Keuntungan bagi penyalur penjualan titipan ini tidak butuh modal besar dan bagi pemilik barang bisa meningkatkan omzet penjualan.

Kepercayaan antara pemilik dan penyalur barang harus dilandasi dengan perjanjian atau kesepakatan yang sama-sama menguntungkan kedua belah pihak.

Mata pelajaran akuntansi dengan pokok bahasan akuntansi konsinyasi diajarkan di kelas XII SMK program akuntansi. Dalam penelitian ini hal yang akan diukur adalah hasil belajar meliputi test kemampuan mencatat jurnal transaksi penjualan konsinyasi dari pihak pemilik dan penyalur, membuat laporan penjualan konsinyasi dan menghitung laba atau keuntungan penjualan konsinyasi bagi pemilik barang.

Pembelajaran berbasis projek adalah suatu pendekatan pendidikan yang efektif yang berfokus pada kreativitas berpikir, pemecahan masalah, dan interaksi antara siswa dengan kawan sebaya mereka untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru dari konstruksi pengalaman yang sudah diperoleh (Thomas 2000) di dalam (Mahanal,S., et al. 2010) sedangkan (Nurmaherawati 2014) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis projek merupakan salah satu model yang memenuhi karakteristik dasar suatu model yang kondusif bagi pengimplementasian konstruktivisme, yakni pengetahuan itu akan tumbuh dan berkembang melalui pengalaman.

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis projek adalah suatu proses pembelajaran yang mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas siswa untuk menghasilkan produk atau karya atau laporan dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat sampai dengan mempresentasikan laporan berdasarkan pengalaman nyata. Produk yang dimaksud adalah hasil projek dalam bentuk desain, skema, karya tulis, karya seni, karya teknologi/prakarya, dan lain-lain. Pendekatan ini memperkenankan mahasiswa untuk bekerja secara mandiri maupun berkelompok dalam mengkonstruksikan produk nyata.

Pembelajaran berbasis projek memiliki keuntungan antara lain: 1) Meningkatkan motivasi; 2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah; 3) Meningkatkan kolaborasi; dan 4) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber.

Peran guru akuntansi dalam pembelajaran materi konsinyasi ini adalah menciptakan model pembelajaran yang mempunyai kesan seperti projek dalam membuat pembukuan yang rapi dan mudah dipahami oleh pihak yang membaca laporan penjualan konsinyasi tersebut. Mulai dari membuat tabel penjualan konsinyasi, menjurnal penjualan konsinyasi dan membuat laporan laba penjualan konsinyasi. Kertas kerja yang dipakai disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan. Sasaran yang menjadi objek pencatatan penjualan konsinyasi adalah toko sekolah dan toko dekat rumah siswa, dengan catatan toko tersebut menjual barang titipan dari pihak lain. Model pembelajaran yang berbasis projek ini diharapkan siswa termotivasi dalam pembelajaran akuntansi.

Tujuan penelitian adalah mengukur keberhasilan belajar siswa dalam memahami akuntansi konsinyasi dengan memberikan tugas secara sederhana berupa projek membuat pencatatan dari penjualan konsinyasi di toko. Manfaat penelitian yang diharapkan bagi siswa ini bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar, sedangkan

bagi guru untuk meningkatkan profesionalisme dalam mengajar; dan bagi guru sejawat untuk memberikan motivasi serta referensi model-model pembelajaran yang positif dalam rangka menciptakan pembelajaran di kelas lebih berkualitas sehingga mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan latar belakang pemikiran di atas, rumusan masalah dapat diambil seperti berikut ini: Apakah pembelajaran akuntansi konsinyasi berbasis proyek ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 6 Jakarta. Alasan pemilihan lokasi ini karena penulis mengajar di SMK tersebut yang berada di Jl. Prof. Joko Sutono No. 2A, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Penelitian ini dilaksanakan mulai Januari sampai Maret tahun 2018 semester 2, pada kelas XII AK.1 SMK Negeri 6 Jakarta dengan jumlah siswa 36 anak yang terdiri atas 9 putra dan 27 putri.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan memakai dua siklus. Prosedur pengumpulan data dilakukan berdasarkan bentuk data yang ingin diperoleh. Untuk mengetahui kemampuan siswa maka diadakan test setiap akhir dari siklus. Pada siklus I materi yang di testkan yaitu membuat pencatatan penjualan dalam bentuk tabel dan mencatat hasil penjualan konsinyasi. Pada siklus II materi yang ditestkan yaitu membuat jurnal dan menghitung laba bagi pemilik barang. Sedangkan data tentang motivasi siswa dilakukan melalui pengamatan pada subjek penelitian.

Untuk memperoleh data yang akurat, guru bekerja sama dengan teman sejawat untuk melakukan pengamatan saat pembelajaran berlangsung. Selanjutnya dari hasil pengamatan didiskusikan bersama. Hasil dari diskusi akan digunakan sebagai pedoman untuk menentukan refleksi dalam melakukan tindakan selanjutnya. Pemberian tindakan ini dilakukan sebanyak dua siklus agar dapat diambil kesimpulan yang sesuai dengan fokus penelitian.

Teknik dan alat pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan dan hasil test siswa. Sedangkan teknis analisis data adalah dengan memperhatikan jenis data yang dikumpulkan, ada dua teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan terhadap hasil test sedangkan analisis kualitatif menggunakan data dari hasil pengamatan terhadap siswa, atau hal-hal lain yang tampak selama penelitian ini. Demikian juga aktivitas dan kerja sama dengan kelompok dalam pembelajaran juga ditunjukkan pada indikator yang muncul. Kemudian dari hasil catatan lapangan yang dilengkapi dengan hasil observasi, dan wawancara siswa dilakukan analisis oleh teman sejawat, kemudian ditafsirkan berdasarkan kajian pustaka dan pengalaman guru.

Kriteria ketuntasan pembelajaran akuntansi sebesar 78 dengan rentang dan deskripsi nilai, pada tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Nilai

Rentang Nilai	Huruf	Deskriptif
90 - 100	A	Sangat Baik
75 - 89	B	Baik
50 - 74	C	Cukup
30 - 49	D	Kurang
0 - 29	E	Kurang Sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Siklus I, tindakan pada Siklus I terdapat pertemuan I materi yang disampaikan adalah pengertian dan ruang lingkup penjualan konsinyasi. Pada pertemuan ke 2 materi yang disampaikan adalah menganalisis pencatatan penjualan konsinyasi bagi penyalur.

Untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan diberikan proyek untuk membuat analisis pencatatan penjualan konsinyasi dari pihak penyalur. Siswa secara kelompok melakukan tugas tersebut di luar jam pelajaran. Pada pertemuan ke 3 siswa mempresentasikan proyek diwakili 2 kelompok saja dan pada 45 menit terakhir diberikan tes untuk mengukur keberhasilan pembelajaran siklus I. Hasil pembelajaran yang diperoleh pada siklus I dari 36 siswa yang memperoleh nilai A sebanyak 3%, memperoleh nilai B sebanyak 58%, memperoleh nilai C sebanyak 36%, memperoleh nilai D sebanyak 3% dan yang memperoleh nilai E 0%. Perolehan ini belum memenuhi target ketuntasan belajar yaitu nilai A = 25%, B = 75%, C, D dan E = 0%. Berdasarkan hasil ini perlu dilanjutkan pada siklus II.

Pada Siklus II, tindakan pada Siklus II terdapat pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini dimulai dengan membuat perencanaan tindakan. Materi yang diajarkan adalah pencatatan penjualan konsinyasi dari pihak pemilik barang, perhitungan keuntungan bagi penyalur dan laba bagi pemilik barang. Siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama menyampaikan materi menganalisis pencatatan penjualan konsinyasi dari pihak pemilik barang. Pertemuan ke 2 menyampaikan materi menghitung laba yang diperoleh penyalur dan pemilik barang. Pada pertemuan ke 2 diberikan proyek kepada siswa secara berkelompok untuk ke toko atau penjual yang menerima barang titipan. Tujuan pemberian tugas adalah untuk menguji kemampuan siswa terhadap materi yang disampaikan melalui data lapangan. Projeknya adalah membuat laporan tertulis yaitu menghasilkan laporan penjualan konsinyasi yang lengkap baik dari pihak penyalur dan pemilik barang. Pada pertemuan ke 3 dilakukan persentasi proyek untuk 2 kelompok dipilih dari kelompok yang belum tampil pada siklus I. Pada 45 menit terakhir dilakukan tes untuk mengukur ketuntasan belajar siklus II dan mengedarkan angket motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil ini pembelajaran pada siklus II, hasil belajar siswa pada siklus II diperoleh nilai A meningkat menjadi 6%. Hasil ini belum melewati target sebesar 25%. Nilai B sebesar 81% hasil ini di atas 75% target capaian. Perolehan nilai A belum mencapai target capaian/ketuntasan belajar, penambahan diperoleh pada nilai B karena melebihi target. Selanjutnya masih ada yang memperoleh nilai C sebanyak 14% belum sesuai target, target nilai C yang diinginkan sebesar 0%.

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN METODE JIGSAW DENGAN KOLABORASI PEMBELAJARAN SIARAN LANGSUNG PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

IMPROVEMENT OF LEARNING OUTCOMES WITH JIGSAW USING DIRECT TEAM COLLABORATION IN ECONOMIC

SRI SUHARTATI

Guru SMA Negeri 83 Jakarta

Abstract. *This study aims to improve the learning outcomes through the application of jigsaw learning methods in economic subjects in SMA Negeri 83 Jakarta at 2017/2018. Through the jigsaw method in collaboration with Facebook live shows it is expected that students will be able to achieve the goal of increasing economic learning outcomes. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two stages of the cycle. Both of cycle I and cycle II consists of three meetings. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementing actions, observing and reflecting. The subjects were students of XI IPS 3, SMA Negeri 83 Jakarta, amounting to 36 students. The success of the research was an increase in learning outcomes with the Minimum completeness Criteria (KKM) over 75% of students could achieve, namely 75. The results showed that the application of the jigsaw method in collaboration with Facebook live broadcasts occurred. Increased completeness of student learning outcomes increased from the first cycle of 18 students (50%) to 27 students (84%) who achieved the KKM value in cycle II.*

Keywords: *Jigsaw, Facebook, Economic Learning, Outcomes.*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi KELAS XI IPS 3 pada melalui penerapan metode pembelajaran jigsaw dikolaborasi dengan tayangan langsung facebook pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 83 Jakarta tahun pelajaran 2017/2018. Melalui metode jigsaw dikolaborasi tayangan langsung facebook ini diharapkan siswa mampu mencapai tujuan peningkatan hasil belajar ekonomi yang sebelum dilakukan penelitian hasil belajar kelas XI.IPS.3 lebih rendah dibanding 2 kelas lainnya sehingga memotivasi peneliti untuk menerapkan metode pembelajaran dengan metode jigsaw yang dikolaborasi dengan tayangan langsung facebook. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua tahapan siklus. Siklus I terdiri dari tiga kali pertemuan dan siklus II terdiri dari tiga kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa KELAS XI IPS 3 SMA negeri 83 Jakarta yang berjumlah 36 siswa. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah apabila terjadi peningkatan hasil belajar pada tiap siklus melalui post test dan apabila 75% siswa dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu nilai 75. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan metode jigsaw dikolaborasi dengan tayangan langsung facebook terjadi peningkatan. Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari siklus I sebanyak 18 siswa (50 %) menjadi 27 siswa (84%) yang mencapai nilai KKM yaitu nilai diatas 75 pada siklus II karena metode pembelajaran ini lebih menarik dan memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran dikelas terutama di kelas XI.IPS.3 di SMAN 83 Jakarta.*

Kata Kunci: *jigsaw, facebook,, Pembelajaran Ekonomi, Hasil belajar.*

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi manusia harus mampu bersaing dalam setiap kesempatan terbuka bagi siapapun. Dalam mengejar kesuksesan hidup, akan terjadi persaingan ketat, oleh karena itu diperlukan Sumber Daya Manusia (SDM), yang handal yaitu Sumber Daya Manusia yang memiliki keahlian, keuletan, kejujuran dan kerja keras. Sumber Daya Manusia yang tidak memiliki sifat-sifat tersebut akan kalah dalam persaingan. Dalam hal ini pendidikan berfungsi untuk meningkatkan mutu kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai kelompok dalam kehidupan bermasyarakat, sejak lahir, anak diasuh dan didik oleh orang tuanya. Ia belajar, dari ibunya bagaimana mengembangkan kemampuannya. Pendidikan dapat pula diartikan sebagai pengembangan individu-individu atau kelompok-kelompok kehidupan atau masyarakat besar atau kecil. Dalam hal

ini pendidikan diartikan sebagai penyampaian nilai-nilai kebudayaan kepada generasi muda.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan menjadi tolok ukur kualitas diri seseorang. Pendidikan dipandang sebagai cara yang paling tepat untuk membentuk sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, karena dengan pendidikan, manusia akan memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, dan karakter diri, sehingga memiliki pola pikir yang sistematis, rasional, dan bersikap kritis terhadap masalah yang dihadapi. Melalui proses pendidikan inilah masyarakat Indonesia akan memiliki bekal untuk siap bersaing menghadapi berbagai tantangan dari dunia luar, serta mampu bersaing di era globalisasi seperti saat ini. Segala potensi yang dimiliki

akandikembangkan dengan dibekali berbagai kecakapan dan *softskill*.

Inti dari pendidikan ialah proses pembelajaran, sedangkan proses pembelajaran itu sendiri melibatkan banyak hal seperti yang dikemukakan Wina Sanjaya (2013:59) yang menyebutkan bahwa ada tujuh komponen proses pembelajaran yaitu perumusan tujuan, kurikulum, tenaga pengajar dan peserta didik, pemilihan dan penyusunan materi, penggunaan model atau strategi pembelajaran yang efektif, penggunaan media yang tepat, dan pelaksanaan evaluasi yang benar. Keberhasilan proses pembelajaran tidak akan terlepas dari komponen-komponen tersebut, oleh karenanya diperlukan kerjasama antar berbagai komponen tersebut dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Upaya-upaya dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan juga telah dilakukan khususnya pada proses pembelajaran, diantaranya ialah meningkatkan kualitas para pendidik, perbaikan kurikulum, meningkatkan sarana prasarana belajar, dan pengembangan model pembelajaran. Salah satu dari upaya-upaya tersebut yang merupakan tahap yang paling awal dilakukannya perbaikan adalah kurikulum. Menurut Pasal 1 UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan isi, dan bahan pelajaran yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Perbaikan kurikulum saat ini juga sudah dilakukan di Indonesia dengan mulai diterapkannya kurikulum baru/ kurikulum 2013. Pengembangan Kurikulum ini juga dituntut mampu beradaptasi dengan paradigma baru yang tidak hanya pemindahan pengetahuan dari guru ke siswa melainkan mampu membuat siswa lebih mendominasi proses pembelajaran di kelas. Pengetahuan harus ditemukan, dibentuk, dan dikembangkan oleh siswa itu sendiri. Proses belajar di kelas mengharuskan aktivitas untuk mampu belajar aktif dan mandiri melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, mengkomunikasi dan mencipta yang sudah tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pengajaran (RPP) yang telah disusun oleh guru. Proses belajar siswa untuk mendapatkan pengetahuan disebut dengan aktivitas belajar. Siswa dituntut aktif mencari informasi maupun materi pelajaran dan peran guru hanya sebagai *fasilitator* dalam siswa beraktivitas di kelas serta membuat kesimpulan yang benar dari penyampaian materi yang dikemukakan oleh siswa.

Proses belajar yang seperti inilah yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Namun masalah yang sering terjadi terkait dengan pelaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu adanya ketidaksesuaian penerapan praktik dengan tujuan pembelajaran kurikulum 2013 itu sendiri, di mana peranan siswa dalam pembelajaran yang belum maksimal, justru guru masih mendominasi proses belajar mengajar dibandingkan dengan siswanya. Hal ini disebabkan guru masih menggunakan metode mengajar konvensional/ceramah di mana sumber utama pengetahuan berasal dari guru. Dengan kata lain tujuan dari pembelajaran belum tercapai yang disebabkan proses pembelajaran yang cenderung pasif.

Melalui metode pembelajaran dapat digunakan oleh guru sebagai sarana membentuk pola berpikir siswa untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Transfer ilmu

yang dilakukan kepada siswa lebih variatif, menarik dan menyenangkan. Kendala sebagian guru di Indonesia adalah menciptakan suasana yang kondusif dalam proses belajar siswa. Banyak guru yang sulit menarik perhatian siswa dan mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan oleh penerapan metode yang kurang tepat oleh guru. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang kurang baik pula.

Pendidik harus menggunakan metode dan cara mengajar yang berbeda yang menekankan aktivitas pembelajaran menarik agar peserta didik tidak hanya sebagai pendengar dan sibuk bermain dengan temannya, sehingga ada peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa. Slavin (dalam Baharuddin, 2007) Pembelajaran siswa harus aktif dan siswa menjadi pusat kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas.

Dalam kegiatan belajar mengajar, subjek didik/siswa harus aktif berbuat. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan aktivitas. Tanpa aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik (Sardiman 2012).

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Siswa dikatakan berhasil dalam belajar ketika siswa dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional (Jihad and Haris, Evaluasi Pembelajaran 2008).

Menurut Benjamin S. Bloom pada umumnya adalah menyangkut perubahan tiga ranah yakni ranah kognitif, afektif, dan ranah psikomotorik Berdasarkan pandangan yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tolok ukur seberapa besar tingkat keberhasilan siswa setelah melalui proses belajar di kelas. Hasil belajar mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. (Sudjana 2005)

Menurut. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan aktivitas kolaboratif siswa dalam belajar yang berbentuk kelompok mempelajari materi pelajaran, dan memecahkan masalah secara kolektifkooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk bekerja dalam kelompok kecil empat sampai enam orang untuk bekerja sama satu sama lain. Pembelajaran kooperatif didasarkan pada pemikiran bahwa siswa bekerja bersama-sama dalam belajar dalam satu kelompok. (Siregar and Nara 2010)

Metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* telah dikembangkan dan diujicoba oleh Elliot Aronson dan teman-teman di Universitas Texas pada tahun 1971, dan teman-teman di Universitas John Hopkins pada tahun 1978

Dalam model pembelajaran *Jigsaw* ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat, dan mengelola informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari, dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya (Slavin 2005).

Metode pembelajaran *jigsaw* memiliki kelebihan sendiri dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain, merupakan paradigma pembelajaran efektif yang merupakan rekomendasi UNESCO, yakni: belajar mengetahui (*learning to know*), belajar bekerja (*learning to do*), belajar hidup bersama

(*learning to live together*), dan belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*). Penggunaan metode pembelajaran *jigsaw* dapat melibatkan siswa menjadi aktif. Melalui penerapan metode *jigsaw*, dapat melatih siswa berani mengemukakan pendapat, bekerja sama dan tanggung jawab, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada kelompok lain. Alasan Pemilihan metode *JIGSAW* dikolaborasi dengan presentasi melalui tayangan langsung di Facebook bahwa Salah satu indikator keberhasilan belajar yang ideal adalah terjadinya perubahan yang positif pada diri peserta didik dalam bentuk pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Metode *JIGSAW*, menawarkan bentuk pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dengan dengan target ingatan jangka panjang serta membekali siswa untuk memecahkan masalah dalam kehidupan jangka panjangnya selain itu membantu siswa untuk berani tampil dan eksis di dalam kehidupan sekitarnya. Metode *JIGSAW* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi yang dipelajarinya dan menghubungkan serta menerapkannya dalam kehidupan mereka. Dengan demikian, peran siswa dalam pembelajaran metode *JIGSAW* adalah sebagai subjek pembelajar yang menemukan dan membangun sendiri konsep-konsep yang dipelajarinya. Belajar bukanlah menghafal dan mengingat fakta-fakta, tetapi belajar adalah upaya untuk mengoptimalkan potensi siswa baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan sains berdampak positif dengan munculnya teknologi mutakhir yang amat membantu umat manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya secara mudah, cepat dan murah. Kemajuan teknologi juga menyentuh dunia pendidikan yang dengan teknologi, pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Karena itu, muncul istilah e-learning, yakni model pembelajaran berbasis elektronik yang didukung dengan aneka produk hardware, software dan beragam fitur canggih yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dalam e-learning, pembelajaran dibedakan menjadi 2 macam Live (Synchronous) dan On Demand (Asynchronous). Maksudnya, ada pembelajaran yang memungkinkan berlangsung secara live (langsung) dimana guru dan siswa dapat bertatap muka baik face-to-face di dalam ruangan maupun melalui perangkat elektronik. Namun, ada juga pembelajaran yang "tidak langsung. Dalam hal ini peneliti mengambil facebook sebagai pilihan untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dan semangat dalam mengikuti KBM mata pelajaran ekonomi. Melalui metode pembelajaran dapat digunakan oleh guru sebagai sarana membentuk pola berpikir siswa untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Transfer ilmu yang dilakukan kepada siswa lebih variatif, menarik dan menyenangkan. Kendala sebagian guru di Indonesia adalah menciptakan suasana yang kondusif dalam proses belajar siswa. Banyak guru yang sulit menarik perhatian siswa dan mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan oleh penerapan metode yang kurang tepat oleh guru. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang kurang baik pula.

Observasi kelas yang telah dilakukan peneliti di SMA Negeri 83 Jakarta yang merupakan salah satu SMA di Jakarta

Utara pada saat pembelajaran ekonomi di KELAS XI IPS 3 peserta didik masih cenderung pasif baik dalam bertanya, menjawab pertanyaan maupun berdiskusi di dalam kelas. Tercatat nilai ekonomi dari 36 siswa yang tuntas hanya 16 siswa atau 45 %. Hal ini tentunya belum mencerminkan tujuan dari kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah ini.

Pendidik juga belum menggunakan strategi dan metode yang tepat untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga pada saat pembelajaran peserta didik cenderung diam dan hanya sebagai pendengar, jarang adanya interaksi yang positif antara pendidik dan peserta didik, banyak siswa tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan. Dari hasil nilai ulangan harian ekonomi siswa KELAS XI IPS 3 memiliki persentase nilai terendah dibanding KELAS XI IPS 1 dan 2. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah ditetapkan di SMAN 83 Jakarta sebesar 75.

Tabel 2. Daftar Rata-rata Nilai Ulangan Harian Ekonomi kelas XI IPS

Kelas	Rata-Rata Nilai
XI IPS 1	64,32
XI IPS 2	62,18
XI IPS 3	43,05

Melihat hasil belajar yang ditunjukkan di atas, tentunya perlu adanya perubahan dalam segi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan bahwa apakah penerapan metode *jigsaw yang dikolaborasi tayangan langsung facebook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi? Berdasarkan rumusan masalah maka penelitian ini mempunyai tujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi ketenagakerjaan mata pelajaran ekonomi.

Penelitian ini mempunyai manfaat bagi peneliti, guru, siswa dan sekolah yaitu : dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena metode pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran di kelas, memberikan variasi kepada guru mengenai metode pembelajaran dengan menggunakan metode *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMAN 83 Jakarta melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan.

Sesuai dengan rumusan masalah maka dapat dibuat hipotesis tindakan sebagai berikut: Penerapan Metode *Jigsaw* dengan kolaborasi pembelajaran siaran langsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di KELAS XI IPS 3 SMAN 83 Jakarta TAHUN PELAJARAN 2017/ 2018 yang beralamat di Jl. Tipar Cakung, Sukapura, Jakarta Utara. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Januari-Juni 2018.

Subjek dari penelitian ini yaitu KELAS XI IPS 3 SMAN 83 Jakarta TAHUN PELAJARAN 2017/2018 yang berjumlah 36 siswa. Sedangkan objek penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar siswa dengan penerapan metode *jigsaw*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah praktis di dalam kelas untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, dan menemukan model pembelajaran inovatif untuk memecahkan masalah yang dialami oleh pendidik dan peserta didik (Saur Tampubolon, 2013). Jenis penelitian tindakan kelas ini dipilih karena penelitian tindakan kelas merupakan salah satu teknik agar pembelajaran yang dikelola peneliti selalu mengalami peningkatan melalui perbaikan secara terus menerus. Peningkatan hasil belajar siswa dikarenakan pada penelitian tindakan kelas terdapat proses refleksi diri (*selfreflection*) yakni upaya menganalisis untuk menemukan kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Proses perbaikan dilakukan melalui perencanaan dan pengimplementasian dalam proses pembelajaran sesuai dengan program pembelajaran yang telah disusun.

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk tahapan siklus pengulangan hingga mencapai hasil yang terbaik. Masing-masing siklus terdiri dari beberapa komponen, antara lain perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, serta refleksi. Langkah-langkah penelitian ini dapat dilihat pada gambar alur penelitian model Kemmis & Taggart di bawah ini.



Gambar 1. Alur Penelitian Model Kemmis & Taggart

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus. Tahapan dalam setiap siklus: 1) Tahap Perencanaan (planning), dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan materi pelajaran yang akan diajarkan, menyusun instrumen penelitian yang berupa rubrik penilaian soal post test, dan angket. Angket yang diberikan kepada siswa berupa angket aktivitas belajar siswa terhadap mata pelajaran ekonomi sebelum dan sesudah penerapan metode *Jigsaw*. 2) Tindakan/pelaksanaan (action), sebelum penerapan metode *jigsaw*, peneliti melakukan observasi terhadap siswa untuk mengetahui hasil belajar ekonomi, lalu setiap kegiatan pembelajaran diusahakan sesuai alur/tahapan dalam penggunaan metode *jigsaw*, selama proses pembelajaran peneliti mengamati aktivitas belajar yang dilakukan di kelas dan mencatat ke dalam lembar observasi aktivitas belajar, pada siklus ini terdapat tiga kegiatan pembelajaran berupa kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. 3) Pengamatan (observation), pengamatan atau observasi adalah proses pengumpulan data yang

dilakukan oleh peneliti di mana peneliti mengamati situasi penelitian. Observasi sangat sesuai digunakan dalam penelitian yang berhubungan dengan suatu kondisi tempat, interaksi sosial, proses belajar mengajar, dan tingkah laku individu/kelompok. Pengamatan yang dilakukan peneliti disini untuk mengetahui : (a) aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Observasi terhadap proses tindakan ini dilaksanakan untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan yang dilakukan sebagai acuan orientasi pada masa yang akan datang. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya tindakan. 4) Refleksi (*reflection*), merupakan upaya evaluasi yang dilakukan terkait dengan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan. Data yang diperoleh dari hasil pengamatan kemudian dilakukan analisis dan refleksi. Peneliti melakukan refleksi melalui analisis terhadap tindakan yang sudah dilakukan. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti menyusun rencana pemecahan masalah untuk memperbaiki kegiatan yang belum maksimal pada siklus I.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing tiga kali pertemuan. Masing-masing pertemuan selama 2 x 45 menit.

Setelah dilaksanakan pembelajaran pada siklus I penerapan metode *jigsaw* ini belum menunjukkan hasil yang maksimal sehingga perlunya dilaksanakan tindakan selanjutnya agar lebih baik lagi. Peneliti melakukan refleksi tentang kekurangan-kekurangan pada siklus I, refleksi dilakukan dengan memperhatikan hasil observasi, hasil tes dan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.

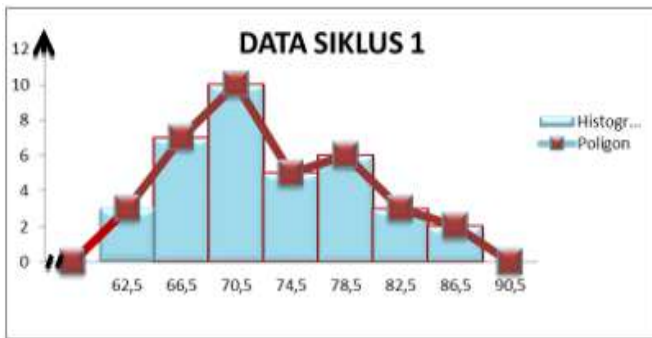
Dari kegiatan refleksi dapat diketahui permasalahan atau kendala yang dihadapi serta kelebihan dari model pembelajaran *jigsaw*. Kendala yang ada di dalam siklus I diantaranya yaitu : Awalnya guru masih membutuhkan penyesuaian dan sedikit kesulitan dalam mengkondisikan siswa pada saat model pembelajaran *jigsaw* berlangsung, karena belum pernah menerapkan sebelumnya. Siswa masih kesulitan dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *jigsaw* ini. Alokasi waktu diskusi yang direncanakan kurang tepat, karena siswa masih berkutat dengan soal yang diberikan saat pembelajaran berlangsung.

Adanya kendala seperti ini, guru perlu mengkondisikan siswa agar waktu yang telah dialokasikan dapat digunakan dengan efisien. Hasil *post test* siklus I menunjukkan 18 siswa atau baru 50% siswa sudah mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75, akan tetapi ketuntasan masih belum dapat mencapai kriteria keberhasilan pembelajaran yaitu minimal 75% siswa di dalam kelas dapat mencapai KKM.

Tabel 1 : Hasil Belajar Siklus 1

No	Hasil Test	Siklus 1
1	Jumlah Siswa Yang Tuntas	18
2	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	18
3	Nilai Rata - Rata	74,81

Dari hasil siklus I menggambarkan bahwa dari 36 siswa terdapat 18 siswa yang masih dibawah KKM, sementara rata-rata nya 74,81



Gambar 1. Histogram dan Poligon data siklus 1

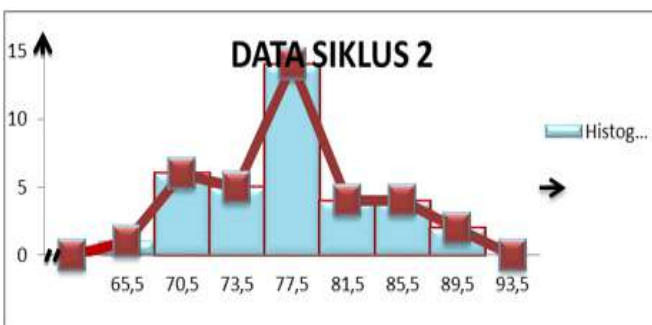
Hasil siklus 1 modus nilai siswa 10 dibatas 70.5 Pada Siklus II langkah-langkah pelaksanaan dalam siklus II adalah sebagai berikut: Perencanaan (*planning*) Berdasarkan data yang diperoleh dari siklus I diketahui bahwa hasil belajar siswa belum optimal. Perencanaan siklus II sendiri tidak jauh berbeda dengan siklus I, disiapkan pula berbagai perlengkapan yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), *Hand out* lembar observasi, dan soal *post test*. yaitu Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Acting*) ,Tahap Pengamatan(*observing*).Tahap Pengamatan siklus II ini siswa lebih menikmati pembelajaran dengan menerapkan metode *jigsaw*.

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Diperoleh data persentase aktivitas belajar dan hasil belajar ekonomi pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 2 : Hasil Belajar Siklus 2

No	Hasil Test	Siklus 2
1	Jumlah Siswa Yang Tuntas	27
2	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	9
3	Nilai Rata - Rata	79,31

Pada siklus 2 terlihat ada peningkatan rata - rata , dimana pada siklus 1 rata - rata nya 74,81 menjadi 79,31 ,sedangkan siswa yang mendapat nilai diatas KKM dari 18 siswa meningkat menjadi 27 siswa.



Gambar 2 Grafik Histogram dan Poligon siklus 2

Berdasarkan grafik diatas terlihat modus siswa mengalami peningkatan dimana pada siklus 1 terdapat 10 siswa di batas

70,5 ,pada siklus 2 meningkat menjadi 14 siswa dibatas 77,5.

Tabel 3: Perbandingan Hasil Belajar Aantar Siklus

NO	HASIL TEST	PRA	SIKLUS	SIKLUS
		SIKLUS	1	2
1	Jumlah siswa yang tuntas	16	18	27
2	Jumlah siswa yang tidak tuntas	20	18	9
3	Nilai Rata-rata	43,05	74,81	79,31

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan Pemahaman pelajaran Ekonomi pada materi ketetapan kerjaan lebih meningkat hal ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* mulai dari siklus pertama sampai siklus kedua ada perubahan pada siswa dibuktikan dengan sudah beraninya tampil ke depan kelas untuk memberikan kesimpulan dari materi yang diajarkan, merasa percaya diri dan berani untuk bertanya, apalagi selama proses kegiatan ditayangkan langsung melalui *facebook* sehingga menimbulkan rasa senang dan kebanggaan karena dapat disaksikan oleh siswa yang lebih banyak.

Hal ini dikuatkan dengan penelitian Yuni Safitri (2007) dalam skripsinya yang berjudul "Aplikasi Pembelajaran Dengan Penggunaan *Macromedia Flash* Untuk Peningkatan Penguasaan Konsep Biologi Melalui Metode Jigsaw Di SMA AL ISLAM 2 Surakarta", menjelaskan bahwa setelah dilakukan penelitian didapatkan kesimpulan sebagai berikut: (1) Penggunaan *macromedia flash* melalui metode *jigsaw* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran biologi, yang didasarkan pada peningkatan partisipasi aktif siswa dalam diskusi , peningkatan kerjasama, kemampuan berpendapat dan bertanya, dan terjadi peningkatan belajar dalam bentuk kelompok dalam kategori baik dan bentuk belajar individual dalam kategori tinggi. (2) Penggunaan *macromedia flash* melalui metode *jigsaw* dapat meningkatkan penguasaan konsep pada materi sistem saraf dan indera, untuk materi sistem saraf sebesar 7,5% dan pada kemampuan akhir meningkat sebesar 16,9%. Materi sistem indera pada siklus dua meningkat sebesar 23,2% dan pada kemampuan akhir meningkat sebesar 7.7%.

Maulana Alfajri, Indah Widiastuti, Ngatou Rohman dalam PTK nya yang berjudul "Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Pemanfaatan Media Sosial Network Facebook dan Pendekatan Pembelajaran Tatap Muka Dikelas pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Tmb SMK Negeri 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017" menyimpulkan hasil rata-rata persentase observasi minat belajar siswa 31,26% pada prasiklus, 54,31% pada siklus I, dan 82,43% pada siklus II; persentase ketuntasan hasil belajar pada pra siklus 43,75%, siklus I 68,75% dan siklus II 81,25%. Simpulan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran dengan pemanfaatan media sosial facebook dan dengan pembelajaran tatap muka dikelas dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X TMB SMK Negeri 5

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, pembelajaran ekonomi menggunakan metode *jigsaw* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar KELAS XI IPS 3 SMA N 83 Jakarta dapat disimpulkan sebagai berikut. Penerapan Metode Pembelajaran *jigsaw* dapat meningkatkan Hasil Belajar KELAS XI IPS 3 SMAN 83 Jakarta. Hal ini dibuktikan dengan hasil *post test*. Hasil belajar ekonomi siswa dari *posttest* siklus I ke *posttest* siklus II mengalami peningkatan dan sudah menunjukkan tujuan indikator keberhasilan yaitu sebesar 75%. Siswa yang memiliki nilai di atas Kriteria

Ketutasan Minimal (KKM) pada siklus I sebanyak 18 siswa meningkat menjadi 27 siswa pada siklus II, sedangkan rata-ratanya meningkat dari 74,81 menjadi 79,31.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka peneliti memberikan saran sebagai berikut: melalui pembelajaran metode *jigsaw*, hasil belajar dapat ditingkatkan, persentasenya lebih dari 75% siswa nilainya di atas KKM. Dalam penggunaan pembelajaran menggunakan metode *jigsaw* ini, sebaiknya guru mengkondisikan kelas dengan baik agar dalam proses pembelajaran lebih efisien karena metode ini membutuhkan waktu yang cukup lama.

PUSTAKA ACUAN

- Alfajri, Maulana; Indah Widiastuti, Ngatou Rohman (2017)., Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Pemanfaatan Media Sosial Network Facebook dan Pendekatan Pembelajaran Tatap Muka Dikelas pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Tmb SMK Negeri 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017 <https://jurnal.uns.ac.id/uvd/article/view/15962/pdf> diunduh sabtu 31 agustus 2019 pukul 15.35
- Asep, Jihan dan Abdul haris. (2008). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Multi Press.
- Baharuddin. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Evelin, Siregar dan Hartini Nara. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kusharyati, Indah (2009). *Penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode jigsaw untuk meningkatkan penguasaan konsep dalam pembelajaran akuntansi siswa kelas XI IS 5 XI IS 5 SMA NEGERI 8 SURAKARTA Tahun Ajaran 2008/2009 Kelas* <https://eprints.uns.ac.id/8595/1/79692107200904001.pdf>, diunduh sabtu 31 agustus 2019 pukul 15.55
- Robert, Slavin E. (2005). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik (Terjemahan)*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali pers.
- Sudjana, Nana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Tampubolon, Saur. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sistem Pengembangan Profesi Pendidik Dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga.

PENINGKATAN HASIL BELAJAR FISIKA MELALUI MODEL *GUIDED DISCOVERY LEARNING* DENGAN METODE PRAKTIKUM

IMPROVEMENT OF PHYSICS LEARNING USING GUIDED DISCOVERY LEARNING PRACTICUM METHOD

SURIPTA
SMAN 106 Jakarta

Abstract. *This study aims to improve learning outcomes of the cognitive domain and student activities in learning physics. This research uses classroom action research with data analysis using descriptive, qualitative and quantitative approaches which is reflective, participatory and collaborative. This research was conducted at SMAN 106 Jakarta using two cycles. The results of the study obtained an average cognitive learning outcome of 66.00 in the pre-cycle assessment, 80.25 in the first cycle and 84.06 in the second cycle. From the results of this second cycle shows that the learning outcomes have exceeded the minimum completeness criteria (kkm). Moderate student activity increased from 45.14% in pre-cycle to 74.6% in cycle 1 and 76.74% in cycle 2. From this classroom action research it can be concluded that the Guided Discovery Learning Model Practicum Method can improve learning outcomes in the cognitive domain and student activities in physics at SMAN 106 Jakarta*

Keywords: *learning outcomes, student activities, learning model of guided discovery learnin, practicum method*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif dan aktivitas siswa dalam pembelajaran fisika. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan analisis data menggunakan pendekatan deskriptif, kualitatif dan kuantitatif yang bersifat reflektif, partisipatif dan kolaboratif. Penelitian ini dilakukan di SMAN 106 Jakarta dengan menggunakan dua siklus. Hasil penelitian diperoleh rata-rata hasil belajar kognitif 66.00 pada penilaian pra-siklus, 80.25 pada siklus pertama dan 84,06 pada siklus yang ke-dua. Dari hasil siklus kedua ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran sudah melampaui kriteria ketuntasan minimal (kkm). Sedang Aktivitas siswa meningkat dari 45,14 % pada prasiklus menjadi 74,6 % pada sklus 1 dan 76,74 % pada siklus 2. Dari penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Model Guided Discovery Learning Metode Praktikum dapat meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif dan aktivitas siswa dalam pembelajaran fisika pada SMAN 106 Jakarta.*

Kata kunci: *hasil belajar ranah kognitif, aktivitas siswa, pembelajaran model guided discovery, metode praktikum*

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran fisika, pengalaman proses sains dan pemahaman produk sains dalam bentuk pengalaman langsung sangat berarti dalam membentuk konsep siswa.

Untuk itu guru harus memilih suatu pendekatan maupun metode pembelajaran yang memberikan pengalaman proses dan pemahaman produk sains dalam bentuk pengalaman langsung. Pembelajaran yang dapat mengajak anak untuk belajar merumuskan konsep secara induktif berdasar fakta dan dapat meningkatkan aktivitas siswa.

Hasil analisis ulangan harian pada kompetensi dasar menganalisis sifat elastisitas bahan dalam kehidupan sehari hari, diperoleh nilai ulangan dengan rata-rata kelas 66, siswa yang belum tuntas berjumlah 22 siswa (61.11% dari 36 siswa), yang tuntas 14 siswa (38.89% dari 36 siswa).

Sedang aktivitas siswa rata-rata yang meliputi *visual activities, listening activities, emotional activities, writing activities, oral activities, motor activities, drawing activities* dan *menthal activities* hanya mencapai 44.4%. Hal ini mengindikasikan bahwa dalam proses pembelajaran ada beberapa kendala yang menyebabkan rendahnya nilai rata-rata dan aktivitas siswa.

Untuk itu perlu dicari solusi agar pembelajaran fisika dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini mengambil solusi untuk mengatasi masalah pembelajaran fisika dengan menerapkan *model guided discovery learning* metode praktikum.

Dipilihnya model pembelajaran *guided discovery learning metode praktikum* sebagai alternatif model pembelajaran yang akan digunakan di kelas XI MIPA SMAN 106 Jakarta karena beberapa kelebihan dari model tersebut. Model pembelajaran *guided discovery* dengan metode praktikum dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam menemukan konsep dan pengetahuan, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan proses sains melalui kegiatan praktik dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melatih kemampuan berpikir.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya seperti Wulandari (2014), dalam penelitiannya yang berjudul penerapan pembelajaran berbasis praktikum untuk

meningkatkan keterampilan proses sains dan penguasaan konsep siswa kelas XI IPA 1 di SMA Muhammadiyah 1 Malang, terbukti dapat meningkatkan keterampilan proses sains dan penguasaan konsep siswa.

Sedangkan penelitian yang telah dilakukan oleh Destrini, Nirwana dan Sakti (2018), yang berjudul penerapan model pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery learning*) untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan proses sains siswa dalam materi getaran harmonik di kelas X MIPA SMAN 2 Kota Bengkulu, menyatakan bahwa penerapan model *guided discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan proses sains siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Nadriani, Azis dan Nurlina (2015), dalam penelitiannya yang berjudul upaya peningkatan hasil belajar fisika melalui model pembelajaran *guided idscovey learning* pada siswa kelas XI SMA Islam Terpadu Wahdah Islamiyah menyatakan bahwa model pembelajaran *guided discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar.

Sedang menurut Pedha (2017) dalam penelitiannya yang berjudul penerapan metode praktikum untuk meningkatkan hasil belajar dan karakter peserta didik pada materi pokok gaya kelas VII SMP Negeri Wanukaka menunjukkan hasil bahwa metoda praktikum dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu diadakan penelitian tindakan kelas untuk membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *guided discovery learning* dengan metode praktikum dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran fisika.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran *guided discovery learning* dengan metode praktikum dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran fisika?

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah dengan diterapkan model pembelajaran *guided discovery learning* dengan metoda praktikum dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran fisika.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui hasil belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran fisika menggunakan model *guided discovery learning* dengan metode praktikum.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini 1) bagi Peneliti dapat memahami pelaksanaan pembelajaran fisika melalui model pembelajaran *guided discovery learning* dengan metode praktikum; 2) bagi guru dapat memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya; dan 3) bagi sekolah dapat memperbanyak variasi model pembelajaran dan memperbaiki praktik pembelajaran .

Dalam penelitian ini dibangun berdasarkan kajian beberapa teori yakni: pengertian belajar, hasil belajar, aktivitas belajar, model pembelajaran *guided dicovey learning* dan metode pembelajaran praktikum.

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor (Kompri 2017).

Berdasarkan definisi belajar dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses yang

dialami seseorang yang dapat merubah pola pikir dan tingkah laku seseorang ke arah yang lebih baik dari sebelumnya.

Hasil belajar adalah sesuatu hasil yang dicapai atau diperoleh peserta didik berkat adanya usaha atau pikiran yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga tampak perubahan tingkah laku dalam diri individu (Priansa 2017).

Dalam penelitian ini yang dimaksud hasil belajar adalah suatu hasil dari proses belajar yang diukur melalui keberhasilan kemampuan kognitif yang diperoleh dari hasil tes belajar setelah mengalami proses satu siklus.

Aktivitas belajar adalah seluruh kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang aktif dalam proses pembelajaran, antara lain banyaknya siswa yang bertanya, banyaknya siswa yang saling berinteraksi membahas materi pelajaran.

Aktivitas belajar adalah segala pengetahuan yang diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis (Sardiman 2014).

Kegiatan belajar siswa meliputi 8 aspek yaitu: *visual activities, listening activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, menthal activities dan, emotional activities* (Ngalimun 2016).

Model Pembelajaran *Guided Dicovey Learning* atau penemuan terbimbing adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik menemukan suatu konsep atau teori, pemahaman, dan pemecahan masalah secara aktif dan mandiri. Proses penemuan tersebut membutuhkan guru sebagai fasilitator dan pembimbing.

Tahap-tahap dalam implementasi pembelajaran terbimbing antara lain: stimulus, pernyataan masalah, pengumpulan data, pemrosesan data, verifikasi dan generalisasi (Ngalimun, Strategi dan Model Pembelajaran 2016).

Metode Praktikum merupakan metode pembelajaran yang bertujuan agar siswa mendapatkan kesempatan untuk menguji dan melaksanakan di keadaan nyata (Ngalimun, Strategi dan Model Pembelajaran 2016).

Metode praktikum merupakan sebuah pembelajaran dengan cara praktik yang menggunakan alat-alat tertentu. Peran guru melatih keterampilan siswa dalam menggunakan alat-alat tersebut dan memberikan hasil belajar yang bisa dicapai oleh mereka (Aqib 2017).

Metode praktikum merupakan sebuah pembelajaran dengan cara praktik agar siswa menemukan sendiri suatu fakta yang ingin diketahui. Peran guru dalam pembelajaran melatih keterampilan siswa dalam menggunakan alat-alat tersebut (Sani 2016).

Metode praktikum merupakan pembelajaran verbal dalam rangka meningkatkan kemampuan hasil belajar yang dicapai melalui latihan dan praktek (Asra 2008).

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di kelas XI SMAN 106 Jakarta. Objek penelitian adalah siswa kelas XI

- IPA 2 SMAN 106 Jakarta yang berjumlah 36 siswa yang terdiri dari 18 siswa putra dan 18 siswa putri.

Penelitian berlangsung dari bulan September sampai dengan November 2017 tahun pelajaran 2017-2018.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket, lembar observasi dan tes.

Prosedur yang dilaksanakan dalam penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Kegiatan perencanaan meliputi mengidentifikasi masalah yang dialami peserta didik, merumuskan pilihan tindakan yang dilakukan, menyusun RPP, menentukan metode pengumpulan data dan analisis data.

Data yang dikumpulkan meliputi data hasil tes, data angket respon siswa, data observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran. Sumber data terdiri dari siswa, guru dan teman sejawat serta kolaborator. Jenis data: (a) Primer: hasil tes, angket, observasi, wawancara; (b) Sekunder: data dari sumber lain: buku, online, dokumen, dll

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan sesuai jadwal mengajar sebanyak 6 pertemuan. Materi PTK untuk siklus 1 ialah kompetensi dasarmenerapkan hukum-hukum fluida statik dalam kehidupan sehari-hari yang terdiri dari 3 pertemuan pada bulan September dan materi siklus 2 adalah kompetensi dasarmenerapkan prinsip fluida dinamik dalam teknologi sebanyak 3 pertemuan pada bulan oktober. Sedang penyusunan laporan hasil penelitian dilakukan pada bulan Oktober

Observasi dan evaluasi dilaksanakan bekerja sama dengan guru sebagai teman sejawat dan kolaborator untuk mengumpulkan data penelitian. Data penelitian meliputi: data angket respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran, observasi dari proses pembelajaran, dan pengamatan aktivitas belajar.

Kegiatan pengamatan dilaksanakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Adapun teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, angket, dan dokumen.

Analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Data yang sudah terkumpul dideskripsikan untuk kemudian dihitung secara statistik untuk mengetahui statistik deskriptifnya.

Tahap refleksi meliputi: 1). evaluasi mutu, jumlah dan waktu dari setiap tindakan yang dilakukan dalam proses pembelajaran; 2). pertemuan untuk membahas hasil evaluasi tentang RPP dan lembar kerja siswa, dengan melihat hasil observasi guru dan siswa; 3). Perbaikan pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini: 1). aktivitas pembelajaran dikatakan berhasil jika memperoleh nilai minimal baik yaitu jika nilai rata-rata aktivitas siswa ≥ 75 ; 2). hasil belajar siswa secara klasikal dikatakan berhasil jika perolehan rata-rata ≥ 75 dan siswa dikatakan tuntas jika nilai siswa ≥ 75 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran sebelum diberi tindakan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengamatan Aktivitas siswa dalam pembelajaran pra-siklus

Kel	Aktivitas (%)								Rata-rata
	Visual Akti-ties	Listening Aktivities	Emotional Aktivities	Writing Aktivities	Oral Aktivi-ties	Motor Aktivities	Drawing Aktivities	Menthal Aktivities	
1	100,00	83,33	50,00	83,33	50,00	0,00	0,00	0,00	45,83
2	100,00	66,67	50,00	33,33	83,33	16,67	0,00	0,00	43,75
3	100,00	50,00	50,00	50,00	50,00	16,67	0,00	0,00	39,58
4	100,00	66,67	50,00	50,00	83,33	0,00	0,00	0,00	43,75
5	100,00	66,67	50,00	66,67	83,33	0,00	0,00	0,00	45,83
6	100,00	83,33	66,67	50,00	83,33	0,00	0,00	33,33	52,08
Rata-rata	100,00	69,44	52,78	55,56	72,22	5,56	0,00	5,56	45,14

Dari tabel 1 dapat dilihat bahwa aktivitas rata-rata sebesar 45,14 %. Hal ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran sebelum diberikan tindakan sangat rendah. Aktivitas siswa dalam pembelajaran sangat pasif. Masih banyak siswa yang tidak mengajukan pertanyaan ataupun pendapat dalam proses pembelajaran. Aktivitas yang diamati meliputi: a). *visual activities* yang terdiri membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan; b). *listening activities yang mencakup aktivitas mendengarkan uraian, percakapan, diskusi*; c). *emotional activities yang mencakup sikap bergairah, minat, berani, tenang*; d). *writing activities, mencakup aktivitas menulis laporan, angket*; e). *oral activities mencakup aktivitas menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, diskusi*; f). *motor activities mencakup aktivitas melakukan percobaan, membuat konstruksi*; g). *drawing activities mencakup aktivitas menggambar/membuat grafik sesuai dengan hasil pengamatan*; h). *menthal activities yang mencakup aktivitas mempresentasikan hasil pengamatan*.

Hasil belajar sebelum adanya tindakan kelas dilakukan diperoleh hasil rata-rata 66,00, ketuntasan kelas 38,89%. Hal ini berarti masih dibawah KKM. Hal ini menunjukkan proses pembelajaran harus diulang karena secara klasikal karena dibawah 75%.

Tahap perencanaan pada siklus I pertemuan pertama dimulai dengan melakukan kegiatan analisis untuk menentukan kompetensi dasar yang akan diajarkan, membuat rencana pembelajaran, membuat LKS, membuat instrumen, dan menyusun evaluasi pembelajaran.

Pada tahap pengamatan, guru dan kolaborator mengamati aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dan mencatat pada lembar pengamatan aktivitas siswa. Adapun temuan yang diperoleh pada pertemuan pertama yaitu: 1). Cara membuat lubang yang diameternya tidak sama. 2). Jarak lubang dari dasar botol. 3). Pada saat melepas tutup lubang. 4). Cara mengukur jatuhnya air dari lubang botol. 5). Ada beberapa kelompok yang belum bekerja secara sistematis.

Pada siklus I pertemuan kedua, sebelum pelaksanaan, setelah LKS dibagikan, siswa terlebih dahulu diminta membaca, kemudian salah satu siswa dalam suatu kelompok diminta untuk mendemonstrasikan percobaan yang akan dilakukan, kemudian guru menambah penjelasan. Setelah kegiatan ini siswa diminta melakukan percobaan dan pengamatan.

Adapun hasil pengamatan aktivitas siswa rata-rata pada siklus 1 sebagai berikut:

Tabel 2. Aktivitas rata-rata pada siklus 1

No	Kelompok	Aktivitas (%)								
		Visual Aktivites	Listening Aktivites	Emotional Aktivites	Writing Aktivites	Oral Aktivites	Motor Aktivites	Drawing Aktivites	Menthal Aktivites	Aktivitas rata-rata
1	Kelompok 1	100	100	83	83	67	83	50	61	78
2	Kelompok 2	100	83	67	67	83	67	83	50	75
3	Kelompok 3	100	94	72	61	67	83	50	50	72
4	Kelompok 4	100	83	83	67	83	67	67	67	77
5	Kelompok 5	100	100	61	83	83	50	50	67	74
6	Kelompok 6	100	94	83	50	83	67	50	50	72
7	Rerata	100	92	75	69	78	70	58	58	75

Dari tabel diatas indikator *drawing activities* dan *menthal activities* memiliki rata-rata sangat rendah yaitu 58% untuk *drawing activities* dan 58 % pada indicator *menthal activities*. Indikator *drawing activities* memiliki aktivitas menyimpulkan berdasar pengamatan, sedang pada *menthal activities* mencakup aktivitas mempresentasikan hasil pengamatan. Pada kedua aktivitas ini diperlukan ketrampilan yang cukup tinggi, karena aktivitas ini mampu mengeksplor apa yang dilihat berdasar pengamatan dan ketrampilan berkomunikasi.

Kelompok 3 dan 6 tingkat ketercapain aktivitas siswa terendah , hal ini disebabkan dari anggota kelompok yang berjumlah 6 siswa ada 3 siswa yang mengalami tingkat keaktifan yang rendah. Indikator yang rendah terdapat pada indikator *menthal analisis* yaitu menanggapi hasil presentasi dari kelompok lain . Pada indikator ini masih banyak kelompok yang belum maksimal didalam mengutarakan pendapat, terlebih kelompok 3 sangat pasip dalam menanggapi hasil presentasi yang disampaikan oleh kelompok lain. Untuk itu perlu penguatan agar setiap kelompok berusaha menyampaikan pendapat atau gagasan , agar setiap kelompok ikut aktif dalam setiap kegiatan presentasi.

Secara keseluruhan aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat dikatakan baik karena aktivitas rata-rata mencapai 75%. Aktivitas pada siklus 1 mengalami kenaikan dari aktivitas rata-rata pada pra-siklus.

Hasil belajar peserta didik setelah menjalani pembelajaran pada siklus I diperoleh rata-rata 80,25, siswa yang memperoleh nilai diatas 75 sebanyak 30 siswa atau sebesar 83,33%, tingkat ketuntasan belajar sebesar 83,33%. Berarti secara klasikal pembelajaran dikatakan tuntas karena ketuntasan diatas 75%. Sedang daya serap dalam siklus 1 mencapai 80,25%. Daya serap adalah kemampuan atau kekuatan untuk menyerap pelajaran oleh setiap siswa. Setiap siswa memiliki berbagai daya serap, antara lain: daya mengingat, berfikir, merasakan, kemauan, dan sebagainya. Agar daya-daya itu berkembang (terbentuk) dengan baik maka daya-daya itu perlu dilatih, sehingga dapat berfungsi sesuai dengan fungsi masing-masing.

Sedang siswa yang belum tuntas tinggal 6 siswa (16,66%), berarti hanya ada kegiatan pembelajaran remedial secara individual. Pembelajaran individual adalah pembelajaran yang mengembangkan strategi belajar dengan pendekatan

individual. Strategi belajar mengajar tersebut memungkinkan setiap siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan potensialnya. Juga memungkinkan setiap siswa dapat menguasai seluruh bahan pelajaran secara penuh. Prinsip individualisasi diberikan berbentuk pengajaran individual, mula-mula dilakukan oleh Fredirick Burke, kemudian Helen Parkhur di Dalton dan juga oleh Carteton W. Washburne di Winnetka.

Dalam pelaksanaan siklus ke II, sebelum pelaksanaan kegiatan didahului dengan tindakan 1). Sebelum siswa melakukan praktikum, siswa diminta membaca lembar kegiatan siswa terlebih dahulu dan mendiskusikannya dalam kelompoknya, kemudian perwakilan kelompok diminta memperagakan terlebih dahulu; 2). Guru perlu berkeliling dan memberi motivasi kepada kelompok yang masih rendah tingkat motivasinya dalam proses pembelajaran; 3). Lebih intensip membimbing kelompok yang mengalami kesulitan dalam pelaksanaan kegiatan praktikum maupun menemukan konsep;4). Pada akhir pertemuan Mengumumkan/memberi pengakuan kepada kelompok yang memiliki penilaian terbaik

Adapun hasil pengamatan aktivitas rata-rata belajar dalam siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Ketercapaian aktivitas rata-rata pada siklus 2

No	Kelompok	Aktivitas (%)									
		Visual Aktivites	Listening Aktivites	Emotional Aktivites	Writing Aktivites	Oral Aktivites	Motor Aktivites	Drawing Aktivites	Menthal Aktivites	Aktivitas rata-rata	
1	Kelompok 1	100	100	83	83	72	83	50	83	81,79	
2	Kelompok 2	100	83	67	67	83	67	89	50	75,71	
3	Kelompok 3	100	100	83	67	67	83	61	50	76,42	
4	Kelompok 4	100	83	83	67	83	67	67	67	77,13	
5	Kelompok 5	100	100	100	100	100	100	100	100	100	
6	Kelompok 6	100	100	89	56	83	67	50	50	74,29	
7	Rerata	100	94	79	70	79	70	61	62	76,83	

Dari tabel diatas, visual activities memperoleh hasil 100%. Yang termasuk indikator visual activities adalah membaca teks bacaan/petunjuk kegiatan. Sebelum kegiatan praktikum dimulai seluruh siswa diminta membaca petunjuk kegiatan agar didalam pelaksanaan kegiatan praktikum tidak mengalami kesulitan, dan seluruh siswa melakukan.

Untuk aktivitas berupa Listening activities yang meliputi perhatian siswa terhadap penjelasan guru diatas 80%, hanya sedikit siswa ketika diberi penjelasan dari guru kurang antusias dalam mendengarkan penjelasan guru.

Untuk aktivitas siswa yang berupa emotional activities, antara lain berupa antusiasme siswa dalam proses pembelajaran masih di bawah 79%, akan tetapi kelompok 2 baru mencapai 67%, hal ini menunjukkan bahwa kelompok 2 masih ada peserta didik yang belum menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran, karena masih ada siswa ketika proses pembelajaran masih bercanda. Aktivitas ini bisa diamati ketika siswa melakukan kegiatan praktikum maupun diskusi. Jika siswa aktif dalam diskusi atau berpartisipasi aktif dalam praktikum berarti siswa menunjukkan antusiasme dalam proses pembelajaran.

Indikator writing activities yaitu menulis materi pelajaran

dapat diamati ketika guru menjelaskan materi, siswa mencatat atau tidak. Hal ini bisa teramati dengan jelas apakah ada bukti catatan atau tidak pada buku catatan siswa. Pada *writing activities* diperoleh hasil yang belum memenuhi batas ketuntasan, karena dari hasil pengamatan pada siklus 2 sebesar 70, 37%. Hal ini kadang siswa dalam suatu kelompok mengandalkan temannya atau penjelasan guru yang berupa slide di papan tulis akan difoto dan di share melalui *w.a group* dalam kelas.

Indikator *Oral activities* berupa mengungkapkan pendapat dengan kata sendiri dapat diamati ketika mereka diskusi kelompok atau diskusi kelas. Tingkat ketuntasan pada indikator ini mencapai 78, 70% pada siklus 2. Hal ini berarti untuk indikator *oral activities* sudah mencapai batas ketuntasan yang dipersyaratkan yaitu sebesar 75 %. Jika dilihat dari prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 *oral activities* sudah mengalami kenaikan. Artinya dengan dengan metode praktikum siswa dapat menjelaskan suatu konsep dengan bahasanya sendiri berdasar fakta-fakta yang teramati dari hasil praktikum.

Untuk indikator aktivitas siswa yang berupa motor activities yang meliputi partisipasi dalam diskusi, dapat diamati ketika siswa melakukan diskusi, baik diskusi kelompok atau diskusi kelas. Jika siswa banyak mengemukakan pendapat, menanya, atau menjawab pertanyaan dari temannya berarti siswa sangat partisipatif dalam pembelajaran. Untuk aktivitas ini diperoleh hasil yang kurang baik, yaitu 70,37%. Pada siklus 2 mengalami penurunan sebesar 0,93 %. Pada indikator ini belum mencapai batas ketuntasan, karena di bawah 75 %.

Untuk aktivitas *drawing activities* yang berupa menyimpulkan berdasar pengamatan diperoleh hasil 59, 26 % pada siklus 1 dan 61,11 % pada siklus 2. Pada indikator ini juga masih dibawah batas ketuntasan yaitu masih dibawah 75 %, memang pada indikator ini merupakan suatu aktivitas yang paling berat, karena siswa dituntut mampu membuat kesimpulan berdasar hasil kegiatan pembelajaran atau setelah kegiatan praktikum.

Pada indikator *mental activities* yang berupa mempresentasikan hasil pengamatan diperoleh hasil 62,04%. Pada indikator ini memang tidak bisa semua kelompok dapat mempresentasikan hasil karena keterbatasan waktu.

Aktivitas rata-rata pada siklus 2 mencapai 76,83%, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas rata-rata siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan jika dibandingkan pada pra-siklus dan siklus 1.

Hasil belajar siswa diakhir siklus 2 juga mengalami kenaikan. Berdasarkan hasil tes yang diberikan pada akhir siklus II, diperoleh siswa yang sudah tuntas sebanyak 34 siswa dari 36 siswa. Tingkat ketuntasan belajar sebesar 94,44%. Jadi tingkat ketuntasan mengalami kenaikan dari 83,33% pada siklus 1 menjadi 94,44%.

Daya serap hasil pembelajaran pada siklus 2 sebesar 84,06%, sedang siklus 1 sebesar 80,25 %, hal ini menunjukkan kenaikan setelah pada proses pembelajaran siklus 2 diberi beberapa *treamen* untuk memperbaiki proses pada siklus 1.

Sedang rata-rata hasil belajar siswa menunjukkan nilaisebesar 62,17 pada prasiklus, 80,25 pada siklus 1 dan 84,06 pada siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berdasarkan kemampuan kognitif sudah mencapai indikator keberhasilan

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran fisika dengan menggunakan model *guided discovery learning* melalui metode praktikum dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif. Hal ini terbukti dari hasil belajar siswa pada pra-siklus memperoleh rata-rata 6.17 menjadi 8.25 pada siklus I dan 84.06 pada siklus II. Aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 45,14% pada pra-siklus menjadi 75.00% pada siklus I dan 76.85% pada siklus II.

Dalam proses pembelajaran sebaiknya situasi belajar berpindah dari situasi *teacher dominated learning* menjadi situasi belajar *student dominated learning*, guru lebih memotivasi siswa untuk belajar lebih baik sehingga hasil belajar akan meningkat.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *guided discovery learning* melalui metode praktikum seorang guru harus benar-benar memperhatikan aktivitas belajar yang dilakukan siswa dengan optimal.

PUSTAKA ACUAN

- Aqib, Zainal. *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya, 2017.
- Asra, Sumiati. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima, 2008.
- Kompri. *Motivasi Pembelajaran*. Bandung: PT.Rosda Karya, 2017.
- Ngalimun. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jogjakarta: Aswaja Presindo, 2016.
- . *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jogjakarta: Aswaja Presindo, 2016.
- . *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jogjakarta: Aswaja Presindo, 2016.
- Priansa, Donni Juni. *Pengembangan Strategi&Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka setia, 2017.
- Sani, Ridwan Abdullah. *Demonstrasi dan Eksperimen Fisika*. Jakarta: Bumi Aksara Group, 2016.
- Sardiman, A M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Rosda Karya, 2014.

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PPKn MELALUI MODEL *DISCOVERY LEARNING* DENGAN VIDEO DAN METODE *DISGAME*

IMPROVING PPKn LEARNING OUTCOMES THROUGH DISCOVERY LEARNING MODELS WITH VIDEO AND DISGAME METHOD

WAHYUNI,
SMAN 6 Tambun Selatan

Abstract. *The lesson of PPKn is still considered by some students to be less interesting learning, because it is considered to have too much memorized material. This causes low interest and activeness of students in the learning process, and the results are still low. This research aims to improve the learning outcomes of PPKn through the Discovery Learning model, with video media and disgame (discussion and game) methods. The subjects in this research were students of class IX IPA 4 SMAN 6 Tambun Selatan, while the object was the material of threats to the state and its settlement efforts. This research uses action research as much as two cycles. From the results of the study found that the learning outcomes of students' knowledge increased in the first cycle of completeness by 60%, and in the second cycle, completeness became 94%. The assessment of the skills of the participants was increased, cycle I mastery 65.71% cycle II, 100% completeness. The conclusion of this study is that learning the Discovery Learning model with video media and disgame methods can improve the learning outcomes of PPKn.*

Keywords: *The result of PPKn, Discovery Learning, Video, disgame methode*

Abstrak. *Pembelajaran PPKn masih dianggap oleh sebagian peserta didik sebagai pembelajaran yang kurang menarik, karena dianggap terlalu banyak materi hapalannya. Hal ini menyebabkan rendahnya minat dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, dan hasilnya pun masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn melalui model Discovery Learning, dengan media video dan metode disgame (discussion and game). Yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX IPA 4 SMAN 6 Tambun Selatan, sedangkan objeknya adalah materi ancaman terhadap negara dan upaya penyelesaiannya. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (action research) sebanyak dua siklus. Dari hasil penelitian di dapatkan bahwa hasil belajar pengetahuan peserta didik mengalami kenaikan pada siklus I ketuntasan sebesar 60%, dan di siklus II, ketuntasan menjadi 94%. Penilaian keterampilan peserta didik mengalami peningkatan, siklus I ketuntasan 65,71% siklus ke II, ketuntasan 100%. Kesimpulan penelitian ini bahwa pembelajaran model Discovery Learning dengan media video dan metode disgame dapat meningkatkan hasil belajar PPKn.*

Kata Kunci : *Hasil belajar PPKn, model Discovery Learning, media video, metode disgame*

PENDAHULUAN

Pembelajaran PPKn memerlukan model, media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Peserta didik yang dihadapi guru sekarang ini adalah generasi milenial yang tidak asing dengan teknologi digital. Guru harus selalu berusaha membuat kondisi pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dan suasana yang *fun* (menyenangkan).

Berdasarkan pengamatan dan diskusi dengan sesama guru PPKn, pembelajaran PPKn dianggap oleh sebagian peserta didik sebagai pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan, mereka beranggapan PPKn materinya banyak teori-teori dan hapalannya. Hal ini menyebabkan rendahnya minat dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Akibatnya hasil belajar PPKn masih jauh dari harapan. Hal ini ditunjukkan dalam penilaian harian yang masih rendah, khususnya di kelas XI IPA 4 SMAN 6 Tambun Selatan. Penilaian harian di awal semester ketuntasan belajar

hanya 58% untuk penilaian pengetahuan. Sehingga guru harus mengadakan remedial.

Untuk itulah, penulis mencoba menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media video dan metode *disgame* (*discussion and game*). Diharapkan pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar PPKn.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dari penelitian ini adalah, "Bagaimanakah upaya meningkatkan hasil belajar PPKn melalui pembelajaran model *Discovery Learning* dengan media video dan metode *disgame* pada peserta didik kelas XI IPA 4 SMAN 6 Tambun Selatan?"

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn melalui model *Discovery Learning*, dengan media video dan metode *disgame* pada peserta didik kelas XI IPA

4 SMAN 6 Tambun Selatan. Manfaat penelitian ini bagi peserta didik adalah meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik, bagi guru meningkatkan kreatifitas guru untuk meningkatkan ketrampilan guru dalam pengelolaan kelas dengan mengembangkan media dan metode pembelajaran yang sesuai. Manfaat bagi sekolah hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan pengembangan pembelajaran lebih lanjut.

Menurut Komara, "Belajar merupakan proses terbentuknya perubahan tingkah laku baru yang disebabkan individu merespon lingkungannya, melalui pengalaman pribadi yang tidak termasuk kematangan, pertumbuhan atau insting (Komara 2014, 13). Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Penjelasan pasal 77 b ayat (1) ditegaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, nilai dan semangat Bhineka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PPKn adalah kemampuan yang didapat setelah terjadinya proses pembelajaran PPKn baik dari aspek sikap, pengetahuan maupun ketrampilan. Hasil belajar dikatakan berhasil, bila peserta didik sudah bisa mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri, dan untuk indikator keberhasilannya bila sudah memenuhi batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan.

Hasil belajar PPKn tersebut dianalisis dengan menggunakan kriteria belajar minimal yang telah ditetapkan dalam kurikulum yang berlaku di SMAN 6 Tambun Selatan, yakni peserta didik dinyatakan tuntas belajar secara individu bila telah memperoleh nilai $\geq 67\%$ dari nilai total, dan dinyatakan tuntas secara klasikal bila tercapai di kelas tersebut $\geq 80\%$ peserta didik tuntas belajar. Untuk pelajaran PPKn Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk Kelas XI adalah 67.

Salah satu upaya peneliti agar proses pembelajaran berpusat kepada peserta didik adalah model *Discovery Learning*. Dimana *Discovery Learning* ini merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang dikembangkan dalam kurikulum 2013. *Discovery Learning* menurut J Richard dalam Roestiyah N.K adalah suatu cara mengajar yang melibatkan peserta didik dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan diskusi, seminar, membaca sendiri dan mencoba sendiri agar anak dapat belajar sendiri." (Roestiyah 2012, 20)

Sintak dalam model *discovery learning* adalah *Stimulation* (pemberian rangsangan), *problem statement* (identifikasi permasalahan), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verification* (pembuktian), *generalization* (menarik kesimpulan).

Untuk mendukung proses pembelajaran model *Discovery Learning*, media pembelajaran yang digunakan menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik, yaitu media video. Menurut Astri & Hardianti, "Video merupakan salah satu media audio visual yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil pembelajaran, media audio visual dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada

saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. (Hardianti 2017, 125)

Sedangkan untuk memecahkan suatu masalah peneliti mengambil metode *disgame* (*discussion and game*). *Disgame* adalah gabungan dari dikusi dan permainan. Agar memberikan suasana tidak tegang dan tidak membosankan dalam diskusi kita selingi dengan permainan. Metode pembelajaran diskusi menurut Akhmad Khadori adalah proses pelibatan dua peserta atau lebih untuk berinteraksi saling bertukar pendapat, dan atau saling mempertahankan pendapat dalam pemecahan masalah sehingga didapatkan kesepakatan diantara mereka. (Khalidori 2018, 1149)

Untuk memberikan suasana menyenangkan dalam pembelajaran diselingi dengan permainan yang bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi siswa mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, social, moral dan emosional.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :Model pembelajaran *Discovery Learning* dengan Media Video dan Metode *Disgame* dapat meningkatkan hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas XI IPA 4 SMAN 6 Tambun Selatan.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan kelas menurut Arikunto Suharsimi adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktek pembelajaran (Suharsimi 2015), . Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus untuk melihat peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik mengikuti pelajaran PPKn melalui model *Discovery Learning*, dengan media video dan metode *disgame*. Setiap siklus terdiri dari 4 kegiatan, yaitu *planning, acting, observasi dan reflecting*.

Langkah-langkah penelitian ini sebagai berikut :*Planning/Perencanaan*: Peneliti mempersiapkan RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) disesuaikan dengan sintak dari *DL*, sumber, bahan dan alat bantu yang dibutuhkan, dan media yang akan digunakan dalam penelitian. Menyusun Lembar kerja peserta didik, mengembangkan format evaluasi, lembar observasi untuk mencatat aktivitas peserta didik. *Acting/ Pelaksanaan/Tindakan*: pelaksanaan penelitian berlangsung dalam beberapa siklus tergantung daripencapaian indikator keberhasilan. Apabila indikator keberhasilan telah dicapai maka siklus bisa dihentikan. Tiap siklus diawali dengan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. *Observasi*: dengan mengamati dan mencatat aktivitas peserta didik selama proses belajar mengajar di dalam kelas menggunakan format observasi yang sudah disiapkan, dan mendokumentasikan kegiatan yang berlangsung. *Reflecting*: pengkajian ulang atas proses pembelajaran yang telah dijalankan terhadap proses yang terjadi dan segala hal yang muncul dalam pembelajaran tersebut. Pelaksanaan refleksi ini dilakukan oleh peneliti dan *observer* (pengamat) membahas dan memberikan solusi atas permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung, menentukan tindakan yang akan diberikan dari hasil refleksi siklus I, sebagai acuan tindakan pada siklus II.

Sumber data penelitian tersebut adalah perilaku peserta didik saat dan sesudah proses pembelajaran, hasil observasi serta hasil belajar peserta didik. *Observasi* terbuka digunakan untuk memperoleh data tentang situasi belajar mengajar,

yaitu apabila sang pengamat atau observer melakukan pengamatan dengan mengambil kertas pensil, kemudian mencatat segala sesuatu yang terjadi di kelas. Studi dokumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Silabus dan rencana pembelajaran, buku sumber, berbagai macam alat uji dan tes, studi kasus ancaman terhadap negara yang terangkum dalam sebuah video yang ditayangkan di kelas. Rekaman foto digunakan untuk menggambarkan apa yang terjadi di kelas pada waktu kegiatan pembelajaran berlangsung. Tes hasil belajar buatan guru digunakan untuk menilai hasil pemahaman yang telah diberikan oleh guru kepada peserta didik dalam jangka waktu tertentu.

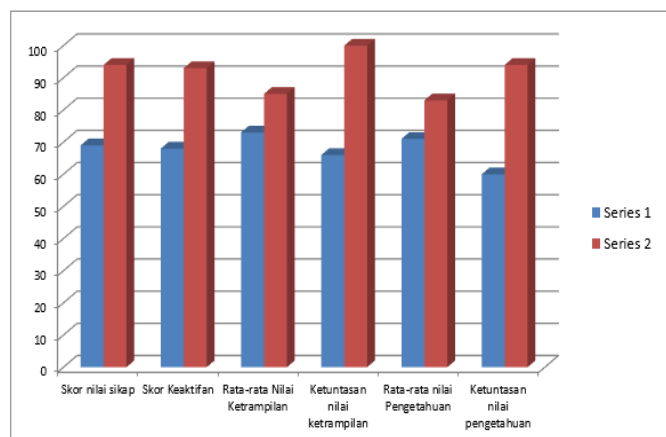
Data yang telah dikumpulkan tiap siklus dianalisis dengan deskripsi kualitatif kemudian disimpulkan. Kalau dalam satu siklus masih ada kekurangan maka kekurangan di perbaiki dan dilanjutkan pada siklus kedua dengan memperbaiki kekurangan siklus I dan seterusnya sampai dengan penelitian telah mencapai tujuannya baru siklus dihentikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis mengadakan penilaian harian tertulis untuk memperoleh data awal tentang hasil belajar peserta didik kelas IX IPA 4 SMAN 6 Tambun Selatan. Penilaian harian di awal semester ketuntasan belajar hanya 58%, sehingga guru harus mengadakan remedial. Hal inilah yang mendorong penulis menerapkan model, metode dan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik XI IPA 4. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan hasil belajar meningkat cukup signifikan. Peningkatan hasil belajar PPKn hasil siklus I dan II, disajikan dalam tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Siklus I dan II

No	Komponen	Siklus I	Siklus II
1	Skor nilai sikap	2,85	3,35
2	Skor Keaktifan	2,7 (67,5%)	3,7 (92,5%)
3	Rata-rata Nilai Ketrampilan	73,4	84,88
4	Ketuntasan nilai ketrampilan	65,71%	100%
5	Rata-rata nilai Pengetahuan	70,81	83,4
6	Ketuntasan nilai pengetahuan	60%	94%



Grafik 3. Perbandingan Hasil Siklus I dan II

SIKLUS I

Proses dalam siklus I ini terdiri dari Planning, Acting, observasi dan refleksi. *Planning*; Siklus I berlangsung dua kali pertemuan, merencanakan pembelajaran diawali dengan melihat kompetensi dasar, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, membuat LKS kelompok, membentuk kelompok, membuat format observasi dan evaluasi, menyiapkan sumber belajar. Meminta peserta didik membawa laptop atau HP yang difokuskan pada pertemuan sebelumnya.

Pelaksanaan, dilaksanakan pengamatan pada materi: Ancaman terhadap negara dan upaya penyelesaiannya di bidang ideologi, politik, ekonomi, dalam bingkai Bhinneka tunggal ika. Kegiatan pendahuluan berdoa, absensi, apersepsi, motivasi, tujuan pembelajaran, pembagian kelompok. Kelompok terbagi menjadi 6 Kelompok. Kegiatan inti, dimulai dengan guru menyampaikan materi pokok mengenai ancaman terhadap negara menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Guru membagi tugas kepada setiap kelompok dengan tugas yang berbeda, inti tugas sama perbedaannya hanya mengidentifikasi masalah ancaman negara dan upaya penyelesaiannya ditinjau dari bidangnya saja. Kelompok 1 bidang ideologi, kelompok 2 dan 5 bidang politik, kelompok 3 dan 6 bidang ekonomi, kelompok 4 bidang ideologi.

Guru menayangkan video tentang ancaman terhadap negara dan upaya penyelesaiannya baik dibidang ideologi, politik, ekonomi, sosial budaya, pertahanan dan keamanan dalam bingkai bhinneka tunggal ika. Peserta didik bersama kelompoknya mengamati tayangan, mencatat, dan mengidentifikasi setiap permasalahan yang terdapat pada video tersebut. Peserta didik bersama kelompoknya mengumpulkan data, untuk mencari pemecahan dari permasalahan tersebut sesuai dengan perspektif peserta didik.

Masing-masing kelompok melaporkan hasil diskusi melalui presentasi di depan kelas secara bergantian, kelompok yang lainnya menyimak hasil laporan dari kelompok tersebut, selanjutnya tiap-tiap kelompok diberikan kesempatan untuk bertanya, atau menanggapi hasil dari presentasi kelompok. Setelah semua kelompok maju untuk presentasi, diadakan game 3,6,9 tepuk tangan, yang mendapat hukuman dalam permainan membacakan dan menceritakan kembali dengan singkat presentasi dari kelompok yang lain.

Untuk memberikan suasana menyenangkan diberikan permainan, menurut J Von Neuman dan O. Morgenstern dalam Wahyu Wibisona dan Lies Yulianti, " Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun meminimalkan kemenangan lawan. (Yulianto 2012, 37). Jadi kesimpulannya adalah permainan aktivitas yang dilakukan anak yang bermanfaat bagi peningkatan dan mengembangkan motivasinya dan membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, social, moral dan emosional.

Melalui permainan yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran akan membuat suasana menyenangkan, aktif, dan tidak kaku. *Game* yang digunakan dalam proses pembelajaran ini walaupun dalam bentuk *game*, materi

pelajaran tetap harus berjalan secara efektif dan efisien. *Game* yang peneliti gunakan adalah *game* 3,6,9 tepuk tangan. *Game* ini dilaksanakan setelah semua kelompok maju presentasi hasil diskusinya. *Game* ini dilaksanakan dengan dipimpin oleh guru. Caranya adalah berhitung dari 1,2 pas hitungan 3 tidak boleh berkata 3 akan tetapi tepuk tangan, begitu juga seterusnya, 4, 5, pas 6 tidak berhitung akan tetapi tepuk tangan, 7, 8 dan pas giliran 9 tepuk tangan tanpa berkata 9. Untuk hitungan 1 dimulai dengan asal tunjuk. Bagi yang salah, harus maju untuk menceritakan kembali apa yang sudah dipelajari hari itu. *Game* ini bertujuan agar mereka bisa tertawa lepas, tidak tegang dan melatih konsentrasi.

Observasi siklus I; Guru bersama observer mengamati jalannya diskusi dari awal hingga akhir presentasi kelompok. Masih ada siswa yang berbicara dengan temannya pada saat penjelasan dari guru, masih ada yang kurang memperhatikan dan ada yang terlalu dominan dalam kelompok. Pembagian tugas dalam kelompok belum efektif, pada saat presentasi penyampaian data-data masih ada yang belum menyebutkan sumbernya dengan jelas. Pada pembahasan upaya penyelesaian perlu ditingkatkan lagi dengan lebih banyak melihat dari sumber yang relevan, seperti buku pegangan siswa, modul, LKS dan sumber bacaan lainnya yang dapat diperoleh dari media massa cetak (koran majalah, artikel dll) dan media massa elektronik (TV, internet, Website, dll).

Hasil observasi kegiatan pembelajaran menunjukkan kejujuran, kedisiplinan, santun, kerjasama, keaktifan menunjukkan bahwa nilai sikap dari peserta didik sudah masuk dalam kategori baik, dengan skor rerata 2,85. Dengan skala nilai 1-4, dengan keterangan 4; selalu dilakukan, 3; sering dilakukan, 2; jarang dilakukan, 1; tidak dilakukan. Khusus untuk keaktifan peserta didik dari mulai awal proses diskusi sampai presentasi di depan kelas dengan kategori baik dalam skor rata-rata 2,7 (67,5%). Hal ini berarti keaktifan belum bisa dikatakan berhasil, karena masih ada beberapa peserta didik yang belum memahami mengenai bagaimana cara mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data dan kurang aktifnya peserta didik dalam memecahkan masalah, sehingga diperlukan adanya perbaikan pada siklus berikutnya. Untuk ketrampilan dari hasil perhitungan, rata-rata kelasnya adalah 73,4 dan nilai terendah 60 dan tertinggi 80. Dengan ketuntasan belajar 65,71%, yaitu sebanyak 23 peserta didik yang \geq KKM. Untuk nilai pengetahuan dari hasil perhitungan, rata-rata 70,81 dengan terendah 50 dan tertinggi 81. Dengan ketuntasan belajar 60%, yaitu sebanyak 21 sudah tuntas, dan 14 peserta didik belum tuntas.

Refleksi: Hasil siklus I hasilnya belum memuaskan, baik dilihat dari hasil tes ataupun dari hasil observasi di lapangan selama proses pembelajaran. Hasil penelitian; dari siklus I dapat dikemukakan bahwa masih terdapat peserta didik yang belum aktif. Hal ini disebabkan karena ada beberapa peserta didik tidak dapat memahami konsep dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Peserta didik kurang memahami dalam membuat identifikasi masalah, kurangnya sumber belajar dalam mencari dan mengumpulkan data, sehingga pemecahan masalah sulit untuk dipecahkan. Namun demikian, antusias peserta didik dalam memperhatikan tayangan video sudah baik. Hal itu menunjukkan bahwa rasa ingin tahu peserta didik dan motivasi untuk memecahkan masalah sudah cukup baik.

Guru berusaha membantu peserta didik dengan

memberikan penjelasan bagaimana mengidentifikasi sebuah permasalahan, meminta kepada peserta didik untuk mencari dan mengumpulkan data melalui buku sumber yang tersedia dan website untuk selanjutnya di cari pemecahannya. Di akhir pembelajaran dilakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman dan pengetahuan peserta didik mengenai materi Ancaman terhadap negara dan upaya penyelesaiannya.

Untuk hasil belajar peserta didik baik dari aspek pengetahuan ataupun ketrampilannya masih belum memenuhi syarat ketuntasan klasikal yaitu 80%. Untuk itu perlu perbaikan pada siklus II.

SIKLUS II

Planning; Peneliti melakukan perubahan sebagai berikut: Pembagian kelompok menjadi 4 kelompok, pembagian kelompok diinformasikan sebelum pertemuan pertama pada siklus II. *Acting*; Tindakan pada siklus II pada materi : Ancaman terhadap negara dan upaya penyelesaiannya di bidang sosial budaya dan pertahanan keamanan dalam bingkai Bhinneka tunggal ika. Kegiatan pendahuluan berdoa, absensi, apersepsi, motivasi, tujuan pembelajaran, Pembagian kelompok. Kelompok terbagi menjadi 6 Kelompok. Kegiatan inti, dimulai dengan guru menyampaikan materi pokok mengenai ancaman terhadap negara menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Guru membagi tugas kepada setiap kelompok dengan tugas yang berbeda, inti tugas sama perbedaannya hanya mengidentifikasi negara dari bidangnya saja. Kelompok 1 bidang sosial budaya, kelompok 2 bidang pertahanan keamanan, kelompok 3 bidang sosial budaya, kelompok 4 bidang pertahanan keamanan. Kemudian guru menayangkan media pembelajaran berupa video tentang materi ancaman terhadap negara berupa video kasus-kasus yang tergolong dalam ancaman terhadap negara dan upaya penyelesaiannya dalam sosial budaya dan pertahanan keamanan.

Peserta didik bersama kelompoknya mengamati tayangan tersebut, peserta didik bersama kelompoknya mencatat, dan mengidentifikasi setiap permasalahan yang terdapat pada video tersebut, peserta didik bersama kelompoknya mengumpulkan data, untuk mencari pemecahan dari permasalahan tersebut sesuai dengan perspektif peserta didik, masing-masing kelompok melaporkan hasil diskusi melalui presentasi di depan kelas secara bergantian, kelompok yang lainnya menyimak hasil laporan dari kelompok tersebut, selanjutnya tiap-tiap kelompok diberikan kesempatan untuk bertanya, atau menanggapi hasil dari presentasi kelompok. Setelah semua kelompok maju untuk presentasi, diadakan *game* 3,6,9 tepuk tangan, yang mendapat hukuman dalam permainan membacakan/menceritakan kembali dengan singkat presentasi dari kelompok yang maju yang bukan dari kelompoknya, Guru bersama observer mengamati jalannya diskusi dari awal hingga akhir presentasi kelompok, Guru memberikan tes evaluasi kepada peserta didik.

Observasi disiklus II Guru bersama observer mengamati jalannya diskusi dari awal hingga akhir presentasi kelompok. Tidak ada peserta didik yang ngobrol pada saat penjelasan dari guru. Pembagian tugas dalam kelompok sudah efektif. Pada saat presentasi penyampaian data-data sudah menyebutkan sumbernya dengan jelas. Pembahasan upaya penyelesaiannya perlu sudah lebih baik.

Hasil observasi kegiatan pembelajaran dalam hal kejujuran, kedisiplinan, santun dan kerjasama.mendapatkan nilai "baik dengan skor 3 (intensitasnya sering dilakukan)". Dengan hasil observasi tersebut, pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa nilai sikap peserta didik dari kejujuran, kedisiplinan, santun, dan kerjasama mendapatkan nilai rata-rata 3,35 dalam kategori baik. Sedangkan keaktifan peserta didik dari mulai awal proses diskusi sampai presentasi di depan kelas skaor rata-rata 3,7 (92,5%) sudah tergolong dalam kategori "sangat baik. Hal ini tentunya mempengaruhi nilai keterampilan pada siklus ke II. nilai keterampilan rata-rata kelasnya adalah 84,88 dengan nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 90. Dengan ketuntasan belajar mencapai 100%, .Nilai pengetahuan rata-rata kelasnya adalah 83, 11, Nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 95. Dengan ketuntasan belajar mencapai 94%.

Refleksi dari siklus II;menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari semakin meningkatnya aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, diskusi, dan presentasi di depan kelas. Dengan hasil belajar yang dicapai disiklus II, dapat dikatakan berhasil, untuk itu tindakan pada siklus II ini dapat dihentikan. Disini dapat dilihat bahwa dengan pembelajara model DL dengan media video dan

metode disgame dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas,dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui *model Discovery Learning* dengan media video dan metode *disgame* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didikkarena lebih tertarik, bersemangat, aktif dan lebih mudah memahami materi pelajaran dan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar.

Hal ini sebagai bahan pertimbangan bagi guru, agar menggunakan model dan media pembelajaran yang lebih bervariasi sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Dengan harapan agar suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan di dalam kelas dapat tercapai.

Sekolah sebaiknya memberikan motivasi kepada guru, untuk terus berkarya dengan membuat berbagai macam karya ilmiah, salah satunya adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Agar menyediakan sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

PUSTAKA ACUAN

- Hardianti, Astri W dan. "Keefektifan Penggunaan Media Video dalam Ketrampilan Menulis Karangan sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMAN 11 Makasar." *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan sastra Vol.1*, 2017: 2.
- Khaldori, Akhmad. "Upaya Meningkatkan Belajar Hasil Belajar IPS Melalui Pembelajaran Kooperatif dengan Menggunakan Metode Diskusi ModelJiigsaw." *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan LPMP DKI Jakarta*, 2018.
- Komara. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2014.

- Roestiyah. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2012.
- Suharsimi, Arikunto. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Yulianto, Wahyu Wibisono dan Lies. "Perancangan Game Edukasi Untuk Media pembelajaran pada SMP PGRI Gondang kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan ." *Speed Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi 2 No.2*, 2012: 37.

PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DASAR DAN KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI SISWA MENGGUNAKAN DATA DIKOTA

ENHANCEMENT OF STUDENTS' BASIC LITERACY AND HIGHER ORDER THINKING SKILLS USING DATA DIKOTA

WINYARTI LESTARI

SDN Semper Barat 07 Pagi Jakarta

Abstract. *The efforts to develop the basic literacy in the elementary school need pay more attention due to the results of competency assessment of Indonesian students (AKSI) in 2016 conducted by Kemendikbud show, 46.83% elementary school students are less skilled in reading. This research aimed at improving the students' literacy and high order thinking skill by using DATA DIKOTA (questions dice wall vocabulary). The research method used classroom action research. This study was conducted in the class of IVA SDN Semper Barat 07 Pagi with a total of 34 students consisting of 31 regular students and 3 students with special needs. This study was conducted for 3 months, which consist of planning, implementing, observing, and reflecting. Research Data were obtained through tests, observations, and interviews. The data were analyzed per cycle with simple descriptive statistical analysis. The results show that the average reading comprehension score in pre action was 61.09 with only 44% reached the minimum standard. In cycle 1 was 61.65 with the 47% students reached the minimum standard. In the cycle 2 the average score was 68.85 with 65% students reached the standard criteria minimum. The result show there was increasing score in the students' average score and increasing the percentage of the student's mastery. Based on the results it can be concluded that the applying of the Questions Dice and Wall Vocabulary can help students understanding in reading text, improve students' literacy skills and developed the students' high order thinking skills. Furthermore this media can help the special needs students to understanding the reading comprehension.*

Keywords : *Literacy skill, media, DATA DIKOTA, high order thinking skills*

Abstrak. *Upaya peningkatan kemampuan literasi baca tulis siswa merupakan hal yang menjadi perhatian utama di jenjang Sekolah Dasar. Hal ini dikarenakan hasil Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI) tahun 2016 yang dilaksanakan oleh Kemendikbud menunjukkan, 46,83% siswa SD kurang terampil dalam membaca. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa yaitu literasi baca tulis dan melatih berpikir tingkat tinggi dengan menggunakan media DATA DIKOTA (Dadu Tanya Dinding Kosa Kata). Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IVA SDN Semper Barat 07 Pagi dengan jumlah partisipan sebanyak 34 siswa yang terdiri dari 31 siswa reguler dan 3 siswa berkebutuhan khusus. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui tes, pengamatan, dan wawancara. Selanjutnya data dianalisis per siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pemahaman bacaan pada siklus 1 adalah 61,65 dengan ketuntasan 47% dan pada siklus 2 sebesar 68,85 dengan ketuntasan 65%. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan nilai rata-rata dan prosentase ketuntasan siswa. Berdasarkan hasil dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Dadu Tanya Dinding Kosa kata dapat membantu siswa dalam memahami bacaan, meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa dan melatih siswa dalam berpikir tingkat tinggi Selain itu media ini dapat membantu siswa berkebutuhan khusus dalam memahami bacaan.*

Kata Kunci : *Literasi dasar, media, DATA DIKOTA, berpikir tingkat tinggi.*

PENDAHULUAN

Upaya peningkatan kemampuan literasi baca tulis siswa merupakan hal yang menjadi perhatian utama di jenjang Sekolah Dasar. Hal ini dikarenakan hasil Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI) tahun 2016 yang dilaksanakan oleh Kemendikbud menunjukkan 46,83% siswa SD kurang terampil dalam membaca. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum kemampuan membaca siswa masih rendah. Rendahnya kemampuan membaca siswa menjadi tantangan untuk guru melaksanakan aktifitas pembelajaran yang dapat meningkatkan minat baca dan kemampuan membaca siswa.

Keterampilan membaca menjadi kunci kesuksesan siswa belajar di yang akan datang. Siswa yang memiliki keterampilan membaca yang baik maka prestasi belajarnya akan meningkat. Untuk itu keterampilan membaca harus dilatih sejak dini. Keterampilan membaca memiliki arti

bahwa siswa memiliki kemampuan dalam membaca, memahami isi bacaan dan mengungkapkan isi bacaan dengan bahasa mereka sendiri. (USAID 2014)

Membaca sangat erat kaitannya dengan literasi karena secara umum literasi adalah pengetahuan serta kemampuan membaca dan menulis, mengolah, memahami informasi saat melakukan proses membaca dan menulis, serta kemampuan menganalisis, menanggapi, dan menggunakan bahasa. Sejalan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan literasi baca tulis memiliki perluasan arti yaitu pengetahuan dan keterampilan untuk membaca, menulis, mencari, menelusuri, mengolah dan memahami informasi untuk menganalisis, menanggapi, dan menggunakan teks tertulis untuk mengembangkan pemahaman dan potensi, serta untuk berpartisipasi di lingkungan sosial. Keterampilan

literasi baca tulis sangat penting untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir tingkat tinggi.

Mengingat pentingnya kemampuan literasi baca tulis siswa, diperlukan upaya untuk meningkatkan minat baca dan kemampuan baca tulis siswa. Upaya meningkatkan literasi baca tulis dilaksanakan dengan merancang pembelajaran yang menyenangkan dan menantang untuk siswa sehingga dapat melatih dan mempertajam keterampilan membaca siswa. Hal ini harus dilakukan agar tingkat literasi siswa dapat meningkat.

Rendahnya kemampuan membaca siswa SD dapat terlihat dari banyaknya permasalahan yang ditemukan dalam ruang lingkup kelas. Adapun beberapa permasalahan yang terjadi terkait dengan kemampuan membaca siswa 4A SDN Semper Barat 07 Pagi adalah rendahnya minat baca siswa. Minat baca siswa yang rendah terlihat dari jumlah buku yang mereka baca di sekolah maupun di rumah. Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilaksanakan oleh guru kepada siswa 4A SDN Semper Barat 07 Pagi menunjukkan bahwa hanya 14,7% siswa yang membaca buku selain buku teks pelajaran. Siswa terlihat mengalami kesulitan dalam memahami isi teks bacaan yang terdapat di buku siswa. Dalam kegiatan belajar dan mengajar di kelas ditemukan siswa yang tidak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik. Mereka tidak mampu mengerjakan instruksi dari guru dan tidak dapat menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan yang disajikan. Siswa menemukan banyak kata-kata sulit yang belum mereka pahami arti dan maknanya. Dalam kegiatan belajar dan mengajar yang dilaksanakan di kelas banyak siswa yang bertanya kepada guru arti dari kata-kata sulit yang mereka temukan di buku siswa. Mereka masih asing dengan kata-kata baru yang mereka baca. Hal ini terjadi karena miskinnya kosa kata yang dimiliki oleh sebagian siswa. Kurangnya perbendaharaan kata siswa disebabkan karena aktifitas membaca yang kurang. Siswa mudah merasa jenuh dan bosan dengan aktifitas membaca teks bacaan yang ada di buku siswa. Aktifitas membaca dengan membaca senyap dan tidak bervariasi menyebabkan kejenuhan dan kebosanan. Aktifitas membaca sangat tidak menarik dan kurang menyenangkan untuk mereka. Siswa hanya sekedar membaca teks yang ada dan kurang berusaha untuk memahami isi teks. Membaca menjadi hanya menjadi ritual semata tanpa makna. Kemampuan membaca yang rendah mengakibatkan siswa tidak dapat menggali informasi dalam teks. Dengan demikian pengetahuan baru tidak dapat mereka dapatkan. Kurangnya kemampuan siswa dalam memahami isi teks mengakibatkan siswa kesulitan dalam menjawab soal-soal dalam ulangan harian maupun penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester yang secara signifikan berdampak terhadap perolehan nilai siswa yang masih relatif rendah. Tidak hanya pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia tapi juga muatan pelajaran yang lain. Membaca adalah keterampilan pertama dan utama untuk memahami mengembangkan pengetahuan muatan pelajaran lainnya.

Berdasarkan permasalahan - permasalahan yang terjadi di kelas terkait dengan kemampuan literasi baca-tulis siswa kelas 4A SDN Semper Barat 07, maka guru melakukan upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi baca tulis. Upaya yang dilakukan adalah dengan membuat media DATA DIKOTA (Dadu Tanya Dinding Kosa Kata). DATA DIKOTA diharapkan dapat meningkatkan minat baca siswa,

meningkatkan literasi siswa dan melatih siswa dalam berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*). DATA DIKOTA diharapkan dapat menstimulus siswa untuk membaca dan memahami isi bacaan. DATA DIKOTA dapat menciptakan alternatif kegiatan membaca siswa dengan cara yang lebih menarik sehingga siswa tidak lagi merasa bosan dan jenuh ketika membaca. Dengan menggunakan Dadu Tanya siswa diharapkan dapat menggali informasi dari teks dengan cara yang tidak biasa. Pertanyaan-pertanyaan yang mereka buat tidak terpaku hanya menggunakan kata tanya apa, siapa dan dimana saja tapi juga menggunakan kata tanya yang lain seperti mengapa, bagaimana dan bagaimana jika. Kata tanya mengapa, bagaimana dan bagaimana jika diperlukan untuk melatih siswa berpikir tingkat tinggi (*HOTS*), berpikir kritis dan memecahkan masalah (*critical thinking and problem solving*) yang merupakan keterampilan yang diperlukan dalam abad 21. Media DATA DIKOTA diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam menggali isi teks bacaan yang mereka baca. Dengan rasa ingin tahu yang tinggi akan terus membaca dan mencari tahu hal - hal baru. Sehingga kemampuan metakognisi siswa terlatih dengan baik. Pemahaman siswa diharapkan akan meningkat dengan Dadu Tanya dan Dinding Kosa Kata. Siswa diharapkan dapat lebih memahami isi teks dan kosa kata mereka dapat bertambah. Kosa kata yang kaya dapat lebih meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa. Dengan menggunakan media DATA DIKOTA siswa diharapkan dapat menghubungkan pengetahuan yang mereka miliki dengan pengetahuan yang baru mereka dapatkan lewat aktifitas membaca. Siswa dapat menemukan sendiri informasi-informasi baru dan dapat menghubungkan informasi-informasi tersebut dengan pengetahuan yang mereka ketahui sebelumnya. Data Dikota diharapkan dapat membantu siswa dalam membuat kesimpulan sendiri dan menceritakan atau menuliskan kembali isi bacaan dengan bahasa mereka sendiri.

DATA DIKOTA (Dadu Tanya Dinding Kosa Kata) merupakan media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini senada dengan pengertian media pembelajaran yang merupakan alat yang digunakan dalam pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi yang diberikan dalam suatu pembelajaran, sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa media pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan pembelajaran.

Hal senada juga dikemukakan oleh Briggs dalam buku Arief Sadiman yang berjudul *Media Pendidikan*, media pembelajaran merupakan segala alat yang dapat menyampaikan pesan serta menstimulus siswa untuk belajar. Sementara itu Gagne berpendapat bahwa media adalah berbagai hal dalam lingkungan siswa yang dapat menstimulus siswa untuk belajar (Sadiman 2009). DATA DIKOTA (Dadu Tanya Dinding Kosa Kata) merupakan media yang dapat menstimulus siswa untuk membaca. Membaca dapat melatih siswa dalam berpikir kritis yang merupakan salah satu elemen dan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*). Oleh

karena itu keterampilan membaca harus dilatih sejak siswa Sekolah Dasar.

Membaca menurut Crawley dan Mountain dalam buku (Rahim 2005) merupakan suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya melafalkan tulisan tetapi juga melibatkan aktivitas visual berpikir, psikologuistik dan metakognitif. Senada dengan pendapat (Somadaya 2011) membaca adalah proses intelektual yang kompleks yang mencakup dua kemampuan utama, yaitu penguasaan makna kata dan kemampuan berpikir tentang konsep verbal.

Sejalan dengan (Tarigan 2015) yang menyatakan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Untuk memperoleh informasi baru dalam aktifitas membaca, siswa harus memahami isi bacaan dalam teks. Menurut (Tarigan 2015) yang berpendapat bahwa membaca pemahaman adalah sejenis membaca yang bertujuan untuk memahami isi bacaan. Kemampuan membaca pemahaman erat kaitannya dengan kemampuan literasi, hal ini sesuai dengan *National Institut for Literacy* yang menjelaskan bahwa literasi adalah kemampuan seseorang untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan, keluarga dan masyarakat.

Pengertian literasi menurut Education Development Center (EDC) adalah kemampuan individu untuk menggunakan potensi serta skill yang dimilikinya, dan tidak sebatas hanya kemampuan baca tulis saja. Lebih lanjut lagi, UNESCO menjabarkan bahwa literasi adalah seperangkat keterampilan kognitif dalam membaca dan menulis yang terlepas dari konteks di mana keterampilan yang dimaksud diperoleh, dari siapa keterampilan tersebut diperoleh dan bagaimana cara memperolehnya. Menurut UNESCO, pemahaman seseorang mengenai literasi ini akan dipengaruhi oleh kompetensi bidang akademik, konteks nasional, institusi, nilai-nilai budaya serta pengalaman. (GERAKAN LITERASI NASIONAL 2017)

Level literasi yang tinggi dapat mempengaruhi kemampuan berpikir siswa. Kemampuan berpikir siswa tidak terbatas dalam mengetahui informasi tetapi dapat menganalisis, mengevaluasi dan mengambil keputusan untuk memecahkan masalah yang akan mereka hadapi dalam kehidupannya kelak. Keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah pendekatan dalam pembelajaran dalam hal ini siswa diajarkan untuk berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan berpikir kreatif. Keterampilan berpikir ini akan muncul ketika siswa dihadapkan pada masalah yang belum mereka temui sebelumnya.

Seiring dengan pendapat (Saputra 2016) *high order thinking skills* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada tingkat yang lebih tinggi, terutama yang berkaitan dengan kemampuan untuk berpikir secara kritis dalam menerima berbagai informasi, berpikir kreatif dalam memecahkan masalah serta menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk membuat keputusan dalam situasi-situasi yang kompleks

Serupa dengan (Brookhart 2010) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) meliputi kemampuan logika dan penalaran (*logic and reasoning*), analisis (*analysis*), evaluasi (*evaluation*), dan kreasi (*creation*),

pemecahan masalah (*problem solving*), dan pengambilan keputusan (*judgement*). Sejalan dengan itu dapat ditarik satu persamaan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah kemampuan berpikir kritis, menganalisa, dan kreatif dalam menciptakan inovasi untuk memecahkan masalah. Berdasarkan pendapat para ahli dapat kita tentukan indikator berpikir kritis dan kreatif adalah menganalisa (memilih, membandingkan), mengevaluasi (memeriksa, menilai), dan mencipta (membuat, menyimpulkan).

Guru dapat menstimulus dan melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa dengan memberikan motivasi kepada siswa. Menurut (W.Conklin & J. Manfro 2010) motivasi yang dapat dilakukan oleh guru dapat berupa : a) Membuka pelajaran dengan pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada *HOTS* untuk mengawali diskusi dan debat; b) Mengakhiri pelajaran dengan pertanyaan-pertanyaan *HOTS* yang digunakan sebagai alat penilaian; c) Menempatkan aktivitas *brainstorming* pada pertengahan pelajaran untuk mendorong siswa menemukan ide dan berpikir kreatif; dan d) Memberikan tugas berbasis *open ended* sebagai pekerjaan rumah untuk mengetahui kreativitas dan pemahaman mereka terhadap pelajaran yang sudah dipelajari.

Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru kepada siswa adalah pertanyaan yang dapat melatih siswa berpikir. Contoh-contoh pertanyaan tersebut adalah bagaimana jika ...?, apa yang terjadi bila...?, dan apa yang akan kamu lakukan ...? Contoh - contoh kata tanya ini dapat menstimulus siswa untuk melatih berpikir tingkat tinggi, tidak hanya sekedar menguji pemahaman siswa dengan menggunakan kata tanya "apa" tetapi menggunakan kata tanya "mengapa," "bagaimana jika," "apa yang bisa kamu lakukan untuk mengatasi masalah tersebut"

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan prosedur penelitian: 1) perencanaan (*Planning*); 2) pelaksanaan tindakan kelas (*Action*); 3) Observasi (*Observation*) dan 4) refleksi (*reflection*) dalam setiap siklus Hopkins (Arikunto 2008). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Semper Barat 07 Pagi, Kecamatan Cilincing, Jakarta Utara. SDN Semper Barat 07 Pagi merupakan sekolah inklusi yang memiliki lebih dari 30 siswa berkebutuhan khusus yang ada di setiap kelas. Pelaksanaan penelitian ini pada bulan Agustus 2018 sampai dengan Oktober 2018. Subjek penelitian adalah siswa kelas IVA tahun pelajaran 2018/2019 yang terdiri dari 34 siswa terbagi atas 11 siswa perempuan dan 23 siswa laki-laki. Dalam kelas IVA juga terdapat 3 siswa berkebutuhan khusus dengan jenis kekhususan ADHD dan *Cerebral Palsy*. Siswa berkebutuhan khusus di kelas IVA memiliki kemampuan kognitif yang sedikit berbeda dengan siswa-siswa lainnya, sehingga diperlukan modifikasi materi dan kompetensi dasar yang harus dicapai.

Penelitian ini dilaksanakan secara 2 siklus, siklus pertama untuk pembelajaran tema 2 dan siklus 2 untuk pembelajaran Tema 3. Tema 2 dan tema 3 terdiri dari 3 sub tema yang setiap Sub Tema dilaksanakan dalam 6 pembelajaran (6 pertemuan). Pada akhir siklus I dilaksanakan Penilaian Harian Tema 2 dan pada akhir siklus II dilaksanakan Penilaian Harian Tema 3.

Dalam penelitian tindakan kelas ini sumber data dan pengumpulan data kuantitatif diperoleh dari hasil evaluasi

yaitu nilai tes tertulis akhir siklus 1 dan nilai tes tertulis pada akhir siklus 2. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi terhadap perilaku siswa melalui proses pengamatan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung di siklus 1 dan siklus 2.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi siswa, catatan guru, lembar kerja siswa. Semua data yang diperoleh dikumpulkan dan dianalisis secara diskriptif dengan menggunakan prosentase untuk melihat adanya peningkatan pemahaman bacaan dan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dan catatan perilaku yang menunjukkan motivasi dan antusiasme siswa dalam kegiatan membaca dengan menggunakan media DATA DIKOTA. Penelitian ini dianggap berhasil jika ada peningkatan nilai rata-rata siswa dan lebih dari 60% siswa memenuhi nilai ketuntasan minimal. Serta juga ada peningkatan pemahaman bacaan siswa berkebutuhan khusus dengan bahan bacaan yang telah disesuaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Dadu Tanya Dinding Kosa Kata (DATA DIKOTA) dapat digunakan dalam keseluruhan kegiatan pembelajaran Tematik di kelas IV A SDN Semper Barat 07 Pagi. Pada saat dilakukan penelitian pembelajaran dengan Tema 1 sampai dengan Tema 3. Data awal hasil belajar siswa diperoleh dari hasil ulangan harian Tema 1. Dari hasil ulangan harian tersebut diperoleh data nilai tertinggi 82, terendah 32, rata-rata 61,09 dan ketuntasan belajar 44,11% (15 anak yang tuntas). Hasil perolehan belajar yang rendah, minat membaca yang rendah, dan sulitnya siswa memahami bacaan yang ada di buku siswa mendorong guru membuat media pembelajaran DATA DIKOTA (Dadu Tanya Dinding Kosa Kata) dan melakukan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi baca tulis dan melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

Tahap awal siklus dilaksanakan dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri atas pemetaan kompetensi dasar, RPP, sumber belajar, media dadu tanya dan dinding kosa kata, instrumen penilaian, dan lembar pengamatan.

Siklus pertama dilaksanakan pada pembelajaran Tema 2 Selalu Berhemat Energi, Sub Tema 1 sampai dengan Sub Tema 3 pada 14 Agustus sampai dengan 7 September 2018. Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilaksanakan dengan siswa dibuat kelompok yang terdiri atas 5 – 6 siswa perkelompok. Pembagian kelompok bertujuan untuk melatih siswa dalam bekerja sama dan belajar dalam kelompok. Dengan belajar bersama siswa yang memiliki perbedaan kecepatan dalam belajar secara bersama sama. Kelas inklusif yang terdiri dari anak berkebutuhan khusus dan anak reguler dapat bersama-sama belajar.

Siswa membaca senyap dalam kelompoknya masing-masing teks bacaan di buku siswa. Guru memberikan kesempatan siswa membaca kurang lebih 10–15 menit. Pada tahap ini guru berkeliling dan membantu anak yang masih belum membaca lancar. Siswa membaca dan mencari kata-kata sulit yang tidak mereka pahami kemudian menuliskannya di kertas *post it*. Setelah itu di dalam kelompok siswa mencari arti kata-kata sulit tersebut di kamus Bahasa Indonesia. Dalam hal ini guru dapat meminta siswa membawa

kamus Bahasa Indonesia atau meminjamkan kamus dari perpustakaan sekolah. dalam tahap ini siswa berdiskusi bersama teman-teman dalam kelompok untuk mencari arti dari kata-kata tersebut. Beberapa siswa sudah mengetahui arti dari kata-kata sulit tersebut dan mencocokkannya dengan pengertian kata tersebut di kamus Bahasa Indonesia. Kegiatan ini melatih siswa dalam berkolaborasi dalam kelompok mereka masing-masing. Guru dapat memfasilitasi kegiatan ini dengan membantu siswa menggunakan kamus Bahasa Indonesia. Setelah siswa mencatat dan mencari arti kata-kata sulit tersebut siswa menempelkan *post it* yang berisi kata-kata sulit berikut artinya di Dinding Kosa Kata. Setiap kelompok melakukan ini dan kelompok lain juga dapat melihat daftar kata-kata sulit dari kelompok lain berikut artinya. Guru membimbing siswa dan memberi penguatan dengan membahas satu demi satu kata-kata sulit yang siswa tuliskan berikut artinya. Guru mengecek pemahaman siswa dengan bertanya secara lisan arti kata-kata sulit tersebut. Siswa dalam kelompoknya masing-masing membuat pertanyaan yang berdasarkan bacaan yang mereka baca. Secara bergiliran siswa melempar dadu tanya dan membuat pertanyaan berdasarkan kata tanya yang mereka dapatkan. Sementara siswa yang lain menjawab pertanyaan yang dibuat oleh siswa yang mendapat giliran melempar dadu. Siswa membuat kesimpulan dan menuliskan atau menceritakan kembali isi bacaan dengan bahasa mereka sendiri di kelompok masing-masing. Guru berkeliling dan memastikan bahwa aktifitas membuat pertanyaan dengan dadu tanya berjalan dengan baik. Setelah siswa bekerja dalam kelompok. Guru kembali mengecek pemahaman siswa dengan menggunakan dadu tanya di depan kelas. Guru melempar dadu tanya dan membuat pertanyaan berdasarkan kata tanya yang muncul. Siswa menjawab pertanyaan guru secara bergiliran. Untuk membuat kegiatan menjadi lebih menarik dan menyenangkan guru dapat memberikan apresiasi kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan guru dengan benar. Bentuk apresiasi yang diberikan dapat berupa bintang atau hadiah-hadiah yang lain.

Untuk melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan menggunakan Dadu Tanya guru melontarkan pertanyaan dengan variasi pertanyaan “Bagaimana jika ...?”, “Apa yang salah ...?”, “Apa yang akan kamu lakukan ...?”, “Apa yang akan kamu lakukan, jika?” dan “Adakah cara lain ...?”

Siswa diberi kesempatan dan kebebasan dalam menjawab pertanyaan. Siswa dipersilakan untuk berbeda pendapat dan guru harus memberikan respon positif terhadap semua jawaban siswa meskipun jawaban yang siswa berikan kurang tepat. Hal ini dilaksanakan untuk melatih siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah. Salah satu komponen dalam berpikir kritis dan pemecahan masalah adalah dapat mempertimbangkan perpektif atau sudut pandang yang berbeda. Berpikir kritis dan memecahkan masalah adalah satu dari kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*).

Siswa secara bergantian menceritakan kembali isi teks dan memberi kesimpulan dari teks yang sudah mereka baca di depan kelas. Kegiatan ini dilakukan untuk melatih keterampilan siswa dalam berkomunikasi. Guru memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang telah dibuat sendiri oleh siswa.

Siswa mengerjakan lembar kerja yang sudah dipersiapkan oleh guru maupun lembar kerja yang sudah tersedia di

buku siswa. Lembar kerja yang dikerjakan oleh siswa dapat membuat peta fikiran (mind mapping) isi teks bacaan, atau membuat grafik organizer lainnya seperti diagram fryer. Pada akhir siklus siswa mengerjakan tes tertulis penilaian harian tema 2 dengan variasi soal yang terdiri dari tipe soal L1 (mengetahui, memahami), L2 (mengaplikasi, menganalisis) dan L3 (mengevaluasi, mengkreasi).

Setelah siswa mengikuti proses pembelajaran di siklus 1 diperoleh hasil sebagai berikut: nilai tertinggi 91, nilai terendah 35, rata-rata 61,65 dengan ketuntasan 47,05% (16 siswa tuntas). Berdasarkan hasil penelitian di siklus 1, perolehan nilai sebagian siswa dapat meningkat. Hal ini terjadi karena pemahaman mereka akan materi-materi muatan pelajaran pada Tema 2 menjadi lebih baik. Sebagian siswa yang nilainya belum meningkat terlihat kesulitan menjawab soal-soal L3 (soal HOTS).

Dari hasil pengamatan aktifitas siswa, siswa terlihat lebih antusias dalam membaca. Aktifitas membaca dengan menggunakan media dadu tanya dan dinding kosa kata dapat meningkatkan antusias membaca siswa. Hal ini terlihat dari semangat siswa dalam membaca dan membuat pertanyaan dengan menggunakan dadu tanya dan dinding kosa kata.

Berdasarkan pengamatan guru siswa juga terlihat lebih aktif dalam kegiatan membaca. Ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca kemudian siswa menuliskan kata-kata sulit dan ditempel di dinding kosa kata siswa tidak ragu lagi untuk membaca meskipun pada awalnya mereka belum mengerti dan memahami makna dari bacaan tersebut.

Terlihat bahwa siswa dapat mengerti arti kata-kata sulit dan aktif mencari sendiri arti kata-kata sulit tersebut di kamus Bahasa Indonesia. Ketika siswa menemukan kata-kata sulit dan menuliskan serta mencari artinya siswa secara mandiri mencari arti kata-kata tersebut dan dapat mengerti arti kata tersebut.

Dengan dadu tanya dan dinding kosa kata secara bertahap siswa dapat memahami isi teks. Dengan memahami kata-kata sulit siswa otomatis dapat memahami isi teks secara keseluruhan. Dengan memahami isi teks kepercayaan diri siswa dapat meningkat. Mereka dapat menemukan informasi baru dan merasakan manfaat membaca. Dengan membaca ilmu mereka dapat bertambah.

Pada awalnya siswa ragu dan malu untuk mengungkapkan pendapat dan menceritakan kembali isi teks kepada teman-temannya. Dengan terus distimulus siswa mulai percaya diri menjawab pertanyaan teman-teman dan pertanyaan guru. Pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan oleh guru untuk melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat direspon oleh siswa meskipun dengan jawaban beragam sesuai dengan pengetahuan mereka, Untuk itu guru harus memfasilitasi dan memberi penguatan terhadap jawaban-jawaban siswa. Meskipun pada siklus 1 terlihat siswa masih bingung bagaimana mencari kata-kata sulit dalam kamus besar Bahasa Indonesia yang mereka pinjam dari perpustakaan dikarenakan bahasa dalam kamus sulit mereka pahami. Guru masih harus banyak membantu siswa untuk mengartikan kata-kata sulit yang mereka temukan di buku teks siswa.

Pada refleksi siklus 1 permasalahan yang harus diperbaiki pada siklus 2 adalah memberikan siswa kamus Bahasa

Indonesia khusus untuk siswa Sekolah Dasar sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Kegiatan pada siklus 2 diawali dengan perencanaan dengan menyusun RPP Tema 3, sumber dan bahan belajar, instrumen penilaian dan lembar observasi. Siklus 2 dilaksanakan pada 13 September sampai dengan 10 Oktober 2018. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan pembelajaran di siklus 1, hanya mengganti kamus Besar Bahasa Indonesia dengan Kamus Bahasa Indonesia untuk siswa Sekolah Dasar. Untuk menghindari kebosanan pada siswa. Kegiatan pembelajaran diselingi dengan permainan, pembelajaran di luar kelas dan belajar dengan lagu. Siswa sudah terbiasa menggunakan dinding kosa kata, sehingga tanpa di beri instruksi siswa langsung mencatat kata-kata sulit di *post it* dan menempelnya di dinding kosa kata. Pada siklus 2 pemahaman bacaan siswa lebih meningkat yang dibuktikan dengan hasil tes tertulis yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata pada ulangan harian Tema 3. Jumlah siswa yang mampu menjawab soal-soal L3 (HOTS) juga meningkat.

Dari hasil pembelajaran siswa di siklus 2 diperoleh data sebagai berikut : nilai tertinggi 93 terendah 39 dengan nilai rata-rata 68,85 dengan ketuntasan 64,70% (22 siswa tuntas). Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan nilai rata-rata dan prosentase ketuntasan siswa secara klasikal.

Perbandingan hasil belajar pelaksanaan penelitian tindakan kelas terlihat pada tabel berikut :

Tabel Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus 1, Siklus 2

No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Nilai Tertinggi	82	91	93
2	Nilai Terendah	32	35	39
3	Rata—rata	61,09	61,65	68,85
4	Ketuntasan	44,11%	47,05%	64,70%
5	Kriteria Ketuntasan	65	65	65

Data seperti tampak dalam Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada siklus 1 adalah 61,65 dan nilai rata-rata pada siklus 2 adalah 68,85 berarti ada peningkatan 7,2 poin. Ketuntasan belajar pada siklus 1 adalah 47,05% dan siklus 2 adalah 64,70% terjadi peningkatan sebesar 17,65 poin. Peserta didik yang mendapatkan nilai di atas 65 pada siklus 1 adalah 16 anak dan meningkat pada siklus 2 menjadi 22 anak.

Selain hasil belajar antusiasme dan aktifitas belajar peserta didik juga meningkat hal ini terlihat dalam pengamatan yang dilakukan oleh guru. Setiap siswa aktif membuat pertanyaan berdasarkan dadu tanya yang dimainkan dan setiap siswa aktif menjawab pertanyaan temannya. Pertanyaan-pertanyaan terbuka yang dilontarkan oleh guru untuk melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi juga dapat direspon oleh siswa dengan jawaban dan tanggapan beragam. Berdasarkan lembar kerja harian siswa terlihat bahwa siswa dapat menuliskan kembali, menyimpulkan isi teks, menganalisa dan membuat perbandingan berdasarkan isi teks bacaan di buku siswa. Teks bacaan di buku siswa menjadi lebih mudah

dipahami oleh siswa sehingga siswa dapat menjawab soal-soal (L1, L2, L3) yang diberikan oleh guru pada penilaian harian di akhir tema.

Hasil penelitian dari siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan bahwa penggunaan media DATA DIKOTA (Dadu Tanya Dinding Kosa Kata) dapat meningkatkan kemampuan literasi baca tulis dan dapat melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa kelas IVA SDN Semper Barat 07 Pagi. Dengan media DATA DIKOTA siswa juga terlihat sangat antusias dan aktif dalam aktifitas membaca dan membuat pertanyaan untuk menggali informasi yang ada dalam teks. Hal ini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Kemp dan Dayton (Arsyad 2009) tentang fungsi media pembelajaran yang dapat memberikan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar, memberikan informasi, memberikan instruksi untuk menarik siswa agar bertindak dalam suatu aktivitas.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian kelas dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media yang dapat membuat siswa belajar sambil bermain. Dadu tanya dan dinding kosa kata (DATA DIKOTA) dapat membantu guru dalam meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa. Media Data Dikota dapat meningkatkan motivasi dan antusias siswa dalam kegiatan membaca. Data Dikota dapat membantu siswa dalam memahami bacaan dan kata-kata sulit yang awalnya tidak dimengerti oleh siswa. Media Data Dikota dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir tingkat tinggi (HOTS).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Khudriyah, Laily. E. V. I. 2018) mengenai peningkatan kemampuan literasi dan berpikir kritis siswa dengan menggunakan media pembelajaran. Meskipun media yang digunakan sedikit berbeda, media yang digunakan pada penelitian sebelumnya adalah media *Big book*. Media *big book* dan Data Dikota memiliki kesamaan dalam menggali makna pada teks bacaan siswa dan menstimulus siswa dengan pertanyaan-pertanyaan yang menuntut siswa berpikir kritis. Perbedaan penggunaan *big book* dan Data Dikota adalah teks bacaan dibuat menarik, poin-poin penting dalam bacaan ditulis kembali di *big book*. Kegiatan membaca menggunakan *big book* dibuat bervariasi dengan pertanyaan-pertanyaan yang dibuat oleh guru. Sedangkan media dinding kosa kata digunakan dengan mencari kata-kata sulit dalam teks dan menstimulus kemampuan berpikir siswa dengan dadu tanya.

Para guru disarankan untuk menggunakan media yang dapat menarik minat siswa dalam memahami bacaan, dengan bahan bacaan yang bervariasi dan stimulus dari guru dalam aktifitas pembelajaran dapat melatih siswa dalam berpikir kritis. Siswa diberi ruang untuk berpikir dengan sudut pandang yang berbeda, melakukan aktifitas non rutin sehingga daya imajinasi dan kreatifitasnya terlatih dan terasah. Siswa yang berpikir kritis akan memiliki banyak pertanyaan yang merupakan gambaran rasa ingin tahu dan antusiasme siswa akan berbagai pengetahuan baru yang mereka dapatkan melalui aktifitas membaca.

Agar kemampuan literasi siswa terus meningkat, aktifitas membaca dengan menggunakan media Data Dikota harus dilaksanakan secara konsisten agar hasil yang diharapkan dapat tercapai secara signifikan.

PUSTAKA ACUAN

- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara. 2008.
 Arsyad. *Media Pembelajaran*. Depok: Pt Raja Grafindo. 2009.
 Brookhart, S. M. *How To Assess Higherorder Thinking Skills In Your Classroom*. Alexandria: Ascd. 2010.
 Khudriyah, Laily. E. V. I., Dan Ganes Gunansyah. "Penggunaan Media Big Book Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Rangkah 1 Surabaya." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6.10. 2018.
 Rahim, Farida. *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pt.Bumi Aksara. 2005.
 Sadiman, Arief S., Dkk. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pt.Raja Grafindo Persada. 2009.

- Saputra, Hatta. *Pengembangan Mutu Pendidikan Menuju Era Global: Penguatan Mutu Pembelajaran Dengan Penerapan Hots (High Order Thinking Skills)*. Bandung: Smile's Publishing. 2016.
 Somadaya, Samsu. *Strategi Dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2011.
 Tarigan, Henry Guntur. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa. 2015.
 Usaid. *Pembelajaran Literasi Kelas Awal Di LPTK*. Jakarta: Angkasa. 2014.
 W.Conklin & J. Manfro. *Higher Order Thinking Skills To Develop 21st Century Learners*. Huntington: Shell Education Publishing, Inc. 2010.

PENGGUNAAN MEDIA SEDOTAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MELUKIS 2-DIMENSI

THE USING OF STRAWS TO INCREASE ACHIEVEMENT IN 2-DIMENTIONAL PAINTING

ZULMARTIN

Guru SMA Negeri 70 Jakarta

Abstract. *This study aims to study the use of straw media to improve learning achievement in 2-dimensional painting and student class at XII IPS 2 SMAN 70 Jakarta. in the 2017/2018 attitudes towards painting subjects. The results of this study revealed that completeness of learning 2-Dimensional painting using straw media increased from pre-cycle 58% to 86% in the first cycle, and 100% in the second cycle. The increase in completeness includes: object composition, coloring, expression, tidiness, and finishing. Besides that, there was also an increase in students' attitudes towards painting lessons, in the pre-cycle in good categories (86%) and very good (14%) to 31% good categories and 69% very good in the first cycle, then in the second cycle the category was as good as 19% and very good at 81%. The conclusion of this study is the use of straw media can improve learning achievement in painting 2-Dimensions and positive attitude of students towards painting subjects.*

Keywords: *2-Dimensional painting achievements, straw media, attitudes and character of students*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari penggunaan media sedotan untuk meningkatkan prestasi belajar melukis 2-Dimensi dan sikap siswa terhadap mata pelajaran melukis. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus, dilakukan pada siswa kelas XII IPS 2 SMA Negeri 70 Jakarta pada Tahun Pelajaran 2018/2019, dengan melibatkan 36 siswa. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa ketuntasan belajar melukis 2-Dimensi menggunakan media sedotan meningkat dari pra siklus 58% menjadi 86% pada siklus I, serta 100% pada siklus II. Peningkatan ketuntasan tersebut meliputi; komposisi objek, pewarnaan, ekspresi, kerapihan, dan finishing. Di samping itu, juga terjadi peningkatan sikap siswa terhadap pelajaran melukis, pada pra siklus dalam kategori baik (86%) dan sangat baik (14%) menjadi 31% kategori baik dan 69% sangat baik pada siklus I, selanjutnya pada siklus II kategori baik sebesar 19% dan sangat baik sebesar 81%. Peningkatan aspek sikap dan karakter meliputi: kedisiplinan, kerjasama, aktif merespon, menyampaikan pendapat, dan menghargai pendapat teman. Kesimpulan penelitian ini penggunaan media sedotan dapat meningkatkan prestasi belajar melukis 2-Dimensi dan sikap positif siswa terhadap mata pelajaran melukis.*

Kata kunci: *prestasi melukis 2-Dimensi, media sedotan, sikap dan karakter siswa*

PENDAHULUAN

Guru adalah tenaga profesional mempunyai fungsi, peran, dan kedudukan yang sangat penting dalam menciptakan peserta didik yang cerdas, kreatif dan kompetitif. Guru harus berusaha mengembangkan pembelajaran peserta didik guna meningkatkan pengetahuan dan prestasi belajarnya.

Pelajaran Seni Budaya, pada kompetensi dasar berkreasi seni 2-Dimensi terdapat materi pelajaran melukis. Ditemukan masalah belajar di kelas, dimana tidak semua siswa bisa melukis. Hal ini terlihat pada hasil karya lukisan siswa, yang belum memenuhi kaidah sebuah karya lukisan. Kaidah tersebut adalah seperti komposisi obyek, ekspresi, kerapihan, dan finishing. Akhirnya ada nilai karya lukisan siswa, belum mencapai kriteria ketuntasan minimal 80.

Disisi lain masih ada siswa memiliki sikap atau karakter yang masih tergolong negatif, kurang responsif terhadap praktik melukis di kelas. Hal ini terlihat seperti kurang percaya diri, kesungguhan, disiplin, keaktifan dan semangat. Sehingga nilai sikap, lebih dari 80% siswa belum memenuhi kriteria Sangat Baik (SB). Di samping itu, masih ada siswa berasumsi, bahwa melukis hanya untuk siswa yang berbakat saja.

Rendahnya prestasi melukis dan sikap siswa terhadap mata pelajaran melukis, terlihat data prestasi melukis siswa angkatan sebelumnya kelas XII IPS 1, Tahun Pelajaran 2017/2018. Prestasi ini disebut data Pra-Siklus.

Data Pra-Siklus prestasi melukis kelas XII IPS 1, berdasarkan kriteria ketuntasan minimal 80, disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Prestasi Belajar Melukis

Ketuntasan	Jumlah	Persentase
Tuntas	21	58%
Belum Tuntas	15	42%
Total	36	100%

Selanjutnya data Pra-Siklus nilai sikap siswa kelas XII IPS 1 terhadap proses pembelajaran melukis disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Persentase Sikap Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Melukis

Predikat	Jumlah	Persentase
Sangat Baik	5	31%
Baik	31	86%
Total	36	100%

Berbagai upaya dapat dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar melukis dan sikap siswa terhadap proses pembelajaran pada materi melukis. salah satu kriteria.

Permasalahan dalam penelitian ini merumuskan tentang: 1) apakah dengan menggunakan media sedotan dapat meningkatkan prestasi belajar melukis 2-Dimensi; dan 2) apakah belajar melukis 2-Dimensi dengan menggunakan media sedotan dapat meningkatkan nilai sikap siswa terhadap proses pembelajaran melukis.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan teknik pembelajaran baru yang membuktikan bahwa belajar melukis 2-Dimensi dengan menggunakan media sedotan dapat meningkatkan prestasi belajar dan nilai sikap siswa. Terciptanya iklim belajar dengan dinamika kelas yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Melatih siswa menguasai, memanfaatkan dan menggunakan media sederhana untuk mengenal, menggali, memahami, dan menciptakan sebuah karya seni lukis. Meningkatkan profesionalisme dan kinerja guru dalam upaya peningkatan proses pelayanan pembelajaran khususnya materi pelajaran melukis 2-Dimensi.

Teori tentang media pembelajaran disampaikan oleh (Sudjana and Rivai 2013) bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu: 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik; 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata penuturan verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran; dan 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan.

Lebih lanjut Sudjana dan Rivai (2013: 3) menambahkan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berfikir siswa. Hal tersebut juga sejalan dengan teori perkembangan mental oleh Piaget, yang menyampaikan bahwa terdapat tahap perkembangan mental seorang individu. Tahap berfikir manusia mengikuti tahap perkembangan berfikir dari kongkrit menuju abstrak.

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seseorang dalam penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan dalam pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan tes angka nilai yang diberikan oleh guru. Dengan demikian prestasi belajar adalah sesuatu perubahan yang dinampakkan dalam penguasaan pengetahuan, sikap, dan keahlian. (Asmara 2009). Prestasi merupakan kecakapan atau hasil kongkrit yang dapat dicapai pada saat atau periode

tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut, prestasi dalam penelitian ini adalah hasil yang telah dicapai siswa dalam proses pembelajaran. Jadi peneliti simpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil belajar yang maksimal dicapai siswa dari pengasahan intelektual akibat strategi pembelajaran yang tepat oleh guru, ditandai dengan peningkatan intelektual, keterampilan dan perubahan tingkah laku siswa.

Ranah sikap (afektif) mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku (Darmiyati 2010). Seperti: percaya diri, perhatiannya terhadap mata pelajaran, disiplin dan tanggung jawab. Temuan penelitian (Albana 2015), menyimpulkan bahwa media pembelajaran digunakan oleh guru Aqidah Akhlak di MTs Muhammadiyah Blimbing Polokarto Sukoharjo sudah maksimal, dalam meningkatkan semangat belajar siswa.

Seni lukis adalah ungkapan perasaan pencipta yang disampaikan kepada orang lain agar mereka dapat merasakan apa yang dirasakan pelukis (Tolstoy 1918). Aliran *abstraksionisme* merupakan aliran seni lukis yang menggunakan bentuk dan warna dalam cara *non-representasional*. Berikut contoh lukisan abstrak.

**Gambar 1.** Lukisan Aliran Abstrak

Langkah eksperimen pembuatan lukisan abstrak dan cara penggunaan alat dan bahan adalah siapkan kertas gambar dan peralatan yang digunakan seperti tinta cina, sedotan, gunting dan kuas. Ambil tinta cina dengan menggunakan sedotan dengan cara mencelupkan ujung sedotan kedalam tinta cina dan menutup pangkal sedotan dengan tangan, agar tinta yang masuk sebagian dalam sedotan tidak keluar. Letakkan tinta cina tadi ke permukaan kertas gambar dengan cara melepaskan tangan yang menutup pangkal sedotan. Tinta yang sudah tumpah dipermukaan kertas segera ditiup kesegala arah dengan menggunakan sedotan, sehingga tinta menyebar berbentuk gumpalan garis-garis abstrak dan menghasilkan bentuk yang tak terduga, dengan mempertimbangkan keseimbangan obyek.

Langkah selanjutnya melakukan kegiatan pengeringan sampai tinta di permukaan kertas benar-benar kering. Dilanjutkan dengan pewarnaan menggunakan pensil warna, yaitu mewarnai bagian-bagian yang masih kosong putih kertas ditutup dengan warna bebas sehingga menampilkan warna-warni yang indah, dengan rapi dan bersih. Setelah selesai terjadilah yang disebut karya lukisan abstrak dan siap untuk dibingkai atau menambah lapisan karton hitam dibagian belakang kertas karya lukisan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diasumsikan bahwa dengan menggunakan media sedotan prestasi belajar melukis 2-Dimensi dan nilai sikap siswa di kelas XII IPS 2 meningkat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di SMA Negeri 70 Jakarta Tahun Pelajaran 2018/2019. Subyek dan responden penelitian adalah 36 siswa kelas XII IPS 2. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Seni Budaya (Rupa), tanggal 15 September 2018 s/d 25 Januari 2019, dengan materi pelajaran melukis abstrak Media Sedotan.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus (I dan II). Menurut model penelitian oleh Kemmis dan Taggart, setiap siklus berisi tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran, menyiapkan instrumen pengamatan berupa lembar catatan dan buku nilai. Pada tahap pelaksanaan dilakukan proses pembelajaran sesuai perencanaan. Mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti sampai penutup.

Kegiatan pendahuluan guru memusatkan perhatian siswa pada materi yang akan dibelajarkan, guru mengajukan pertanyaan yang mengkaitkan pengetahuan melukis dengan materi yang akan dipelajari, guru memberikan gambaran manfaat mempelajari seni lukis, guru memberikan pertanyaan lisan ke beberapa siswa.

Pada kegiatan inti guru melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang karya seni lukis. Mengenalkan beragam teknik pembelajaran, media belajar, dan sumber belajar lain dengan melakukan penjelajahan mencari informasi tentang teknik dan kaidah lukisan melalui HP siswa di internet. Memfasilitasi terjadinya interaksi antar siswa, antara siswa dengan guru, lingkungan sumber belajar lainnya. Menjelaskan tentang prosedur dan tata tertib praktik dalam berkarya seni lukis. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa.

Proses kegiatan melukis siswa mempersiapkan alat dan bahan kertas gambar A3, tinta cina, sedotan plastik, gunting, kertas tissue, pensil warna, kertas karton hitam dan lem fox. Siswa memulai melakukan eksperimen melukis abstrak non objek dengan menggunakan bahan tinta cina dan sedotan dengan teknik tiup. Siswa mengikuti prosedur praktik melukis abstrak, mematuhi tata tertib praktik. Guru melakukan pembimbingan pada seluruh siswa, mengamati dan menilai seluruh proses dari awal sampai akhir pelajaran.

Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk penghargaan terhadap keberhasilan peserta didik, mulai dari proses sampai menampilkan karya lukisan abstrak yang kreatif, memfasilitasi siswa untuk menyampaikan pengalaman yang bermakna dalam proses bereksperimen membuat karya lukis. Siswa membuat laporan tertulis dalam bentuk *power point*. proses kegiatan praktik mulai dari persiapan awal sampai menghasilkan sebuah karya lukisan, yang dilengkapi foto karyanya.

Kegiatan akhir/penutup menarik kesimpulan membuat rangkuman kesimpulan pelajaran. Guru melakukan penilaian dan penguatan terhadap hasil kegiatan praktik melukis dan karya lukisan yang disempurnakan (*finishing*) di rumah. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya yaitu presentasi dan apresiasi hasil karya lukis masing-masing.

Refleksi dilakukan pada akhir siklus dengan melihat dan mencatat temuan kekurangan dan kelebihan. Kekurangan yang ada akan diperbaiki pada proses pembelajaran yang akan datang, dan kelebihan akan dipertahankan sehingga terjadi peningkatan prestasi belajar.

Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti kembali mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran, menyiapkan instrumen pengamatan penilaian, berupa buku nilai dan lembar catatan. Pada tahap pelaksanaan dilakukan proses pembelajaran sesuai perencanaan. Mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti sampai penutup.

Refleksi dilakukan pada akhir siklus dengan melihat dan mencatat temuan kekurangan dan kelebihan. Kekurangan yang ada akan diperbaiki pada proses pembelajaran berikutnya, dan kelebihan akan dipertahankan sehingga terus terjadi peningkatan prestasi belajar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan/observasi, dokumen portofolio dan angket. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah: 1) ada peningkatan perolehan nilai tugas karya lukisan siswa dengan kriteria ketuntasan nilai minimal 80; 2) persentase nilai sikap siswa meningkat dengan perolehan nilai Sangat Baik (SB) lebih dari 80%; dan 3) suasana belajar di kelas menjadi aktif, inovatif, kreatif, menyenangkan, serta siswa menyukai pelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

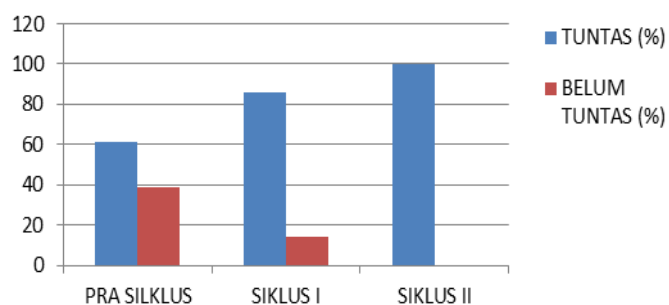
Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di SMA Negeri 70 Jakarta Tahun Pelajaran 2018/2019. Subyek dan responden penelitian adalah 36 siswa kelas XII IPS 2. Penelitian dilaksanakan dari tanggal 15 September 2018 s/d 25 Januari 2019, pada mata pelajaran Seni Budaya (Rupa), dengan materi pelajaran melukis abstrak Media Sedotan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus (I dan II).

Peningkatan prestasi belajar melukis kelas XII IPS 2 siklus I dan siklus II, disandingkan dengan data Pra-Siklus, disajikan dalam pada tabel 3.

Tabel 3. Persentase Ketuntasan Prestasi Belajar Melukis

Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	Persen	Jumlah	Persen	Jumlah	Persen
Tuntas	21	58%	31	86%	36	100%
Belum Tuntas	15	42%	5	14%	0	0%
Total	36	100%	36	100%	36	100%

Berdasarkan tabel 3 di atas secara kuantitatif terlihat perubahan peningkatan prestasi belajar melukis, mulai dari Pra Siklus, siklus I lalu siklus II. Terlihat bahwa ketuntasan prestasi belajar melukis siklus I naik sebesar 86%, dan ada 14% siswa belum tuntas. Kemudian pada siklus II terlihat bahwa perolehan nilai praktik melukis siswa sudah tuntas signifikan sebesar 100%, dan nilai praktik melukis dibawah standar ketuntasan minimal untuk pelajaran melukis sebesar 80, sudah tidak ada (0%). Siklus II semua siswa sudah tuntas dan tidak ada program remedial. Peningkatan prestasi belajar melukis menggunakan media sedotan, disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Prestasi Belajar Melukis

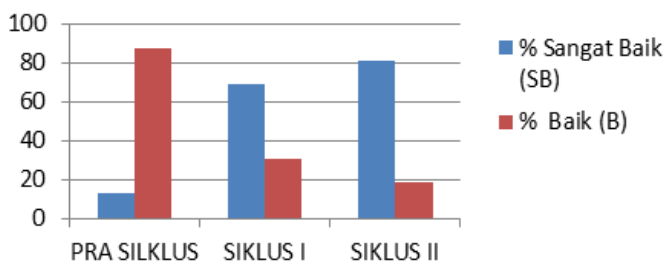
Selanjutnya, peningkatan persentase sikap siswa terhadap pembelajaran melukis berdasarkan pengamatan guru yang dilakukan ketika proses pembelajaran praktik melukis. Sikap siswa terhadap proses belajar melukis kelas XII IPS 2 siklus I dan siklus II.

Tabel 4. Persentase Sikap Siswa Terhadap Pembelajaran Melukis

Predikat	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	Persen	Jumlah	Persen	Jumlah	Persen
Sangat Baik	5	31%	25	69%	29	81%
Baik	31	86%	11	31%	7	19%
Total	36	100%	36	100%	36	100%

Dari tabel 4 di atas terlihat nilai sikap siswa siklus I dan siklus II bila dibandingkan dengan nilai Pra-Siklus, meningkat. Terlihat pada siklus I, nilai Sangat Baik (SB) meningkat 69%, dan pada siklus II nilai Sangat Baik (SB) meningkat 81%. Perolehan nilai Baik (B) sudah menurun yaitu 31% pada siklus I dan 19% pada siklus II. Jadi nilai sikap siswa pada pembelajaran melukis menggunakan media sedotan siklus I dan siklus II, mayoritas sudah Sangat Baik (SB).

Peningkatan persentase nilai sikap terhadap pembelajaran melukis menggunakan media sedotan, disajikan pada gambar 3.



Gambar 3. Persentase Sikap Siswa Terhadap Pembelajaran melukis

Proses belajar melukis, siswa sudah mempersiapkan alat dan bahan kertas gambar A3, tinta cina, kuas, sedotan plastik, guting, kertas tissue, pensil warna, kertas karton hitam dan lem fox. Pembelajaran siklus II ditambah alat ranting kayu kering. Siswa mengikuti prosedur praktik melukis abstrak, mematuhi tata tertib praktik. Guru melakukan pembimbingan pada seluruh siswa, mengamati dan menilai seluruh proses.

Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk penghargaan terhadap keberhasilan peserta didik, memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman praktik melukis yang telah dilakukan, memfasilitasi peserta didik untuk menyampaikan

pengalaman yang bermakna dalam proses ber-eksperimen membuat karya lukis. Siswa membuat laporan tertulis proses kegiatan praktik mulai dari persiapan awal sampai menghasilkan sebuah karya lukisan dalam bentuk *power point*, yang dilengkapi foto karyanya. Diakhir kegiatan menarik kesimpulan membuat rangkuman/simpulan pelajaran.

Refleksi siklus I proses belajar melukis, masih membingungkan siswa, sehingga banyak siswa tidak langsung mencoba dan masih melihat-lihat, hanya beberapa siswa yang memulai mencoba. Waktu proses melukis berlangsung ada siswa kesulitan meniup tinta menggunakan sedotan, tinta mengenai baju siswa, ada siswa teriak tintanya tumpah dan kelas menjadi gaduh. Ada meja belajar kotor kena tumpahan tinta.

Untuk solusinya guru mengevaluasi langkah-langkah dan petunjuk proses percobaan melukis secara lebih jelas dengan menggunakan media. Guru mengawasi, mendampingi, mengamati seluruh siswa, memberi bimbingan dan memberikan contoh/simulasi. Guru menjelaskan kembali prosedur kerja yang benar, tata tertib dan keselamatan kerja. Siswa harus menyiapkan *tissue* atau kain lap dan mengenakan celemek. Guru harus mempertimbangkan menambah waktu praktik. Siswa dituntut disiplin waktu dalam kegiatan praktik melukis. Guru mengurangi durasi ceramah pembukaan dan pendahuluan.

Ada peningkatan prestasi belajar dari hasil karya lukisan siswa. Peningkatan sudah sesuai kaidah sebuah karya lukisan, seperti komposisi obyek, ekspresi, kerapihan, dan finishing. Juga ada peningkatan nilai sikap seperti meningkatnya rasa percaya diri, kesungguhan, disiplin, keaktifan dan semangat. Guru memberikan penguatan terhadap hasil kegiatan praktik melukis. Siswa menyempurnakan (*finishing*) karya lukisan di rumah. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya yaitu presentasi dan apresiasi hasil karya lukis masing-masing.

Refleksi siklus II, proses pembelajaran melukis sudah berjalan sangat lancar dan masalah sudah teratasi. Ada peningkatan prestasi belajar dari hasil karya lukisan siswa. Peningkatan sudah sesuai kaidah sebuah karya lukisan, yaitu kesempurnaan komposisi obyek, ekspresi, kerapihan, dan finishing. Juga ada peningkatan nilai sikap seperti timbulnya percaya diri, kesungguhan, disiplin, aktif dan semangat. Pada pertemuan berikutnya, siswa melakukan presentasi hasil karya melukis, dari setiap kelompok.

Beberapa kendala pembelajaran, yaitu ditemukan ada siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, ada siswa keluar kelas saat pembelajaran berlangsung, sebagian siswa kurang aktif. Solusinya adalah kedepan guru mengingatkan peralatan yang dibutuhkan dan harus dibawa oleh siswa, atau guru menyediakan sehingga siswa tidak perlu mencari keluar. Hal ini mejadi catatan utuk perbaikan pembelajaran akan datang.

Berdasarkan hasil data Pra-Siklus, siklus I dan siklus II, prestasi belajar dan nilai sikap siswa pada pembelajaran melukis 2-Dimensi siswa dengan menggunakan media sedotan kelas XII IPS 2 SMA Negeri 70 Jakarta Tahun Pelajaran 2018/2019, meningkat signifikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, disimpulkan bahwa penggunaan media sedotan pada pembelajaran melukis 2-Dimensi di kelas XII IPS 2 SMA Negeri 70 Jakarta Tahun Pelajaran 2018/2019, dapat meningkatkan prestasi belajar dan nilai sikap siswa. Peningkatan ketuntasan melukis tersebut mencakup meningkatnya nilai kaidah melukis seperti; komposisi objek, pewarnaan, ekspresi, kerapihan, dan finishing. Peningkatan nilai sikap meliputi peningkatan aspek kedisiplinan, kerjasama, aktif merespon, menyampaikan pendapat, dan menghargai pendapat teman.

Terlihat dari nilai Pra-Siklus praktik melukis, terdapat 42% siswa belum tuntas dan 58% siswa yang tuntas. Setelah menggunakan media sedotan melukis siklus I, terdapat peningkatan nilai melukis, yaitu 86% siswa tuntas dan 14% siswa belum tuntas. Pada siklus II, nilai praktik melukis siswa terdapat peningkatan signifikan, yaitu 100% siswa tuntas.

Begitu juga dengan pengembangan karakter siswa pada praktik melukis ikut naik. Pada Pra-Siklus nilai sikap praktik

melukis, terdapat 14% siswa kategori Sangat Baik (SB) dan 86% siswa meraih kategori Baik (B). Setelah penggunaan media sedotan melukis siklus I, hasil penilaian sikap praktik melukis meningkat, yaitu 69% siswa meraih kategori Sangat Baik (SB) dan 31% siswa meraih kategori Baik (B). Begitu juga praktik melukis siklus II, hasil penilaian karakter/sikap siswa terhadap praktik melukis terdapat peningkatan, yaitu 81% memperoleh kategori Sangat Baik (SB) dan 21% siswa memperoleh kategori Baik (B). Dalam proses belajar melukis siswa merasa senang, mudah mengikuti pelajaran, aktif dan percaya diri.

Untuk meningkatkan prestasi belajar dan nilai sikap siswa, pada materi pelajaran melukis 2-Dimensi, guru pada umumnya dan guru Seni Budaya (Rupa) pada khususnya, disarankan agar dapat menerapkan penggunaan media alat bantu belajar. Yakni pembelajaran yang dibantu dengan penggunaan media sederhana, aman, mudah didapat dan sesuai dengan kemampuan siswa. Penggunaan media belajar membuat pembelajaran menjadi praktis menyenangkan dan memperoleh hasil yang memuaskan.

PUSTAKA ACUAN

Albana. Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah dan Akhlak Siswa Kelas VII A MTs Muhammadiyah Blimbing Polokarto Tahun Pelajaran 2014/2015. Surakarta: Universitas Muhammadiyah. 2015
 Arsyad. Media Pembelajaran. Depok: PT RAJA GRAFINDO, 2013.
 Asmara. Prestasi Belajar. Jakarta: PT Remaja Rosda Karya, 2009.
 Darmiyati, Zuchdi. Humanisasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
 Kemmis, and Taggart. Penelitian Tindakan Kelas. <https://krizi.wordpress.com/2011/09/12/ptk-penelitian-tindakan-kelas-model-kemmis-dan-mc-taggart/> (Akses 30 September 2018).

Nana, Sudjana, and Rivai Ahmad. 2013. Media Pegajaran. Bandung: Sinar Baru, Algesindo offset.
 Tolstoy. Pengertian Seni Lukis. April 1918. <https://www.dictio.id/t/apa-pengertian-seni-lukis-menurut-leo-tolstoy/43773> (Akses 30 September 2018)

**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. Yuliatri 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 frase.
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