

ISSN : 2502 - 1109
EDISI : Januari 2023

TERBIT 6 BULAN SEKALI



Jurnal Pendidikan **SIRKLUS** *Media Pengembangan Profesi Guru*

Beredar di 5 wilayah kabupaten :

● Kudus ● Jepara ● Purwodadi ● Rembang ● Pati



**PEMERINTAH KABUPATEN PATI
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Jl. Panglima Sudirman No. 1 B Telp: (0295) 381421
email : jurnalpati@gmail.com.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullohi Wabarokaatuh

Budaya meneliti dan menulis dikalangan guru dan pengawas belum tumbuh dan berkembang sesuai harapan. Hal ini, terbukti dari minimnya penelitian yang dihasilkannya. Faktor rendahnya budaya meneliti disebabkan masih lemahnya kesadaran dan sudut pandang guru dan pengawas dalam memahami arti pentingnya penelitian. Guru dan pengawas tidak hanya bertugas menyampaikan ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*) saja, tetapi dituntut berperan sebagai *researcher*/peneliti. Peran guru sebagai *researcher* dibutuhkan untuk mendukung efektivitas kinerja pembelajarannya serta membangun citra positifnya di bidang penelitian pendidikan baik dalam bentuk kualitatif, kuantitatif, PTK, PTS maupun penelitian pengembangan.

Keluarnya, Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009, tentang jabatan guru dan angka kreditnya, menggariskan bahwa seorang guru wajib melakukan kegiatan pengembangan keprofesian berkelanjutan (PKB), yang meliputi sub unsur pengembangan diri salah satunya adalah melaksanakan publikasi ilmiah. Di dalam publikasi ilmiah terdapat sepuluh unsur yaitu: presentasi diforum ilmiah, hasil penelitian, tinjauan ilmiah, tulisan ilmiah populer, artikel ilmiah, buku pelajaran, modul/diktat, buku dalam bidang pendidikan, karya terjemahan, dan buku pedoman guru. Salah satu dari kesepuluh unsur tersebut, adalah artikel ilmiah yang diwujudkan dalam bentuk jurnal ilmiah ber-IJIS.

Selaras dengan hal itu, maka selaku kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pati mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT dan menyambut baik atas terbitnya jurnal "SIKLUS", edisi 6 Volume 1 bulan Februari 2023 dapat diterbitkan. Jurnal ilmiah yang diprakarsai oleh BP2MK dan bidang GTK ini diharapkan dapat digunakan untuk memfasilitasi dan mendorong motivasi serta kreativitas para guru, kepala sekolah, dan pengawas sekolah dari jenjang TK, SD, SMP, SMA, SMK dalam membuat karya ilmiah yang memenuhi standar kualitas riset yang "APIK" dan "SMART". *APIK* artinya memenuhi kriteria; A= asli, P= perlu, I= ilmiah, K= konsisten. *SMART* artinya S= spesifik, A= *acceptable*, R= *realistic* T= *time-bound* sehingga dapat diterima sebagai persyaratan PAK (Penetapan Angka Kredit) untuk peningkatan pengembangan karier jenjang kepegangannya.

Akhir kata, semoga jurnal ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua, dan mampu menambah wawasan dan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang publikasi ilmiah serta dapat menjadi referensi bagi para guru dan pengawas TK, SD, SMP, SMA, SMK.

Wassalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokaatuh

Pati, Februari 2023
Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
Kabupaten Pati

Winarto, S.Pd., M. Hum
Pembina Utama Muda
NIP. 196309121988031008

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Mahaesa karena berkat rahmatNya Jurnal Ilmiah “SIKLUS” terbit yang ke enam kalinya pada bulan Februari 2023. Jurnal ini dikelola oleh Bidang GTK Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pati, dengan tujuan untuk memfasilitasi dan menampung karya ilmiah para guru, kepala sekolah, dan pengawas sekolah mulai dari jenjang TK, SD, SMP, SMA, SMK sehingga dapat digunakan untuk keperluan Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) dari unsur publikasi ilmiah.

Jurnal “SIKLUS” edisi 6, volume 1 memuat beberapa karya ilmiah dari hasil penelitian (PTK, PTS, Pengembangan), artikel terbaik hasil lomba penulisan ilmiah para guru, kepala sekolah, dan pengawas sekolah dari jenjang TK, SD, SMP, SMA, SMK dan hasil workshop di Dinas Pendidikan Kabupaten Pati yang diadakan pada akhir tahun 2021.

Dengan terbitnya jurnal ini, perkenankan kami tim redaksi mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Pati selaku pelindung
2. Prof. Dr. Tri Marheni, M.Pd. dan Prof. Dr. Subiyantoro, M.Pd. selaku mitra bestari
3. Para Dewan Redaksi serta editor, dan
4. Semua pihak yang telah membantu terbitnya jurnal ilmiah ini.

Semoga dengan terbitnya jurnal ilmiah ini dapat membantu para guru, kepala sekolah dan pengawas sekolah untuk meningkatkan kualitas profesinya sehingga dapat memperlancar dalam karier kenaikan pangkatnya serta mampu meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di Kabupaten Pati. Kami dewan redaksi mohon maaf apabila dalam penyusunan ini jauh dari sempurna, oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan jurnal ilmiah ini di masa mendatang.

Pati, Februari 2023
Dewan Redaksi,

Ketua

**TIM PENGELOLA JURNAL PENDIDIKAN SIKLUS
KABUPATEN PATI
PERIODE 2021 S/D 2024**

No	Nama	Jabatan
1	Bupati Pati	Pelindung
2	Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab Pati	Penanggungjawab
3	1. Drs. Ponco Sugiarto, M.Pd. 2. Sadiyo, M.Pd.	Ketua 1 Ketua 2
4	1. Kasi GTK SMP 2. Kasi GTK SD	Sekretaris 1 Sekretaris 2
5	1. Kasi GTK Paud 2. Ketua MKKS SMP Kab Pati 3. Ketua MKKS SD Kab Pati	Bendahara 1 Bendahara 2 Bendahara 3
6	1. Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum 2. Prof. Dr. Trimarhaeni. P.A M.Hum 3. Slamet Murip, M.Pd 4. Subawi, S.Pd.,M.Pd	Penyunting Ahli
7	Sutrisno, S.Pd	Desain Sampul
8	1. Dr. Swidarto, S.Pd.M.M	Tata Letak
9	1. Ketua Sub Rayon SMP 2. Korwilcam Bidang Pendidikan	Distributor
10	1. Muhammad Nital Amal, S.Or 2. Nuryani, S.Pd	Pembantu Umum

DAFTAR ISI

1. Peningkatan Keaktifan dan Kemampuan Berhitung dengan Menggunakan Permainan Kartu Angka pada Anak Didik Kelompok B Di TK PGRI 02 Slungkep Kecamatan Kayen Kabupaten Pati Ali Ahmadun.....	1-16
2. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Skala melalui Model <i>Project Based Learning</i> Siswa Kelas V SD Negeri Kuryokalangan 01 Tahun Pelajaran 2022/2023 Wahyu Handayani.....	17-26
3. Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar PPKn Materi Semangat Kebangkitan Nasional melalui Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Web Blog</i> Siswa Kelas VIII-A SMP Negeri 1 Batangan Pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022 Niti.....	27-38
4. Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan <i>E-Book</i> Pada Siswa Kelas Viii-B Smp Negeri 1 Batangan Di Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022 Susilowati.....	39-50
5. Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar IPS melalui <i>Mind Mapping</i> pada Siswa Kelas VIII-C Semester Genap SMP Negeri 7 Pati Tahun Pelajaran 2021/2022 Uswatul Muzayanah.....	51-61
6. Penerapan Metode Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Materi Kebutuhan Hidup Manusia Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Gabus pada Semester 1 Tahun Pelajaran 2022/2023 Dwiyanto.....	62-74
7. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> bagi Peserta Didik Kelas IX-B pada Semester Gasal SMP Negeri 7 Pati Tahun Pelajaran 2022/2023 Chrystina Novia Sari.....	75-82
8. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Kompetensi Membaca Materi Teks Deskriptif melalui Metode <i>Numbered Heads Together</i> bagi Siswa Kelas VIII E pada Semester 2 SMP Negeri 7 Pati Tahun 2021/2022 Sri Pujiati.....	83-93
9. Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Manusia, Tempat dan Lingkungan dengan Metode <i>Guided Note-Taking</i> pada Siswa Kelas VII Semester Gasal SMP Negeri 2 Sukolilo Tahun 2022/2023 Humiyati Rahayuningtiyas.....	94-105
10. Efektivitas Penggunaan Media Surat Kabar dan <i>E- Paper</i> dengan Keterampilan Proses dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Kelas IX- A SMP Negeri I Tlogowungu Endang Prihatiningsih.....	106-116
11. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Materi Matriks dengan Metode Tutor Sebaya pada Siswa Kelas XI Perhotelan 2 SMK Negeri 3 Pati Tahun Pelajaran 2022/2023 Suryatni	117-124
12. Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Flip Book</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tata Cahaya dalam Fotografi pada Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Fase F Kelas XI D-2 Di SMK Negeri 2 Pati Tahun Pelajaran 2022-2023 Nugraha Heru Purwanto.....	125-135
13. Program Pembinaan Profesional Guru melalui Supervisi Kelas sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru PPKn dalam Mengefektifkan Pembelajaran Di SMP Negeri 1 Jaken Tahun Pelajaran 2018-2019 Sutadi.....	136-151

**TEMPLATE JURNAL PENDIDIKAN “SIKLUS”
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN PATI**

1. Isi artikel merupakan hasil penelitian bidang pendidikan atau pengajaran yang telah dilaksanakan.
2. Artikel ditulis dalam Bahasa Indonesia yang baik dan benar format satu kolom menggunakan huruf arial ukuran 11 pts, 1.5 spasi, dicetak pada kertas A4 sebanyak 15 sampai 20 halaman.
3. Sistematika artikel sebagai berikut:
 - a. Judul (huruf kapital, ukuran 12 pts, maksimum 20 kata).
 - b. Nama penulis (maksimum 3 orang, tanpa gelar akademik, di bawahnya ditulis asal sekolah/ instansi dan alamat email).
 - c. Abstrak (dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris ditulis 1 spasi dan maksimum 250 kata). Berisi tujuan penelitian, metode penelitian, dan hasil penelitian.
 - d. Kata kunci (diambil dari judul atau abstrak). maksimum 3-5 kata.
 - e. Pendahuluan (berisi latar belakang, permasalahan, tujuan, manfaat, dan tinjauan pustaka, tanpa subjudul).
 - f. Landasan teoritis dan hipotesis tindakan (huruf besar) pakai sub judul
 - g. Metode Penelitian (berisi setting penelitian, prosedur penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis data, indikator keberhasilan).
 - h. Hasil penelitian dan Pembahasan (berisi hasil penelitian yang dilakukan dan pembahasan hasil, porsi tulisan pada bagian ini minimal 40 % dari jumlah halaman).
 - i. Penutup (berisi simpulan dan Saran, pada Simpulan berisi jawaban dari permasalahan yang dikemukakan, sedangkan Saran hanya berisi yang berkaitan dengan simpulan yang didapat).
 - j. Daftar pustaka (hanya berisi pustaka yang dikutip dan digunakan dalam tulisan). Minimal 5 daftar pustaka, dan 10 tahun terakhir.
5. Perujukan/pengutipan menggunakan teknik kurung (nama, tahun, dan halaman) atau apabila ditaruh di depan menggunakan: nama (tahun dan halaman).
6. Gambar dan foto yang berkaitan dengan kegiatan penelitian dianjurkan disertakan dalam hasil penelitian dan pembahasan.
7. Tabel dan Gambar harus diberi nomor (angka Arab) dan judul, serta keterangan yang jelas. Judul tabel diletakkan di atas tabel, sedangkan judul gambar diletakkan di bawah gambar. Tabel hanya menggunakan garis horizontal, tanpa garis vertikal. Penulisan grafik, gambar, dan diagram dengan mencantumkan ukuran yang jelas.
8. Daftar pustaka ditulis berurutan berdasarkan abjad, dengan susunan: nama penulis (nama akhir di depan). Tahun. judul buku (cetak miring). kota: penerbit. Contoh: Haryoto. 2006. *Membuat Kursi Bambu*. Yogyakarta: Kanisius.
9. Daftar pustaka yang berasal dari jurnal, internet dan sumber lain sesuai dengan kelaziman ilmiah yang berlaku.
10. Kontak person : Sadiyo, M.Pd. (085226546757), sikluspati@gmail.com, Sekretariat Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pati (kangsdy@gmail.com)

PENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN BERHITUNG DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN KARTU ANGKA PADA ANAK DIDIK KELOMPOK B DI TK PGRI 02 SLUNGKEP KECAMATAN KAYEN KABUPATEN PATI

Ali Ahmadun

Guru TK PGRI 02 Slungkep Kecamatan Kecamatan Kayen Kabupaten Pati

Email: ali.ahmadun@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: mendeskripsikan dan menganalisis besarnya dampak peningkatan keaktifan serta kemampuan berhitung dengan menggunakan permainan kartu angka pada anak didik kelompok B di TK PGRI 02 Slungkep Kecamatan Kayen Kabupaten Pati. Metode penelitian menggunakan pendekatan *Action Research*/PTK. Tempat penelitian di TK PGRI 02 Slungkep. Subjek adalah anak kelompok B TK PGRI 02 Slungkep Kabupaten Pati berjumlah 25 anak. Prosedur pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilakukan 2 siklus berkelanjutan dengan masing-masing melalui empat tahap yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengumpulan data dan tahap refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Metode analisis data menggunakan analisis data kualitatif deskriptif dan kuantitatif. Hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan (1) peningkatan keaktifan anak dengan menggunakan permainan kartu angka diperoleh rata-rata nilai pada siklus I sebesar 78% dalam kategori aktif naik menjadi 87% dalam kategori aktif atau meningkat 10%; (2) kemampuan berhitung dengan menggunakan kartu angka pada anak kelompok B TK PGRI 02 diperoleh rata-rata prasiklus 69,33% (cukup), Siklus I= 80,67% (baik) naik menjadi 93,67% (baik) pada Siklus II atau meningkat sebesar 13,00%; (3) besarnya dampak peningkatan rata-rata keaktifan dan kemampuan berhitung anak dari siklus I ke II sebesar 33,50%, yang terdistribusi untuk keaktifan belajar sebesar 24,01% dan peningkatan kemampuan berhitung sebesar 43%. Artinya permainan kartu angka mampu memberikan sumbangan terhadap keaktifan dan kemampuan berhitung sebesar 33,50% yang terdistribusi untuk sumbangan keaktifan sebesar 24,01% dan kemampuan berhitung anak kelompok B sebesar 43% dari dimensi lainnya. Saran yang disampaikan permainan kartu angka layak digunakan oleh guru TK karena mampu meningkatkan keaktifan dan kemampuan anak dalam berhitung.

Kata Kunci: Keaktifan, Kemampuan Berhitung dan Permainan Anak

PENDAHULUAN

Permainan untuk anak usia dini memiliki manfaat dan peran yang sangat penting, karena usia dini merupakan usia emas di mana anak mempunyai banyak imajinasi. Usia dini atau prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Permainan bagi anak usia dini khususnya di Taman Kanak-Kanak (TK) mampu mempengaruhi tumbuh kembang anak mulai dari aspek sosial, fisik, emosional,

intelektual/ kognitif, motorik serta bahasa (Hayati, 2018: 52). Permainan dapat menciptakan *students weelbeing*, yaitu: keadaan emosi anak yang menunjukkan adanya positive mood (suasana hati yang menyenangkan) dan positive attitude (perilaku yang positif) hubungan antara teman sebaya dan guru sehingga bisa menumbuhkan sikap yang optimis (Rukminingsih, 2018: 1).

Walaupun permainan bagi anak bermanfaat dan sangat penting untuk tumbuh dan berkembangnya anak. Fenomena di

lapangan terjadi kesenjangan ada guru TK sudah menggunakan permainan secara variatif dan optimal tetapi ada sebagian guru TK yang belum menggunakan permainan secara optimal, ditandai dengan masih kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam membuat, mengemas permainan anak untuk kegiatan pembelajaran aktif dan menyenangkan.

Akibat dari belum optimalnya guru dalam memanfaatkan permainan, maka keaktifan dan kemampuan anak didik kelompok B TK PGRI 02 Slungkep Kecamatan Kayen khususnya dalam materi berhitung baru dalam kategori cukup, ditandai dengan capaian nilai rata-rata kognitif anak hanya 68 dalam kategori cukup. Kemampuan berhitung anak bervariasi ada yang secara cepat mampu memahami dan mengikuti pembelajaran berhitung, ada yang cukup mampu mengikuti dan ada sebagian anak yang masih kesulitan untuk memahami pembelajaran berhitung. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan agar anak dapat memiliki kemampuan berhitung yang baik. Karena kemampuan berhitung di TK sangat penting dan dibutuhkan oleh anak untuk bekal dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Kemampuan berhitung adalah kecakapan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk meningkatkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang menjadi dasar pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan mengikuti pendidikan dasar

bagi anak (Nurhidayah, 2019: 136). Kemampuan berhitung bertujuan untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran.

Berpijak dari uraian di atas, menunjukkan bahwa kemampuan berhitung bagi anak TK sangat penting, tetapi dalam kenyataannya masih banyak anak kelompok B TK PGRI 02 Slungkep mengalami kesulitan dalam memahami konsep berhitung. Oleh karena itu, perlu dicarikan solusi salah satunya dengan permainan berhitung.

Permainan berhitung dijadikan sebagai solusi untuk mengatasi kesulitan anak berhitung karena memiliki keunggulan baik teoretis maupun praktis. Keunggulan teoretis dapat dilihat dari pengertian, tujuan, prinsip, prasyarat dan kelebihannya. Permainan berhitung dimaknai Depdiknas (2007: 1) merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Depdiknas, 2007:1). Permainan berhitung di TK bertujuan untuk melatih keterampilan kognitif dan motorik anak. Prinsip berhitung dapat berjalan lancar menurut Depdiknas Depdiknas (2007:8) yaitu permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa

konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar dan dari sederhana ke yang lebih kompleks. Prasyarat permainan berhitung dapat menurut Rich (2003) yaitu adanya kesiapan mental sosial dan emosional guru maupun anak dalam melaksanakan permainan yang menarik, bervariasi dan menyenangkan, maka anak dibangkitkan rasa percaya dirinya, motivasi, usaha, tanggung jawab, inisiatif, ketekunan, kepedulian, kerjasama kelompok, pemecahan masalah serta focus.

Permainan berhitung agar dapat efektif dan efisien berhasil guna dan berdaya guna maka perlu didukung oleh permainan kartu angka. Permainan kartu angka digunakan sebagai pendukung pembelajaran berhitung anak karena memiliki keunggulan teoretis maupun praktis. Keunggulan teoretis permainan kartu angka dilihat dari pengertian, fungsi dan kelebihannya. Permainan kartu angka dimaknai oleh Yuliana (2016: 6) permainan kartu angka merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan kartu angka yang digunakan sebagai pengenalan lambang bilangan. Fungsi kartu angka yaitu: memperjelas materi pelajaran. Kelebihan kartu angka yaitu sangat menarik bagi anak, sehingga anak tertarik.

Keunggulan praktis permainan kartu angka dikemukakan oleh Hasni (2019: 116) simpulan penelitiannya menunjukkan bahwa: (1) penerapan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan Kognitif anak

dalam mengenal benda dilingkungannya pada anak kelompok B TK; (2) penerapan permainan kartu angka dapat meningkatkan aktivitas belajar para anak pada kelompok B TK Hamzanwadi Pancor Kecamatan Selong semester II Tahun Pelajaran 2016/2017 yang dapat dilihat dari peningkatan aktivitas belajar dari siklus I sampai dengan siklus II, dari kategori Belum Tuntas (MB) menjadi kategori Tuntas (BSH) pada siklus II.

Berpijak dari latar belakang tersebut di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul, "Peningkatan Keaktifan dan Kemampuan Berhitung dengan Menggunakan Permainan Kartu Angka Pada Anak Didik Kelompok B Di TK PGRI 02 Slungkep Kecamatan Kayen Kabupaten Pati."

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Apakah permainan kartu angka dapat meningkatkan keaktifan anak didik kelompok B di TK PGRI 02 Slungkep Kecamatan Kayen Kabupaten Pati? (2) Apakah permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak didik kelompok B di TK PGRI 02 Slungkep Kecamatan Kayen Kabupaten Pati? (3) Seberapa besar dampak peningkatan keaktifan dan kemampuan berhitung anak kelompok B TK PGRI 02 Slungkep Kecamatan Kayen Kabupaten Pati setelah digunakannya permainan kartu angka?.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan permainan kartu angka untuk meningkatkan keaktifan anak didik kelompok B di TK PGRI 02 Slungkep Kecamatan Kayen Kabupaten Pati; (2) mendeskripsikan permainan kartu angka

untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak didik kelompok B di TK PGRI 02 Slungkep Kecamatan Kayen Kabupaten Pati; (3) menganalisis besarnya dampak peningkatan keaktifan dan kemampuan berhitung anak kelompok B TK PGRI 02 Slungkep Kecamatan Kayen Kabupaten Pati setelah digunakannya permainan kartu angka.

Penelitian ini diharapkan bermanfaat baik teoretis maupun praktis. Manfaat teoretis yang diharapkan yaitu: memberikan bagi pengembangan ilmu pengetahuan di TK khususnya dalam materi berhitung. Manfaat praktis yang diharapkan bagi guru, anak dan TK. Manfaat bagi guru yaitu: (1) memberikan masukan positif terhadap permainan kartu angka untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan berhitung anak; (2) memberikan solusi terhadap kesulitan guru dalam pelaksanaan pembelajaran berhitung. Manfaat bagi siswa yaitu: (1) menambah keaktifan belajar anak dalam berhitung; (2) membantu mengatasi kesulitan anak dalam pembelajaran berhitung. Manfaat bagi TK yaitu: (1) TK mendapat masukan informasi tentang penggunaan permainan kartu angka untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan berhitung anak; (2) Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi TK untuk mengembangkan kompetensi guru dan anak dalam pembelajaran berhitung.

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

Keaktifan Belajar

Konsepsi tentang keaktifan belajar anak ruang lingkup kajiannya meliputi:

pengertian, faktor, jenis, upaya, dan indikator dijelaskan sebagai berikut.

Aktivitas adalah suatu proses kegiatan yang diikuti dengan terjadinya perubahan tingkah laku, sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Keaktifan belajar dimaknai oleh Yamin (2007: 82) proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan. Funky (2015: 40) aktivitas belajar adalah kegiatan atau perilaku yang dilakukan selama proses belajar mengajar baik yang berasal dari jasmani maupun rohani.

Faktor yang mempengaruhi Aktivitas belajar, menurut Slameto (2018: 56) mencakup faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang berasal dari dalam diri anak, meliputi: jasmaniah, psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor eksternal yaitu berasal dari faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Soemanto (2017: 107) menyebutkan ada tiga faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar, yaitu: faktor stimuli belajar, metode belajar, dan faktor individual.

Jenis aktivitas belajar menurut Dierich sebagaimana yang dikutip Hamalik (2011: 20) ada delapan kegiatan yaitu: kegiatan visual, lisan (oral), mendengarkan, menulis, menggambar, metrik, mental dan emosional. Bentuk aktivitas belajar menurut Djamarah (2011: 38) mencakup dua bentuk yaitu: fisik dan psikis, seperti: mendengarkan, memandang, meraba, mencium dan mencicipi/mengecap, menulis atau mencatat, membaca, membaca ikhtisar atau ringkasan

dan menggarisbawahi, mengamati table-tabel, diagram-diagram, dan baganbagan, mengingat, berfikir, dan latihan atau praktek.

Upaya membangkitkan aktivitas belajar anak, menurut Sumiati (2009: 32) guru memberikan rangsangan, bimbingan, arahan, dan dorongan untuk berlangsungnya proses pembelajaran.

Indikator keaktifan belajar menurut Sudjana (2018) meliputi: (1) anak mencari dan memberikan informasi; (2) mengajukan pertanyaan baik kepada guru maupun kepada siswa lain; (3) mengajukan pendapat terhadap informasi yang disampaikan oleh guru atau siswa lain; (4) memberikan respon yang nyata terhadap stimulus belajar yang dilakukan guru; (5) berkesempatan melakukan penilaian sendiri terhadap hasil pekerjaannya, sekaligus memperbaiki dan menyempurnakan hasil pekerjaan yang belum sempurna; (6) membuat kesimpulan pelajaran dengan bahasanya sendiri; (7) memanfaatkan sumber belajar atau lingkungan belajar yang ada disekitarnya secara optimal.

Kemampuan Berhitung

Konsepsi berhitung ruang lingkup kajiannya mencakup pengertian, manfaat, prinsip, dan tahapan dijelaskan sebagai berikut.

Kemampuan dimaknai sebagai kesanggupan individu dalam melaksanakan pekerjaan/tugasnya (Zainun, 2012). Istilah berhitung berasal dari kata hitung yang berarti mengerjakan hitungan (menjumlahkan, mengurangi dan sebagainya). Berhitung merupakan bentuk kata kerja yaitu merupakan kegiatan menjumlah, mengurangi dan

sebagainya (Depdiknas, 2007: 406). Berhitung dimaknai usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika (Sholikin, 2016: 1). Berhitung merupakan suatu kegiatan melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi dan memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika (Putri, 2014: 3). Berpijak dari uraian di atas, dapat dipahami kemampuan berhitung dimaksudkan adalah kesanggupan anak dalam menyelesaikan tugas yang ada hubungannya dengan menjumlahkan, mengurangi dan sebagainya.

Manfaat kemampuan berhitung, menurut Musi (2016) yaitu sebagai bekal anak untuk menjalani kehidupan sehari-hari, terutama pada konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis; (2) menumbuhkan pengetahuan dasar matematik yang akan berguna pada pendidikan yang akan ditempuh anak selanjutnya.

Prinsip-prinsip yang perlu dipegang teguh dalam pembelajaran berhitung bagi anak usia dini/ TK, menurut Depdiknas (2007: 2) ada tujuh yaitu: (1) pembelajaran berhitung permulaan haruslah diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap lingkungan sekitar; (2) keterampilan serta pengetahuan berhitung permulaan diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana

ke yang lebih kompleks; (3) anak diberikan kesempatan berpartisipasi aktif dan dimotivasi untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri; (4) pembelajaran berhitung membutuhkan suasana yang menyenangkan dan rasa aman serta kebebasan bagi anak; (5) penggunaan bahasa yang sederhana; (6) tahap berhitung anak disesuaikan dengan tahapan penguasaan yaitu tahap konsep, masa transisi, dan lambing; (7) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Tahapan berhitung, menurut Depdiknas (2007: 2) ada tiga tahapan berhitung di jalur matematika, yaitu : penguasaan konsep, masa transisi dan lambing. Matematika merupakan proses yang terus menerus dan anak perlu tahapan dari yang konkrit ke yang abstrak, anak diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi dan lambing sesuai dengan jumlah benda-benda, pengenalan bentuk lambing dan dapat mencocokkan sesuai dengan lambing bilangan.

Permainan Berhitung

Konsepsi tentang permainan berhitung ruang lingkup kajiannya meliputi: pengertian, tujuan, manfaat, metode, dan kelebihanannya.

Permainan berhitung dimaknai oleh Ismiyati (2013: 3) suatu kegiatan permainan yang dilakukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematis, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut, melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Tujuan permainan berhitung, menurut (Ismiyati, 2013: 4) yaitu untuk mengetahui sejauhmana kemampuan dasar anak dalam pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya.

Manfaat permainan berhitung bagi anak TK, dikemukakan oleh Ismiyati (2013: 4) mencakup: (1) mengembangkan daya persepsi anak didasari atas apa yang dilihat, dengar dan rasakan, sehingga anak memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif; (2) melatih ingatan terhadap semua peristiwa yang dialami oleh anak; (3) mengembangkan pemikiran–pemikiran dalam rangka menghubungkan satu peristiwa satu dengan peristiwa yang lainnya; (4) supaya anak mampu memahami berbagai simbol – simbol yang tersebar di dunia sekitar.

Metode yang digunakan dalam permainan berhitung sangat beragam. Gunarti (2010: 21) menyebutkan ada enam yaitu: metode bercerita, bercakap-cakap, tanya jawab, pemberian tugas, demonstrasi dan eksperimen. Metode bercerita yaitu: kegiatan penyampaian materi berhitung melalui pembacaan cerita secara lisan. Metode bercakap-cakap yaitu: penyampaian materi berhitung dilaksanakan melalui bercakap-cakap dengan anak. Metode tanya jawab yaitu penyampaian materi berhitung melalui pemberian pertanyaan-pertanyaan yang dapat memberikan rangsangan agar anak aktif untuk berpikir. Metode pemberian tugas yaitu pemberian kegiatan belajar mengajar dengan memberikan kesempatan kepada

anak untuk melaksanakan tugas yang telah disiapkan oleh guru. Metode demonstrasi yaitu: suatu cara untuk mempertunjukkan atau memperagakan suatu obyek atau proses dari suatu kegiatan atau peristiwa. Metode eksperimen melakukan suatu percobaan dengan cara mengamati proses dan hasil dari percobaan tersebut.

Permainan Kartu Angka

Permainan kartu angka ruang lingkup kajiannya mencakup: pengertian, tujuan, manfaat, dijelaskan sebagai berikut.

Permainan kartu angka berasal dari kata permainan, kartu dan angka. Permainan berasal dari kata main yang secara bahasa berarti sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipergunakan, mainan. Bermain adalah kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak yang berguna untuk membantu anak-anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berpikir maupun perasaan (Sugianto, 2015: 11).

Kartu dimaknai kertas tebal yang tidak berapa besar, biasanya persegi panjang (Depdiknas, 2005: 510). Kartu (*card*) adalah kertas tebal yang tidak seberapa besar, berbentuk persegi panjang atau persegi,. Bentuk dan ukurannya disesuaikan dengan kebutuhan serta disesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan usia anak (Sadiman, 2003: 29).

Kartu angka adalah gambar angka yang dituangkan pada selembar karton berbentuk kartu yang cukup besar. Kartu-kartu tersebut memuat angka yang ditulis dengan menarik dan mudah dibaca (Husni,

2019: 105). Kartu angka adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang, bujur sangkar, dan kotak yang berisi tanda atau lambang sebagai ganti bilangan (Nunik dan Halida, 2009 :1).

Berpijak dari uraian di atas, dapat dipahami permainan kartu angka adalah alat atau sarana fisik berupa kertas tebal berbentuk persegi panjang, bujur sangkar, dan kotak yang berisi tanda atau lambang sebagai ganti bilangan yang dapat menimbulkan minat untuk belajar, konsentrasi, pemusatan perhatian anak didik sehingga mereka dapat meningkatkan kemampuannya dan dapat sekaligus kerja sama dengan teman lainnya di kelas.

Tujuan permainan kartu angka yaitu: meningkatkan kemampuan anak dalam mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik (Moesley & Merindih, 2003: 13), meningkatkan kemandirian, ketuntasan, kreativitas, percaya diri, pengembangan intelektual, pengembangan bahasa, pengembangan kecakapan sosial (Pramudya, 2009 : 18).

Manfaat permainan kartu angka, menurut Ratnawati (2011: 96) ada tiga yaitu: (1) merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka; (2) meningkatkan minat anak untuk menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak; (3) merangsang anak untuk mengeksplorasi angka lebih cepat. Nunik dan Halida (2009: 3) manfaat dari permainan kartu angka bagi anak TK ada lima yaitu: (1) melatih anak untuk berhitung, melatih anak membedakan warna; (2) melatih anak membedakan angka; (3) melatih mental anak; dan (5) melatih motorik tangan anak.

Cara membuat kartu angka yang baik, menurut Ratnawati (2011: 98) Langkah-

langkahnya meliputi: mempersiapkan bahan dan cara membuatnya. Bahan yang perlu dipersiapkan yaitu: (1) kertas HVS berukuran 20 x 17 cm; (2) Kardus berukuran 20 x 17 cm; (3) spidol warna hitam, kertas warna; (4) sebilah bambu kecil, ukuran 30 x 1 cm; (5) gunting; (6) cara membuatnya. Cara membuatnya, meliputi: kertas HVS ukuran 20 x 17 cm diberi lem ditempelkan pada kardus ukuran 20 x 17 cm, kemudian diberi tulisan angka 1 sampai 20 dengan ukuran angka panjang 14 x 8 cm untuk setiap angkanya, lebar setiap lekukan angka 2 cm dengan diberi warna hitam menggunakan spidol kertas warna digunting-gunting dengan ukuran 20 x 3 cm sebanyak 40 lembar dan ukuran 17 x 3 cm 40 lembar digunakan untuk lis samping ditempel dengan lem berbentuk persegi empat agar kelihatan indah. Kemudian sebilah bambu dimasukkan di tengah-tengah kartu angka sebagai alat pegangan (sunduk) gunanya untuk memudahkan anak ketika sedang mengambil kartu angka. Cara guru menggunakan kartu angka antara lain: (1) Guru mengajak anak untuk bernyanyi. (2) Guru mengajak anak untuk berhitung 1-20. (3) Guru membagi kelompok menjadi 2 kelompok. (4) Guru mengatur posisi duduk anak yaitu masing-masing kelompok membentuk posisi lingkaran. (5) Setiap anak memegang kartu angka bergambar. (6) Guru meminta setiap anak untuk maju ke depan menghitung jumlah gambar yang dipegangnya. Dimulai dari kelompok yang pertama. (7) Guru meminta anak untuk menuliskan lambang bilangan di papan tulis berdasarkan jumlah gambar yang dihitungnya tadi.

Hipotesis Tindakan

Berdasarkan deskripsi teoritis yang telah dikemukakan di atas, hipotesis penelitian ini sebagai berikut:: Diduga permainan kartu angka dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan anak dalam

berhitung pada kelompok B TK PGRI 02 Slungkep Kecamatan Kayen Kabupaten Pati”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian terdiri dari setting penelitian, prosedur penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis data, dan indikator keberhasilan, dijelaskan sebagai berikut.

Setting penelitian ini di laksanakan di TK PGRI 02 Slungkep Kecamatan Kayen Kabupaten Pati. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan bulan April 2018. Subjek penelitian anak kelompok B TK PGRI 02 Slungkep Kecamatan Kayen Kabupaten Pati, berjumlah 25 anak terdiri dari 14 anak putri dan 11 anak putra.

Prosedur penelitian ini menggunakan siklus berkelanjutan dengan masing-masing kegiatan terbagi empat tahapan yakni: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Metode pengumpulan data menggunakan dokumentasi, observasi dan tes tertulis. Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data keaktifan dan kemampuan berhitung anak pada masa prasiklus. Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data keaktifan anak selama mengikuti pembelajaran berhitung pada siklus I dan siklus II, sedangkan metode tes tertulis digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan berhitung anak mulai dari siklus I dan siklus II. Metode analisis data menggunakan deskriptif komparatif dan kualitatif. Metode deskriptif komparatif kemudian dilanjutkan analisis kritis dengan cara merefleksi. Deskriptif komparatif yang dilakukan adalah membandingkan antara data keaktifan dan kemampuan berhitung pada prasiklus dengan siklus I, siklus 1 dengan

siklus II dan perolehan peningkatan dari prasiklus dengan data pada siklus II.

Penelitian ini dikatakan berhasil dengan indikator “jika terjadi peningkatan keaktifan dan kemampuan berhitung anak kelompok B setelah digunakannya permainan kartu angka dengan capaian 80% berkategori baik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Kondisi Awal/ Prasiklus

Deskripsi Keaktifan Belajar Anak

Deskripsi kondisi awal/prasiklus menggambarkan kondisi awal guru sebelum melaksanakan tindakan pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu angka kemampuan berhitung anak masih rendah. Anak belum antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran berhitung karena

Tabel 1. Ringkasan Amatan keaktifan Anak dalam Pembelajaran Berhitung pada Siklus I

No	Kegiatan yang Diamati	Prosentase Keaktifan	
		Pasif (%)	Aktif (%)
1	Perhatian anak pada materi	11 (44%)	14 (56%)
2	Keberanian anak dalam bertanya	12 (48%)	13 (52%)
3	Semangat anak dalam kerja kelompok	11 (44%)	14 (56%)
4	Keaktifan anak di kelas / kelompok	10 (40%)	15 (60%)
Jumlah		44	56
Persentase rata-rata		44%	56%

Tabel 1. dideskripsikan hasil pengamatan keaktifan belajar berhitung anak kelompok B secara umum dalam kategori cukup diperoleh rata-rata keaktifan baru 56%, sehingga masih ada 44% yang kurang aktif. Kurang aktif tersebut terdistribusi untuk masing-masing indikator dijelaskan sebagai berikut: indikator perhatian anak pada materi 11 (44%) anak pasif dan 14 (56%) anak aktif. Indikator keberanian anak dalam bertanya 12 (48%) pasif dan 13 (52%) aktif. Indikator semangat anak dalam kerja kelompok 11 (44%) pasif dan 14 (56%) aktif. Indikator keaktifan anak di kelas/ kelompok 10(40%) pasif dan 15 (60%) aktif. Berdasarkan hasil pengamatan keaktifan belajar berhitung anak maka perlu diberikan tindakan yakni

guru masih monoton hanya ceramah bervariasi.

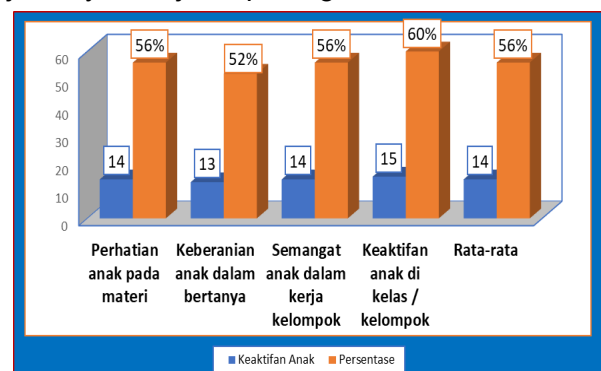
Akibat dari pembelajaran yang monoton menyebabkan kemampuan berhitung anak rendah. Hal ini terbukti dari 25 anak ada 2 anak yang kurang memahami berhitung, 12 anak cukup memahami dan hanya 11 anak yang sudah memahami secara baik tentang pembelajaran berhitung, yang berarti bahwa pada evaluasi prasiklus ini daftar ketuntasan sebanyak 11 anak (44%) dan 14 anak (66%) belum tuntas.

Hasil Siklus I

Hasil pengamatan keaktifan anak dalam berhitung Siklus I

Data hasil pengamatan keaktifan belajar anak kelompok B TK PGRI 02 Slungkep disajikan dalam tabel berikut:

permainan kartu angka, dengan harapan agar keaktifannya menjadi meningkat. Lebih jelasnya disajikan pada grafik berikut.



Gambar 1. Grafik Batang Aktivitas Belajar Anak Siklus I

Berdasarkan grafik batang di atas, menggambarkan bahwa keaktifan anak kelompok B dalam pembelajaran berhitung

diperoleh nilai rata-rata 56% baru dalam kategori cukup berada pada rentang 38-69. Oleh karena itu, pada Siklus I keaktifan anak dalam berhitung dinyatakan belum berhasil sehingga perlu diadakan perbaikan pembelajaran pada Siklus II dengan menggunakan permainan kartu angka.

Hasil Kemampuan Berhitung Anak kelompok B pada Siklus I

Hasil kemampuan berhitung anak kelompok B pada Siklus I, selengkapnya disajikan pada tabel 2, sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Siklus I

No	Nama Anak	Indikator & Aspek yang Dinilai				Keterangan
		Kog 12	Kog 13	Kog 14	Kog 15	
1	Amel	•	•	V	•	•
2	Dwi	V	V	○	V	V
3	Fara	•	•	V	•	•
4	Husnia	•	V	○	V	V
5	Lala	•	V	V	•	•
6	Pita	•	V	○	V	V
7	Qurrotu A'yuni	•	•	•	•	•
8	Rena	V	○	○	○	○
9	Retno	•	V	V	V	V
10	Natania	•	•	V	•	•
11	Salis	•	•	V	•	•
12	Muti	•	•	•	•	•
13	Nabila	•	•	•	•	•
14	Anisa	•	•	•	•	•
15	Bahij	•	•	V	•	•
16	Leha Ginanjar	•	•	V	•	•
17	Raka	•	V	○	V	V
18	Riki	•	V	○	V	V
19	Yovanka	•	•	•	•	•
20	Dias	•	•	•	•	•
21	Feron	V	V	○	V	V
22	Ivo	V	V	V	V	V
23	Kukoh	V	V	○	V	V
24	Rozak	•	V	○	V	V
25	Tegar	•	•	V	•	•

Keterangan penilaian: • = Baik V = Cukup ○ = Kurang

Tabel 3 Ringkasan Hasil Analisis Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Siklus I

No	Kegiatan	Jumlah Siswa	Indikator yang dicapai	Tingkat Perkembangan Kemampuan Anak			Jumlah
				Baik (●)	Cukup (V)	Kurang (○)	
1	Perbaikan Pembelajaran Siklus 1	25	Kog 12	20	5	0	25
			Kog 13	13	11	1	25
			Kog 14	6	10	9	25
			Kog 15	14	10	1	25
Jumlah				53	36	11	100
Jumlah Skor				159	72	11	242
Rata-rata				53	24	3,67	80,67

Tabel 3. Dideskripsikan hasil kemampuan berhitung anak kelompok B Siklus I mulai dari indikator Kog 12-15, diperoleh rata-rata 80,67 yang terdistribusi kemampuan anak dalam kategori baik sebanyak 53 dengan skor 159, dengan rata-rata 53, kategori cukup 36 anak dengan jumlah skor 72 dengan rata-rata nilai 24, kategori kurang 11 anak dengan jumlah skor 11 rata-rata 3,67.

Hasil prosentase kemampuan anak untuk tiap-tiap indikator secara keseluruhan dijabarkan sebagai berikut. (1) kognitif 12 sebanyak 20 anak sudah baik (●), 5 anak cukup (V), dan tidak ada yang belum memahami sama sekali; (2) kognitif 13 sebanyak 13 anak sudah baik (●), 11 anak cukup (V), dan 1 anak masih kurang (○); (3) kognitif 14 sebanyak 6 anak sudah baik (●), 10 anak cukup (V), dan 9 anak masih kurang (○); (4) kognitif 15 sebanyak 14 anak sudah baik

(●), 10 anak cukup (V), dan 1 anak (4%) masih kurang (○). Sedangkan secara umum tingkat perkembangan kemampuan dan pemahaman anak terhadap semua indikator pada siklus I ini adalah 14 anak (56%) sudah baik (●), 10 anak (40%) cukup (V) dan 1 anak (4%) masih kurang (○).

Berdasar tingkat perkembangan kemampuan siswa maka siswa yang tuntas sebanyak 14 anak (56%) dan 11 anak (44%) belum tuntas, yang berarti masih perlu adanya perbaikan pembelajaran lagi dengan menggunakan permainan kartu angka agar kemampuan berhitung anak menjadi meningkat.

Hasil Siklus II

Hasil pengamatan keaktifan anak dalam berhitung Siklus II

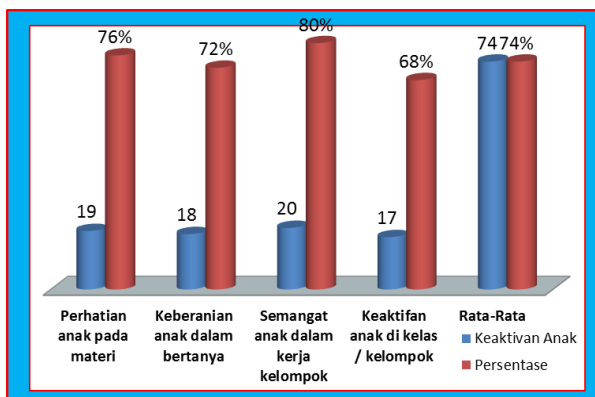
Data hasil pengamatan keaktifan belajar anak kelompok B TK PGRI 02 Slungkep disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Ringkasan Amatan keaktifan Anak dalam Pembelajaran Berhitung pada Siklus II

No	Kegiatan yang Diamati	Prosentase Keaktifan	
		Pasif (%)	Aktif (%)
1	Perhatian anak pada materi	6 (24%)	19 (76%)
2	Keberanian anak dalam bertanya	7 (28%)	18 (72%)
3	Semangat anak dalam kerja kelompok	5 (20%)	20 (80%)
4	Keaktifan anak di kelas / kelompok	8 (32%)	17 (68%)
Jumlah		26	74
Persentase rata-rata		26%	74%

Tabel 1. dideskripsikan hasil pengamatan keaktifan belajar berhitung anak kelompok B secara umum dalam kategori baik diperoleh rata-rata keaktifanfan 74%, tetapi masih ada 26% yang kurang aktif. Kurang aktif tersebut terdistribusi untuk masing-masing indikator dijelaskan sebagai berikut: indiktor perhatian anak pada materi 6 (24%) anak pasif dan 19 (76%) anak aktif. Indikator keberanian anak dalam bertanya 7 (28%) pasif dan 18 (72%) aktif. Indikator semangat anak dalam kerja kelompok 5 (20%) pasif dan

20 (80%) aktif. Indikator keaktifan anak di kelas/ kelompok 8(32%) pasif dan 17 (68%) aktif. Berdasarkan hasil pengamatan keaktifan belajar berhitung anak pada Siklus II sudah berkategori aktif maka tidak perlu diberikan tindakan permainan kartu angka karena sudah memenuhi kriteria indikator ketuntasan. Lebih jelasnya disajikan pada grafik berikut.



Gambar 2. Grafik Batang Aktivitas Belajar Anak Siklus II

Berdasarkan grafik batang di atas, menggambarkan bahwa keaktifan anak kelompok B dalam pembelajaran berhitung diperoleh nilai rata-rata 74% dalam kategori

baik berada pada rentang 70-100. Oleh karena itu, pada Siklus II keaktifan anak dalam berhitung dinyatakan sudah berhasil karena telah memenuhi kriteria yang ditentukan yakni berkategori aktif, sehingga tidak perlu diberikan tindakan perbaikan pembelajaran pada Siklus III dengan menggunakan permainan kartu angka.

Hasil Kemampuan Berhitung Anak kelompok B pada Siklus II

Hasil kemampuan berhitung anak kelompok B pada Siklus II, selengkapnya disajikan pada tabel 5, sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Siklus II

No	Nama Anak	Indikator & Aspek yang Dinilai				Keterangan
		Kog 12	Kog 13	Kog 14	Kog 15	
1	Amel	•	•	•	•	•
2	Dwi	•	•	V	•	•
3	Fara	•	•	•	•	•
4	Husnia	•	•	V	•	•
5	Lala	•	•	•	•	•
6	Pita	•	V	•	•	•
7	Qurrotu A'yuni	•	•	•	•	•
8	Rena	•	○	○	V	V
9	Retno	•	•	•	•	•
10	Natania	•	•	•	•	•
11	Salis	•	•	•	•	•
12	Muti	•	•	•	•	•
13	Nabila	•	•	•	•	•
14	Anisa	•	•	•	•	•
15	Bahij	•	•	•	•	•
16	Leha Ginanjar	•	•	V	•	•
17	Raka	•	•	V	•	•
18	Riki	•	V	V	V	V
19	Yovanka	•	•	•	•	•
20	Dias	•	•	•	•	•
21	Feron	•	V	V	•	•
22	Ivo	•	•	V	•	•
23	Kukoh	•	•	V	•	•
24	Rozak	•	•	V	•	•
25	Tegar	•	•	•	•	•

Keterangan penilaian : • = Baik, V = Cukup, ○ = Kurang

Tabel 6 Ringkasan Hasil Analisis Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Siklus II

No	Kegiatan	Jumlah Siswa	Indikator yang dicapai	Tingkat Perkembangan Kemampuan Anak			Jumlah
				Baik (●)	Cukup (V)	Kurang (○)	
1	Perbaikan Pembelajaran Siklus 1	25	Kog 12	25	0	0	25
			Kog 13	21	3	1	25
			Kog 14	14	10	1	25
			Kog 15	23	2	0	25
			Jumlah	83	15	2	100
Jumlah Skor				249	30	2	281
Rata-rata				83	10	0,67	93,67

Tabel 3. Dideskripsikan hasil kemampuan berhitung anak kelompok B Siklus I mulai dari indikator Kog 12-15, diperoleh rata-rata 93,67 yang terdistribusi kemampuan anak dalam kategori baik sebanyak 83 dengan skor 249, dengan rata-rata 83, kategori cukup 15 anak dengan jumlah skor 30 dengan rata-rata nilai 10, kategori kurang 2 anak dengan jumlah skor 2 rata-rata 0,67.

Hasil prosentase kemampuan anak untuk tiap-tiap indikator secara keseluruhan dijabarkan sebagai berikut. (1) kognitif 12 sebanyak 25 anak sudah baik (●); (2) kognitif 13 sebanyak 21 anak sudah baik (●), 3 anak cukup (V), dan 1 anak masih kurang (○); (4) kognitif 14 sebanyak 14 anak sudah baik (●), 10 anak cukup (V), dan 1 anak masih kurang (○); (5) kognitif 15 sebanyak 23 anak sudah baik (●), 2 anak cukup (V), dan 0 anak masih kurang (○). Sedangkan secara umum tingkat perkembangan kemampuan dan pemahaman

anak terhadap semua indikator pada siklus II adalah 23 anak (92%) baik (●), 2 anak (8%) cukup (V), dan 0 anak kurang (○).

Berdasarkan hasil pengamatan pada pembelajaran siklus II ini sebanyak 23 anak (92%) tuntas dan 2 anak (8%) belum tuntas. Artinya pada siklus II dinyatakan berhasil karena kemampuan berhitung anak sudah mencapai 92% melebihi indikator tingkat ketututan yakni 7 (68%), sehingga tidak perlu diadakan perbaikan tindakan pada siklus III dengan menggunakan permainan kartu.

Pembahasan

Permainan kartu angka untuk meningkatkan keaktifan anak didik kelompok B di TK PGRI 02 Slungkep Kecamatan Kayen Kabupaten Pati

Hasil analisis penggunaan permainan kartu angka menunjukkan adanya peningkatan keaktifan anak didik mulai dari kondisi awal, siklus I dan siklus III. Hasil peningkatan keaktifan anak disajikan pada tabel 7 sebagai berikut.

Tabel 7. Ringkasan Amatan Keaktifan Anak dalam Pembelajaran Berhitung di Siklus dan Siklus II

No	Indikator Keaktifan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Perolehan Peningkatan
1	Perhatian anak pada materi	9 (36%)	14 (56%)	19 (76%)	10 (40%)
2	Keberanian anak dalam bertanya	10 (40%)	13 (52%)	18 (72%)	8 (32%)
3	Semangat anak dalam kerja kelompok	10 (40%)	14 (56 %)	20 (80%)	10 (40%)
4	Keaktifan anak di kelas / kelompok	12 (48%)	15 (60%)	17 (68%)	5 (20%)
Jumlah		31	56	74	43
Persentase rata-rata		31%	56%	74%	43%

Tabel 7, dideskripsikan keaktifan belajar berhitung anak didik kelompok B mengalami peningkatan rata-rata sebesar 43 poin (43%). Kenaikan tersebut terdistribusi dari prasiklus 31 (31%), siklus I 56 (56%), naik menjadi 74 (74%) ke siklus II.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu angka mampu memberikan sumbangan terhadap keaktifan belajar berhitung anak

kelompok B sebesar 43% dari dimensi lainnya.

Permainan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak didik kelompok B di TK PGRI 02 Slungkep Kecamatan Kayen Kabupaten Pati

Hasil analisis penggunaan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan belajar berhitung anak kelompok B sebesar 24,01. Kenaikan dan penurunan tersebut lebih jelasnya disajikan sebagai berikut.

Tabel 8, Perbandingan Perkembangan Kemampuan Anak Mulai Prasiklus, Siklus I dan II

No	Indikator yang dicapai	Prasiklus			Siklus I			Siklus II			Perolehan Peningkatan/ penurunan		
		●	V	○	●	V	○	●	V	○	●	V	○
1	Kognitif 12	15	7	3	20	5	0	25	0	0	10	-7	-3
2	Kognitif 13	9	8	8	13	11	1	21	3	1	12	-5	-7
3	Kognitif 14	2	7	16	6	10	9	14	10	1	12	3	-15
4	Kognitif 15	12	10	3	14	10	1	22	3	0	10	-7	-3
Jumlah		38	32	30	53	36	11	82	16	2	44	-16	-28
Jumlah Skor		114	64	30	159	72	11	246	32	2	132	-32	-28
Rata-rata		38	21,33	10	53	24	3,67	82	10,67	0,67	44	-10,66	-9,33
Jumlah Persentase		69,33%			80,67%			93,34%			24,01%		

Tabel 8, dideskripsikan perbandingan perkembangan kemampuan anak dalam berhitung mengalami peningkatan sebesar 24,01% mulai dari prasiklus, siklus I dan II. Peningkatan tersebut terdistribusi dari masing-masing indikator mulai dari kognitif 12-15 diperoleh rata-rata prasiklus sebesar 69,33% naik 11,34% menjadi 80,67% pada siklus I, dan naik lagi 12,67% menjadi 93,34%.

Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak sebesar 24,01 poin. Artinya penggunaan permainan kartu angka mampu memberikan sumbangan terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B TK PGRI 02 Slungkep sebesar 24,01% dari dimensi lainnya.

Dampak peningkatan keaktifan dan kemampuan berhitung anak kelompok B

TK PGRI 02 Slungkep Kecamatan Kayen Kabupaten Pati setelah digunakannya permainan kartu angka.

Hasil analisis dari besarnya dampak peningkatan keaktifan dan kemampuan berhitung anak kelompok B TK PGRI 02 Slungkep sebesar 67,01 dengan rata-rata persentase 33,50%, terdistribusi untuk keaktifan belajar sebesar 43 dan kemampuan berhitung sebesar 24,01. Lebih jelasnya disajikan pada tabel 9.

Tabel 9. Dampak Peningkatan dan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B

No.	Aspek	Nilai
1.	Keaktifan Belajar	24,01
2.	Kemampuan Berhitung	43
Jumlah		67,01
Persentase rata-rata		33,50%

Tabel 9, dideskripsikan besarnya dampak peningkatan keaktifan belajar dan kemampuan berhitung anak setelah

digunakannya media permainan kartu angka diperoleh rata-rata sebesar 33,50%, yang terdistribusi untuk keaktifan belajar siswa 43% dan 24,01%. Artinya permainan kartu angka mampu memberikan sumbangan terhadap peningkatan keaktifan dan kemampuan berhitung anak kelompok B sebesar 33,50% dari dimensi lainnya. Sedangkan sumbangan yang diberikan dari penggunaan media permainan kartu angka terhadap keaktifan belajar sebesar 43% dan 20,01% dari dimensi lainnya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, simpulan penelitian ini sebagai berikut: (1) Permainan kartu angka dapat meningkatkan keaktifan anak didik kelompok B di TK PGRI 02 Slungkep Kecamatan Kayen Kabupaten Pati, terbukti adanya peningkatan rata-rata aktifitas belajar dari kondisi awal, siklus I dan II sebesar 43% yang terdistribusi dari prasiklus 31 (31%) naik 25 poin menjadi 56 (56%) pada siklus I, dan naik lagi 18 poin menjadi 74(74%) pada siklus II. (2) Permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak didik kelompok B di TK PGRI 02 Slungkep Kecamatan Kayen Kabupaten Pati, terbukti adanya peningkatan rata-rata kemampuan berhitung anak dari kondisi awal, siklus I dan II sebesar 24,01% yang terdistribusi dari prasiklus 69,33% naik 11,34% menjadi 80,67% pada siklus I, dan naik lagi 12,67% menjadi 93,34% pada siklus II; (3) besarnya dampak peningkatan penggunaan permainan kartu angka terhadap peningkatan keaktifan belajar dan kemampuan berhitung anak kelompok B sebesar 33,50%, yang terdistribusi untuk

keaktifan belajar sebesar 24,01 dan kemampuan berhitung sebesar 43%. Artinya sumbangan yang diberikan dari penggunaan permainan kartu angka sebesar 33,50% yang terdistribusi untuk sumbangan keaktifan belajar sebesar 24,01% dan kemampuan berhitung sebesar 43% dari dimensi lainnya.

Saran

Saran yang dapat disampaikan kepada anak didik, guru dan kepala sekolah sebagai berikut. Anak kelompok B harus bersungguh sungguh dan aktif mengikuti permainan kartu angka supaya meningkat kemampuan berhitungnya. Guru hendaknya menggunakan permainan kartu angka dengan seoptimal mungkin agar pembelajaran dapat menarik dan menyenangkan sehingga keaktifan dan kemampuan berhitung anak menjadi meningkat. Sekolah hendaknya memberikan fasilitas kepada guru untuk mengembangkan media permainan kartu angka guna untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan kognitif berhitung anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar. 2007. *"Bidang Pengembangan Kognitif"* di taman Kanak-kanak, Jakarta: Balai Pustaka.
- _____. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar. 2007. Buku Pedoman Pembelajaran *"Permainan Berhitung Permulaan"* di Taman Kanak-Kanak, Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah, S.B. 2011. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.

- Hamalik, O. 2013. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara
- Hasni, 2019. Melalui Permainan Kartu Angka dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenai Benda- Benda, *Jurnal Edukasi dan Sains* 1 (1), 99-117.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Hayati, L. 2018. Problematika Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Pembelajaran Di PAUD Al-Jihadul dan An-Nur Kabupaten Lombok Timur. *Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 52–62.
<https://doi.org/10.20414/iek.v3i1.3445>
- Nurhidayah, 2019. Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Lempar Dadu untuk Anak Kelompok A2 Di TK Raden Paku Kecamatan Sukolilo Kota Surabaya, *Jurnal Al-Muadib STAI Muhammadiyah Purbolinggo*, 1(2), 131-141.
- Pungky. D.R. 2015. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (Nht) Pada kompetensi Dasar Menggunakan Peralatan Kantor Kelas X AP 1 Di SMK Pelita Nusantara 1 Semarang. *Skripsi*, Semarang Unnes.
- Rich, D. 2003. *“Preschool I Mega Skill, Building The Base For School Success Pre K. Kindergarten, Transition”*. Jakarta: Indeks.
- Rukminingsih, S. 2018. Pengembangan Panduan Permainan Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Universitas Negeri Yogyakarta, 5 (1), 1-12
- Sholikan, A. 2016. Permainan Berhitung Permulaan Di TK PAUD. <https://paud-anakbermainbelajar.blogspot.com/>
- Slameto. 2018. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, N. 2018. *CBSA dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru.
- Yamin, Martinis. 2007. *Kiat Membetajarkan Siswa*, Jakarta: Gaung Persada Press,
- Yuliana, E. 2016. Metode Bermain Kartu Angka Bergambar dapat Mengembangkan Kemampuan Matematika Pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah Kratonan Tahun Ajaran 2014/2015. *Naskah Publikasi Ilmiah* Universitas Muhammadiyah Surakarta.

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI SKALA
MELALUI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* SISWA KELAS V
SD NEGERI KURYOKALANGAN 01
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Wahyu Handayani
SD Negeri Kuryokalangan 01, Gabus
Email: wahyuhandayani154@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: mendeskripsikan proses pembelajaran dan menganalisis peningkatan hasil belajar matematika materi skala dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* bagi siswa kelas V SD Negeri Kuryokalangan 01 pada semester 1 tahun pelajaran 2022/2023. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan PTK. Prosedur pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilakukan dalam 2 siklus berkelanjutan dengan masing-masing melalui 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi/ pengamatan, tes dan nontes. Analisis data menggunakan kualitatif deskriptif dan kuantitatif. Hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan (1) model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan proses pembelajaran matematika materi skala terbukti adanya peningkatan rata-rata aktivitas siswa pada Siklus I sebesar 74,86 naik menjadi 90,89 pada siklus II. (2) Model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi skala siswa Kelas V SD Negeri Kuryokalangan 01 semester 1 tahun pelajaran 2022/2023, terbukti adanya peningkatan rata-rata perolehan nilai dari Siklus I = 73,07 naik menjadi 80,00 pada Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 16,03 dan peningkatan hasil belajar sebesar 6,93. Artinya model *Project Based Learning* mampu memberikan sumbangan terhadap keaktifan siswa sebesar 16,03% dan peningkatan hasil belajar matematika sebesar 6,93% dari dimensi lainnya. Saran yang disampaikan model *Project Based Learning* layak digunakan oleh guru untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika dalam materi skala.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Skala, *Project Based Learning*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat pada ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, matematika diskrit, dan lain-lain.

Di dalam proses pembelajaran, sebagian besar peserta didik menganggap matematika merupakan pelajaran yang menjadi momok. Hal ini dapat dilihat dari

prestasi belajar peserta didik yang kurang memuaskan jika dibanding dengan mata pelajaran yang lain. Rendahnya prestasi belajar matematika disebabkan oleh aktivitas pembelajaran matematika yang masih rendah.

Berdasarkan jurnal mengajar peneliti di SD Negeri Kuryokalangan 01, tercatat dari 26 anak ada 11 anak yang kurang memperhatikan pelajaran dengan ngobrol dan asyik main sendiri di kelas selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik juga masih kurang berani bertanya jika belum paham materi yang diajarkan. Hal ini

menunjukkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika masih rendah. Aktivitas belajar yang rendah akan berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai perolehan hasil belajar peserta didik tahun pelajaran 2021/2022 pada pokok bahasan perbandingan dan skala masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Dari 26 peserta didik yang mengerjakan evaluasi terdapat 11 peserta didik yang tidak tuntas mencapai KKM dan hanya 15 peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM dengan tingkat ketuntasan belajar 57,69 % dengan nilai rata-rata 73,07.

Rendahnya hasil belajar peserta didik dikarenakan guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam pembelajaran matematika. Guru menjelaskan materi kemudian memberi soal-soal latihan kepada peserta didik untuk dikerjakan sesuai contoh yang diberikan. Pembelajaran yang dilaksanakan masih menempatkan peserta didik hanya sebagai penerima informasi secara pasif dari guru dengan mendengarkan, mencatat dan mengerjakan latihan soal.

Meninjau dari keadaan di atas perlu diadakan perbaikan pembelajaran matematika khususnya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik yang masih rendah perlu ditingkatkan agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Peserta didik dijadikan pusat pembelajaran (*student centered learning*) yang menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar yang berperan mengalami, menemukan dan menggali sendiri materi yang dipelajari. Aktivitas belajar yang meningkat akan berdampak pula pada peningkatan hasil belajar peserta didik yang diharapkan peserta

didik dapat mengalami ketuntasan belajar secara menyeluruh.

Permasalahan pembelajaran tersebut dapat diperbaiki dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada pembelajaran matematika. Menurut Tinenti (2018:3), model pembelajaran berbasis proyek melibatkan siswa dalam kegiatan untuk memecahkan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan pada akhirnya menghasilkan produk nyata yang bernilai dan realistic.

Pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan permasalahan sebagai awal dalam mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman nyata. Pembelajaran berbasis proyek ini selalu mengikutsertakan peserta didik agar terlibat aktif dalam pembelajaran untuk memecahkan masalah dalam bentuk proyek sehingga hasil belajar akan meningkat.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: (1) Apakah model *Project Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas proses pembelajaran materi skala pada siswa kelas V semester 1 SD Negeri Kuryokalangan 01 Tahun Pelajaran 2022/2023; (2) Apakah model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar materi skala pada siswa kelas V semester 1 SD Negeri Kuryokalangan 01 Tahun Pelajaran 2022/2023?.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penggunaan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan proses pembelajaran matematika pada materi skala pada siswa Kelas V SDN Kuryokalangan 01; (2) menganalisis model *Project Based Learning* peningkatan hasil belajar matematika pada materi skala pada siswa

Kelas V SD Negeri Kuryokalangan 01 melalui model *Project Based Learning*.

Penelitian ini memiliki dua manfaat yaitu teoretis dan praktis. Manfaat teoretis diharapkan penelitian ini mampu menambah wawasan dan khasanah keilmuan matematika di sekolah dasar. Manfaat praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa, guru dan sekolah. Manfaat bagi siswa yaitu akan memudahkan memahami materi skala, menambah pengalaman belajar yang berbeda sehingga siswa menjadi lebih semangat, aktif dan menumbuhkan rasa ingin tahu, percaya diri, tanggung jawab dan kerja sama kelompok. Manfaat bagi guru yaitu menambah variasi model pembelajaran, sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi skala serta menambah pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif melalui penggunaan berbagai pendekatan, metode dan media pembelajaran. Manfaat bagi sekolah bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui peningkatan hasil belajar siswa.

LANDASAN TEORITIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN

Landasan Teori

Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata belajar. Wingkel dalam Octavia (2020:1) mendefinisikan belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis dalam interaksi lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Menurut Hanafy (2014:1) belajar adalah proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku belajar bersifat kontinyu, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Proses perubahan tingkah laku dapat terjadi dalam berbagai kondisi berdasarkan

penjelasan dari ahli pendidikan dan psikologi. Adapun pembelajaran adalah kegiatan yang dalam tahapan perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Jadi, pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan untuk memfasilitasi proses belajar pada anak didik. Pembelajaran dimaknai pula sebagai interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran (Wahyuningsih, 2020:65). Hasil belajar mencakup segala kemampuan yang dapat dicapai peserta didik melalui proses belajar yang berupa pemahaman dan penerapan pengetahuan dan keterampilan yang berguna bagi peserta didik dalam kehidupannya sehari-hari serta sikap dan cara berpikir kritis dan kreatif.

Skala

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online, skala adalah perbandingan ukuran besarnya gambar dan sebagainya dengan keadaan yang sebenarnya. Sedangkan menurut Sumadi (2019:164), skala adalah perbandingan jarak pada gambar dengan jarak sesungguhnya. Misalnya pada peta yang berskala 1 : 10.000 maksudnya 1 cm pada peta itu dalam keadaan yang sebenarnya 10.000 x 1 cm.

Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Menurut Joyce dan Weil dalam Mahmud (2020:17), model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran dapat dijadikan pilihan variasi pembelajaran, artinya para guru boleh memilih model

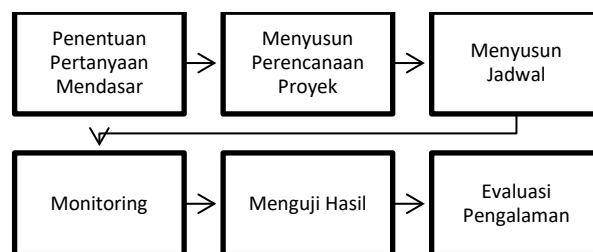
pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan bagian dari model pembelajaran inovasi yang sangat cocok dengan perkembangan Pendidikan saat ini. Menurut Ngilimun (2013:187), pembelajaran berbasis proyek memberikan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Nasrulloh dalam Priatna (2021:7), *project based learning* adalah suatu strategi pembelajaran kontekstual yang bermakna. Sajian pembelajaran yang melibatkan permasalahan sehari-hari yang nyata mengundang siswa secara otomatis menyelesaikan permasalahan tersebut dengan cara sehari-hari yang biasa dilakukan. Dari hal tersebut terlihat pembelajaran berbasis proyek akan membuat siswa menjadi pembelajar yang aktif.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan siswa dalam kerja proyek. Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan permasalahan (problem) sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata dan menuntut siswa untuk melakukan kegiatan merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan siswa untuk bekerja secara mandiri maupun kelompok. Hasil akhir dari kerja proyek tersebut adalah suatu produk yang antara lain berupa laporan tertulis atau lisan, presentasi atau rekomendasi.

Karakteristik *Project Based Learning* dalam Ariyana (2019:40) antara lain: (1) penyelesaian tugas dilakukan secara mandiri dimulai dari tahap perencanaan, penyusunan hingga pemaparan produk; (2) peserta didik bertanggung jawab penuh terhadap proyek yang akan dihasilkan; (3) proyek melibatkan teman sebaya, guru, orang tua, bahkan masyarakat; (4) melatih kemampuan berpikir kreatif; dan (5) situasi kelas sangat toleran dengan kekurangan dan perkembangan gagasan.

The George Lucas Education Foundation dan Dopplet mengemukakan sintaks model *Project Based Learning* disusun dalam langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut (Kemdikbud, 2015:40-41).



Gambar 1 sintaks model *Project Based Learning*

Bagan pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek dijelaskan sebagai berikut: 1) penentuan pertanyaan mendasar (*Start with the essential question*). Pertanyaan utama atau dasar selalu mengawali proses pembelajaran yang menggunakan model ini. Pertanyaan ini akan menggiring siswa untuk melakukan aktivitas pemecahan masalah; 2) mendesain perencanaan proyek (*Design a plan for the project*). Perencanaan proyek merupakan aktivitas dua arah antara guru dan siswa, berisi mengenai aturan, pemilihan kegiatan, mengetahui alat dan bahan yang digunakan selama pengerjaan proyek hingga perancangan desain utama; 3) menyusun jadwal (*create a schedule*). Siswa diberikan

kesempatan untuk mengerjakan proyek dalam waktu tertentu. Agar setiap tahapan bisa dilalui dengan tepat waktu, siswa dan guru berkolaborasi untuk membuat jadwal penyelesaian proyek; 4) mengawasi siswa dan kemajuan proyek (*monitor the students and the progress of the project*). Guru akan mengawasi kegiatan siswa selama menyelesaikan proyek; 5) pengujian karya (*Assess the outcome*). Pengujian dilakukan untuk menilai ketercapaian karya siswa terhadap tujuan awal pembelajaran, kemudian mengevaluasi perkembangan kemampuan siswa dan selalu memberikan feedback untuk proses perbaikan; dan 6) mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the experience*). Guru dan siswa berkolaborasi untuk melakukan refleksi terhadap proyek yang sudah dilakukan. Diskusi hasil dan temuan selama proyek dilaksanakan kemudian alternatif solusi perbaikan selalu dilaksanakan guna mencapai temuan baru sebagai jawaban dari permasalahan inti.

Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teoritis tersebut di atas, maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah “Diduga model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Kuryokalangan 01 semester 1 tahun pelajaran 2022/2023.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kuryokalangan 01 yang beralamat di Jalan Gabus Tlogoayu Km 02 Desa Kuryokalangan Kecamatan Gabus, Kabupaten Pati, Jawa Tengah. Penelitian ini dilakukan pada semester 1 tahun pelajaran 2022/2023 selama kurang lebih 3 bulan, yaitu bulan Agustus sampai dengan Oktober 2022.

Prosedur penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Desain penelitian setiap siklus mengacu pada model Kurt Lewin dimana dalam satu siklus terdiri atas empat langkah pokok, yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*) dan (4) refleksi (*reflecting*).

Metode pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa dengan alat pengumpulan data berupa tes tertulis sebagai instrumen penilaian. Tes digunakan setelah akhir pembelajaran setiap akhir siklus. Tes berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal untuk menilai kompetensi pada materi skala. Teknik pengumpulan data proses pembelajaran adalah teknik nontes yaitu observasi dengan alat pengumpulan data berupa lembar observasi proses pembelajaran. Observasi ini dilakukan pada saat proses pembelajaran Siklus I dan Siklus II.

Metode analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan menganalisis hasil rekapitulasi lembar observasi proses pembelajaran sedangkan analisis kuantitatif dengan menganalisis ketuntasan hasil belajar.

Indikator keberhasilan dari penelitian ini meliputi: (1) keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh persentase keterlaksanaan yang mencapai target 80%; dan (2) keberhasilan berdasarkan tes hasil belajar ditentukan dari persentase banyaknya siswa yang melampaui KKM mencapai target 75%. KKM matematika SD Negeri Kuryokalangan 01 adalah 75.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Kondisi awal Kelas V SD Negeri Kuryokalangan 01 tahun pelajaran 2021/2022 yang merupakan salah satu kelas tempat peneliti mengajar belum menunjukkan hasil belajar yang memuaskan serta belum menunjukkan proses pembelajaran yang mengaktifkan siswa. Dari hasil pengamatan pada saat pembelajaran matematika sebelum dilaksanakan tindakan menunjukkan bahwa hanya sekitar 57,69% siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

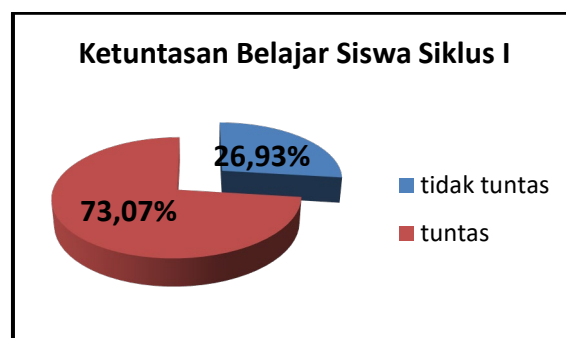
Berdasarkan pengamatan, aktivitas kolaborasi dan penyelidikan belum tampak karena guru menggunakan metode pembelajaran ekspositori serta tugas individu. Data hasil belajar pada kondisi awal mata pelajaran matematika di kelas V SDN Kuryokalangan 01 diambil dari hasil tes siswa pada materi perbandingan dan skala masih dalam kategori kurang dengan rata-rata ulangan harian baru mencapai 73,07. Sebanyak 15 siswa atau 57,69% siswa tuntas belajar pada materi tersebut dari nilai KKM 75.

Hasil Siklus I

Penelitian tindakan siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu tiap pertemuan 2 x 35 menit pada tanggal 19 dan 21 September 2022 dengan subjek penelitian sebanyak 26 siswa kelas V semester 1 tahun pelajaran 2022/2023. Pelaksanaan tindakan siklus 1 peneliti memfokuskan pada proyek pembuatan denah bangunan sekolah menerapkan konsep skala.

Pada siklus I rerata persentase keterlaksanaan aktivitas pembelajaran

dengan model *Project Based Learning* sebesar 74,86 %. Setelah dilakukan tes akhir siklus I, siswa yang sudah tuntas belajar atau mendapatkan nilai di atas KKM (≥ 75) sebanyak 19 siswa (73,07%). Sedangkan siswa yang belum tuntas atau di bawah KKM (< 75) sebanyak 7 siswa (26,93 %). Adapun presentase ketuntasan dapat dilihat pada diagram berikut.



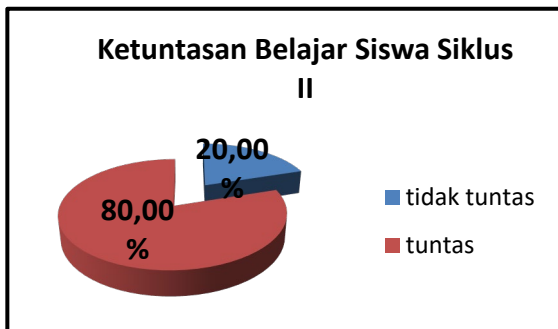
Gambar 2 Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

Hasil Siklus II

Penelitian tindakan siklus II juga dilaksanakan 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu tiap pertemuan 2 x 35 menit pada tanggal 26 dan 28 September 2022 dengan subjek penelitian sebanyak 26 siswa kelas V semester 1 tahun pelajaran 2022/2023. Pelaksanaan tindakan siklus II peneliti memfokuskan pada proyek pembuatan maket bangunan sekolah menerapkan konsep skala.

Pencapaian persentase aktivitas siswa selama dua pertemuan menunjukkan pencapaian dengan rerata persentase aktivitas belajar sebanyak 90,89%. Hal ini menunjukkan target aktivitas siswa saat proses pembelajaran telah tercapai karena melebihi 80%. Seperti saat Siklus I, pertemuan kedua digunakan untuk penilaian hasil belajar, yaitu dengan mengadakan tes di

akhir Siklus II tentang penerapan skala dalam kehidupan sehari-hari dengan hasil 80% siswa tuntas. Adapun presentase ketuntasan dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 3. Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

Refleksi hasil pembelajaran matematika materi skala pada Siklus II menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa yaitu dari 74,86% pada Siklus I menjadi 90,89% pada Siklus II. Hal ini diiringi dengan peningkatan hasil belajar dengan persentase ketuntasan dari 73,07% pada Siklus I menjadi 80% pada Siklus II. Dengan demikian sampai pada Siklus II, penggunaan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar matematika materi skala.

Pembahasan

Hasil pencapaian dari data hasil observasi proses pembelajaran menunjukkan aktivitas siswa yaitu 74,86 % pada Siklus I,

sedangkan pencapaian hasil belajar ditunjukkan dari persentase ketuntasan yaitu 73,07% pada Siklus I. Pencapaian rerata skor aktivitas dan hasil belajar tersebut belum maksimal meskipun sudah menunjukkan peningkatan dari prasiklus. Hal tersebut disebabkan pembelajaran dengan *Project Based Learning* adalah hal baru bagi siswa sehingga belum terbiasa. Selain itu, kemampuan *team building* masih rendah.

Namun setelah guru merefleksi kekurangan-kekurangan pada Siklus I dan melakukan perbaikan pada Siklus II, rata-rata skor proses belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 90,89% dengan peningkatan sebesar 16,03%. Sedangkan persentase ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan pada Siklus II menjadi 80% atau mengalami peningkatan 6,93%. Sebagian besar siswa aktif dan dapat memahami materi dalam setiap tahapan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yaitu penelitian Nurul Azizah (2019), Solekhah (2018), dan Rahmawati (2016) bahwa penerapan model *project based learning* efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Dari deskripsi pada setiap siklus dan pembahasan dapat dirangkum hasil penelitian tindakan kelas ini berdasarkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan hasil belajar disajikan pada tabel berikut.

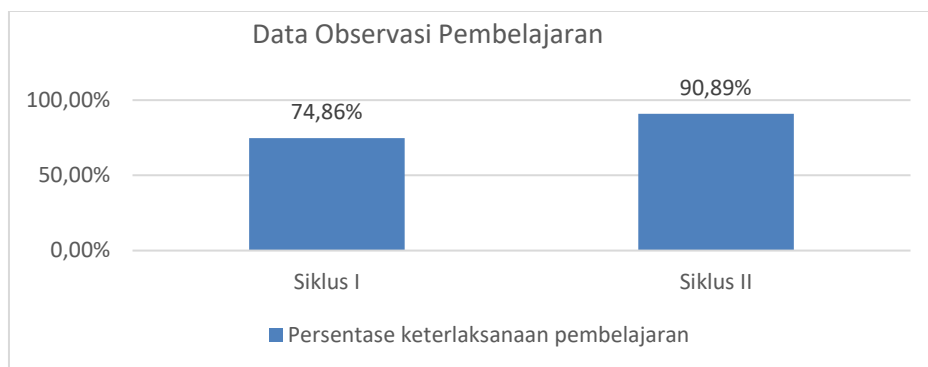
Tabel 1 Rangkuman Hasil Penelitian

Variabel	Interval	Kriteria	Target	Siklus I	Siklus II
Pembelajaran	terlaksana $\geq 80\%$	Berhasil	80%	74,86%	90,89%
Hasil Belajar	Nilai tuntas ≥ 75	KKM tercapai	75%	73,07%	80 %

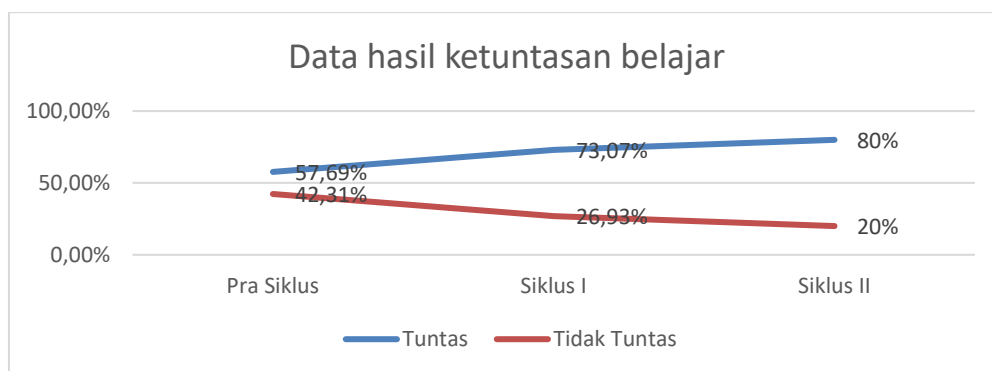
Berdasarkan hasil penelitian tindakan di Kelas V SD Negeri Kuryokalangan 01 Semester 1 tahun pelajaran 2022/2023 dengan menerapkan model *Project Based Learning* diperoleh hasil sebagai berikut: 1) proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* tercapai keterlaksanaan pembelajaran dengan rata-rata aktivitas proses pembelajaran meningkat yaitu dari 74,86% pada Siklus I menjadi 90,89% pada Siklus II; dan 2) hasil belajar

materi skala juga mengalami peningkatan dengan persentase jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari Siklus I sebesar 73,07%, dan Siklus II sebesar 80 %.

Peningkatan proses pembelajaran siswa dan hasil belajar siswa selama pembelajaran dengan model *Project Based Learning* ditunjukkan dengan gambar bagan dan grafik berikut



Gambar 4 Bagan Persentase Proses Pembelajaran

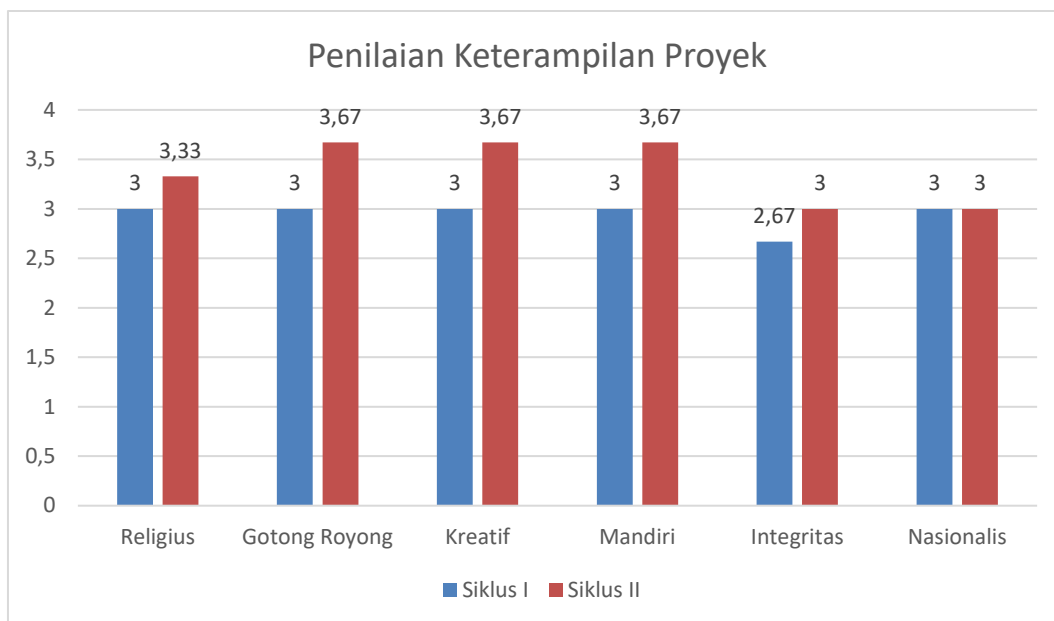


Gambar 5 Grafik Peningkatan Hasil Belajar

Selain data hasil observasi pembelajaran dan data hasil belajar, peneliti juga menganalisis hasil penilaian keterampilan proyek yang dilakukan masing-masing kelompok. Aspek yang dinilai dalam penilaian keterampilan ini meliputi 3 bagian yaitu perencanaan, pelaksanaan dan hasil produk. Pada bagian perencanaan, aspek yang dinilai yaitu membuat desain perencanaan proyek, menyusun jadwal penyelesaian proyek serta menyiapkan alat dan bahan. Sedangkan aspek yang dinilai pada bagian pelaksanaan yaitu bekerja sama melakukan proyek, berdiskusi menyelesaikan

masalah dan mempresentasikan hasil proyek. Aspek yang dinilai pada bagian hasil produk adalah ketepatan hasil pengukuran skala, kreativitas produk dan tampilan produk menarik.

Penilaian keterampilan proyek ini menggunakan penilaian rating scale dengan skor 1 sampai dengan 4 yang menghasilkan 4 kriteria yaitu kurang baik, cukup, baik, dan sangat baik. Setelah melakukan pengamatan pada lembar keterampilan proyek diperoleh hasil skor rata-rata masing-masing kelompok yang ternyata juga mengalami peningkatan skor yang disajikan pada grafik berikut.



Gambar 6 Grafik Penilaian Keterampilan Proyek

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, simpulan penelitian ini adalah: (1) model *Project Based Learning* dapat meningkatkan proses pembelajaran matematika pada materi skala di Kelas V SD Negeri Kuryokalangan 01, terbukti adanya peningkatan rata-rata aktivitas belajar dari Siklus I sebesar 74,86% naik menjadi 90,89 pada Siklus II; (2) model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar

matematika pada materi skala di Kelas V SD Negeri Kuryokalangan 01, terbukti ada peningkatan rata-rata dari Siklus I sebesar 73,07 naik menjadi 80 di Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 16,03 dan peningkatan hasil belajar sebesar 6,93. Artinya model *Project Based Learning* mampu memberikan sumbangan terhadap keaktifan siswa sebesar 16,03% dan peningkatan hasil belajar matematika sebesar 6,93% dari dimensi lainnya.

Saran

Saran yang direkomendasikan adalah sebagai berikut: (1) mengingat pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, dan juga dapat membangun karakter ingin tahu, percaya diri, bertanggung jawab, dan kerjasama kelompok, maka disarankan model ini dapat diterapkan oleh guru matematika lain; dan (2) untuk peneliti yang akan mereplikasi penelitian ini pada sekolah/kelas yang berbeda perlu memperhatikan langkah-langkah dalam strategi pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* menyesuaikan fasilitas yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyana, Yoki, dkk. (2019). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta : Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mahmud, Adi F. (2020). *Teori Belajar dan Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ngalimun. (2013). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Aswara Pressindo.
- Nurul'Azizah, A., & Wardani, N. S. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Project Based Learning Siswa Kelas V SD. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 2(1), 194-204.
- Octavia, Shilphy A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish
- Priatna, N., Nurhayati dan Lorenzia, S. (2021). *Pembelajaran Matematika Berbasis Proyek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, H., Syahrilfuddin, S., & Noviana, E. (2016). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 018 Sungai Keranji. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 3(2), 1-10.
- Solekhah, I., & Slameto, E. H. R. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas II SD. *Didaktika Dwija Indria*, 6(2).
- Sumadi. (2019). *Mata Pelajaran Matematika : Pembelajaran Pecahan*. Jakarta : Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tinenti, Yanti Rosinda. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wahyuningsih, Endang Sri. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning*. Yogyakarta: Deepublish.

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PPKN MATERI SEMANGAT
KEBANGKITAN NASIONAL MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *WEB BLOG* SISWA KELAS VIII-A
SMP NEGERI 1 BATANGAN PADA SEMESTER GENAP
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Niti

Guru SMP Negeri 1 Batangan

Email: niti49655@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan motivasi dan hasil belajar PPKn materi semangat kebangkitan nasional melalui model *problem based learning* berbantuan media *web blog* pada siswa kelas VIII-A SMP Negeri 1 Batangan semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Metode penelitian ini menggunakan jenis tindakan kelas dengan prosedur siklus berkelanjutan. Subjek yang diteliti siswa kelas VIII-A berjumlah 32 orang, terdiri dari 13 orang siswa laki-laki, dan 19 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket dan tes dan nontes. Nontes berupa angket untuk mengetahui motivasi belajar dan teknik teks untuk mengetahui hasil belajar PPKn. Analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa: (1) Model *problem based learning* dengan media *web blog* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII-A SMP Negeri 1 Batangan semester genap tahun pelajaran 2021/2022 ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata dari siklus I sebesar 75,96, dan pada siklus II naik menjadi 82,40; (2) Model *problem based learning* berbantuan media *web blog* mampu meningkatkan hasil belajar PPKn materi semangat kebangkitan nasional pada siswa kelas VIII-A SMP Negeri 1 Batangan semester genap tahun pelajaran 2021/2022 terbukti ada peningkatan rata-rata dari kondisi awal (prasiklus) sebesar 69,80, naik menjadi siklus 76,49 pada siklus I dan naik lagi menjadi 82,00 pada siklus II. Hasil tersebut, menunjukkan adanya peningkatan motivasi sebesar 6,44 sedangkan hasil belajar diperoleh peningkatan sebesar 12,20 poin. Artinya model *problem based learning* dapat memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar sebesar 6,44% dan hasil belajar sebesar 12,20% dari dimensi lainnya. Saran yang diberikan, *problem based learning* berbantuan *web blog* layak digunakan guru SMP sebagai model pembelajaran karena telah terbukti untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Motivasi, Hasil Belajar, *Problem Based Learning*, *Web Blog*

PENDAHULUAN

Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warganegara yang baik, cerdas, terampil, dan berakarakter yang diamanatkan dalam Pancasila, UUD 1945 dan merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa SMP, karena dengan adanya mata pelajaran PPKn dapat

membentuk warga negara yang cerdas, kreatif, dan partisipatif.

Menurut NCSS (*National Council of Social Studies*) PPKn adalah proses yang meliputi semua pengaruh positif yang dimaksudkan untuk membentuk pandangan seorang warga negara dalam peranannya di masyarakat. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang pada prinsipnya bertujuan membentuk warga negara yang lebih baik (*a good citizen*) dan menyiapkan warga negara untuk masa depan. PPKn memiliki tujuan agar siswa berfikir secara

kritis, rasional, dan kreatif menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 Tahun 2006 sebagai berikut.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang secara umum bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia, sehingga memiliki wawasan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Pelaksanaan pembelajaran awal semester genap tahun pelajaran 2021/2022 siswa belajar dengan sistem Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT). Ini dilaksanakan untuk mengganti belajar *online* yang diterapkan sejak pertengahan Maret 2020. Kondisi yang demikian terdapat sejumlah kendala terhadap motivasi belajar siswa. Dari observasi awal didapatkan data bahwa kemampuan membaca siswa masih rendah, siswa jarang berani bertanya, siswa sering terlambat menyerahkan tugas.

Berdasarkan hasil penelitian awal, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar pada kondisi awal sebesar 69,80. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sebesar 70. Namun demikian, dari 32 orang yang yang tuntas belajar sebanyak 18 orang (56, 25%), dan siswa yang belum tuntas belajar 14 orang (43,75%).

Memperhatikan hasil belajar kondisi awal tersebut, maka perlu peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar PPKn. Salah model belajar yang diduga dapat

meningkatkan motivasi dan hasil belajar PPKn adalah *model problem based learning*. Salah satu keberhasilan model problem based learning telah dibuktikan oleh Fauziyah (2016) dalam penelitian berjudul *Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model yang digunakan pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Peningkatan siswa yang lulus Kriteria Ketuntasan Minimal pada siklus I sebesar 35,3% siswa, siklus II sebesar 64,7% dan siklus III sebesar 100%.

Sesuai dengan kondisi pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT), terdapat kendala bagi penyampaian materi ajar. Kendala tersebut antara lain: (1) jumlah alokasi waktu PPKn yang seharusnya 3 (tiga) jam per minggu disusut menjadi 2 (dua) jam per minggu, (2) siswa belajar dibagi menjadi dua sesi yakni sesi satu dan sesi dua, (3) ketersediaan kuota data bagi siswa karena sejak PTMT siswa tidak menerima bantuan kuota data dari Kemendikbud.

Kondisi tersebut perlu dicarikan solusi salah satunya menggunakan *web blog* sebagai media pembelajaran. Keberhasilan web blog sebagai media pembelajaran telah dibuktikan oleh Sulasmianti (2018) dalam penelitian berjudul *Pemanfaatan Blog sebagai Media Pembelajaran*. Simpulan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa web blog dapat menarik minat dan perhatian para peserta didik dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) apakah model *problem based learning* berbantuan media *web blog* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII-A SMP Negeri 1 Batangan semester genap tahun pelajaran 2021/2022? (2) apakah model *problem based learning*

berbantuan media *web blog* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-A SMP Negeri 1 Batangan semester genap tahun pelajaran 2021/2022?

Tujuan penelitian ini, yaitu: (1) mendeskripsikan model *problem based learning* berbantuan media *web blog* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII-A SMP Negeri 1 Batangan semester genap tahun pelajaran 2021/2022. (2) mendeskripsikan model *problem based learning* berbantuan media *web blog* untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas VIII-A SMP Negeri 1 Batangan semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

Manfaat penelitian ini, ada dua yaitu: teoritis dan praktis. Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan khasanah keilmuan khususnya dalam hal dedaktik dan metodik. Secara praktis, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa, guru dan sekolah dalam upaya mengatasi kesulitan dalam pembelajaran PPKn serta peningkatan mutu pembelajaran di SMP.

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

Landasan Teori

Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Hamza dan Muhlisrarini (2014: 153) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola atau rencana yang digunakan untuk menyusun kurikulum dan mengatur materi peserta didik, sehingga mampu memberi petunjuk kepada guru pada saat pembelajaran di kelas. Dengan demikian, model pembelajaran menjadi dasar perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran bagi guru dalam pengaturan materi pembelajaran. Joyce, Weil, dan Calhoun

(2009: 30) model pembelajaran merupakan suatu gambaran lingkungan pembelajaran yang meliputi perilaku guru saat model pembelajara tersebut diterapkan. Dalam penggunaannya model pembelajaran digunakan untuk membentuk rencana pembelajaran jangka panjang atau kurikulum, dan merancang bahan pembelajaran.

Eggen & Kauchak (2012: 5) yang menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan petunjuk bagi guru untuk menentukan langkah-langkah dan tujuan pembelajaran, serta menjadi dasar dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran juga dapat dijadikan pola pilihan yang artinya, guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan efesien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis untuk mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar serta berfungsi sebagai pedoman guru merencanakan kegiatan belajar mengaajar.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), dimaknai Kemendikbud (2015: 35), suatu model pembelajaran yang dirancang agar siswa mendapat pengetahuan penting, yang membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki model belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim. Proses pembelajarannya menggunakan pendekatan yang sistemik untuk memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang nanti diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Taniredja (2013: 50) mengartikan model *problem based learning* merupakan sistem

contextual teaching and learning. Sebuah proses pendidikan yang bertujuan untuk menolong siswa melihat makna di dalam materi akademik yang dipelajari dengan cara menghubungkan subyek-subjek akademik dalam kehidupan mereka. Ada delapan sistem dalam *contextual teaching and learning*. (1) membuat keterkaitan-keterkaitan yang bermakna; (2) melakukan pekerjaan yang berarti; (3) melakukan pembelajaran yang diatur sendiri; (4) melakukan kerjasama; (5) berpikir kritis dan kreatif; (6) membantu individu untuk tumbuh dan berkembang; (7) mencapai standar yang tinggi, dan (8) menggunakan penilaian autentik (Komalasari, 2013: 6).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai tumpuan dalam suatu pembelajaran sehingga melalui permasalahan tersebut siswa mampu berpikir kritis untuk mencari penyebab dan solusi dari permasalahan yang dibahas.

Karakteristik model *problem based learning*, menurut Amir (2010, 12) bahwa *problem based learning* memiliki ciri-ciri seperti pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah. Masalah memiliki konteks dengan dunia nyata, pembelajar secara berkelompok aktif merumuskan masalah dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan pengetahuannya. Mereka mempelajari dan mencari sendiri materi terkait dengan masalah. Kemendikbud (2015: 61) menyatakan bahwa *problem based learning* adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga bersifat terbuka (*open-ended*) yang diselesaikan dengan kondisi siswa.

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning*, menurut Amir (2010, 12) ada lima tahap pada *problem based learning* yaitu: (1) orientasi terhadap masalah; (2) organisasi belajar; (3) penyelidikan individu atau kelompok; (4) pengembangan dan penyajian hasil; dan analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah.

Media Pembelajaran

Aqib (2014: 50) memaparkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang biasa digunakan dalam menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang terjadinya proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran atau media pembelajaran dapat membantu guru untuk mentransfer pengetahuan peserta didik dalam suatu cara yang yang mengesankan dan pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran identik dengan alat peraga yang dijadikan sarana pembelajaran untuk menunjang efektivitas keberhasilan belajar peserta didik. Secara empiris media pembelajaran memiliki peran yang efektif dalam proses pembelajaran (Pujiriyanto, 2013: 27). Penggunaan media pembelajaran memberikan efek yang positif jika tujuan pembelajarannya dapat ditetapkan secara jelas.

Merujuk dari berbagai pendapat tersebut, media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang membantu guru dalam mentransmisikan dan menjelaskan materi pelajaran. Penggunaan media belajar dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik, meningkatkan minat belajar, dan melatih imajinasi peserta didik karena dihadapkan pada sesuatu yang konkret.

Web Blog

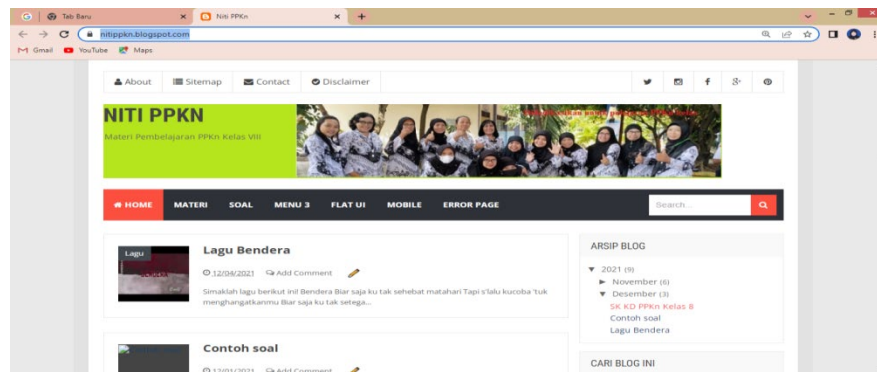
Web Blog atau disebut website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang di dalamnya mengandung informasi. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman Web yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman Web dengan halaman Web yang lain disebut dengan hyperlink. Sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut hypertext. Sebuah website dapat diakses melalui browser, yaitu perangkat lunak untuk mengakses halaman-halaman Web seperti internet explorer, mozilla firefox, opera, safari dan chrome. (Yuhefizar, 2011: 1)

Megan (2013: 43-44) mengemukakan pengertian dari Web Blog yaitu berasal dari kata "Web Log" atau blog yang merupakan situs website dimana kita dapat membuat entri (post) pada suatu topik maupun beberapa topik. Beberapa blog hampir sama dengan jurnal pribadi atau digunakan sebagai blog dalam dunia pendidikan. Entri (post) di dalam Web Blog dapat berupa opini, link, komentar, refleksi, tips, pengumuman dan yang lainnya disesuaikan dengan pembaca dan pengguna (*user*). Di dalam *Web Blog* juga dapat ditambahkan media seperti foto, video, grafik dan audio.

Web Blog mempunyai banyak manfaat selain yang telah disebutkan di atas, karena kemampuannya dalam menyampaikan informasi maupun kemampuan dalam menjalankan aplikasi. (Megan, 2013: 47) menyebutkan beberapa manfaat *Web Blog* dalam dunia Pendidikan, yaitu: (1) manfaat pedagogik, *Web Blog* sangat baik untuk mengumpulkan kritik maupun refleksi dari

siswa karena *Web Blog* dapat dijadikan sebagai tempat mengkritik dan memberi komentar pada suatu postingan yang telah di post di halaman web. Pada umumnya, *Web Blog* dapat mendorong siswa untuk mengutarakan ide dan mengeksplorasi topik-topik tertentu; (2) Penulisan dalam *Web Blog* juga sangat diperhatikan karena blog pada dasarnya akan dipublikasikan secara umum, maka perlu mempertimbangkan apa yang harus dituliskan dalam halaman *Web Blog*; (3) memunculkan kreativitas, yaitu siswa dapat menuliskan materi maupun topik tertentu melalui kreativitas mereka masing-masing; (4) adanya tanggungjawab individu, yaitu meskipun siswa dapat membuat, mendesain dan mengeksplor apa yang mereka inginkan di dalam Web Blog, tetapi mereka harus bertanggung jawab terhadap materi yang akan dipublikasikan apakah bermanfaat untuk pengguna (*users*) atau tidak; (5) administrasi yang meliputi apa yang dipelajari di dalam kelas. Hal ini meliputi informasi mengenai kontak, silabus, kurikulum yang berlaku, dan penugasan untuk siswa.

Media yang digunakan dalam penelitian ini termasuk media audio visual. Media audiovisual, yaitu jenis media mengandung unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, film, slide suara dan lain sebagainya. Blog tersebut beralamat pada <https://nitippkn.blogspot.com> Blog yang digunakan sebagai media pembelajaran ini di dalamnya disediakan file teks, file dalam bentuk MP3, dan video pembelajaran. Tampilan beranda blog disajikan pada gambar 1.



Gambar 1 Tampilan Beranda Blog.

Sumber: <https://nitippkn.blogspot.com/>.

Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai “daya penggerak yang telah menjadi aktif” (Sardiman, 2001: 71). Pendapat lain juga mengatakan bahwa motivasi adalah “ keadaan dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan” (Soeharto dkk, 2003: 110). Dalam buku psikologi pendidikan Dalyono memaparkan bahwa “motivasi adalah daya penggerak/ pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar” (Dalyono, 2005: 55). Motivasi juga berarti suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan (*goal*) atau perangsang (*incentive*). Tujuan adalah yang membatasi/menentukan tingkah laku organisme itu (Purwanto, 2007: 61).

Dengan demikian motivasi dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk terjadinya percepatan dalam mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran secara khusus.

Motivasi belajar dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Sardiman (2001: 71) membagi jenis motivasi ada lima macam, yaitu: (1) motivasi dilihat dari dasar pembentukannya, terdiri atas: motif-motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, dan motif-motif yang dipelajari artinya motif yang timbul karena dipelajari; (2) motivasi

menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis adalah: motif atau kebutuhan organis misalnya, kebutuhan minum, makan, bernafas, seksual, motif-motif darurat misalnya, menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, dan motif-motif objektif; (3) motivasi jasmani seperti, rileks, insting otomatis, napas dan rohani seperti kemauan atau minat; dan (4) motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang terjadi aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. (Sardiman, 2001: 90).

Hasil Belajar

Purwanto (2007:44) mengungkapkan hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya unput secara fungsional. Jadi hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam tingkah laku dan secara khusus pengetahuannya.

Sudjana (2009:2) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri

seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan sikap, tingkah laku serta perubahan aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Lebih lanjut Rohwati (2012:76) mengungkapkan hasil belajar merupakan hal yang penting yang akan dijadikan tolok ukur keberhasilan peserta didik dalam belajar dan sejauh mana sistem pembelajaran yang diberikan guru berhasil atau tidak. Suatu proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila kompetensi dasar yang diinginkan tercapai.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melakukan aktivitas belajar yang ditandai oleh tercapainya suatu tujuan belajar berupa perubahan tingkah laku, bertambahnya pengetahuan dan memiliki suatu keterampilan.

Hipotesis Tindakan

1. Model *problem based learning* dengan media *web blog* diduga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII-A SMP Negeri 1 Batangan semester genap tahun pelajaran 2021/2022.
2. Model *problem based learning* dengan media *web blog* diduga dapat meningkatkan hasil belajar PPKn materi semangat kebangkitan nasional pada siswa kelas VIII-A SMP Negeri 1 Batangan semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Arikunto, dkk (2009: 3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan

dari kegiatan pembelajaran berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi pada sebuah kelas secara bersama. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar PPKn kelas VIII-A SMP Negeri 1 Batangan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

Penelitian ini dilaksanakan dengan rancangan model siklus PTK Kemmis and Taggart dalam (Arikunto, dkk., 2010: 16). Adapun tahapannya yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII-A SMP Negeri 1 Batangan dengan siswa berjumlah 32 orang, terdiri atas 13 orang laki-laki dan 19 orang perempuan

Data penelitian ini dikumpulkan dengan teknik tes dan nontes. Setelah data terkumpul, data dianalisis dengan analisis diskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai tes antar siklus maupun dengan indikator kinerja. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar PPKn, data dianalisis secara kuantitatif.

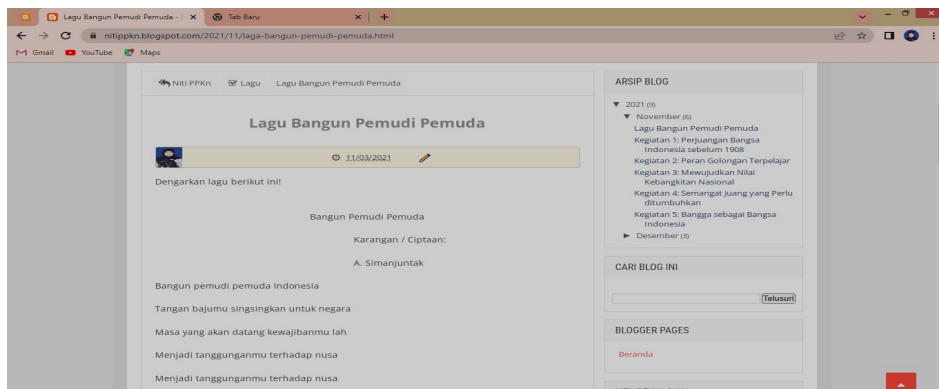
HASIL PENELITIAN

Kondisi Awal

Pertemuan ke-1 prasiklus dilaksanakan pada hari Kamis, 6 Februari 2022 selama dua jam pelajaran. Pada kegiatan pendahuluan, guru masuk kelas, kemudian mengondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran dengan tertib. Guru melakukan presensi dilanjutkan dengan memberikan pengantar untuk memahami pelajaran. Siswa menyimak penjelasan guru tentang tujuan dan manfaat memahami pelajaran PPKn dan menyimak motivasi yang diberikan oleh guru agar semangat belajar. Selanjutnya guru menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran dan rencana penilaian.

Pada kegiatan inti, aktivitas pembelajaran sebagai berikut. Sebagai penggugah semangat, siswa dipersilakan membuka blog yang beralamat di:

<https://nitippkn.blogspot.com/2021/11/laga-bangun-pemudi-pemuda.html>. Gambar blog yang dijadikan acuan bahan ajar tersebut dilengkapi dengan file MP4 pada gambar 3



Gambar 3 Materi Lagu Bangun Pemuda Pemuda

Sumber: <https://nitippkn.blogspot.com/2021/11/laga-bangun-pemudi-pemuda.html>

Kegiatan dilanjutkan dengan bertanya jawab tentang isi lagi dan dilanjutkan dengan membaca buku paket halaman 76-77. Kegiatan selanjutnya, siswa menanya tentang sebab-sebab bangsa Eropa melakukan ekspedisi untuk mencari sumber-sumber ekonomi baru ke seluruh dunia. Setelah itu siswa berdiskusi untuk menentukan sebab dan akibat bangsa Eropa melakukan ekspedisi dan mengerjakan soal terkait dengan sebab dan akibat bangsa Belanda ke Indonesia. Kegiatan inti diakhiri dengan membacakan hasil diskusi. Sedangkan kelompok lain memperhatikan.

Kegiatan inti pertemuan kedua sebagai berikut. Kegiatan pertama, siswa membaca buku paket halaman 78-79 tentang Trilogi Van Deventer. Kegiatan ini merupakan kegiatan pendalaman dari tugas rumah yang diberikan dari pembacaan materi pada web blog <https://nitippkn.blogspot.com/2021/11/perjuangan-bangsa-indonesia-sebelum-1908.html>. Kegiatan dilanjutkan dengan menanya tentang Trilogi Van Deventer, kemudian siswa berdiskusi tentang dampak Trilogi Van Deventer yang terkait dengan

politik balas budi Belanda. Kegiatan ini berikutnya, siswa membacakan hasil diskusi.

Pada kegiatan penutup, aktivitas yang dilaksanakan sebagai berikut. (a) Guru memberi simpulan pembelajaran. (b) Guru dan siswa merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. (c) Siswa menerima informasi tentang kegiatan pembelajaran berikutnya. (d) Guru memberi tugas rumah kepada siswa untuk membaca materi Trilogi Van Deventer.

Hasil observasi selama pembelajaran kondisi awal menunjukkan bahwa jumlah seluruh nilai sebesar 2.234. Untuk mencari rata-rata dimasukkan ke dalam rumus: $\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N}$ $= \frac{2.234}{32} = 69,80$. Jadi, rata-rata hasil belajar PPKn pada kondisi awal sebesar 69,80. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70. Dengan demikian rata-rata hasil belajar prasiklus lebih kecil daripada KKM. Secara individual, dari 32 orang siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 18 orang (65,25%), sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 14 orang (43,75%).

Penelitian Siklus I

Pada tahap perencanaan yang dilakukan oleh guru sebagai peneliti meliputi hal-hal sebagai berikut. (1) Menelaah silabus mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VIII dan menetapkan indikator. (2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai Kompetensi Dasar dan indikator yang telah ditetapkan dengan menggunakan model *problem based learning*. (3) Menyiapkan blog sebagai media pembelajaran. (4) Menyiapkan soal tes tertulis, kunci jawaban, dan norma penilaian. (5) Menyiapkan kisi-kisi angket dan lembar angket untuk mengetahui motivasi belajar.

Tahap pelaksanaan penelitian adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan pertama sebagai berikut. Pada tahap 1. Orientasi terhadap masalah, siswa membaca teks materi sub pokok bahasan pentingnya pendidikan pada masa penjajahan (Buku Siswa, hlm. 79-81). Materi juga bisa dibaca pada blog pada alamat: <https://nitippkn.blogspot.com/2021/11/peran-golongan-terpelajar.html>. Pada tahap 2. Organisasi belajar, siswa mengidentifikasi tentang pentingnya pendidikan pada masa penjajahan. Kegiatan dilanjutkan pada tahap 3. Penyelidikan individu atau kelompok, di mana siswa melakukan pengumpulan informasi dari buku dan blog tentang pentingnya pendidikan pada masa penjajahan. Pada tahap 4: Pengembangan dan penyajian hasil penyelesaian masalah, siswa berdiskusi tentang pentingnya pendidikan pada masa penjajahan. Kegiatan tahap 5: Analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah, siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses

penyelesaian masalah, siswa menampilkan hasil diskusi.

Pada pertemuan kedua, untuk menggugah semangat siswa, guru memberikan *ice breaking* dengan menyuruh siswa membuka kembali link lagu *Bendera* dengan alamat: <https://nitippkn.blogspot.com/2021/12/lagu-bendera.html>. Pada tahap 1. Orientasi terhadap masalah, siswa membaca teks materi sub pokok bahasan Budi Utomo (Buku Siswa, hlm. 80-81). Kegiatan dilanjutkan pada tahap 2. Organisasi belajar, di mana siswa mengidentifikasi tentang dampak positif lahirnya Budi Utomo. Pada tahap 3. Penyelidikan individu atau kelompok, siswa berdiskusi tentang Budi Utomo dan dampak kelahiran organisasi ke yang lain. Diskusi kelompok dilaksanakan pada tahap 4. Pengembangan dan penyajian hasil penyelesaian masalah, dilanjutkan dengan siswa mempresentasikan hasil diskusi. Pada tahap 5. Analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah, siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses penyelesaian masalah yang dilakukan dengan bimbingan guru.

Selama dan setelah proses tindakan diadakan observasi. Dari hasil observasi terhadap angket diketahui bahwa jumlah seluruh nilai angket sebesar 2.430,83. Untuk mencari rata-rata dimasukkan ke dalam rumus: $\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N} = \frac{2.430,83}{32} = 75,96$. Jadi, rata-rata motivasi belajar PPKn siklus I sebesar 75,96 termasuk cukup.

Hasil tes menunjukkan bahwa jumlah seluruh nilai hasil belajar sebesar 2.448. Untuk mencari rata-rata dimasukkan ke dalam rumus: $\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N} = \frac{2.448}{32} = 76,49$. Jadi, rata-rata hasil belajar PPKn siklus I sebesar 76,49

termasuk cukup. Secara individual, dari 32 orang siswa, jumlah siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 25 orang (78,13%), sedangkan siswa yang belum tuntas KKM sebanyak 7 orang (21,88%).

Refleksi siklus I dapat dikemukakan empat hal: (1) Pembelajaran pada siklus I telah dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). (2) Ada peningkatan perhatian siswa pada media blog dibuktikan dengan jumlah kunjungan blog. (3) Rata-rata motivasi belajar PPKn siklus I sebesar 75,96 termasuk cukup. (4) Rata-rata hasil belajar PPKn siklus I sebesar 76,49. Dari 32 orang siswa, jumlah siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 25 orang (78,13%), sedangkan siswa yang belum tuntas KKM sebanyak 7 orang (21,88%).

Penelitian Siklus II

Tahap perencanaan pada siklus II terdiri atas lima kegiatan sebagai berikut. (1) Menelaah silabus mata pelajaran PPKn kelas VIII dan menetapkan indikator. (2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai Kompetensi Dasar dan indikator yang telah ditetapkan dengan menggunakan model problem based learning. (3) Menyiapkan media blog yang digunakan dalam penelitian. (4) Menyiapkan alat evaluasi yang berupa tes tertulis, kunci jawaban, dan norma penilaian. (5) Menyiapkan kisi-kisi dan lembar angket untuk mengetahui motivasi belajar.

Tahap pelaksanaan adalah implementasi problem based learning sebanyak dua kali pertemuan. Pada tahap 1: Orientasi terhadap masalah, siswa membaca teks materi sub pokok bahasan *Mewujudkan Persatuan Indonesia* (Buku Siswa, 81-85). Kegiatan dilanjutkan pada tahap 2: Organisasi

belajar. Pada tahap ini, siswa mengidentifikasi definisi persatuan dan kesatuan, tahap-tahap pembinaan persatuan bangsa Indonesia, dan cara mengatasi masalah melemahnya semangat generasi muda untuk melaksanakan Pancasila. Pada tahap organisasi belajar siswa dan guru bertanya jawab tentang materi yang telah diunggah dalam web blog pada alamat: <https://nitippkn.blogspot.com/2021/11/kegiatan-3-mewujudkan-nilai-kebangkitan.html>.

Kegiatan dilanjutkan ke tahap 3: Penyelidikan individu atau kelompok. Pada tahap ini, siswa berdiskusi tentang definisi persatuan dan kesatuan, tahap-tahap pembinaan persatuan bangsa Indonesia, dan cara mengatasi masalah melemahnya semangat generasi muda untuk melaksanakan Pancasila. Selanjutnya pelajaran memasuki tahap 4: Pengembangan dan penyajian hasil penyelesaian masalah di mana siswa mempresentasikan hasil diskusi, sedangkan siswa lain memperhatikan dan menanggapi. Tahap 5: Analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah. Pada tahap ini, siswa dan guru melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses penyelesaian masalah yang dilakukan.

Pertemuan kedua dijelaskan sebagai berikut. Pada tahap 1: Orientasi terhadap masalah, siswa membaca teks materi sub pokok bahasan Kebanggaan sebagai Bangsa Indonesia (Buku Siswa, hlm. 85-89). Siswa juga dapat membaca materi pengayaan materi bangsa sebagai bangsa Indonesia.

Kegiatan pembelajaran dilanjutkan pada tahap 2: Organisasi belajar, yang dilakukan

dengan mengidentifikasi alasan bangga sebagai bangsa Indonesia, keunggulan-keunggulan bangsa Indonesia. Pada tahap 3: Penyelidikan individu atau kelompok, siswa berdiskusi tentang prestasi pelajar Indonesia di kancah internasional dengan benar, dan analisis terhadap info yang menyesatkan (hoax) secara berkelompok. Selanjutnya siswa mempresentasikan hasil diskusi tentang prestasi pelajar Indonesia di kancah internasional dengan benar, dan analisis terhadap info yang menyesatkan (hoax) secara berkelompok sebagai implementasi tahap 4: Pengembangan dan penyajian hasil penyelesaian masalah. Pada tahap 5: Analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah, diisi dengan refleksi atau evaluasi terhadap proses penyelesaian masalah yang dilakukan.

Sesuai dengan hasil observasi terhadap angket siklus II didapatkan data bahwa jumlah seluruh nilai motivasi sebesar 2.636,67. Rata-rata motivasi belajar adalah $\frac{2.636,67}{32} = 82,40$. Jadi, rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 82.40 dengan kategori tinggi.

Adapun observasi terhadap hasil belajar diketahui bahwa jumlah seluruh nilai hasil belajar sebesar 2.624. Untuk mencari rata-rata dimasukkan ke dalam rumus: $\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N} = \frac{2.624}{32} = 82,00$. Jadi, rata-rata hasil belajar PPKn siklus II sebesar 82,00 termasuk baik. Secara individual, dari 32 orang siswa semuanya telah mencapai KKM.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan sebagai berikut: (1) model *problem based learning* dengan media *web blog* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII-A SMP Negeri 1 Batangan semester genap tahun pelajaran 2021/2022 sesuai dengan hasil penelitian bahwa rata-rata motivasi belajar pada siklus I sebesar 75,96 dengan kualifikasi cukup, dan pada siklus II sebesar 82,40 dengan kualifikasi baik; (2) model *problem based learning* dengan media *web blog* ternyata dapat meningkatkan hasil belajar PPKn materi semangat kebangkitan nasional pada siswa kelas VIII-A SMP Negeri 1 Batangan semester genap tahun pelajaran 2021/2022 dibuktikan dengan hasil penelitian rata-rata hasil belajar PPKn pada kondisi awal (prasiklus) sebesar 69,80, pada siklus I sebesar 76,49, dan pada siklus II sebesar 82,00.

Saran

Saran yang disampaikan kepada siswa, guru, dan sekolah. Siswa harus meningkatkan motivasi dan partisipasinya dalam mengikuti pembelajaran PPKn dengan model *problem based learning* berbantuan web blog sehingga hasil belajarnya meningkat. Guru perlu menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *web blog* secara efektif dan efisien untuk mengatasi kesulitan dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar PPKn siswa. Sekolah perlu memberikan berbagai fasilitas kepada guru dan siswa untuk

memperlancar dalam proses pembelajaran dengan model *problem based learning* berbantuan *web blog*.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Taufik. 2010. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning: Bagaimanapun Pendidikan Memberdayakan Pembelajar di Era Pengetahuan*. Jakarta: Kencana.
- Aqib, Zaenal. 2014. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi., Suhardjono & Supardi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Eggen, P. & Kauchak, D. 2012. *Strategies and models for teachers. Teaching content and thinking skills* (6th ed). Boston: Pearson Education, Inc.
- Fauziah, Delia Nurul. 2016. "Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 1 No. 1, Desember 2016, hlm. 103-109
- Hamza, A. & Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kemendikbud. 2015. *Materi Pelatihan: Mata Pelajaran PPKn*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama.
- Megan, Poore. 2013. *Using Social Media in the Classroom a Best Practice Guide*. Singapore: Replika Press.
- Permendikbud. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Permendikbud.
- Pujiriyanto. 2013. *Teknologi Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Purwanto, Ngalm. 2009. *Ilmu Pendidikan: Teoritis dan Praktis*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rohwati, M. 2010. Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. Semarang: Unnes.
- Sardiman, A. M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sulasmianti, Nova. 2018. "Pemanfaatan Blog sebagai Media Pembelajaran". Artikel dalam *Jurnal Teknodik Vol. 22 Nomor 2 Edisi Desember 2018*. <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/365>
- Yuhefizar, Mooduto, & Hidayat, R. (2009). *Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla Edisi Revisi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

**PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI
MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *E-BOOK*
PADA SISWA KELAS VIII-B SMP NEGERI 1 BATANGAN
DI SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Susilowati
Guru SMP Negeri 1 Batangan
Email: susikunawi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penggunaan model *discovery learning* berbantuan *E-book* untuk meningkatkan minat belajar matematika; (2) mendeskripsikan penggunaan model *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang pada siswa kelas VIII-B SMP Negeri 1 Batangan semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Metode penelitian ini menggunakan jenis tindakan kelas/ *action research*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-B SMP Negeri 1 Negeri Batangan Kabupaten Pati semester genap tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 32 orang, terdiri dari 13 siswa laki-laki, dan 19 siswa perempuan. Metode pengumpulan data menggunakan teknik nontes dan tes. Teknik nontes berupa angket untuk mengetahui minat belajar siswa, sedangkan Teknik tes untuk mengetahui hasil belajar matematika pada materi bangun ruang sisi datar. Analisis data menggunakan kualitatif deskriptif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, simpulan penelitian ini adalah: (1) model *discovery learning* dengan media e-book berbasis canva terbukti dapat meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas VIII-B SMP Negeri 1 Batangan semester genap tahun pelajaran 2021/2022, terbukti adanya peningkatan rata-rata minat belajar siswa mulai dari kondisi awal (prasiklus) sebesar 71,50, naik menjadi 76,28 siklus I dan naik lagi menjadi 81,53 pada siklus II. (2) Model *discovery learning* dengan media e-book berbasis canva terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang pada siswa kelas VIII-B SMP Negeri 1 Batangan semester genap tahun pelajaran 2021/2022 terbukti adanya peningkatan rata-rata hasil belajar matematika mulai kondisi awal (prasiklus) sebesar 66,04, naik menjadi 73,96 siklus I dan naik lagi menjadi 81,25 pada siklus II, sehingga besarnya hasil peningkatan minat belajar siswa sebesar 10,03 dan hasil belajar sebesar 15,21. Artinya model *discovery learning* berbantuan E-book mampu memberikan sumbangan terhadap peningkatan minat belajar sebesar 10,03% dan hasil belajar sebesar 15,21% dari dimensi lainnya. Saran yang disampaikan model *discovery learning* berbantuan E-book layak digunakan guru untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa di SMP.

Kata Kunci: Minat, Hasil Belajar, *Discovery Learning*, *E-Book*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Pembelajaran matematika menjadi salah satu sarana yang urgen untuk mengembangkan kemampuan akademik siswa. Pengembangan kemampuan akademik adalah salah satu hal yang hendak

diwujudkan melalui proses pendidikan. Melalui dan dalam pembelajaran matematika kemampuan akademik siswa terus diasah. Dalam setiap kesempatan, pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual problem*). Dengan mengajukan masalah kontekstual, siswa secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika. Untuk meningkatkan

keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga, atau media lainnya (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006: 38).

Salah satu pokok bahasan yang terdapat di kelas VIII adalah bangun ruang sisi datar. Pokok bahasan tersebut perlu dikuasai oleh siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika, yakni: (a) Mempersiapkan agar siswa sanggup menghadapi perubahan keadaan dan pola pikir dalam kehidupan dunia dan selalu berkembang, dan (b) Mempersiapkan siswa menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan (Soedjadi, 2000: 13-15).

Sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan pada siswa kelas VIII-B SMP Negeri 1 Batangan dapat disimpulkan bahwa tidak semua siswa kelas VIII mampu memahami materi bangun ruang sisi datar. Rata-rata hasil belajar kondisi awal sebesar 66,04. KKM yang ditetapkan sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan sebesar 70. Dari 32 orang, siswa yang mencapai KKM sebanyak 14 orang (43,75%) sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 18 orang (56,25%). Oleh karena itu, proses dan hasil belajar perlu ditingkatkan.

Salah satu alternatif penyelesaian masalah tersebut adalah dengan penggunaan model pembelajaran *discovery learning*. Keberhasilan *discovery learning* telah dibuktikan oleh Rosarina, dkk (2016) dalam penelitian *Penerapan Model Discovery*

Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda. Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan, dapat direkomendasikan bahwa dengan menerapkan model *discovery learning* merupakan suatu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi perubahan wujud benda.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah: (1) apakah penggunaan model *discovery learning* berbantuan *E-book* dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VIII-B SMP Negeri 1 Batangan semester genap tahun pelajaran 2021/2022? (2) apakah penggunaan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang pada siswa kelas VIII-B SMP Negeri 1 Batangan semester genap tahun pelajaran 2021/2022?

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penggunaan model *discovery learning* berbantuan *E-book* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VIII-B SMP Negeri 1 Batangan semester genap tahun pelajaran 2021/2022; (2) mendeskripsikan penggunaan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang pada siswa kelas VIII-B SMP Negeri 1 Batangan semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat teoritis dan praktis. Manfaat teoritis yang diharapkan dapat menambah wawasan serta khasanah ilmu pengetahuan matematika. Manfaat praktis diharapkan bermanfaat bagi siswa, guru dan sekolah

untuk peningkatan minat dan hasil belajar matematika melalui model *discovery learning*.

LANDASAN TEORETIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN

Landasan Teori

Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, salah satunya pada pembelajaran matematika. Hasil belajar matematika yang tinggi, atau adanya perubahan hasil belajar yang dihasilkan oleh siswa menandakan bahwa proses pembelajaran matematika tersebut efektif. Akan tetapi, realita yang dihadapi oleh guru adalah tidak mudah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Diperlukan berbagai strategi pembelajaran yang perlu diterapkan guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar berhubungan erat dengan kompetensi siswa. Nur'aini (2021:1) mengatakan bahwa banyak faktor yang memengaruhi kompetensi siswa tersebut, antara lain faktor internal siswa (contoh: minat, motivasi diri untuk belajar, ketangguhan/resiliensi, dan sifat kompetitif) dan faktor eksternal (contoh: lingkungan belajar di sekolah dan di rumah, praktik pengajaran yang dilakukan guru, dan kelengkapan sarana pembelajaran).

Minat Belajar

Slameto (2010:57) menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati peserta didik, diperhatikan terus-menerus yang

disertai rasa senang dan diperoleh kepuasan. Seseorang yang memiliki minat terhadap kegiatan tertentu cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap kegiatan tersebut. Apabila seseorang telah memiliki keinginan maka sedapat mungkin akan melakukan segala sesuatu untuk memperolehnya.

Lebih lanjut Slameto (2010:59) mengungkapkan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri dapat berupa seorang, suatu objek, suatu situasi, suatu aktivitas dan lain sebagainya. Minat tersebut dapat meningkat menjadi besar apabila hubungan tersebut semakin kuat dan dekat.

Agar siswa berminat belajar matematika, guru dapat membangkitkan minat siswa. Menurut Djamarah (2011: 167), cara membangkitkan minat adalah sebagai berikut. (1) membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri anak didik sehingga dia rela belajar tanpa paksaan; (2) menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki anak didik sehingga anak didik mudah menerima bahan pelajaran; (3) memberikan kesempatan pada anak didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif; (4) menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual anak didik. Minat belajar bisa dibangkitkan, menurut

Daryanto (2009: 53) dengan cara menjelaskan materi pelajaran yang menarik dan ada hubungannya dalam kehidupan serta cita-cita siswa (Daryanto, 2009: 53-54).

Model *Discovery Learning*

Sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, salah satu pokok bahasan yang membuat siswa kurang berminat belajar adalah pokok bahasan bangun ruang sisi datar. Materi himpunan tersebut disajikan dalam bentuk rumus yang kadang masih sering membingungkan siswa untuk menyelesaikannya. Apalagi jika siswa belum memahami betul pokok bahasan sebelumnya tentang teorema pythagoras. Penyampaian materi himpunan yang hanya terbatas pada tulisan di papan tulis pun menjadi faktor penambah materi tersebut kurang dipahami oleh siswa.

Pembelajaran dengan penemuan (*discovery learning*) merupakan suatu komponen penting dalam pendekatan konstruktivis yang telah memiliki sejarah panjang dalam dunia pendidikan. Ide pembelajaran penemuan (*discovery learning*) muncul dari keinginan untuk memberi rasa senang kepada anak/siswa dalam "menemukan" sesuatu oleh mereka sendiri, dengan mengikuti jejak para ilmunan (Suprihatiningrum, 2017: 241).

Model pembelajaran *discovery learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran di mana siswa diberikan sebuah materi pembelajaran, kemudian diberikan acuan bagaimana materi tersebut dapat dijadikan sebuah jawaban atas pertanyaan atau masalah yang diberikan

peserta didik. Selama proses pembelajaran siswa dituntut untuk menemukan langkah, tahapan dan jawaban-jawaban yang dibutuhkan sampai ia menemukan sendiri. Selanjutnya ia harus menggunakan hasil temuannya tersebut untuk menjawab dan merumuskan pendapat maupun deskripsi jawaban yang ditugaskan guru. (Darmawan dan Dinn Wahyudin, 2018 : 111).

Menurut Arends, dalam Syafredy (2018 : 62) dikatakan bahwa *discovery learning* adalah sebuah model pengajaran yang menekankan pentingnya membantu siswa untuk memahami struktur atau ide-ide kunci suatu disiplin ilmu, kebutuhan akan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, dan keyakinan bahwa pembelajaran sejati melalui *personal discovery*. Adanya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran tersebut, maka akan memberi suatu hasil belajar yang baik bagi siswa tersebut.

Tahapan dan prosedur dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model *discovery learning* meliputi: *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *Verification*, dan *generalization* dijelaskan sebagai berikut.

Stimulation (pemberian stimulus), pada tahap ini guru mengondisikan siswa untuk membaca sejumlah sumber rujukan buku dan sumber lain dilanjutkan mengajukan pertanyaan, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Pada tahap ini, guru dapat menerapkan teknik bertanya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang

menantang para siswa untuk terus melakukan eskplorasi berpikirnya.

Problem statement (pemberian fokus masalah), pada tahap ini guru dapat melakukan penjelasan bahwa siswa harus mampu untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin dari hasil bacaan-bacaan dan juga apa yang sudah dieksplorasi pada tahap sebelumnya. Selanjutnya siswa memilih dan merumuskan kalimat hipotesis atau jawaban sementara atas pertanyaan masalah dari fokus-fokus masalah tadi dan dirumuskan menjadi kalimat pernyataan (*statment*) atau sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan. Pada saat itu juga guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun budaya belajar mereka agar terbiasa menemukan suatu masalah.

Data Collection (pengumpulan data), pada tahap ini siswa menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis. Berbagai informasi diperoleh dari hasil bacaan buku akan menjadi bahan informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber atau teman mereka sendiri, melakukan uji coba sendiri dan berdiskusi. Target dari tahap ini siswa harus belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi.

Data Processing (pengolahan data), pada tahap ini siswa berdiskusi untuk merumuskan jawaban-jawaban atas pertanyaan (fokus masalah) pada tahapan sebelumnya. Setelah mampu merumuskan hasil pengolahan data, siswa merumuskan konsep-konsep yang dapat digeneralisasikan.

Dari hasil melakukan proses generalisasikan ini selanjutnya siswa akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara rasional dan logis.

Verification (pembuktian), pada tahap ini guru melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan, dihubungkan dengan hasil data *processing*; dan *Generalization* (menyimpulkan) yakni menarik sebuah simpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

E-book sebagai Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting. Karena, dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi pelajaran yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Hujair, 2013: 3).

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan adalah *e-book*. Menurut wikipedia (2021) E-Book merupakan salah satu teknologi yang memanfaatkan komputer digunakan untuk menampilkan informasi baik berupa teks, gambar, audio, video, dan multimedia lainnya diringkai dalam bentuk dinamis dapat dioperasikan melalui komputer ataupun perangkat elektronik lainnya. E-Book merupakan salah satu teknologi yang

memanfaatkan komputer untuk menayangkan informasi multimedia di dalam bentuk yang ringkas dan dinamis. E-book terdiri dari gambar, teks, atau bahkan keduanya. Serta bisa dibuka dan dibaca melalui layar smartphone, komputer, atau beberapa perangkat elektronik lainnya. Jika buku pada umumnya terdiri dari gabungan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka e-book berisikan informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar. Dewasa ini, *e-book* diminati karena lebih praktis daripada buku fisik, dan juga umumnya memiliki fitur pencarian, sehingga kata-kata dalam *e-book* dapat dengan cepat dicari dan ditemukan (https://id.wikipedia.org/wiki/Buku_elektronik)

Menurut Eskawati & Sanjaya, *E-Book* merupakan buku dalam bentuk elektronik berisikan informasi yang dapat berwujudkan teks dan gambar dan mampu mengintegrasikan tayangan suara, teks, gambar, grafik, animasi hingga movie sehingga informasi yang disampaikan lebih kaya dibandingkan dengan buku konvensional (Ahmad dkk., 2017: 89).

Dalam penelitian ini e-book dibuat pada <http://canva.com>, disimpan dalam format pdf, dan diunggah ke <http://fliphtml5.com> untuk mendapatkan link yang dapat dibagikan kepada siswa. Dengan demikian siswa dapat membaca e-book buatan guru tanpa harus mengunduhnya.

Berdasarkan uraian dan pendapat beberapa para ahli tersebut, disimpulkan bahwa *E-Book* merupakan sebuah buku dalam bentuk elektronik yang disajikan dengan memadukan video, animasi, audio,

dan gambar, sehingga tidak hanya terdapat teks saja di buku tersebut. Perpaduan konten-konten tersebut akan membantu siswa untuk memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak seperti materi bangun ruang sisi datar.

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut, tujuan penelitian ini ada dua, yakni: (1) mendeskripsikan peningkatan minat belajar matematika pada siswa kelas VIII-B SMP Negeri 1 Batangan semester genap tahun pelajaran 2021/2022 melalui model *discovery learning*, dan (2) mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika materi bangun ruang pada siswa kelas VIII-B SMP Negeri 1 Batangan semester genap tahun pelajaran 2021/2022 melalui model *discovery learning*.

Hipotesis Tindakan

Sesuai dengan kajian teori tersebut, hipotesis tindakan yang diajukan sebagai berikut. (1) model *discovery learning* dengan media *e-book* berbasis canva diduga dapat meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas VIII-B SMP Negeri 1 Batangan semester genap tahun pelajaran 2021/2022; (2) Model *discovery learning* dengan media *e-book* berbasis canva diduga dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang pada siswa kelas VIII-B SMP Negeri 1 Batangan semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Batangan Kabupaten Pati. Waktu penelitian Januari sampai dengan April

2022. Subjek penelitian siswa kelas VIII-B SMP Negeri 1 Batangan tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 32 orang siswa.

Prosedur penelitian menggunakan siklus berkelanjutan di masing-masing siklus ada empat tahapan yaitu: perencanaan, Tindakan, observasi dan refleksi.

Metode pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan angket. Metode tes dipergunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Observasi digunakan untuk mengamati sikap guru dan siswa ketika proses pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning*. Angket digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan kualitatif deskriptif dan kuantitatif. Indikator ketuntasan belajar klasikal siswa dinyatakan tercapai apabila $\geq 85\%$ dari keseluruhan obyek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Prasiklus

Pada tahap prasiklus, guru sebagai peneliti melakukan penilaian awal untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas VIII-B yang telah dibelajarnya dengan metode saintifik. Tahap pra siklus ini dilaksanakan pada hari Selasa, 15 Maret 2022 dengan subpokok bahasan narasi tokoh bangun ruang menentukan luas permukaan kubus. Pertemuan kedua Jumat, 18 Maret 2022 dengan subpokok bahasan menentukan luas permukaan kubus. Penilaian harian dan pengisian angket dilaksanakan pada Selasa, 22 Maret 2022. Setelah jawaban angket dikoreksi, diketahui bahwa jumlah seluruh nilai

angket sebesar 2.288. Untuk mencari rata-rata dimasukkan ke dalam rumus : $\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N} = \frac{2.288}{32} = 71,50$. Jadi, rata-rata minat belajar matematika pada kondisi awal (prasiklus) sebesar 71,50, dengan perincian siswa yang sangat berminat (memperoleh skor 81-100) sebanyak 2 orang, siswa yang berminat (memperoleh skor 66-81) sebanyak 24 orang, dan siswa yang cukup berminat (memperoleh skor 56-65) sebanyak 6 orang.

Data hasil pengolahan data terhadap koreksi lembar jawaban siswa diperoleh data bahwa jumlah seluruh nilai sebesar 2.113,33. Untuk mencari rata-rata dimasukkan ke dalam rumus: $\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N} = \frac{2.113,33}{32} = 66,04$. Jadi, rata-rata hasil belajar matematika prasiklus sebesar 66,04. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Dari 32 orang siswa, sebanyak 19 orang (59,38%) telah telah mencapai KKM, dan sebanyak 13 orang (40,62%) siswa belum mencapai KKM.

Siklus I

Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan, untuk proses pembelajaran yakni, Jumat, 25 Maret 2022 dan Selasa, 29 Maret 2022. Tes akhir siklus I pada tanggal 1 April 2022 untu 50% siswa. Alokasi waktu masing-masing tindakan dan tes adalah 1 (satu) kali pertemuan (2×40 menit).

Kegiatan pembelajaran pertemuan pertama siklus II berlangsung selama 2 jam pelajaran (2×40 menit) yang dimulai pada pukul 07.00 sampai dengan pukul 08.20. Pokok bahasan yang disampaikan dua point penting, yakni: (1) Menentukan Luas

Permukaan Prisma, (2) Menentukan Luas Permukaan Limas. Pada pertemuan pertama ini seluruh siswa yang hadir pada pertemuan tatap muka terbatas berjumlah 16 orang, sedangkan yang 16 orang belajar lewat daring.

Pada kegiatan inti (± 60 menit) guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan sintak model *discovery learning* yang terdiri atas enam tahap. Pada tahap 1, pemberian stimulus (*stimulation*), siswa membaca buku paket pada kegiatan 4.2 dengan subjudul menentukan luas permukaan prisma halaman 109 – 114. Siswa yang belajar di rumah dapat membaca buku paket, juga dapat membaca materi pada link: <https://online.fliphtml5.com/qqcxi/rgki/>.

Pada tahap 2, problem statement (*Pemberian Fokus Masalah*), siswa mendiskusikan rumus volume kubus dan balok. Kegiatan dilanjutkan ke tahap 3 pengumpulan data (*data collection*), di mana siswa berdiskusi untuk menemukan rumus kubus dan balok sesuai dengan langkah-langkah yang diberikan pada e-book dan buku paket siswa. Pada tahap 4, pengolahan data (*data processing*), siswa berdiskusi untuk mengerjakan soal-soal selama proses pembelajaran yang diberikan oleh guru. Kegiatan dilanjutkan ke tahap 5 (lima) pembuktian (*verification*). Pada tahap ini, siswa yang belajar tatap muka menuliskan jawaban di papan tulis. Bagi siswa yang belajar di rumah, mengirimkan jawabannya lewat WA grup matematika kelas VIII-B.

Pada kegiatan penutup, kegiatan guru dan siswa adalah: (1) Guru membuat

simpulan (*generalization*) dengan berkata, “Anak-anak coba rumus ini kalian catat dan ingat baik-baik. *Volume kubus* = $s \times s \times s$ atau s^3 . Sedangkan *volume kubus* = $p \times l \times t$. Kegiatan dilanjutkan dengan merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Selanjutnya guru menginformasikan tentang kegiatan pembelajaran berikutnya, yakni menentukan volume kubus dan balok. Selanjutnya guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan lafadz *hamdalah* dan salam.

Pertemuan kedua ini dilaksanakan pada hari Selasa, 29 Maret 2022. Kegiatan pembelajaran berlangsung selama 2 jam pembelajaran (2×40 menit) yang dimulai pada pukul 07.00 sampai pukul 08.20. Sub pokok bahasan yang disampaikan adalah (1) Menentukan luas permukaan prisma, dan (2) Menentukan Luas Permukaan Limas. Pada pertemuan tatap muka terbatas kedua ini siswa yang hadir berjumlah 16 siswa. Siswa yang lain belajar secara daring di rumah.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan membuka pelajaran, dan mengajak siswa membaca Asma’ul Husna, menyampaikan subpokok bahasa menentukan luas permukaan prisma, dan menentukan luas permukaan limas. Guru berkata, “Pada pelajaran yang telah lalu, kalian telah belajar tentang kubus dan balok. Nah, kali ini kalian akan belajar tentang luas permukaan prisma dan limas”. Selanjutnya menjelaskan skenario pembelajaran, dan rencana penilaian.

Pada kegiatan inti, guru melaksanakan model *discovery learning* dengan enam langkah kegiatan. Pada tahap 1 Pemberian

Stimulus (*Stimulation*), siswa membaca buku paket pada kegiatan 4.2 dengan subjudul menentukan luas permukaan prisma halaman 98 – 101. Kegiatan dilanjutkan ke tahap 2 problem statement (pemberian fokus masalah) dengan kegiatan mendiskusikan rumus luas permukaan prisma. Pada tahap 3 pengumpulan data (*data collection*) kegiatan siswa adalah membaca kembali buku paket pada kegiatan 4.3 dengan subjudul menentukan luas permukaan limas halaman 104 – 106. Siswa yang belajar di rumah membaca buku paket atau membuka link: <https://online.fliphtml5.com/eghuh/rled/>.

Pada tahap 4 pengolahan data (*data processing*), siswa berdiskusi untuk mengerjakan soal-soal selama proses pembelajaran tentang luas permukaan prisma dan limas. Kegiatan dilanjutkan ke tahap 5 pembuktian (*verification*) di mana siswa menuliskan jawaban di papan tulis. Bagi siswa yang belajar di rumah, mengirimkan jawabannya lewat WA grup matematika kelas VIII-B.

Kegiatan penutup yang pertama guru membuat simpulan (*generalization*) sebagai tindak lanjut tahap 6 dengan membuat simpulan pelajaran hari ini ada dua yakni *Luas prisma* = $2 \times \text{Luas alas} + \text{Keliling alas} \times \text{tinggi}$ sedangkan *luas limas* = $\text{Luas Alas} + (4 + \text{Luas tegak segitiga})$. Kegiatan dilanjutkan dengan merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Guur memberikan informasi pada pembelajaran berikutnya siswa akan melaksanakan penilaian harian kedua. Selanjutnya guru menutup

pembelajaran dengan mengucapkan lafadz *hamdalah* dan salam.

Berdasarkan hasil tabulasi angket dan konversi jawaban angket didapatkan data bahwa jumlah seluruh nilai angket sebesar 2.441. Rata-rata minat belajar matematika siklus I $\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N} = \frac{2.441}{32} = 76,28$. Sedangkan hasil pengolahan data terhadap data hasil belajar didapatkan informasi bahwa jumlah seluruh nilai sebesar 2.366,67. Untuk mencari rata-rata dimasukkan ke dalam rumus: $\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N} = \frac{2.366,67}{32} = 73,96$. Jadi, rata-rata hasil belajar matematika pada subpokok bahasan menentukan luas permukaan prisma, dan limas serta menentukan volume kubus dan balok sebesar 73,96. KKM sebesar 70. Dari 32 orang siswa, sebanyak 24 orang (75%) telah mencapai KKM, dan sebanyak 8 orang (25%) siswa belum mencapai KKM.

Siklus II

Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sebanyak 2 (dua) kali pertemuan, untuk proses pembelajaran yakni tanggal Selasa, 5 April dan Jumat, 8 April 2022. Tes akhir siklus II dilaksanakan Selasa, 12 April 2022. Alokasi waktu masing-masing tindakan dan tes adalah 1 (satu) kali pertemuan (2 x 30 Menit) karena pembelajaran dilaksanakan di bulan Ramadhan.

Pada kegiatan pendahuluan pertemuan pertama, guru masuk kelas dan menyapa siswa dan mengajak berdoa dengan membaca asmaul husna". Selanjutnya guru memotivasi, melakukan apersepsi dan menyampaikan subpokok bahasan: menentukan volume prisma dan menentukan volume limas". Selanjutnya guru menjelaskan skenario pembelajaran, dan rencana penilaian.

Pada kegiatan inti, guru mengajar sesuai dengan RPP. Pada tahap 1 pemberian stimulus, siswa membaca buku paket pada kegiatan 4.2 dengan subjudul menentukan luas permukaan prisma halaman 115 – 118. Siswa yang belajar di rumah dapat membaca buku paket atau materi pada link: <https://online.fliphtml5.com/qqcxi/qinp/>.

Pada tahap 2, problem statement, siswa mendiskusikan rumus volume prisma dan limas. Materi tersebut diringkas dalam e-book. Pada tahap 3 pengumpulan data, siswa berdiskusi untuk menemukan volume prisma dan limas. Selanjutnya kegiatan dilanjutkan tahap 4 pengolahan data di mana siswa berdiskusi untuk mengerjakan soal-soal selama proses pembelajaran. Pada tahap pembuktian (*verification*), siswa menuliskan jawaban di papan tulis.

Kegiatan penutup yang pertama, guru membuat simpulan (*generalization*): *Volume prisma = Luas alas × Tinggi* dan volume limas $= \frac{1}{3} \text{ luas alas } \times \text{tinggi}$. Selanjutnya guru merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, memberi tugas rumah kepada siswa untuk membaca materi berikutnya.

Berpijak dari hasil angket minat siklus II didapatkan data bahwa jumlah seluruh nilai angket sebesar 2.609. Untuk mencari rata-rata dimasukkan ke dalam rumus: $\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N} = \frac{2.609}{32} = 81,53$. Jadi, rata-rata minat belajar matematika pada siklus II sebesar 81,53.

Berdasarkan hasil koreksi dan pengolahan lembar jawaban siswa didapatkan data jumlah seluruh nilai sebesar 2.600. Rata-rata belajar matematika siklus II: $\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N} = \frac{2.600}{32} = 81,25$. Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM) sebesar 70. Jika dibandingkan dengan KKM, dari 32 orang siswa, semua siswa telah mencapai KKM.

Pembasahan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan dari masing-masing siklus mulai kondisi awal/prasiklus, Siklus I, dan Siklus II, nilai perolehan peningkatannya disajikan sebagai berikut.

Hasil minat belajar siswa

Hasil peningkatan minat belajar matematika, secara lengkap disajikan pada table 1, sebagai berikut.

Tabel 1. Peningkatan Minat Belajar Matematika

No	Siklus	Rata-Rata	Kenaikan
1	Prasiklus	71,50	
2	Siklus I	76,28	4,78
3	Siklus II	81,53	5,25

Tabel 1 dideskripsikan bahwa rata-rata minat belajar siswa pada kondisi awal (prasiklus) sebesar 71,50, siklus I sebesar 76,28, dan siklus II sebesar 81,53, sehingga terjadi peningkatan dari kondisi awal ke siklus 1 sebesar 4,78 dan siklus 1 ke siklus II sebesar 5,27. Secara keseluruhan mulai dari kondisi awal ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 10,03. Artinya penggunaan model *discovery learning* berbantuan *E-book* mampu memberikan sumbangan terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa sebesar 10,03% dari dimensi lainnya.

Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika siswa mulai dari kondisi awal/prasiklus, siklus I, dan siklus II, disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar Matematika

No	Aspek yang Diobservasi	Kondisi Awal	Siklus 1	Siklus 2
1	Jumlah siswa yang mengikuti tes	32	32	32
2	Nilai rata-rata	66,04	73,96	81,25
3	Siswa yang tuntas belajar	19	24	32
4	Persentase siswa yang tuntas belajar	59,38%	75,00%	100,00%
5	Siswa yang belum tuntas belajar	13	8	0
6	Persentase siswa yang belum tuntas belajar	40,62%	25,00%	0,00%
7	Peningkatan tiap siklus		7,92	7,29

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa rata-rata hasil belajar matematika pada kondisi awal (prasiklus) sebesar 66,04, siklus I sebesar 73,96, dan siklus II sebesar 81,25, sehingga terjadi kenaikan dari prasiklus ke siklus I sebesar 7,92, siklus I ke siklus II sebesar 7,29 dan keseluruhan dari prasiklus ke siklus II mengalami kenaikan sebesar 15,21. Artinya penggunaan model model *discovery learning* berbantuan *E-book* mampu memberikan sumbangan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa sebesar 15,21% dari dimensi lainnya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa: (1) Model *discovery learning* berbantuan media e-book berbasis canva terbukti dapat meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas VIII-B SMP Negeri 1 Batangan semester genap tahun pelajaran 2021/2022, terbukti adanya peningkatan rata-rata minat belajar siswa mulai dari kondisi awal (prasiklus) sebesar 71,50, naik menjadi 76,28 siklus I dan lagi menjadi 81,53 pada siklus II

sehingga mengalami peningkatan sebesar 10,03%. (2) Model *discovery learning* berbantuan media e-book berbasis canva terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang pada siswa kelas VIII-B SMP Negeri 1 Batangan semester genap tahun pelajaran 2021/2022 ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata hasil belajar matematika pada kondisi awal (prasiklus) sebesar 66,04, siklus I sebesar 73,96, dan siklus II sebesar 81,25 sehingga mengalami peningkatan sebesar 15,21%.

Saran

Saran disampaikan kepada siswa, guru dan kepala sekolah agar mengimplikasikan penggunaan model metode *discovery learning* berbantuan media e-book berbasis canva dalam pembelajaran matematika karena (1) penggunaan media *audio visual* dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengatasi hambatan-hambatan mengerjakan soal matematika. (2) Pelaksanaan pembelajaran matematika melalui metode *discovery learning* berbantuan media e-book berbasis canva berpengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar matematika. (3) Implementasi model *discovery learning* berbantuan media e-book

berbasis canva dalam proses belajar mengajar membantu siswa untuk lebih memahami pelajaran matematika khususnya materi bangun ruang sisi datar. (4) Guru matematika SMP Negeri 1 Batangan, dapat menggunakan model ini pada kelas yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Agus, Wayan. 2017. "Pengembangan Buku Elektronik Interaktif Pada Materi Fisika Kuantum Kelas XII SMA" *Jurnal Pendidikan Fisika, Universitas Muhammadiyah Metro*
- Arifin, Zaenal. 2017. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, Deni dan Dinn Wahyudin, 2018, *Model Pembelajaran Di Sekolah*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran (Kreatif dan Inofatif)*. Jakarta: Publisher.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hujair, A.H. Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Nur'aini, Fransisca; Ikhya Ulumuddin, Lisna Sulinar Sari, dan Sisca Fujianita. 2021. "Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018" *Jurnal Risalah Kebijakan Nomor 3, Edisi April 2021*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Syafredi, Kyky. 2018. *Hasil Penelitian: Efek Mmodel Pembelajaran Discovery dan Kreativitas Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Fisika Siswa*. ISBN: 978-602-474-244-7. Sukabumi: CV Jejak
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soedjadi, R. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2017, *Strategi Pembelajaran (Teori & Aplikasi)*, Cet. Ke-2, Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.

**PENINGKATAN PARTISIPASI DAN HASIL BELAJAR IPS
MELALUI *MIND MAPPING* PADA SISWA KELAS VIII-C
SEMESTER GENAP SMP NEGERI 7 PATI
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Uswatul Muzayanah
Guru IPS SMP Negeri 7 Pati, Kabupaten Pati
Email: uswatulmuzayanah87@guru.smp.belajar.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan partisipasi dan hasil belajar IPS melalui penggunaan model pembelajaran *mind mapping* siswa kelas VIII-C SMP Negeri 7 pada semester genap Pati tahun pelajaran 2021/2022. Metode penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Prosedur penelitian menggunakan siklus berkelanjutan dengan masing-masing dilaksanakan empat tahap mulai dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian kelas VIII C berjumlah 31 anak. Metode pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Analisis data menggunakan kualitatif deskriptif dan kuantitatif. Hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan: (1) model pembelajaran *mind mapping* dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas VIII-C, terbukti adanya peningkatan sebesar 39% mulai dari kondisi awal 40% naik menjadi 71% pada siklus 1 dan naik lagi menjadi 81% di siklus II. (2) model pembelajaran *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-C SMP Negeri 7 Pati, terbukti adanya peningkatan rata-rata dari siklus I= 75, naik menjadi 87 pada siklus II, sehingga mengalami peningkatan sebesar 12 poin. Artinya model pembelajaran *mind mapping* mampu meningkatkan hasil belajar IPS sebesar 12% dari dimensi lainnya. Saran yang disampaikan model *mind mapping* dapat diimplikasikan oleh guru untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar IPS siswa di sekolah.

Kata Kunci : Partisipasi, Hasil Belajar, *Mind Mapping*

PENDAHULUAN

Model pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), karena mampu memperbaiki dan meningkatkan mutu proses serta hasil belajar siswa. Hamdayama (2016: 130) berpendapat bahwa model pembelajaran dapat berfungsi untuk mengubah materi yang abstrak menjadi konkrit dan realistik serta mendorong menjadi lebih aktif, kreatif, interaktif, inovatif, partisipatif serta menggairahkan bagi siswa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menggunakan model pembelajaran secara efektif dan efisien sehingga mutu pembelajaran menjadi meningkat.

Penggunaan model pembelajaran yang efektif dan efisien, menurut Rusman (2016) mampu meningkatkan kualitas guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hamdayama (2016: 94) dapat mempengaruhi hasil belajar serta mampu mewujudkan pembelajaran yang edukatif, kondusif dan menyenangkan.

Berpijak dari uraian di atas, menunjukkan model pembelajaran sangat penting, karena dapat meningkatkan minat, motivasi, kualitas dan hasil belajar IPS siswa. Rusman (2016: 135) model pembelajaran dapat membantu mengoptimalkan pembelajaran. Artinya pemanfaatan model

pembelajaran membawa proses pembelajaran IPS lebih bermakna.

Model pembelajaran walaupun bermanfaat dalam membantu menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien, namun dalam kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa guru dan siswa mengabaikan dan tidak memanfaatkan model pembelajaran secara optimal sehingga berpengaruh terhadap aktivitas, kreativitas, partisipasi dan hasil belajar IPS siswa

Keadaan tersebut menggambarkan bahwa kesadaran guru dalam memanfaatkan model pembelajaran masih rendah. Akibatnya mutu pembelajaran menjadi rendah, sehingga dapat berimbas pada rendahnya partisipasi, daya serap dan hasil belajar IPS siswa.

Hal ini terbukti dari hasil nilai ulangan harian pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII-C semester genap tahun ajaran 2021/2022 SMP Negeri 7 Pati masih rendah. Dari 31 siswa, baru 12 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM>73. Kondisi tersebut perlu dicarikan solusi pemecahannya. Salah satunya penggunaan model pembelajaran *mind mapping*.

Model pembelajaran *mind mapping* digunakan sebagai solusi karena memiliki keunggulan teoritis dan praktis. Keunggulan teoritisnya dapat dilihat dari konsep model pembelajaran *mind mapping*, menurut Saleh (2008:100) adalah diagram yang dipakai untuk memvisualisasikan atau menggambarkan sebuah tema, ide, ataupun gagasan utama dalam sebuah materi pembelajaran. Mind Mapping, menurut (Buzan, 2011:9) memiliki kelebihan yaitu mampu merangsang siswa secara visual daripada metode pencatatan tradisional yang cenderung linear dan satu warna. Di samping itu, menurut Faiq (2013) ada tujuh kelebihan yaitu: (1)

meningkatkan kreativitas dan aktivitas individu maupun kelompok; (2) memudahkan otak memahami dan menyerap informasi dengan cepat; (3) memudahkan siswa mengingat; (4) mampu memusatkan perhatian siswa; dan (5) menyenangkan bagi siswa.

Keunggulan praktis dari model pembelajaran *mind mapping* berdasarkan pada penelitian Safaah (2016) simpulan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan model *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VA SDI Al Azhar 21 Pontianak terbukti adanya peningkatan rata-rata mulai dari siklus I sebesar 70,71 meningkat pada siklus II menjadi 77,14 dan pada siklus ke III menjadi 87,50. Penelitian lainnya tentang Mind Mapping dilaksanakan oleh Nisa (2016) simpulan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran *Mind Mapping* mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Sudimoro tahun 2015/2016 mulai dari siklus I= 38,70% naik menjadi 82,25% dan hasil belajar meningkat dari siklus I= 69,91% naik menjadi 74,19% pada siklus II.

Berdasarkan keunggulan teoritis dan praktis tersebut di atas, maka penggunaan model pembelajaran *Mind Mapping* diharapkan mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar IPS siswa.

Permasalahan penelitian ini adalah: (1) Apakah model pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan partisipasi belajar dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VIII-C SMP Negeri 7 Pati semester genap tahun 2021/2022? (2) Apakah model pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII-C SMP Negeri 7 Pati semester genap tahun 2021/2022?

Tujuan penelitian ini untuk: (1) mendeskripsikan model pembelajaran *Mind Mapping* untuk meningkatkan partisipasi belajar dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VIII-C SMP Negeri 7 Pati semester genap tahun 2021/2022; (2) mendeskripsikan model *Mind Mapping* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII-C SMP Negeri 7 Pati semester genap tahun 2021/2022?

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis yaitu memberikan sumbangan pemikiran dan wawasan tentang model pembelajaran *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPS. Manfaat praktis yang diharapkan bagi guru dan siswa yakni: pemanfaatan *Mind Mapping* mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar IPS siswa.

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

Landasan Teori

Partisipasi Belajar

Konsepsi partisipasi belajar ruang lingkup kajiannya meliputi: pengertian, prinsip, wujud, dan karakteristik partisipasi disajikan sebagai berikut.

Partisipasi berasal dari bahasa Inggris "Participation" yang berarti pengambilan bagian atau pengikut sertaan. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia Partisipasi diartikan sebagai "perihal turut berperan serta dalam suatu kegiatan; keikutsertaan; peran serta". (Tim penyusun Kamus, 1996). Partisipasi siswa berarti keikutsertaan siswa dalam suatu kegiatan yang ditunjukkan dengan perilaku fisik dan psikisnya. Partisipasi siswa dibutuhkan dalam menetapkan tujuan dan dalam kegiatan belajar dan mengajar (Hasibuan & Moedjiono, 2006:7).

Prinsip partisipasi dalam proses pembelajaran adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan maksudnya siswa harus aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Partisipasi belajar diwujudkan dan dikembangkan dalam berbagai bentuk, menurut Jerrold dalam Herawati (2008) wujud partisipasi dapat berbentuk keaktifan siswa di dalam kelas, dan kepatuhan terhadap norma belajar. Sedangkan pengembangan partisipasi dapat berupa menerima, menanggapi, menilai, dan menyusun kegiatan dalam belajar.

Karakteristik partisipasi belajar siswa aktif, menurut Sudjana (1996 : 21) ditunjukkan dari (1) keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahannya; (2) berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses, belajar; (3) menampilkan berbagai usaha atau keaktifan belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilan; dan (4) kebebasan atau keleluasaan melakukan hal tersebut di atas tanpa ada tekanan.

Upaya guru dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa, menurut Herawati (2008) meliputi: (1) menggunakan multimedia dan multimedia; (2) memberikan tugas secara individu maupun kelompok; (3) memberikan kesempatan pada siswa melaksanakan eksperimen dalam kelompok kecil; (4) memberikan tugas untuk membaca bahan belajar, mencatat hal-hal yang kurang jelas, serta mengadakan tanya jawab dan diskusi.

Hasil Belajar IPS

Konsepsi tentang hasil belajar ruang lingkup kajiannya meliputi: pengertian, macam-macam, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, disajikan sebagai berikut.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar ini merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan dapat dipahami siswa (Arikunto, 2009: 24). Hasil belajar IPS adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPS yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu (Tirtonegoro, 2008: 40).

Macam-macam hasil belajar menurut Howard Kingsley dalam Depdiknas (2003: 34) ada tiga macam hasil belajar yakni: keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, dan sikap dan cita-cita. Sedangkan Gagne dalam Sudjana (2008: 137) membagi 5 macam kategori hasil belajar yakni: informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, keterampilan motoris.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seni musik. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar bahasa Indonesia sangat beragam. Daryanto (2010 : 36) secara garis besar faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi: fisiologis, kesehatan badan, panca indera, dan psikologis. Faktor eksternal meliputi: lingkungan keluarga, sosial ekonomi keluarga, dan pendidikan orang tua dan lingkungan sekolah dan masyarakat. Taufik, dkk, (2011: 5.20) terdapat tiga faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah yaitu faktor input, faktor proses, dan faktor output. Faktor input

meliputi (a) *raw input* atau masukan dasar yang menggambarkan kondisi individual anak dengan segala karakteristik fisik dan psikis yang dimilikinya, (b) *instrumental input* atau masukan instrumental yang mencakup guru, kurikulum, materi, dan metode, sarana dan fasilitas, (c) *environment input* atau masukan lingkungan yang mencakup lingkungan fisik, geografis, sosial dan lingkungan budaya. Faktor proses menggambarkan bagaimana ketiga jenis input tersebut saling berinteraksi satu sama lain terhadap aktivitas belajar anak. Faktor output adalah perubahan tingkah laku yang diharapkan terjadi pada anak setelah anak melakukan aktivitas belajar.

Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Konsepsi model *Mind Mapping* ruang lingkup kajiannya meliputi pengertian, Langkah-langkah, kelebihan dan kelemahannya, disajikan sebagai berikut.

Pengertian model pembelajaran *Mind Mapping*, dimaknai Buzan (2011:5) cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita. *Mind map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi kedalam otak dan mengambil informasi keluar otak. *Mind Map* menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian aturan yang sederhana, mendasar, alami, dan sesuai dengan cara kerja otak.

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping*, menurut Buzan (2011:9) yaitu sebagai berikut: (1) guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai; (2) guru menjelaskan garis besar materi yang akan dipelajari; (3) guru membentuk kelompok yang

beranggotakan 4-5 orang untuk membuat mind map; (4) guru menjelaskan cara membuat mind map; 5) Guru meminta siswa membaca materi lalu mendiskusikannya dengan teman sekelompok sebelum membuat mind map; (6) Tiap kelompok membuat mind map; (7) tiap kelompok menunjukkan hasil mind map dan mempresentasikan kepada teman sekelasnya; (8) guru memberikan penguatan dan menyamakan persepsi yang berbeda antara satu kelompok dengan kelompok lainnya.

Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *Mind Mapping*, menurut Kurniawati (2010:23) kelebihanannya yaitu: (1) siswa dapat mengemukakan pendapat secara bebas; (2) dapat bekerjasama dengan teman lainnya; (3) catatan lebih padat dan jelas; (4) catatan lebih terfokus pada inti materi; (5) mudah melihat gambaran keseluruhan; (6) membantu otak untuk: mengatur, mengingat, membandingkan dan membuat hubungan. Kelemahan sistem pembelajaran Mind Map yaitu: (1) hanya siswa yang aktif yang terlibat; (2) karena *mind map* siswa bervariasi sehingga guru akan kewalahan memeriksa hasil mind mapnya.

HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan landasan teori di atas, maka dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: “Di duga penggunaan penggunaan model pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar IPS siswa kelas VIII-C pada semester genap SMP Negeri 7 Pati Tahun pelajaran 2021/2022.”

METODE PENELITIAN

Ruang lingkup metode penelitian ini meliputi: setting penelitian, prosedur penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis data, dan indikator keberhasilan, dijelaskan sebagai berikut.

Setting/ tempat penelitian ini di SMP Negeri 7 Pati. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Prosedur pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilakukan dalam 2 siklus berkelanjutan yang masing-masing siklus melalui empat tahap yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengumpulan data dan tahap refleksi.

Subyek penelitian siswa kelas VIII-C SMP Negeri 7 Pati yang berjumlah 31 siswa, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Objek penelitian materi perdagangan antardaerah atau antarpulau dan perdagangan internasional dan penguatan ekonomi dan agrikultur di Indonesia.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Teknik tes adalah cara mengumpulkan data dengan memberikan tes kepada siswa. Siswa mengerjakan soal-soal, dapat dengan cara tertulis maupun lisan, Kedua, teknik non tes, adalah teknik yang tidak menggunakan tes, tetapi menggunakan lembar penilaian atau lembar observasi untuk mengambil data tentang partisipasi siswa.

Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif menggunakan analisis deskriptif dan analisis kuantitatif menggunakan analisis komparatif untuk membedakan hasil keterampilan siswa dalam seni musik baik pada kondisi awal, siklus I dan II.

Indikator kinerja dalam penelitian ini meliputi: (1) Partisipasi siswa dalam pembelajaran mencapai minimal Aktif (nilai \geq

64), (2) Nilai rata-rata ulangan harian meningkat dari 67 menjadi ≥ 75 .

HASIL PEMBAHASAN DAN PEMBAHASAN Hasil Penelitian

Deskripsi Kondisi Awal/ Prasiklus

Deskripsi partisipasi belajar

Deskripsi kondisi awal/prasiklus menggambarkan kondisi awal guru sebelum

melaksanakan tindakan pembelajaran dengan model pembelajaran *Mind Mapping*. Guru hanya menerangkan dengan menggunakan ceramah bervariasi dan monoton sehingga partisipasi siswa rendah. Hasil pengamatan partisipasi siswa pada kondisi awal disajikan pada table 1.

Tabel 1. Hasil pengamatan partisipasi belajar prasiklus

Indikator	Jumlah Skor	Nilai	Kualifikasi
1. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru	87	70	Aktif
2. Memberikan pendapat untuk menentukan topik	31	25	Kurang Aktif
3. Kerjasama siswa menyusun mind map	31	25	Kurang Aktif
4. Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan guru	90	73	Aktif
5. Berpartisipasi dalam kegiatan presentasi hasil kerja kelompok	31	25	Kurang Aktif
6. Ketepatan hasil kerja mind map	31	25	Kurang Aktif
Rata-rata		40	

Tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata partisipasi belajar diperoleh rata-rata sebesar 40% dalam kategori kurang aktif berada pada rentang 25-44. Oleh karena itu, perlu diperbaiki pada siklus I dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping*.

Deskripsi Hasil Belajar Prasiklus

Hasil belajar IPS pada kondisi awal/prasiklus sebelum digunakan model pembelajaran *Mind Mapping* masih rendah rata-rata yang dicapai baru 67,1%, yang hasilnya dapat disajikan pada table 2.

Tabel 2 Nilai rata-rata dan ketuntasan hasil belajar prasiklus

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	
		Jumlah	Prosentase
1	Jumlah siswa tuntas	12	39 %
2	Jumlah siswa tidak tuntas	19	61 %
Jumlah		31	100 %
Nilai Rata-rata siswa		67,1	

Tabel 2 dideskripsikan siswa yang tuntas 12 dengan persentase 39% yang belum tuntas 19 dengan persentase 61% dan rata-rata nilai IPS siswa sebesar 67,1. Jika dilihat dari ketuntasan klasikal, maka hasil belajar

tersebut belum mencapai ketuntasan, karena belum mencapai 85% jumlah siswa yang tuntas.

Deskripsi Siklus I

Deskripsi Partisipasi Belajar Siklus I

Deskripsi hasil pengamatan partisipasi siswa pada siklus I, mengalami peningkatan setelah digunakannya model pembelajaran

Tabel 3 Hasil pengamatan partisipasi belajar siswa siklus I

Indikator	Jumlah Skor	% Partisipasi	Kualifikasi
1. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru	90	73	Aktif
2. Memberikan pendapat untuk menentukan topik	85	69	Aktif
3. Kerjasama siswa menyusun mind map	90	73	Aktif
4. Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan guru	89	72	Aktif
5. Berpartisipasi dalam kegiatan presentasi hasil kerja kelompok	83	67	Aktif
6. Ketepatan hasil kerja mind map	91	73	Aktif
Rata-rata		71	

Tabel di atas, menunjukkan perolehan nilai rata-rata partisipasi belajar siswa sebesar 71 berada pada rentang 64-81 berada pada kategori aktif, namun pada aspek memberikan pendapat untuk menentukan topik dan berpartisipasi dalam kegiatan presentasi hasil kerja kelompok masih dibawah 70%. Hal ini terjadi karena masih banyak siswa yang malu jika ingin mengemukakan pendapatnya, mereka masih ada rasa takut salah.

Tabel 4. Ketuntasan belajar siswa siklus I

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	
		Jumlah	Prosentase
1	Jumlah siswa tuntas	21	68 %
2	Jumlah siswa tidak tuntas	10	32 %
Jumlah		31	100 %
Nilai rata-rata siswa		75	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari jumlah 31 siswa baru 21 siswa atau sebesar 68% siswa sudah mencapai ketuntasan yaitu mendapat nilai ≥ 73 . Sedang yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 10 siswa atau

Mind Mapping bila dibandingkan dengan prasiklus. Hasil peningkatan sebesar 31% dari 40% naik menjadi 71%. Data hasil peningkatan disajikan pada table 3.

Prosentase partisipasi siswa hanya 70%. Diharapkan pada siklus II rata-rata partisipasi siswa akan meningkat.

Deskripsi Hasil Belajar Siklus I

Hasil belajar siklus I, menunjukkan adanya peningkatan bila dibandingkan dengan prasiklus, yaitu mengalami peningkatan rata-rata sebesar 7,9 poin dari 67,1 naik menjadi 75. Hasil keseluruhan dapat disajikan pada tabel 4.

sebesar 32%. Nilai rata-rata perolehan siswa sebesar 75.

Berdasarkan hasil ketuntasan klasikal pada siklus I baru 68% belum memenuhi kriteria ketuntasan yang diharapkan sehingga

perlu diadakan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model *Mind Mapping* agar hasil belajar siswa meningkat.

Deskripsi Siklus II

Deskripsi Partisipasi Belajar Siklus II

Deskripsi hasil pengamatan partisipasi siswa pada siklus II mengalami peningkatan

bila dibandingkan dengan prasiklus dan siklus I. Pada siklus II ini mengalami peningkatan perolehan nilai partisipasi sebesar 10% dari 71 pada siklus I naik menjadi 81 pada siklus II. Hasil keseluruhan disajikan pada tabel 5.

Tabel 5 Hasil pengamatan partisipasi belajar siswa siklus II

Indikator	Jumlah Skor	% Partisipasi	Kualifikasi
1. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru	106	85	Sangat Aktif
2. Memberikan pendapat untuk menentukan topik	99	80	Aktif
3. Kerjasama siswa menyusun mind map	103	83	Sangat Aktif
4. Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan guru	95	77	Aktif
5. Berpartisipasi dalam kegiatan presentasi hasil kerja kelompok	98	79	Aktif
6. Ketepatan hasil kerja mind map	100	81	Aktif
Rata-rata		81	

Tabel di atas, menunjukkan perolehan nilai rata-rata indikator partisipasi belajar siswa sebesar 81 berada pada rentang 64-81 pada kategori aktif. Pada siklus II ini semua aspek sudah mengalami peningkatan, hanya untuk indikator bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan guru perlu diperbaiki dan ditingkatkan karena memperoleh nilai yang paling rendah yakni 77.

Deskripsi Hasil Belajar Siswa Siklus II

Hasil belajar siklus II, menunjukkan adanya peningkatan bila dibandingkan dengan siklus I, yaitu mengalami peningkatan rata-rata sebesar 12 poin dari 75 naik menjadi 87. Hasil keseluruhan dapat disajikan pada tabel 4.

Tabel 6 Ketuntasan belajar siswa siklus II

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	
		Jumlah	Prosentase
1	Jumlah siswa tuntas	29	94%
2	Jumlah siswa tidak tuntas	2	6%
Jumlah		31	100 %
Nilai rata-rata		87	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari jumlah 31 siswa sudah ada 29 siswa atau sebesar 94% siswa yang mencapai

ketuntasan yaitu mendapat nilai ≥ 73 . Sedang yang belum mencapai ketuntasan tinggal 2 siswa atau sebesar 6%. Nilai rata-rata siswa

sebesar 87. Secara klasikal, kelas ini sudah bisa dikatakan tuntas karena jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 73 sudah mencapai 87%. Hasil ketuntasan ini telah memenuhi indikator KKM yang ditentukan yakni melebihi dari 85%. Oleh karena itu, tidak perlu diadakan perbaikan pada siklus III.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan dari masing-masing siklus mulai kondisi

awal/prasiklus, siklus I, dan Siklus II, nilai perolehan peningkatannya disajikan sebagai berikut.

Hasil Pengamatan Partisipasi Belajar IPS Siswa

Hasil pengamatan partisipasi belajar siswa mulai dari kondisi awal/ prasiklus, siklus I dan II mengalami peningkatan, yang ringkasan hasilnya disajikan pada tabel 7.

Tabel 7 Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar Prasiklus ke Siklus I

No	Uraian	% Partisipasi			Peningkatan
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II	
A.	Partisipasi Belajar				
1.	Perhatian siswa terhadap penjelasan guru	70	73	85	15
2.	Memberikan pendapat untuk menentukan topik	25	69	80	55
3.	Kerjasama siswa menyusun mind map	25	73	83	58
4.	Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan guru	73	72	77	4
5.	Berpartisipasi dalam kegiatan presentasi hasil kerja kelompok	25	67	79	54
6.	Ketepatan hasil kerja mind map	25	73	81	56
	Rata-rata	40	71	81	41

Tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan rata-rata partisipasi siswa mulai dari kondisi awal/prasiklus 40, naik menjadi 71 pada siklus 2 dan naik lagi menjadi 81 di siklus II, sehingga mengalami peningkatan sebesar 41 poin. Artinya penggunaan model pembelajaran *Mind Mapping* mampu memberikan sumbangan terhadap peningkatan partisipasi belajar siswa sebesar 41% dari dimensi lainnya. Indikator dengan capaian tertinggi yaitu perhatian siswa terhadap penjelasan guru dengan perolehan

nilai sebesar 85 sehingga perlu dipertahankan dan dikembangkan. Sedangkan untuk indikator terendah yaitu: bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan guru dengan perolehan nilai sebesar 77 sehingga perlu diperbaiki dan ditingkatkan.

Hasil Belajar IPS Siswa

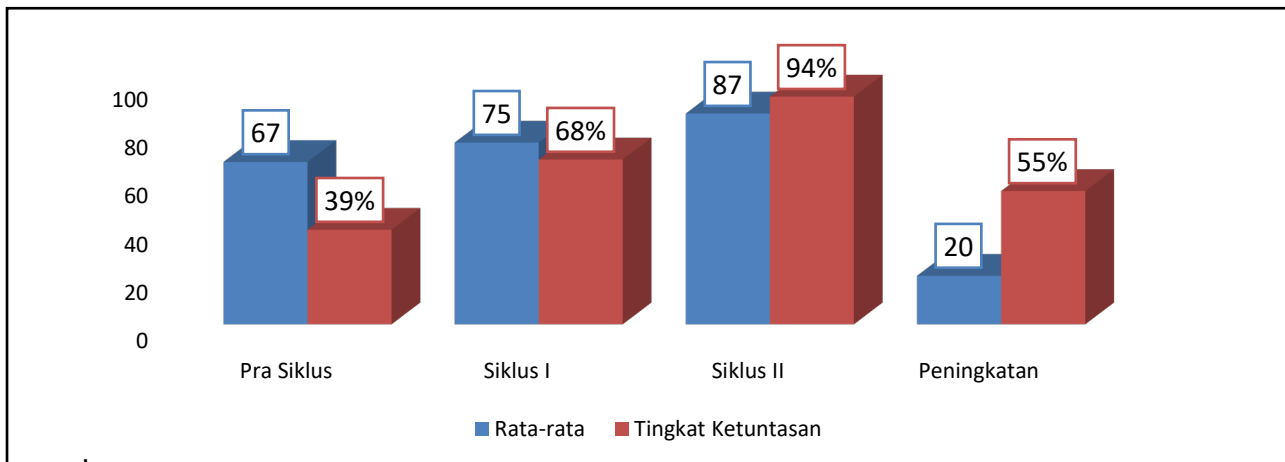
Hasil belajar siswa mengalami peningkatan rata-rata nilai mulai dari kondisi awal/ prasiklus, siklus I dan II, yang ringkasan hasilnya disajikan pada tabel 8.

Tabel 8 Peningkatan Nilai Rata-rata dan Ketuntasan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I dan II

No	Uraian	Nilai rata-rata			Peningkatan
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	
1.	Rata-rata	67	75	87	20
2.	Jumlah siswa tuntas	12 (39%)	21 (68%)	29 (94%)	17 (55%)
3.	Jumlah siswa belum tuntas	19 (61%)	10 (32%)	2 (6%)	-17 (-55%)

Tabel di atas, menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar IPS siswa dari kondisi awal sampai siklus II sebesar 20 poin. Sedangkan peningkatan ketuntasan siswa dari kondisi awal sampai siklus 2 sebesar 17 poin (55%). Artinya bahwa penggunaan model pembelajaran *Mind Mapping* mampu memberikan sumbangan

terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa dalam materi perdagangan antardaerah atau antarpulau dan perdagangan internasional dan penguatan ekonomi dan agrikultur di Indonesia sebesar 20% dan ketuntasan sebesar 55%. Lebih jelasnya disajikan pada histogram berikut.



Gambar 1. Peningkatan Nilai Rata-rata dan Ketuntasan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I dan II

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan simpulannya sebagai berikut: (1) model pembelajaran *mind mapping* dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas VIII-C, terbukti adanya peningkatan sebesar 39% mulai dari kondisi awal 40% naik menjadi 71% pada siklus 1 dan naik lagi menjadi 81% di siklus II. (2) model pembelajaran *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-C SMP Negeri 7 Pati, terbukti adanya peningkatan rata-rata dari siklus I= 75, naik menjadi 87 pada siklus II, sehingga mengalami peningkatan sebesar 12 poin. Artinya model pembelajaran *mind mapping* mampu meningkatkan hasil belajar IPS sebesar 12% dari dimensi lainnya.

Saran

Saran yang disampaikan kepada siswa, guru dan sekolah. Siswa hendaknya berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan model *mind mapping* agar hasil belajar IPSnya meningkat. Guru hendaknya menciptakan inovasi dan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* secara optimal untuk mendorong partisipasi dan peningkatan hasil belajar IPS siswa. Sekolah hendaknya memberikan berbagai fasilitas yang memadai untuk memperlancar proses belajar mengajar di kelas sehingga tercipta *student weilbeing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Anifa Choirin Nisa. 2016. *Peningkatan Partisipasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping pada Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Sudimoro Tahun 2015/2016*. Surakarta. PGSD FKIP UMS.
- Suryosubroto. B. 1997. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rineksa Cipta
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2016. *Kamus Besar bahasa Indonesia*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia
- Baharuddin & Nur Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Buzan, Tony. 2011. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya
- Diah Ayu. 2010. *Upaya Meningkatkan Partisipasi dan Berfikir Kritis Siswa Kelas X SMA 2 Wates dengan Model Pembelajaran Learning Cycle 5 Fase*. Laporan Penelitian. Yogyakarta. UNY.
- Hamdayama, Jumanta. 2015. *Metodologi Pengajaran*. Bandung: Bumi Aksara.
- Harum Bunga Melati. 2019. *Implementasi Model Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) dengan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS pada Kelas VII B di SMP 12 Bandung*. Skripsi. Bandung. Prodi IPS FPIPS UPI.
- Hasibuan. JJ, Moedjiono. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Herawati, Yeni. 2008. *Upaya Peningkatan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Melalui Optimalisasi Penggunaan Media Dengan Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI)*. Surakarta. FKIP UNS.
- Kurniawati, Dhida Dwi. 2010. *Pengaruh Metode Mind Mapping dan Keaktifan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2009/2010*. Skripsi. Surakarta. UMS
- Mikkelsen. 2003. *Metode Penelitian Partisipatoris dan Upaya-Upaya Pemberdayaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Mulyasa. E. 2008. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2011. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana. 1996. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Rusman. 2016. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saleh, Andri. 2008. *Kreatif Mengajar dengan Mind Map*. Bandung: Tinta Emas Publishing
- Umi Safaah, Asmayani Salimi, dan Sugiyono. (2013) *Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dengan Model Mind Map Kelas V SDI Al Azhar Pontianak*. PTK. Prodi PGSD FKIP Universitas Tanjungpura.

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS MATERI KEBUTUHAN
HIDUP MANUSIA SISWA KELAS VII A SMP NEGERI 1 GABUS
PADA SEMESTER 1 TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Dwiyanto
Guru IPS SMP Negeri 1 Gabus Kabupaten Pati
Email: igdwiyanto@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisa penerapan metode *mind mapping* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Gabus Pati. Metode penelitian menggunakan jenis *action research*/PTK. Prosedur penelitian menggunakan siklus berkelanjutan dengan masing-masing dilaksanakan empat tahap mulai dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian siswa kelas VIIA SMP Negeri 1 Gabus sejumlah 32 siswa terdiri dari 23 putri dan 9 laki-laki. Metode pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Analisis data menggunakan kualitatif deskriptif dan kuantitatif. Hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan: ((1) Penerapan metode *mind mapping* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa terbukti adanya peningkatan rata-rata aktivitas sebesar 0,09 poin dari 0,65 kurang aktif di siklus I menjadi 0,74 (aktif) di siklus II; (2) Penerapan metode *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa sebesar 20,39 poin dari rata-rata 60,47 di prasiklus menjadi 67,22 di siklus I dan meningkat lagi menjadi 87,71 di siklus II; (3) penerapan metode pembelajaran *mind mapping* berdampak pada peningkatan aktivitas belajar IPS siswa sebesar 0,9 poin dan hasil belajar siswa sebesar 20,39 poin. Artinya s penerapan metode *mind mapping* mampu memberikan sumbangan terhadap aktivitas belajar siswa sebesar 9% dan hasil belajar sebesar 20,39% dari dimensi lainnya. Saran yang disampaikan metode *mind mapping* dapat dimplikasikan oleh guru untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar IPS siswa di sekolah.

Kata Kunci: Metode *Mind Mapping*, Aktivitas dan Hasil Belajar IPS

PENDAHULUAN

Fenomena *learning loss* bukan hanya terjadi di Indonesia. Hampir seluruh Negara di dunia merasakan penderitaan akibat penutupan sekolah karena pandemi Covid 19 (Engzell, Frey, and Verghan, 2020). Pemerintah Indonesia melakukan beberapa upaya untuk menghadapi *learning loss* dengan berbagai kebijakan seperti penyederhanaan dan penyempurnaan kurikulum, peningkatan mutu guru dan tenaga kependidikan, serta perbaikan mutu pendidikan dan pembelajaran.

Salah satu dari upaya pemerintah tersebut adalah perbaikan mutu pendidikan

dan mutu pembelajaran dengan berpegang pada fleksibilitas pembelajaran yang mengedepankan pemahaman atas karakter siswa serta mendorong kreativitas dan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Aktivitas belajar mengajar sebagai inti dalam proses pendidikan secara keseluruhan. Aktivitas belajar mengandung serangkaian tindakan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Baharuddin (2009:197) berpendapat bahwa aktivitas belajar terbentuk dari proses interaksi antara guru dengan siswa dalam pembelajaran.

Aktivitas belajar menjadi salah satu syarat utama dalam proses berlangsungnya belajar mengajar. Aktivitas belajar dapat terwujud secara efektif dan efisien, menurut Roestiyah (2008: 1) ditentukan oleh kemampuan guru dalam menentukan strategi belajar mengajar.

Berpijak dari uraian di atas, menunjukkan bahwa aktivitas belajar sangat penting menentukan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Walaupun aktivitas belajar penting tetapi tidak semua guru memperhatikan. Ada guru yang sudah memperhatikan aktivitas belajar siswa dengan sangat baik dan ada yang masih kurang baik.

Kondisi aktivitas belajar guru dan siswa di SMP Negeri 1 Gabus belum menunjukkan adanya fleksibilitas ke arah pembelajaran yang bermakna. Guru masih kurang kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran karena lebih suka menggunakan metode ceramah dan penugasan atau resitasi sehingga berimbas pada rendahnya aktivitas belajar siswa. Demikian pula tingkat keaktifan belajar siswa masih rendah karena terkondisikan dengan sekedar dapat menyelesaikan tugas tepat waktu, tidak ramai, sekedar memiliki catatan, kurang aktif bertanya saat pelajaran, jarang mencatat hal-hal penting, siswa tekun mengerjakan bila disuruh, kurang memahami materi, hanya menerima materi dari penjelasan guru atau membaca dari buku dengan petunjuk halaman yang sudah disampaikan guru.

Akibat, rendahnya aktivitas belajar siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Gabus tersebut, menyebabkan tujuan pembelajaran belum tercapai terbukti perolehan hasil nilai formatif IPS pada tema keluarga awal kehidupan bagian sub tema C tentang nilai dan norma hasilnya masih rendah baru 31,2% siswa yang tuntas belajarnya. Kondisi ini perlu

dicarikan solusi salah satunya dengan menerapkan metode pembelajaran *Mind Mapping*.

Metode *mind mapping* dijadikan sebagai solusi untuk memecahkan masalah keaktifan dan hasil belajar siswa karena memiliki keunggulan teoritis dan praktis. Keunggulan teoritisnya, menurut Buzan (2011: 4) *mind mapping* merupakan teknik penyusunan catatan demi membantu peserta didik menggunakan seluruh potensi otak agar optimum, caranya menggabungkan kerja otak bagian kiri dan kanan. Metode *mind mapping* sangat efektif bila digunakan untuk memunculkan ide terpendam yang dimiliki siswa melalui membuat asosiasi di antara ide-ide tersebut.

Keunggulan praktis dari metode pembelajaran Mind Mapping berdasarkan dari hasil penelitian Rahayu (2016) simpulan hasil penelitiannya menunjukkan metode *Mind mapping* dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Karangsari, terbukti adanya peningkatan perolehan nilai rata-rata sebesar 65,22% dari nilai prasiklus 34,76 naik menjadi 60,86 pada siklus I dan naik menjadi 91,30. Penelitian lainnya dari Agustin (2014) yang menyimpulkan bahwa metode Mind Mapping dapat meningkatkan hasil belajar siswa terbukti adanya peningkatan rata-rata ketuntasan belajar mulai dari kondisi awal baru 25%, meningkat menjadi 93,85% pada siklus I dan naik Kembali pada siklus II sebesar 96,42%.

Berpijak dari keunggulan teoritis dan praktis tersebut, maka tertarik untuk mengangkat judul, "Penerapan Metode Pembelajaran *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Materi Kebutuhan Hidup Manusia Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Gabus Semester 1 Tahun

Pelajaran 2022/2023, sebagai judul dalam jurnal ilmiah ini.

Permasalahan penelitian ini dirumuskan: (1) Apakah penerapan metode pembelajaran *mind mapping* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS pada materi kebutuhan hidup manusia bagi siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Gabus tahun pelajaran 2022/2023? (2) Apakah penerapan metode pembelajaran *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi kebutuhan hidup manusia siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Gabus tahun pelajaran 2022/2023? (3) Seberapa besar peningkatan aktivitas dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial materi kebutuhan hidup manusia setelah penerapan metode pembelajaran *mind mapping* bagi siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Gabus tahun pelajaran 2022/2023?

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran *Mind mapping* untuk meningkatkan aktivitas belajar IPS pada materi kebutuhan hidup manusia siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Gabus tahun pelajaran 2022/2023; (2) mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran *Mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi kebutuhan hidup manusia siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Gabus tahun pelajaran 2022/2023; (3) menganalisa peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPS materi kebutuhan hidup manusia setelah penerapan metode pembelajaran *mind mapping* siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Gabus tahun pelajaran 2022/2023.

Manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini ada dua yaitu: teoritis dan praktis. Manfaat teoritis penelitian ini untuk menambah wawasan dan pengembangan khasanah ilmu pengetahuan khususnya

dalam pembelajaran IPS. Manfaat praktis yang diharapkan bagi siswa, guru dan sekolah. Manfaat bagi siswa yaitu: penggunaan metode *Mind Mapping* diharapkan dapat membangkitkan pengalaman belajar yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar siswa. Manfaat bagi guru yang diharapkan yaitu: penerapan metode *Mind Mapping* dapat menambah pengetahuan untuk melakukan inovasi pembelajaran serta profesionalisme guru. Manfaat bagi sekolah, yang diharapkan yaitu: metode *Mind Mapping* sebagai sarana bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

Landasan Teori

Aktivitas Belajar

Hakikat konsep aktivitas belajar siswa ruang lingkupnya meliputi: pengertian, cara mengoptimalkan aktivitas belajar dan macam-macam, dan factor-faktor yang mendukung aktivitas belajar dijelaskan sebagai berikut.

Pengertian aktivitas belajar, menurut Whipple dalam Hamalik (2009) adalah proses belajar mengajar yang menekankan kegiatan siswa secara fisik, mental, intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor selama siswa berada di dalam kelas. Raharja (2002) memaknai aktivitas belajar dalam proses pembelajaran adalah usaha mengoptimalkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor melalui tugas secara individu atau kelompok baik dengan melakukan praktik atau berlatih (jasmani) dan mengamati, memecahkan persoalan (rohani) yang berlangsung di kelas dengan lebih banyak melibatkan siswa.

Cara mengoptimalkan aktivitas belajar, menurut Dimiyati dan Mujiono (2009) dapat melalui pengoptimalisasian intelektual-emosional siswa dalam proses pembelajaran perlu melibatkan fisik siswa. Raharja (2002) berpendapat untuk mengoptimalkan aktivitas belajar, guru harus mengupayakan agar siswa benar-benar aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar baik aktivitas jasmani seperti melakukan praktik, berlatih dan aktivitas rohani seperti mengamati, memecahkan persoalan.

Macam-macam aktivitas belajar, menurut Diedrich dalam Sardiman (2011:101) ada delapan yaitu: (1) *visual activities* (melihat) seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, dan percobaan; (2) *oral activities* (mengucap), seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, wawancara; (3) *listening activities* (aktivitas mendengarkan) seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato; (4) *writing activities* (menulis), seperti menulis cerita, karangan, laporan, menyalin; (5) *drawing activities* (menggambar) seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram; (6) *motor activities* seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, mereparasi, berkebun, beternak; (7) *mental activities* seperti mengingat, soal, menganalisa, mengambil keputusan; dan (8) *emotional activities* contoh: menaruh minat, antusias, gembira, merasa bosan, berani, tenang, gugup.

Faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa menurut Syah (2012: 146) digolongkan menjadi tiga macam, yaitu faktor internal (faktor dari dalam siswa), faktor eksternal (faktor dari luar siswa), dan faktor pendekatan belajar (*approach to learning*). Faktor-faktor tersebut menjadi motor

penggerak bagi timbulnya aktivitas belajar siswa.

Hasil Belajar IPS

Hakikat hasil belajar IPS, konsep kajiannya mencakup pengertian, manfaat, dan macam-macamnya, dijelaskan sebagai berikut.

Pengertian hasil belajar dimaknai oleh Sudjana (2010: 22) sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Gagne dalam Sudjana (2010: 22) menyebutkan manfaat hasil belajar siswa ada lima yaitu: (1) mendiagnosis kemampuan awal dan kebutuhan belajar siswa; (2) umpan balik bagi guru untuk memperbaiki proses pembelajaran agar menjadi lebih bermakna; (3) umpan balik bagi peserta didik untuk memperbaiki strategi pembelajaran; (4) mendiagnosis daya serap materi peserta didik dalam aktivitas pembelajaran di kelas; (5) memacu perubahan suasana kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan program-program pembelajaran yang positif, suportif dan bermakna.

Hasil belajar terdiri dari berbagai macam, menurut Gagne (dalam Sudjana, 2010: 22) ada lima macam yaitu: (1) hasil belajar intelektual merupakan hasil belajar terpenting dari sistem *linguasikolastik*; (2) strategi kognitif yaitu mengatur cara belajar dan berfikir seseorang dalam kemampuan memecahkan masalah; (3) sikap dan nilai, berhubungan dengan arah intensitas emosional dimiliki seseorang sebagaimana disimpulkan dari kecenderungan bertindak laku terhadap orang dan kejadian; (4) informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta; dan (5) keterampilan motorik yaitu kecakapan

yang berfungsi untuk lingkungan hidup serta mempresentasikan konsep dan lambang.

Kemendikbud RI (2014: 33) hasil belajar secara garis besar ada tiga ranah yaitu: kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni: pengetahuan atau ingatan; pemahaman; aplikasi; analisis; sintesis dan test formatif. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni: penerimaan; jawaban atau reaksi; penilaian; organisasi dan internalisasi. Ranah psikomotorik terkait hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak, terdiri atas enam aspek psikomotoris, yakni: gerakan, refleksi, ketampilan gerakan dasar, gerakan ekspresif dan interpretatif.

Metode Pembelajaran *Mind Mapping*

Konsepsi *mind mapping* ruang lingkup kajiannya mencakup pengertian, manfaat, dan Langkah-langkahnya dijelaskan sebagai berikut.

Pengertian *mind mapping*, menurut Buzan (2011: 4) merupakan teknik penyusunan catatan demi membantu peserta didik menggunakan seluruh potensi otak agar optimum, caranya menggabungkan kerja otak bagian kiri dan kanan. *Mind mapping* atau *radial thinking* adalah sebuah metode pembelajaran dengan menggambar *mind map* melalui sebuah ide atau kata sentral, dan ada 5 sampai 10 ide lain yang keluar dari ide sentral tersebut. *Mind mapping* merupakan kegiatan mencatat materi pelajaran berbentuk peta pikiran dengan gaya lebih kreatif dari mencatat biasa sesuai imajinasi pembuatnya seperti membuat gambar, simbol, bagan, penggunaan warna, dan kemampuan menuangkan daya asosiasi serta

daya kreasi yang menjadi satu kesatuan dengan teknik pohon.

Manfaat *mind mapping*, menurut Herdian (2009: 1) dalam pembelajaran yaitu sebagai perencana, memudahkan berkomunikasi, menjadi kreatif, menghemat waktu, menyelesaikan masalah, memusatkan perhatian, menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran, mengingat dengan lebih baik, belajar lebih cepat dan efisien, dan dapat melihat gambar keseluruhan.

Langkah-langkah *mind mapping* menurut Widodo (2009) meliputi: (1) membuat gambar tengah dengan tema, gunakan minimal tiga warna; (2) gunakan gambar, simbol, dan dimensi di seluruh peta pikiran yang dibuat; (3) Pilih kata kunci dan tulis dengan huruf besar atau kecil; (4) tiap kata/gambar harus sendiri dan mempunyai garis sendiri; (5) garis-garis saling dikaitkan, mulai dari tengah yaitu gambar tema utama. Garis bagian tengah tebal, organik, dan mengalir dari pusat keluar, menjulur seperti akar, atau pancaran cahaya; (6) buat garis sama panjangnya dengan gambar/kata; (7) gunakan warna, kode rahasia sendiri di peta pikiran yang dibuat; (8) kembangkan gaya penuturan, penekanan tertentu, dan penampilan khas di peta pikiran yang dibuat. (9) gunakan kaidah asosiasi di peta pikiran yang dibuat; (10) biarkan peta pikiran itu jelas, menggunakan hirarki yang runtun, urutan yang jelas dengan jangkauan sampai ke cabang-cabang paling ujung.

Penggunaan *mind mapping* ini diharapkan siswa dapat mempelajari materi IPS menggunakan peta konsep yang mereka buat, serta dapat menemukan kata kunci yang tepat dan mudah dihafal dari konsep-konsep pada materi yang dipelajari kemudian dapat menjelaskan hubungan antarkonsep.

Hipotesa Tindakan

Hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah “Diduga penerapan metode *mind mapping* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas VII A di SMP Negeri 1 Gabus tahun pelajaran 2022/2023.”

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini meliputi: setting penelitian, prosedur penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis data, dan indikator keberhasilan, dijelaskan sebagai berikut.

Setting/ tempat penelitian ini di SMP Negeri 1 Gabus dengan beralamat di Jalan Gabus-Tlogoayu Km. 01 Desa Gabus, Kecamatan Gabus, Kabupaten Pati. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Prosedur pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilakukan dalam 2 siklus berkelanjutan yang masing-masing siklus melalui empat tahap yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengumpulan data dan tahap refleksi.

Subyek penelitian siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Gabus yang berjumlah 32 siswa, terdiri dari 9 laki-laki dan 23 perempuan. Objek penelitian materi kebutuhan hidup manusia.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Teknik tes adalah cara mengumpulkan data dengan memberikan tes kepada siswa. Siswa mengerjakan soal-soal, dapat dengan cara tertulis maupun lisan. Teknik nontes, adalah

teknik yang tidak menggunakan tes, tetapi menggunakan lembar penilaian atau lembar observasi untuk mengambil data tentang partisipasi siswa.

Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif menggunakan analisis deskriptif dan analisis kuantitatif menggunakan analisis komparatif karena untuk membedakan hasil keterampilan siswa dalam seni musik baik pada kondisi awal, siklus I dan II.

Indikator kinerja dalam penelitian ini meliputi: (1) aktivitas belajar siswa dinyatakan berhasil apabila minimal siswa memperoleh nilai keaktifan berkategori sangat baik dan baik. (2) Nilai ulangan harian dengan tingkat ketuntasan secara klasikal minimal 85% dengan rata-rata minimal perindividu ≥ 70 .

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kondisi Awal/Prasiklus

Deskripsi Aktivitas Belajar

Berdasarkan kegiatan sebelum dilakukan tindakan, diketahui bahwa kelas VII A memiliki permasalahan dalam belajar IPS seperti: saat pembelajaran, anak memang mendengarkan dan terlihat memperhatikan namun sama sekali tidak punya catatan dari penjelasan guru, saat ditanya tentang materi yang baru saja dijelaskan hanya ada 3 siswa yang langsung respon mencari dan menjawab pertanyaan sedangkan dibagian belakang beberapa anak putri masih asyik bicara sendiri. Setelah ditegur baru diam namun itu juga tidak segera membuka buku pelajaran dan mencari jawaban. Setelah ditunjukkan

halaman yang harus dipelajari mereka baru mulai membaca. Pada saat diskusi kelompok, mereka saling menunggu dan saling melempar buku tanpa ada inisiatif menjawab permasalahan diskusi. Beberapa siswa terlihat masih mengabaikan tugasnya sampai 10 menit jam pelajaran belum terlihat satu jawaban di lembar diskusi mereka. Setelah waktu diskusi yang diberikan kurang 5 menit mereka baru menjawab dan sekenanya walau demikian ada sekitar 5 anak yang mengikuti dengan baik dan sudah selesai mengerjakan.

Pada saat presentasi hasil diskusi di depan kelas, banyak kelompok yang hanya membacakan hasil diskusi oleh 1 atau 2 siswa sedangkan yang lain hanya berdiri. Guru mencoba memancing akan memberi nilai tambahan bagi yang bertanya namun tetap tidak ada siswa yang berusaha untuk bertanya. Sedangkan kelompok lain lebih memilih melengkapi jawaban untuk tugas diskusinya.

Deskripsi Hasil belajar IPS Kondisi Awal

Analisis hasil belajar siswa pada tes formatif prasiklus, terbanyak siswa

mendapatkan nilai 67 (8 siswa) diatas 67 ada 7 terdiri dari: nilai 73 (baik) 4 siswa, nilai 80 (baik) 2 siswa dan 1 siswa dengan nilai tertinggi yaitu 87 (sangat baik), Sedangkan nilai dibawah 67 ada 17 siswa yaitu: nilai 33 (kurang) 2 siswa, nilai 40 (cukup) 2 siswa, nilai 47 (4 siswa) dan nilai 53 (2 siswa). Sedangkan rata-rata perolehan hasil belajar di prasiklus sebesar 60,47 masuk kategori baik. Lebih jelasnya disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Nilai IPS Pada Kondisi Awal/Prasiklus

Aspek	Nilai	Kategori
Nilai tertinggi	87	Sangat Baik
Nilai Terendah	33	Kurang
Rata-rata	60,47	Baik

Siklus I

Deskripsi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Hasil pengamatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Mind Mapping* mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan prasiklus. Hasil pengamatan aktivitas belajar disajikan sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Keaktifan belajar pada siklus 1	Skor	1	2	3	4	5	6	rerata	Keterangan				
Sangat aktif	86-100	7	0	6	1	6	5	2	1	Melihat dan mengamati peta konsep			
Aktif	71-85	19	9	22	15	17	13	9	2	Bertanya			
kurang aktif	56-70	5	11	3	8	8	9	12	3	Memperhatikan, menyimak penjelasan			
tidak aktif	0-56	1	12	1	8	1	5	9	4	Membuat dan menyajikan peta konsep			
Rata-rata keaktifan Belajar		0.75	0.48	0.76	0.57	0.72	0.64		5	Mengingat, menganalisa dan membuat keputusan			
Rata-rata keaktifan belajar klasikal		0.652	(kurang aktif)						6	Berminat, antusias, gembira, kecewa, tenang			

Tabel di atas, dapat dideskripsikan hasil pengamatan aktivitas belajar siswa secara keseluruhan dalam kategori kurang baik dengan rata-rata baru 0,65 dalam kategori kurang aktif. Kategori kurang baik

tersebut terdistribusi untuk indikator melihat dan mengamati contoh yang di berikan guru di depan kelas diperoleh rata-rata 0,75 (aktif), bertanya menunjukkan 0,48 (kurang aktif) memperhatikan dan menyimak 0,76 (aktif),

membuat dan menyajikan peta konsep 0,57 (kurang aktif), mengingat dan menganalisa dan membuat keputusan 0,72 (aktif), berminat dan menganggap seperti bermain saja dan ini berkisar di angka 0,64 (kurang aktif).

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas belajar IPS tersebut, maka perlu diadakan perbaikan pada siklus II dengan menggunakan metode mind mapping agar aktivitas belajar siswa menjadi meningkat.

Deskripsi Hasil Belajar IPS Siklus I

Analisis hasil belajar IPS siklus I lebih meningkat bila dibanding dengan kondisi prasiklus yaitu ada peningkatan rata-rata sebesar 6,75, dari perolehan nilai prasiklus

60,47 naik menjadi 67,22 dalam kategori baik. Lebih jelasnya hasil belajar IPS siklus I ringkasannya disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Nilai IPS Pada Siklus I

Aspek	Nilai	Kategori
Nilai tertinggi	87	Sangat Baik
Nilai Terendah	53	Kurang
Rata-rata	67,22	Baik

Siklus II

Deskripsi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Hasil pengamatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Mind Mapping* mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan Siklus II. Hasil pengamatan aktivitas belajar disajikan sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Keaktifan Belajar Siklus II	Skor	1	2	3	4	5	6	Rerata	Keterangan
Sangat aktif	86-100	7	7	9	8	5	6	6	1 Melihat dan mengamati peta konsep
Aktif	71-85	17	19	15	16	13	23	14	2 Bertanya
kurang aktif	56-70	7	6	7	8	11	3	11	3 Memperhatikan, menyimak penjelasan
tidak aktif	0-56	1	0	1	0	3	0	1	4 Membuat dan menyajikan peta konsep
Rata-rata keaktifan Belajar		0.73	0.76	0.75	0.75	0.66	0.77		5 Mengingat, menganalisa dan membuat keputusan
Rata-rata keaktifan belajar klasikal		0.737	(Aktif)						6 Berminat, antusias, gembira, kecewa, tenang

Tabel di atas, dapat dideskripsikan hasil pengamatan aktivitas belajar siswa secara keseluruhan dalam kategori kurang baik dengan rata-rata baru 0,73 dalam kategori aktif. Kategori aktif tersebut terdistribusi untuk indikator melihat dan mengamati contoh yang di berikan guru di depan kelas diperoleh rata-rata 0,73 (aktif), bertanya menunjukkan 0,76 (aktif) memperhatikan dan menyimak 0,75 (aktif), membuat dan menyajikan peta konsep 0,75 (aktif), mengingat dan menganalisa dan membuat keputusan 0,66 (kurang aktif),

berminat dan menganggap seperti bermain saja dan ini berkisar di angka 0,77 (aktif).

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas belajar IPS tersebut, karena perolehan nilai keaktifan siswa sebesar 0,73 dalam kategori aktif, sudah memenuhi indicator yang telah ditentukan, maka tidak perlu diadakan perbaikan pada siklus II.

Deskripsi Hasil Belajar IPS Siklus II

Analisis hasil belajar IPS siklus II lebih meningkat bila dibanding dengan kondisi siklus I yaitu ada peningkatan rata-rata sebesar 20,39, dari perolehan nilai siklus I= 67,22 naik menjadi 87,61 dalam kategori

sangat baik. Lebih jelasnya hasil belajar IPS siklus II ringkasannya disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Ringkasan Hasil Nilai IPS Pada Siklus II

Aspek	Nilai	Kategori
Nilai tertinggi	100	Sangat Baik
Nilai Terendah	67	Baik
Rata-rata	87,61	Sangat Baik

Pembahasan

Penerapan Metode Pembelajaran *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar IPS Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Gabus Tahun Pelajaran 2022/2023

Aktivitas belajar siswa kelas VII A sebelum tindakan dilakukan atau pada kondisi pra siklus menunjukkan kurang mendengarkan, kurang perhatian dengan ngobrol dengan teman disampingnya, tidak memiliki catatan dari yang sudah dijelaskan guru, saat ditanya tentang materi yang baru saja dijelaskan hanya ada 3 siswa yang langsung respon mencari dan menjawab pertanyaan, mau membuka buku pelajaran setelah ditunjukkan halamannya. terlihat dua kelompok masih mengabaikan tugasnya. Sampai 10 menit jam pelajaran belum terlihat satu jawaban di lembar tugas diskusi mereka. Setelah waktu diskusi kurang 5 menit mereka baru menjawab sekenanya walau demikian ada sekitar 5 anak yang mengikuti dengan baik dan sudah selesai mengerjakan. Pada saat presentasi hasil diskusi kelompok di depan kelas terkesan hanya satu siswa yang aktif proses presentasi hanya membacakan hasil diskusi tanpa pertanyaan. Walau guru akan memberi tambahan nilai bagi yang bertanya tetap tidak ada pertanyaan bahkan

ada kelompok lebih memilih melengkapi jawaban tugas diskusi mereka.

Aktivitas belajar pada siklus I setelah dilakukan tindakan secara berkelompok pada materi jenis-jenis kebutuhan masih menunjukkan menunjukkan kurang aktif karena rata-rata klasikal hanya 0,652. Siswa rata-rata aktif dalam melihat contoh dan penjelasan guru tentang mind mapping di 0,75 (aktif), memperhatikan dan menyimak penjelasan di 0,76 (aktif) dan dalam mengingat, menganalisa dan membuat keputusan di 0,72 (aktif). Sedangkan dalam membuat peta konsep dan antusias siswa masih menunjukkan kurang aktif di angka 0,57 dan 0,64 bahkan dalam bertanya rata-rata 0,48 (tidak aktif). Hal ini terjadi karena banyak siswa belum faham tentang cara membuat mind mapping, cara mencari kata-kata kunci pada materi yang dipelajari, saat membuat peta konsep tidak selesai dan masih banyak berupa ringkasan, dan lebih mengandalkan sebagian kecil siswa untuk membuat peta konsep. Maka saat presentasi mereka pasrah dengan ketidak sempurnaan peta konsep yang dipresentasikan dan memilih tidak mengajukan pertanyaan. Walau sebagian kecil dari mereka menikmati hal yang baru saja diberikan untuk memudahkan dalam mempelajari materi IPS. Hasil refleksi siklus I, guru perlu memperjelas lagi cara membuat *mind mapping* dan cara menemukan kata-kata kunci pada materi pelajaran.

Aktivitas belajar pada siklus II setelah dilakukan tindakan secara individu dan memperhatikan hasil refleksi siklus I pada

materi jenis-jenis alat pemuas kebutuhan seperti tampak pada tabel 1 menunjukkan peningkatan kearah aktif secara signifikan dengan rata-rata klasikal meningkat menjadi 0,737 (kategori aktif). Peningkatan terjadi pada aktivitas bertanya dari rata-rata 0,48 (tidak aktif) di siklus I menjadi 0,76 (aktif) di siklus II, hal membuat dan menyajikan peta konsep dari rata-rata 0,57 (kurang aktif) di siklus I menjadi 0,75 (aktif) di siklus II, dan hal emosi dari rata-rata 0,64 (kurang aktif) menjadi 0,77 (aktif). Aktivitas bertanya lebih ditujukan untuk mengoreksi berdasar pemahaman konsep yang mereka temukan di materi dengan *mind mapping* yang

ditunjukkan teman, dalam hal membuat peta konsep karena siswa menyadari kekurangan pada *mind mapping* yang dibuat pada siklus I sehingga mereka tidak mau mengulangi kesalahan yang sama dan aktivitas emosi para siswa terlihat lebih antusias lebih berminat dan menganggap yang dipelajari amat penting. Hasil refleksi aktivitas siswa meningkat seiring dengan meningkatnya pemahaman siswa tentang cara membuat *mind mapping* dan cara menemukan kata-kata kunci dari konsep yang ada pada materi yang dipelajari. Lebih jelasnya disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Perbandingan Aktivitas Belajar Belajar IPS

Perbandingan Keaktifan Belajar siswa kelas 7A siklus I dan Siklus II		Melihat dan mengamati peta konsep		Bertanya		Memperhatikan, menyimak penjelasan		Membuat dan menyajikan peta konsep		Mengingat, menganalisa dan membuat keputusan		Berminat, antusias, gembira, kecewa, tenang		Rata-rata per kategori	
Kategori	Siklus	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II
Sangat aktif	86-100	7	7	0	7	6	9	1	8	6	5	5	6	2	6
Aktif	71-85	19	17	9	19	22	15	15	16	17	13	13	23	9	14
kurang aktif	56-70	5	7	11	6	3	7	8	8	8	11	9	3	12	11
tidak aktif	0-56	1	1	12	0	1	1	8	0	1	3	5	0	9	1
Rata-rata		0.75	0.734	0.48	0.76	0.76	0.75	0.57	0.75	0.72	0.656	0.64	0.77	0.65	0.74

Penerapan Metode Pembelajaran *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Gabus Tahun Pelajaran 2022/2023.

Hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan atau pra siklus menunjukkan hanya ada 7 siswa yang di atas rata-rata 67 pada kategori baik, dan satu siswa sangat baik dua siswa mendapat nilai kurang (33) dan 4 siswa ada nilai cukup. Rata-rata klasikal hasil belajar pada prasiklus hanya 60,67.

Hasil belajar pada siklus I rata-rata klasikal meningkat menjadi 67,22.

Peningkatan terjadi karena bertambahnya siswa yang mencapai nilai di atas 67 yaitu 11 siswa dan nilai terendah naik dari 33 ke 53. Siswa yang memperoleh nilai cukup hanya 3 siswa. Hasil belajar pada siklus I meningkat seiring dengan sedikit peningkatan aktifitas belajar siswa. Sedikit meningkat karena masih banyak siswa terkendala dalam memahami *mind mapping* baik dalam hal membuat *mind mapping* maupun cara menemukan kata-kata kunci pada materi.

Hasil belajar pada siklus II rata-rata klasikal meningkat menjadi 87,71,

Peningkatan terjadi karena ada 20 siswa mencapai nilai sangat baik, sebagian kecil mendapat nilai baik dan hanya 2 siswa di nilai terendah yaitu nilai 67. Nilai hasil belajar dapat di lihat pada tabel 2 Peningkatan hasil belajar

terjadi karena semakin banyak siswa telah memahami cara membuat peta konsep dan cara menemukan kata-kata kunci pada materi yang dipelajari. Lebih jelasnya disajikan pada tabel 7.

Tabel 7 Persebaran dan Nilai Hasil Belajar IPS pada Prasiklus, Siklus I dan II.

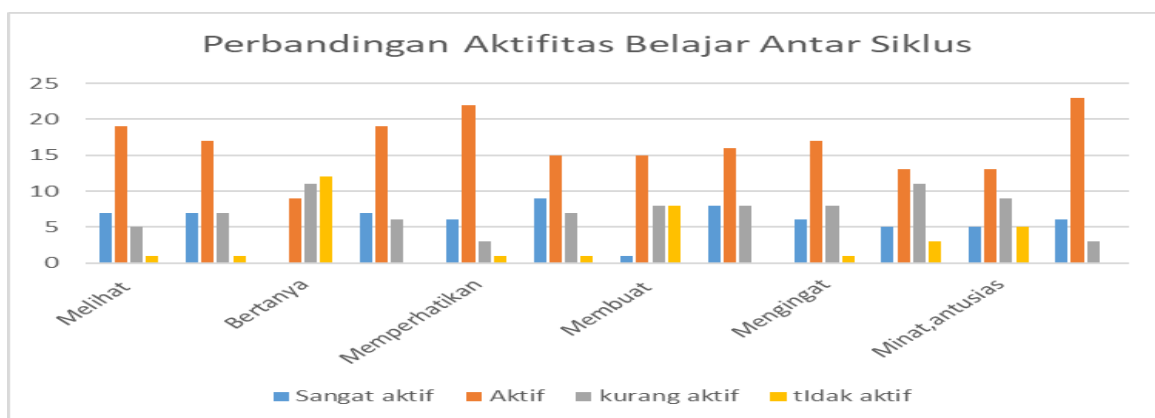
Persebaran Nilai Hasil Belajar Antar Siklus					
No	Nilai	Pra siklus Frek	Siklus I Frek	Siklus II Frek	Kategori
1	33	2	-	-	Kurang
2	40	2	-	-	Cukup
3	47	4	-	-	Cukup
4	53	2	3	-	Cukup
5	57	0	1	-	Baik
6	60	7	7	-	Baik
7	67	8	10	2	Baik
8	73	4	6	3	Baik
9	80	2	4	7	Baik
10	87	1	1	2	Sangat baik
11	93	-	-	11	Sangat baik
12	100	-	-	7	Sangat baik
Jumlah		32	32	32	
Nilai tertinggi		87 (SB)	87 (SB)	100 (SB)	
Nilai terendah		33 (K)	53 (C)	67	
Rata-rata		60,47	67,22	87,81	
Peningkatan			6,75	20,59	

Perbandingan Hasil Belajar Dalam Kategori antar siklus						
No	Rentang nilai	Kategori	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus I (%)
1	0-33	Kurang	2	0	0	-6,25
2	34-56	Cukup	8	3	0	-15,63
3	57-83	Baik	21	28	12	21,88
4	84-100	Sangat baik	1	1	20	0
Nilai tertinggi			87	87	100	
Nilai terendah			33	53	67	
Rata-rata			60,47	67,22	87,81	6,75

Penerapan metode pembelajaran *mind mapping* berdampak pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Gabus tahun pelajaran 2022/2023.

Hasil analisa perbandingan aktivitas antar siklus seperti tampak pada tabel 1 di atas setelah dilakukan tindakan menunjukkan rata-rata klasikal keaktifan belajar meningkat sebesar 8,8 % dari 0,65 (kurang aktif) di siklus I menjadi 0,74 (aktif) di siklus II. Di siklus I aktivitas belajar siswa lebih aktif di kegiatan melihat, memperhatikan dan menganalisa, kurang aktif dalam membuat peta konsep dan kurang antusia dan keinginan bertanya sangat kurang atau tidak aktif. Hal ini terjadi karena mereka belum faham tentang *mind mapping*,

cara membuatnya dan masih kesulitan dalam mencari kata-kata kunci di materi pelajaran. Setelah dilakukan refleksi siklus I aktivitas belajar siswa semakin meningkat di siklus II. Keaktifan mereka secara rata-rata meningkat dari bertanya, melihat, memperhatikan, membuat menganaalisa dan lebih antusias. Peningkatan terjadi seiring dengan meningkatnya pemahaman cara membuat *mind mapping* dan cara menemukan kata-kata kunci. Hal ini pula yang mempengaruhi peningkatan hasil belajarnya walau berbeda materi dan perlakuan. Lebih jelasnya peningkatan Aktivitas Belajar IPS mulai kondisi awal, siklus I, dan II disajikan sebagai berikut.

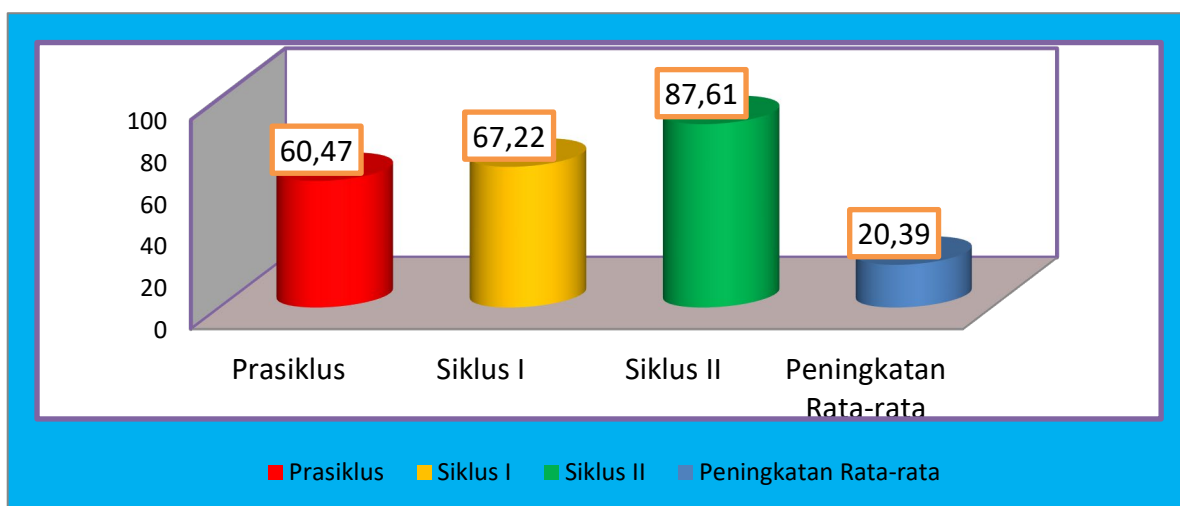


Gambar 1. Grafik Batang Perbandingan Aktivitas Belajar Prasiklus, Siklus I dan II

Berdasarkan hasil analisis perbandingan aktivitas belajar siswa terdapat peningkatan rata-rata peolehan nilai aktivitas belajar mulai dari siklus I sampai 0,65 naik menjadi 0,74 artinya mengalami kenaikan rata-rata sebesar 0,09 poin. Artinya sumbangan yang diberikan dari penerapan

metode *mind mapping* terhadap aktivitas belajar IPS sebesar 9% dari dimensi lainnya.

Penerapan metode *mind mapping* berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, terbukti adanya peningkatan rata-rata sebesar 20,39 poin dari kondisi awal 60,47 naik menjadi 87,81, lebih jelasnya disajikan pada grafik 2



Gambar 2. Grafik Batang Hasil Belajar IPS

Berdasarkan grafik di atas, menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar IPS sebesar siswa sebesar 20,39 poin. Artinya penerapan metode *mind mapping* dapat memberikan sumbangan terhadap hasil belajar IPS siswa dalam materi kebutuhan hidup manusia sebesar 20,39% dari dimensi lainnya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan simpulannya sebagai berikut: (1) Penerapan metode *mind mapping* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS materi kebutuhan hidup manusia siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Gabus terbukti adanya peningkatan rata-rata aktivitas sebesar 0,09

poin dari 0,65 kurang aktif di siklus I menjadi 0,74 (aktif) di siklus II; (2) Penerapan metode *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa sebesar 20,39 poin dari rata-rata 60,47 di prasiklus menjadi 67,22 di siklus I dan meningkat lagi menjadi 87,71 di siklus II; (3) penerapan metode pembelajaran *mind mapping* berdampak pada peningkatan aktivitas belajar IPS siswa sebesar 0,9 poin dan hasil belajar siswa sebesar 20,39 poin. Artinya penerapan metode mind mapping mampu memberikan sumbangan terhadap

aktivitas belajar siswa sebesar 9% dan hasil belajar sebesar 20,39% dari dimensi lainnya.

Saran

Pada makalah ini, cakupan materi tidak terlalu banyak, bahan materi mudah dikenali siswa dalam kehidupan sehari-hari. Kesulitan dalam penyusunan PTK yaitu tidak adanya KKM, penentuan kategori asesmen dalam implementasi kurikulum merdeka, serta penghargaan kebebasan siswa dalam aktivitas belajar

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin. 2009. *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Buzan, Tony. 2011. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia
- Dewantara, Ki Hadjar. 2009. *Menuju Manusia Merdeka*. Yogyakarta: Leutika
- Dimiyati dan Mujiono 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Engzell, P., Frey, A., & Verhagen, M.D. 2021. Learning Loss Due to School Closures During the Covid-19 Pandemic. *PNAS. Jurnal* 118 (17) DOI: <https://doi.org/10.1073/pnas.2022376118>.
- Hamalik, O. 2009. *Perencanaan Pengajaran berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara

- Herdian 2009. *Metode Pembelajaran Mind mapping. Makalah*
- Rahardja, W. 2002. *Sekitar Strategi Belajar mengajar dan Keterampilan Mengajar*. Salatiga: Widyasari
- Rahayu, Wiwit. 2016. *Penerapan Metode Mind Mapping Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas V SD Negeri 1 Karangsari Pengasih Kulon Progo. S1 Skripsi*, PGSD
- Sudjana. Nana. 2010. *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Winda Fitriani gustin.dkk. 2016. *Penggunaan Metode Mind Map Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS Tentang Perkembangan Teknologi Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Jatisari Kecamatan Kebumen Kabupaten Kebumen*

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BAGI PESERTA DIDIK
KELAS IX-B PADA SEMESTER GASAL SMP NEGERI 7 PATI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Chrystina Novia Sari
Guru IPS SMP Negeri 7 Pati
Email: novitasari.rakp@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPS melalui pembelajaran *Problem Based Learning* bagi peserta didik kelas IX-B pada semester gasal SMP negeri 7 Pati tahun pelajaran 2022/2023. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus berkelanjutan. Subyek penelitian kelas IX-B berjumlah 32 peserta didik. Pengumpulan data menggunakan teknik nontes dan tes. Analisis data yang digunakan untuk data aktivitas belajar dengan cara menghitung skor rata-rata aktivitas belajar peserta didik. Sedangkan untuk data hasil belajar peserta didik dengan cara menghitung nilai rata-rata hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya, simpulannya adalah (1) penerapan model pembelajaran PBL dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS peserta didik kelas IX-B SMP Negeri 7 Pati, terbukti adanya peningkatan rata-rata sebesar 0,58 poin dari siklus I = 2,17 naik menjadi 2,75 pada siklus II, sehingga model PBL memberikan sumbangan terhadap aktivitas belajar peserta didik sebesar 58% dari dimensi lainnya; (2) penerapan model pembelajaran PBL dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas IX-B SMP Negeri 7 Pati, terbukti adanya peningkatan rata-rata sebesar 6 poin dari kondisi awal 73 naik menjadi 74 naik lagi menjadi 79 pada siklus II, sehingga model PBL memberikan sumbangan terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 60% dari dimensi lainnya. Saran yang disampaikan PBL dapat digunakan guru dan sekolah sebagai model pembelajaran karena terbukti efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS.

Kata Kunci: Aktivitas, Hasil Belajar IPS, *Problem Based Learning*

PENDAHULUAN

Pembelajaran sebagai kegiatan utama pendidikan di sekolah memerlukan perhatian yang khusus sehingga mutu dan kualitas pendidikan menjadi lebih meningkat. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran dengan sebaik-baiknya agar tujuannya dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran yang dilaksanakan guru yakni hasil belajar peserta didik. Guru dituntut untuk mampu secara kreatif melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan orientasi pencapaian

hasil belajar peserta didik yang maksimal. Pencapaian hasil belajar peserta didik yang maksimal akan berpengaruh secara signifikan terhadap keberhasilan pendidikan yang dilaksanakan di sekolah.

Berdasarkan pengamatan peneliti, kenyataan menunjukkan bahwa hasil belajar yang dicapai peserta didik masih rendah, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal ini terbukti dari pencapaian hasil belajar peserta didik yang lebih rendah dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yakni sebesar 73 dengan kategori Cukup. Hal ini

menunjukkan bahwa terdapat permasalahan yang perlu ditemukan dan dipecahkan sehingga pencapaian hasil belajar peserta didik lebih optimal.

Rendahnya hasil belajar IPS peserta didik tersebut, tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran selama ini cenderung menggunakan model ceramah dan penugasan. Kegiatan belajar mengajar didominasi guru dengan menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik. Pembelajaran berlangsung secara monoton dengan aktivitas peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar lebih dominan pada mendengarkan dan menulis materi yang disampaikan guru. Akibatnya, peserta didik lebih cepat merasa jenuh, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar IPS. Keadaan ini perlu dicarikan solusi pemecahan masalahnya melalui pemanfaatan model *Problem Based Learning* (PBL).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* menuntut peserta didik untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah keseharian peserta didik. Model pembelajaran PBL mengajarkan peserta didik untuk bekerja dalam kelompok belajar yang akan menumbuhkan semangat untuk belajar secara aktif.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) apakah penerapan model PBL dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa kelas IX-B pada semester gasal SMP 7 Pati Tahun Pelajaran 2022/2023? (2) apakah model PBL dapat meningkatkan hasil belajar

IPS siswa kelas IX-B Semester Gasal SMP 7 Pati Tahun Pelajaran 2022/2023?

Tujuan penelitian ini untuk: (1) mendeskripsikan penerapan model PBL untuk meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa kelas IX-B pada semester gasal SMP 7 Pati tahun pelajaran 2022/2023. (2) mendeskripsikan model PBL untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IX-B Semester Gasal SMP 7 Pati Tahun Pelajaran 2022/2023?

Penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoritis dan praktis. Secara teoritis diharapkan meningkan khasanah keilmuan khususnya dalam ke-IPS-an. Manfaat praktis bagi peserta didik, guru dan sekolah. Manfaat bagi peserta didik yaitu: penerapan model PBL dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS. Manfaat bagi guru yaitu: menambah wawasan, keterampilan guru dalam penerapan model PBL guna untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi letak, luas benua Asia dan benua Lainnya. Manfaat bagi sekolah yaitu penerapan model PBL untuk meningkatkan mutu dan Pendidikan di sekolah.

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

Aktivitas Belajar IPS

Konsepsi tentang aktivitas belajar IPS ruang lingkup kajiannya, meliputi: pengertian, tujuan, macam, dan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, dijelaskan sebagai berikut.

Pengertian aktivitas belajar, dimaknai Sardiman (2014:28) didefinisikan sebagai hasil dari pencapaian tujuan belajar, tujuan belajar sendiri yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan penanaman sikap mental/nilai-nilai. Mufidah (2013:118) mengartikan aktivitas belajar sebagai kegiatan yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran. Aktifitas peserta didik selama pembelajaran mencerminkan adanya motivasi ataupun keinginan peserta didik untuk belajar.

Tujuan dari hasil belajar, menurut Susanto (2013:5) untuk melaksanakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek pengetahuan, aspek sikap, dan aspek keterampilan sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Macam-macam Hasil Belajar Seni Musik Howard Kingsley dalam Depdiknas (2003: 34) membagi tiga macam hasil belajar yakni: keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, dan sikap dan cita-cita. Sedangkan Gagne dalam Sudjana (2008: 137) membagi 5 macam kategori hasil belajar yakni: informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, keterampilan motoris.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seni musik. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar bahasa Indonesia sangat beragam. Menurut Taufik, dkk, (2011: 5.20) terdapat tiga faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah yaitu faktor input, faktor proses, dan faktor output. Faktor input meliputi (a) *raw input* atau masukan dasar yang menggambarkan kondisi individual anak dengan segala karakteristik

fisik dan psikis yang dimilikinya, (b) instrumental input atau masukan instrumental yang mencakup guru, kurikulum, materi, dan metode, sarana dan fasilitas, (c) *environment input* atau masukan lingkungan yang mencakup lingkungan fisik, geografis, sosial dan lingkungan budaya. Faktor proses menggambarkan bagaimana ketiga jenis input tersebut saling berinteraksi satu sama lain terhadap aktivitas belajar anak. Faktor output adalah perubahan tingkah laku yang diharapkan terjadi pada anak setelah anak melakukan aktivitas belajar.

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran PBL konsep kajiannya meliputi: pengertian, langkah-langkah-langkahnya dijelaskan sebagai berikut.

Pengertian model pembelajaran PBL, menurut Wulandari (2018:11) merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang tata cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Abdullah (2014:127) memaknai, model PBL merupakan pembelajaran yang penyampaian dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan dan membuka dialog.

Langkah-langkah menerapkan model PBL, menurut Arends (dalam Ngalimun, 2016:124) ada lima langkah yakni: (1) mengorientasi peserta didik pada masalah; (2)

mengorganisasi peserta didik untuk belajar;
(3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok;
(4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya;
dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori tersebut di atas, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut, "Diduga model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS peserta didik kelas IX-B pada semester gasal SMP 7 Pati Tahun Pelajaran 2022/2023".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di kelas IX-B SMP Negeri 7 Pati. Waktu yang digunakan untuk melaksanakan penelitian ini adalah semester gasal tahun pelajaran 2022/2023. Tepatnya dilaksanakan pada bulan Agustus sampai dengan bulan Oktober tahun 2022. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IX-B SMP Negeri 7 Pati tahun pelajaran 2022/2023 sebanyak 32 peserta didik yang terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan nontes dan tes. Nontes digunakan memperoleh data hasil pengamatan aktivitas belajar. Tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil penilaian formatif peserta didik.

Prosedur penelitian yang dilaksanakan meliputi tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap

perencanaan kegiatannya meliputi menganalisis masalah, menentukan alternatif pemecahan masalah, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mempersiapkan media dan bahan pelajaran, mempersiapkan kisi-kisi dan norma penskoran. Tahap tindakan dalam penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan masing-masing siklus dilaksanakan selama 3 pertemuan. Tahap pengamatan digunakan untuk mendapatkan data penelitian, yakni data aktivitas belajar dan data hasil belajar peserta didik. Pengamatan dilaksanakan pada tiap siklus. Sedangkan tahap refleksi digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian baik pada siklus I maupun siklus II. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif deskripsi dan kuantitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kondisi Awal

Aktivitas belajar peserta didik

Pada kondisi awal aktivitas belajar peserta didik sebelum menggunakan model PBL dalam kategori rendah. Hal ini ditunjukkan ketika guru memberikan pembelajaran IPS materi letak dan luas benua Asia dan benua lainnya dan kondisi alam negara-negara di dunia peserta didik banyak yang malas, bermain sendiri dan bercerita dengan teman-temannya, sehingga aktivitas belajarnya rendah.

Hasil belajar IPS peserta didik

Analisis hasil belajar IPS peserta didik pada kondisi awal diperoleh nilai rata-rata sebesar 73 dalam kategori cukup berada pada

rentang (61-74). Kategori cukup tersebut terdistribusi untuk materi letak dan luas benua Asia, Amerika, dan Eropa dengan perolehan nilai rata-rata 75 dalam kategori tinggi, sedangkan materi benua Afrika dan benua Australia diperoleh nilai rata-rata sebesar 73 dalam kategori cukup. Lebih jelasnya disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar IPS pada Kondisi Awal/Prasiklus.

No	Materi IPS	Rata-Rata	Kategori
1	Letak dan Luas Benua Asia, Benua Amerika, dan Benua Eropa	75	Tinggi
2	Benua Afrika dan Benua Australia	73	Cukup
Jumlah Skor		148	Cukup
Rata-rata		73	Cukup

Siklus I

Deskripsi Aktivitas Belajar IPS

Deskripsi hasil pengamatan aktivitas belajar peserta didik pada siklus I, diperoleh rata-rata sebesar 2,17 dalam kategori cukup. Hasil keseluruhan disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Peserta didik Siklus 1

No	Indikator	Nilai	Kategori
1	<i>Visual Activities</i>	2,75	Tinggi
2	<i>Oral Activities</i>	1,75	Rendah
3	<i>Listening Activities</i>	2,50	Cukup
4	<i>Writing Activities</i>	2,25	Cukup
5	<i>Mental Activities</i>	1,75	Rendah
6	<i>Emotional Activities</i>	2,00	Rendah
Jumlah Skor		13,00	Cukup
Rata-rata		2,17	Cukup

Tabel 2 dideskripsikan hasil pengamatan aktivitas belajar IPS secara keseluruhan memperoleh nilai rata-rata 2,17 dalam kategori cukup. Kategori cukup tersebut terdistribusi untuk indikator *visual activities* 2,75, *oral activities* 1,75, *listening activities* 2,50, *writing activities* 2,25, *mental activities* 1,75, dan *emotional activities* 2,00. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siklus baru dalam kategori cukup belum memenuhi kriteria yang telah ditentukan sehingga perlu diperbaiki pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran PBL.

Deskripsi Hasil Belajar IPS Siklus I.

Analisis hasil belajar IPS siklus I, menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 1 poin, dari 73 pada kondisi awal dan naik menjadi 74 pada siklus I. Lebih jelasnya disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar IPS pada Siklus I

No	Materi IPS	Rata-Rata	Kategori
1	Letak dan Luas Benua Asia, Benua Amerika, dan Benua Eropa	75	Tinggi
2	Benua Afrika dan Benua Australia	74	Cukup
Jumlah Skor		149	Cukup
Rata-rata		74	Cukup

Siklus II

Deskripsi Aktivitas Belajar IPS Siklus II

Aktivitas belajar IPS pada siklus II, mengalami peningkatan rata-rata sebesar 0,58 dari siklus I =2,17 naik menjadi 2,75. Lebih jelasnya disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Indikator	Nilai	Kategori
1	<i>Visual Activities</i>	3,25	Tinggi
2	<i>Oral Activities</i>	2,25	Cukup
3	<i>Listening Activities</i>	2,75	Tinggi
4	<i>Writing Activities</i>	2,75	Tinggi
5	<i>Mental Activities</i>	2,50	Cukup
6	<i>Emotional Activities</i>	3,00	Tinggi
Jumlah Skor		16,50	Tinggi
Rata-rata		2,75	Tinggi

Tabel 4 dideskripsikan hasil pengamatan aktivitas belajar IPS secara keseluruhan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 2,75 dalam kategori tinggi. Kategori tinggi tersebut terdistribusi untuk indikator *visual activities* 3,25, *oral activities* 2,25, *listening activities* 2,75, *writing activities* 2,75, *mental activities* 1,50, dan *emotional activities* 3,00. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siklus II peserta didik sudah dalam kategori tinggi sehingga telah memenuhi kriteria dari indikator yang ditentukan minimal naik dalam kategori tinggi. Oleh karena itu, pada siklus II sudah berhasil dan tidak perlu diadakan perbaikan pada siklus III dengan menggunakan model PBL.

Pembahasan

Penerapan model PBL untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar IPS Peserta Didik Kelas IX-B SMP Negeri 7 Pati

Berdasarkan dari hasil analisis aktivitas belajar peserta didik diperoleh peningkatan mulai dari kondisi awal yang masih kurang, naik menjadi cukup pada siklus I dan naik lagi ke siklus II. Kenaikan rata-rata

aktivitas belajar IPS sebesar 0,58 poin dari siklus I sebesar 2,17 naik menjadi 2,75 dalam kategori tinggi. Perbandingan peningkatan aktivitas belajar peserta didik disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Peningkatan Skor Rata-Rata Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus I dan II

No	Aspek	Skor		Nilai Perolehan
		Siklus I	Siklus II	
1	<i>Visual Activities</i>	2,75	3,25	0,50
2	<i>Oral Activities</i>	1,75	2,25	0,50
3	<i>Listening Activities</i>	2,50	2,75	0,25
4	<i>Writing Activities</i>	2,25	2,75	0,50
5	<i>Mental Activities</i>	1,75	2,50	0,75
6	<i>Emotional Activities</i>	2,00	3,00	1,00
Jumlah		13,00	16,50	3,50
Rata-rata		2,17	2,75	0,58
Kategori		Cukup	Tinggi	

Tabel di atas, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor rata-rata aktivitas belajar peserta didik sebesar 0,58, dari 2,17 pada siklus I dan naik lagi menjadi 2,75 pada siklus II. Indikator dengan nilai tertinggi yaitu: *visual activities* memperoleh nilai sebesar 3,25 dalam kategori tinggi sehingga perlu dipertahankan dan dikembangkan. Sedangkan indikator dengan penilaian terendah adalah *oral activities* dengan perolehan nilai sebesar 2,25 dalam kategori cukup. Peningkatan aktivitas belajar diperoleh sebesar 0,58 poin. Artinya sumbangan yang diberikan penerapan model PBL terhadap aktivitas belajar IPS peserta didik sebesar 58% dari dimensi lainnya.

Penerapan Model PBL untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IX-B SMP Negeri 7 Pati.

Hasil analisis penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik sebesar 6 poin mulai dari kondisi awal sampai siklus II. Peningkatan

rata-rata tersebut diperoleh dari rata-rata kondisi awal 73 dalam kategori cukup, naik menjadi 75 pada siklus I dalam kategori cukup dan naik lagi menjadi 79 pada siklus II dalam kategori tinggi. Lebih jelasnya disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Peningkatan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Peserta didik

No	Aspek	Nilai Rata-Rata			Nilai Perolehan
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	
1	Letak dan Luas Benua Asia dan Benua Lainnya	74	75	81	7
2	Kondisi Alam Negara-Negara di Dunia	71	73	77	6
Jumlah		145	148	158	13
Rata-rata		73	74	79	6
Kategori		Cukup	Cukup	Tinggi	

Tabel di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar IPS peserta didik mulai dari siklus kondisi awal, siklus I dan siklus II sebesar 6 poin. Artinya penerapan model pembelajaran PBL mampu memberikan sumbangan terhadap peningkatan hasil belajar IPS sebesar 60% dari dimensi lainnya.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL mampu memberikan sumbangan terhadap aktivitas belajar IPS sebesar 58% dan hasil belajar sebesar 60% dari dimensi lainnya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, simpulan penelitian ini sebagai berikut: (1) penerapan model pembelajaran PBL dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS peserta didik kelas IX-B

SMP Negeri 7 Pati, terbukti adanya peningkatan rata-rata sebesar 0,58 poin dari siklus I =2,17 naik menjadi 2,75 pada siklus II, sehingga model PBL memberikan sumbangan terhadap aktivitas belajar peserta didik sebesar 58% dari dimensi lainnya; (2) penerapan model pembelajaran PBL dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas IX-B SMP Negeri 7 Pati, terbukti adanya peningkatan rata-rata sebesar 6 poin dari kondisi awal 73 naik menjadi 74 naik lagi menjadi 79 pada siklus II, sehingga model PBL memberikan sumbangan terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 60% dari dimensi lainnya.

Saran

Saran yang disampaikan kepada peserta didik, guru dan sekolah. Peserta didik hendaknya mengikuti pembelajaran dengan model PBL dengan sungguh-sungguh supaya aktivitas dan hasil belajar IPSnya menjadi

meningkat. Guru hendaknya menggunakan model PBL secara optimal, efektif dan efisien dan berdaya guna sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS peserta didik. Sekolah hendaknya memberikan fasilitas yang memadai untuk mendukung kelancaran dalam penggunaan model PBL sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, Ridwan. 2014. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum* 2013. Jakarta: Bumi Aksara.
- Helmawati. 2016. *Pendidikan Keluarga*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mufidah, Lailatul, dkk. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TPS untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta didik pada Pokok Bahasan Matriks. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1):117-124. Sidoarjo: STKIP PGRI.
- Ngalimun. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Sardiman A.M. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*. Jakarta: Kencana.
- Wulandari Tri. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas V SD Negeri Nanggulan. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

**PENINGKATAN KEAKTIVAN DAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS KOMPETENSI
MEMBACA MATERI TEKS DESKRIPTIF MELALUI METODE *NUMBERED HEADS
TOGETHER* BAGI SISWA KELAS VIII E PADA SEMESTER 2 SMP NEGERI 7 PATI
TAHUN 2021/2022**

Sri Pujiati
Guru Bahasa Inggris SMP Negeri 7 Pati
Email: pujisriati278@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis metode pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris dalam materi memahami bacaan teks deskriptif siswa kelas VIII E SMP Negeri 7 Pati. Metode penelitian menggunakan pendekatan PTK. Tempat penelitian di SMP 7 Pati. Subjek penelitian sebanyak 30 siswa. Prosedur pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilakukan dalam 2 siklus berkelanjutan dengan masing-masing melalui empat tahap yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengumpulan data dan tahap refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Metode analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh simpulan (1) penggunaan metode NHT dapat meningkatkan aktivitas belajar bahasa Inggris materi membaca teks deskripsi siswa kelas VIII E SMP Negeri 7 Pati, terbukti adanya peningkatan dari kondisi awal sampai siklus II sebesar 24,45%, terdistribusi dari kondisi awal 64,44% (cukup), naik menjadi 78,89% (baik) dan naik lagi pada siklus II menjadi 88,89% (baik), dengan sumbangan sebesar 24,45% dari dimensi lainnya; (2) penggunaan metode NHT dapat meningkatkan aktivitas belajar bahasa Inggris materi membaca teks deskripsi siswa kelas VIII E SMP Negeri 7 Pati, terbukti adanya peningkatan rata-rata sebesar sebesar 7 poin dengan tingkat ketuntasan 11 poin. Artinya sumbangan yang diberikan penggunaan metode NHT dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa sebesar 7% dan ketuntasan belajar sebesar 37% dari dimensi lainnya. Saran yang disampaikan kepada siswa, guru dan sekolah hendaknya mendukung penggunaan NHT dalam pembelajaran bahasa Inggris secara efektif dan efisien dengan harapan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: NHT (*Numbered Heads Together*), Aktivitas, Membaca, Teks Deskriptif

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris di SMP memiliki peran yang sangat penting bagi siswa, karena dapat melatih keterampilan dalam berbahasa mulai dari mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), menulis (*writing*). Melalui keterampilan tersebut diharapkan siswa mampu menyampaikan informasi dan berkomunikasi baik dalam bentuk lisan

maupun tulisan guna untuk mendukung ketercapaian program literasi di sekolah.

Salah satu dari keterampilan berbahasa tersebut adalah membaca. Membaca merupakan keterampilan bahasa Inggris yang penting untuk diajarkan kepada siswa karena dapat membantu siswa untuk memahami dan menganalisis semua teks tertulis. Membaca dapat membantu siswa memperoleh informasi atau memverifikasi

pengetahuan yang ada (Nunan: 2003). Belajar membaca bahasa Inggris perlu dipelajari secara menyeluruh karena siswa memiliki pengalaman yang berbeda dalam belajar membaca (Jismulatif, 2019).

Fenomena di lapangan menunjukkan keterampilan membaca dalam bahasa Inggris siswa SMP masih ada kesenjangan ada yang sudah terampil tetapi ada yang masih kurang terampil. Artinya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam berbahasa Inggris khususnya dalam membaca teks deskriptif.

Fenomena kesulitan siswa dalam membaca deskripsi bahasa Inggris tersebut, juga dialami oleh siswa kelas VIII E SMPN 7 Pati. Hasil observasi terhadap kemampuan membaca teks deskripsi menunjukkan masih kurang mulai dari melafalkan kata, intonasi, tekanan atau aksentuasi pada kalimat. Selain kemampuan membaca teks deskripsi hasil belajar siswa juga masih rendah terbukti dari hasil nilai ulangan harian untuk konten/ materi membaca teks deskripsi nilai rata-rata yang diperoleh baru 65 sedangkan yang diharapkan siswa minimal mendapatkan nilai 70. Keadaan ini perlu dicarikan solusi salah satunya dengan menggunakan metode *Numbered Heads Together* (NHT).

Metode NHT dijadikan solusi untuk memecahkan masalah kesulitan membaca deskripsi dan hasil belajar bahasa Inggris siswa, karena memiliki keunggulan teoritis dan praktis. Keunggulan teoritisnya, menurut Lie (2007: 31) bahwa NHT adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur, yakni saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian

bekerjasama dan proses kelompok di mana siswa menghabiskan sebagian besar waktunya di kelas dengan bekerjasama antara 4-5 orang dalam satu kelompok. Hamdani (2015:89) mendefinisikan metode pembelajaran NHT adalah model belajar dengan cara setiap siswa diberi nomor dan dibuat suatu kelompok, kemudian secara acak, guru memanggil nomor dari siswa. Hamdayama (2015:106) NHT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan struktur-struktur khusus yang dirancang mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan tingkat akademik. Langkah-langkah model pembelajaran tipe NHT, menurut Hamdayama (2015:106) meliputi: (1) siswa dibagi dalam kelompok; (2) guru memberikan tugas kelompok; (3) kelompok mendiskusikan jawaban; (4) guru memanggil salah satu nomor siswa dan siswa yang dipanggil melaporkan hasil kerjanya; (5) siswa lain untuk memberi tanggapan; (6) kesimpulan.

Keunggulan praktis dari NHT, didasari dari hasil penelitian Fatoni (2021) simpulan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dapat meningkatkan keaktifan dalam materi tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan siswa kelas VIII C SMP Negeri 4 Juwana. Terbukti adanya peningkatan rata-rata nilai dari kondisi awal siswa yang sangat aktif baru 13,79%, pada siklus I naik menjadi 24,14%, dan pada siklus II, naik menjadi 44,83%. (2) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dapat meningkatkan hasil belajar IPS dalam materi

tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan siswa kelas VIII C SMP Negeri 4 Juwana. Terbukti adanya peningkatan rata-rata hasil belajar IPS mulai dari kondisi Awal 68,170 naik menjadi 81,48 pada Siklus I naik menjadi 84,07 pada siklus. Penelitian lainnya, yang dilaksanakan oleh Sari (2019) Simpulan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa (1) penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe NHT sangat tepat diberikan pada para peserta didik khususnya untuk siswa kelas VIII yang cara berfikirnya masih bersifat kongkret; (2) penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris, karena penggunaan model pembelajaran tersebut antar peserta didik saling bertukar pikiran dan pendapat tentang proses pembelajaran Bahasa Inggris; (3) pembelajaran kooperatif tipe NHT dapat meningkatkan ketuntasan belajar pada siklus I, II dan III yaitu: (62,86%), (80,00%), dan (91,43%). Ini berarti nilai yang diperoleh sudah melebihi nilai KKM yang ditetapkan sekolah.

Berdasarkan keunggulan teoritis dan praktis tersebut, maka tertarik untuk mengangkat judul, "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Kompetensi Membaca Materi Teks Deskriptif melalui Metode *Numbered Heads Together* bagi Siswa Kelas VIII E Pada Semester 2 Smp Negeri 7 Pati Tahun 2021/2022." dalam jurnal ilmiah ini.

Permasalahan penelitian dirumuskan masalahnya: (1) apakah penggunaan metode pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) dapat meningkatkan aktivitas belajar bahasa Inggris siswa kelas VIII E

SMPN 7 Pati dalam belajar memahami bacaan teks deskriptif? (2) apakah penggunaan metode pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas VIII E SMPN 7 Pati dalam belajar memahami bacaan teks deskriptif?

Tujuan penelitian ini untuk: (1) mendeskripsikan penggunaan metode pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) untuk meningkatkan aktivitas belajar bahasa Inggris siswa kelas VIII E SMPN 7 Pati dalam belajar memahami bacaan teks deskriptif. (2) mendeskripsikan penggunaan metode pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas VIII E SMPN 7 Pati dalam belajar memahami bacaan teks deskriptif.

Penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan di sekolah khususnya dalam mata pelajaran bahasa Inggris dalam materi membaca teks deskripsi. Manfaat praktis praktis bagi guru, siswa, sekolah yang diharapkan yakni memberikan informasi tentang penggunaan metode NHT untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar bahasa Inggris siswa sehingga mutu dan kualitas pendidikan menjadi lebih meningkat.

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

Aktivitas Belajar Siswa

Konsepsi aktivitas belajar siswa, ruang lingkup kajiannya meliputi pengertian,

macam-macam, ciri-ciri dan faktor-faktor, dijelaskan sebagai berikut.

Pengertian aktivitas belajar, menurut Hamalik (2008:31) merupakan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan siswa akan menyebabkan suasana pembelajaran lebih hidup karena siswa mau aktif dalam pembelajaran. Aktivitas belajar dalam proses pembelajaran akan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Sardiman (2007:100) aktivitas belajar adalah keaktifan yang bersifat fisik maupun mental. Usman (2000:15) aktivitas belajar adalah aktivitas jasmaniah dan rohaniah, yang meliputi aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas gerak dan aktivitas menulis.

Macam-macam aktivitas belajar terdiri dari beragam jenisnya. Sardiman, (2007:101) menyebutkan aktivitas belajar siswa, meliputi delapan yaitu: (1) *Visual activities*, seperti: membaca dan memperhatikan; (2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, dan diskusi; (3) *Listening activities*, seperti: mendengarkan uraian dan diskusi; (4) *Writing activities*, seperti: menulis laporan dan menyalin. (5) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram; (6) *Motor activities*, seperti: melakukan percobaan; (7) *Mental activities*, seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, dan mengambil kesimpulan, dan (8) *Emosional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Ciri-ciri aktivitas belajar, menurut Sudjana dan Rivai (2001:38) yaitu keinginan, keberanian menampilkan permasalahannya, keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan baik persiapan, proses dan kelanjutan belajar, penampilan berbagai usaha dan kreativitas belajar dan menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilannya, dan kebebasan dan keleluasaan melakukan hal tersebut tanpa tekanan guru atau pihak lain. Supinah (2014:2) menyatakan siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya. Semua ciri perilaku tersebut pada dasarnya dapat ditinjau dari dua segi yaitu segi proses dan dari segi hasil.

Faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar, menurut Yamin (2007:84) ada sembilan yakni: (1) pemberian dorongan untuk menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran; (2) menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa); (3) mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa; (4) memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari); (5) memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya; (6) memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran; (7) memberi umpan balik (*feed back*); (8) melakukan tagihan-tagihan kepada siswa berupa tes, sehingga kemampua siswa selalu

terpantau dan terukur; (9) menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pelajaran.

Hasil Belajar Bahasa Inggris

Konsepsi hasil belajar bahasa Inggris, ruang lingkup kajiannya meliputi: pengertian, macam-macam, dan faktor-faktor yang mempengaruhi, dijelaskan secara runtut sebagai berikut.

Pengertian hasil belajar bahasa Inggris, menurut Suprijadi (2010: 129) merupakan hal yang diperoleh seseorang yang telah melakukan proses belajar dengan skala penilaian yang telah ditetapkan dengan mengukur tingkat kesuksesan belajar yang biasanya dilakukan dengan bantuan tes. Sanjaya (2010:13) mengatakan bahwa hasil belajar bahasa Inggris adalah pencapaian dalam memperoleh kemampuan berbahasa Inggris sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan.

Hasil belajar bahasa Inggris ada beberapa macam, menurut Gagne dalam Sudjana (2008: 137) ada lima macam kategori hasil belajar yakni: informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, keterampilan motoris. Sedangkan Depdiknas (2003:139) membagi menjadi 3 ranah, yakni ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar, menurut Dalyono (2007:55) ada dua faktor yang menentukan pencapaian hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Sedangkan Taufik, dkk, (2011:5.20) terdapat tiga faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah yaitu faktor input, faktor proses, dan faktor output.

Membaca Teks Deskriptif

Konsepsi tentang teks deskriptif ruang lingkup kajiannya meliputi: pengertian, tujuan, manfaat .

Woolley (2011: 15) memaknai membaca adalah merupakan tindakan kreatif pembuatan makna dari teks. Membaca teks deskripsi, menurut Fajri (2021) adalah melihat dan memahami isi karangan yang melukiskan sesuatu sesuai keadaan sebenarnya, sehingga pembaca dapat melihat, mendengar, mencium, dan merasakan apa yang dilukiskan sesuai dengan gambaran penulis.

Membaca deskripsi tujuannya untuk (1) memperoleh pemahaman keseluruhan apa yang dijelaskan dalam teks untuk mendapatkan makna dari kata-kata yang terisolasi atau kalimat; (2) menggambarkan dan mengungkapkan ciri-ciri benda, tempat, atau makhluk tertentu secara terperinci sehingga orang yang mendengar atau membaca gambaran yang diberikan dapat mengetahui dan bisamembayangkan seperti apa benda, tempat, dan makhluk yang dideskripsikan tersebut. Pada umumnya apa yang digambarkan dalam karangan deskripsi merupakan hasil pengamatan panca indera.

Karakteristik dari teks deskriptif yaitu: (1) menggambarkan atau melukiskan sesuatu, (2) penggambaran tersebut dilakukan sejelas-jelasnya dengan melibatkan panca indera, dan (3) membuat pembaca atau pendengr merasakan sendiri atau mengalami sendiri. Struktur kebahasaan dari teks deskripsi, menurut Purnama (2011: 81) yaitu (1) *identification* yang merupakan pengenalan subyek,yaitu mengidentifikasikan

sesuatu yang akan dideskripsikan, (2) *description* yang mendeskripsikan bagian-bagian dari sesuatu atau subyek yang dideskripsikan meliputi ciri-ciri subyek, rupa fisik, kualitas, dan ciri-ciri umum.

Model NHT (*Numbered Heads Together*)

Konsepsi tentang model pembelajaran NHT kajiannya meliputi: istilah, pengertian, tujuan, manfaat, langkah-langkah, kelebihan dan kelemahannya, dijelaskan sebagai berikut.

Istilah model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (kepala bernomor) diperkenalkan pertama kali oleh Russ Frank. *Number Head Together* disebut kepala bernomor, karena setiap siswa diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok secara acak guru memanggil nomor dari siswa.

Pengertian NHT, menurut Suprijono (2012: 92) NHT adalah pembelajaran diawali dengan *Numbering*. Suprijono (2012: 92) NHT adalah pembelajaran diawali dengan *Numbering*. Hamdani (2011: 89) suatu model pembelajaran kooperatif yang membelajarkan siswa dengan cara memberi nomor setiap siswa dalam suatu kelompok, kemudian secara acak, guru memanggil nomor dari siswa. Model NHT mengacu pada belajar kelompok siswa, masing-masing anggota memiliki bagian tugas (pertanyaan) dengan nomor yang berbeda-beda, sehingga mengacu pada interaksi sosial. Setiap siswa mendapatkan kesempatan sama untuk menunjang timnya guna memperoleh nilai yang maksimal, sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Dengan demikian setiap individu merasa mendapat tugas dan

tanggung jawab sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Shoimin, 2014: 107-108).

Tujuan model pembelajaran tipe NHT, menurut Huda (2014: 203) ada dua, yaitu: (1) memberi kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi gagasan dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat; (2) meningkatkan kerja sama siswa. Ibrahim (2010: 7) menyebutkan ada tiga tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran kooperatif dengan tipe NHT yaitu: (1) hasil belajar akademik, (2) pengakuan adanya keragaman, (3) pengembangan keterampilan sosial.

Manfaat model pembelajaran tipe NHT, menurut Shoimin (2014: 107) ada dua manfaat NHT, yaitu: (1) meningkatkan kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran; (2) meningkatkan pemahaman dan penguasaan konsep siswa dalam materi pelajaran. Ibrahim (2010: 20) menyebutkan delapan manfaat model pembelajaran kooperatif tipe NHT, yaitu: (1) rasa harga diri menjadi lebih tinggi; (2) memperbaiki kehadiran; (3) penerimaan terhadap individu menjadi lebih besar; (4) pemahaman materi lebih mendalam; (5) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi; dan (8) hasil belajar lebih tinggi.

Tahapan model pembelajaran tipe NHT, menurut Trianto (2011: 62) menyebutkan ada empat fase sebagai sintak model pembelajaran kooperatif tipe NHT, yaitu: penomoran, pengajuan pertanyaan, berpikir bersama, dan menjawab pertanyaan. Shoimin (2014: 108) menyebutkan ada enam langkah model pembelajaran tipe NHT yaitu:

(1) pembagian kelompok dan pemberian nomor pada setiap siswa; (2) guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok untuk mengerjakannya; (3) siswa bersama kelompoknya mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya dengan baik; (4) guru memanggil salah satu nomor siswa dan nomor yang dipanggil keluar dari kelompoknya melaporkan atau menjelaskan hasil kerjanya; (5) tanggapan dengan teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain; dan, (6) kesimpulan.

Kelebihan model NHT, menurut Shoimin (2014: 108-109) menyebutkan ada lima kelebihan NHT, yaitu: (1) setiap siswa menjadi siap; (2) dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh; (3) siswa yang pandai dapat mengajari yang kurang pandai; (4) terjadi interaksi secara intens antarsiswa dalam menjawab soal; (5) tidak ada murid yang mendominasi dalam kelompok karena nomor yang membatasi. Huda (2013: 138) menyebutkan ada tiga kelebihan NHT yaitu: memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling sharing ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat; (2) meningkatkan kerja sama siswa; (3) dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.

Kelemahan, model NHT, menurut Hamdani (2011: 90) kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe NHT, yaitu: (1) kemungkinan nomor yang dipanggil, akan dipanggil lagi oleh guru; (2) tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru karena waktu terbatas. Rochayati (2013: 35) kelemahan model pembelajaran kooperatif

yaitu: (1) kelas cenderung ramai jika guru tidak dapat mengkondisikan dengan baik maka kelas akan menjadi tidak terkendali; (2) guru harus dapat melakukan pengelolaan kelas dengan baik serta guru harus melakukan persiapan yang matang sebelum menerapkan model NHT.

Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori di atas, dapat dirumuskan hipotesisnya sebagai berikut "Diduga penggunaan metode NHT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar bahasa Inggris materi membaca teks deskripsi siswa kelas VIII E SMP Negeri 7 Pati pada Tahun Ajaran 2021/2022".

METODE PENELITIAN

Setting/ tempat penelitian ini di SMP Negeri 7 Pati yang Ds Mulyoharjo, Mulyoharjo, Kec. Pati, Kab. Pati, Jawa Tengah, dengan kode pos 59151. Waktu penelitian pada semester 2 tahun pelajaran 2021/2022, mulai Februari-April 2022.

Subjek penelitian yaitu siswa kelas VIII E berjumlah 30 siswa yang terbagi menjadi 19 siswa putra dan 11 siswa putri. Objek penelitian yaitu aktivitas belajar, hasil belajar bahasa Inggris dalam materi membaca teks deskripsi dan metode NHT.

Prosedur pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilakukan dalam 2 siklus berkelanjutan yang pelaksanaan masing-masing empat tahap yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengumpulan data dan tahap refleksi.

Metode pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Teknik tes adalah cara mengumpulkan data dengan

memberikan tes kepada siswa. Siswa mengerjakan soal-soal, dapat dengan cara tertulis maupun lisan, Kedua, teknik non tes, adalah teknik yang tidak menggunakan tes, tetapi menggunakan lembar penilaian atau lembar observasi untuk mengambil data tentang keaktifan belajar bahasa Inggris dalam materi membaca teks deskripsi.

Metode analisis data menggunakan analisis data kualitatif deskriptif dan kuantitatif. Analisis kualitatif menggunakan analisis deskriptif dan analisis kuantitatif menggunakan analisis komparatif karena untuk membedakan hasil keaktifan dan hasil belajar bahasa Inggris siswa baik pada kondisi awal, siklus I dan II.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penggunaan metode NHT untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Bahasa Inggris Materi Membaca Teks Deskripsi

Penggunaan metode NHT dapat meningkatkan aktivitas belajar bahasa Inggris dalam materi membaca teks deskripsi. Hal ini didasari dari hasil pengamatan aktivitas belajar siswa mulai dari kondisi awal, siklus I dan siklus II.

Kondisi awal ini dilakukan dengan adanya pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung sebelum menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe NHT. Pada saat pengamatan berlangsung terlihat bahwa sebagian besar siswa tampak pasif dan kurang bersemangat saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil

analisis pengamatan tiga indikator amatan yaitu: (1) keaktifan siswa dalam mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru baru 25 (83%); (2) aktif untuk berani bertanya dan mengemukakan pendapat sebanyak 17 (57%), dan (3) aktif mencatat penjelasan guru sebanyak 16 (53%).

Pada Siklus I, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan setelah digunakannya metode NHT, terbukti adanya peningkatan dari masing-masing indikator, yaitu: (1) keaktifan siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru 27 (90%) atau mengalami peningkatan sebesar 7%; (2) keaktifan berani bertanya dan mengemukakan pendapat sebanyak 25(83%) atau mengalami kenaikan sebesar 26%; (3) Keaktifan dalam mencatat penjelasan guru sebanyak 19 (63%) atau mengalami kenaikan sebesar 10%.

Pada Siklus II, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan kondisi awal, siklus I peningkatan aktivitas belajar siswa di masing-masing indikator, yaitu: (1) keaktifan siswa dalam mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru meningkat 13% dari 83% menjadi 100%; (2) keaktifan berani bertanya dan mengemukakan pendapat naik 14% dari 25 (83%) naik menjadi 29 (97%); (3) Keaktifan siswa dalam mencatat penjelasan guru. mengalami kenaikan sebanyak 19% dari 16 (53%) pada kondisi awal naik menjadi 21 (70%). Lebih jelasnya disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kondisi Awal, Siklus I dan II.

No.	Indikator	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Peningkatan Perolehan
1.	Keaktifan siswa dalam mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru	25	27	30	5
2.	Keaktifan siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat	17	25	29	13
3.	Keaktifan siswa dalam mencatat penjelasan guru	16	19	21	5
Jumlah		58	71	80	23
Persentase Rata-Rata		64,44%	78,89%	88,89%	24,45%
Kategori		Cukup	Baik	Baik	

Tabel 1, dideskripsikan perolehan peningkatan dari kondisi awal sampai siklus II sebesar 24,45%, terdistribusi dari kondisi awal 64,44% (cukup), naik menjadi 78,89% (baik) dan naik lagi pada Siklus II menjadi 88,89% (baik).

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa sumbangan yang diberikan dari penggunaan metode NHT terhadap peningkatan aktivitas belajar bahasa Inggris siswa dalam materi membaca teks deskripsi sebesar 24,45% dari dimensi lainnya.

Penggunaan metode NHT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Materi Membaca Teks Deskripsi

Penggunaan metode NHT dapat meningkatkan aktivitas belajar bahasa Inggris dalam materi membaca teks deskripsi siswa kelas VIII E SMP Negeri 7 Pati. Hal ini didasari dari perolehan hasil belajar siswa mulai dari kondisi awal, siklus I dan siklus II, yang datanya disajikan pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 1. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kondisi Awal, Siklus I dan II.

No.	Indikator	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Peningkatan Perolehan
1.	Rata-rata	67	70	74	7 poin
2.	Nilai Tertinggi	76	80	85	11 poin
3.	Nilai Terendah	54	60	60	6 poin
4.	Siswa yang tuntas %	8 (27%)	13 (43%)	19 (63%)	11 poin (37%)
5.	Siswa belum tuntas%	22(73%)	17 (57%)	11 (37%)	11 poin (37%)

Tabel 2. dideskripsikan rincian hasil ulangan harian siswa mulai dari kondisi awal sampai siklus II sebagai berikut.

Pada kondisi awal perolehan nilai tertinggi pada hasil belajar peserta didik di kondisi awal mencapai 76, nilai terendah

sebesar 54 dan nilai rata-rata pada kelas tersebut yakni 67. Siswa yang hasil belajarnya mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 72 yang telah ditetapkan oleh sekolah hanya sebanyak 8 orang atau 27%. Sedangkan, siswa yang masih belum tuntas hasil belajarnya sebanyak 22 orang atau 73%. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, sehingga perlu diberikan tindakan dengan menggunakan metode NHT agar aktivitas belajar siswa menjadi meningkat.

Sikulus I, hasil belajar bahasa Inggris siswa mengalami peningkatan mulai dari nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah dan tingkat ketuntasan serta menurunnya siswa yang belum tuntas belajarnya. Bukti peningkatan hasil belajar pada siklus I tersebut ditandai dengan nilai tertinggi mencapai 80, nilai terendah sebesar 60 dan nilai rata-rata pada kelas tersebut yakni 70. Peserta didik yang hasil belajarnya mencapai KKM sebanyak 13 orang atau 43%. Sedangkan, peserta didik yang masih belum tuntas hasil belajarnya sebanyak 17 orang atau 57%.

Siklus II, nilai tertinggi telah mencapai 85, nilai terendah sebesar 60 dan nilai rata-rata pada kelas tersebut yakni 74 siswa yang hasil belajarnya mencapai KKM sebanyak 19 orang atau 63%. Sedangkan, siswa yang masih belum tuntas hasil belajarnya sebanyak 11 orang atau 37%.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar dari kondisi awal sampai siklus I sebesar 7 poin dengan tingkat ketuntasan 11

poin. Artinya sumbangan yang diberikan penggunaan metode NHT dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa sebesar 7% dan ketuntasan belajar sebesar 37% dari dimensi lainnya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, simpulannya sebagai berikut: (1) penggunaan metode NHT dapat meningkatkan aktivitas belajar bahasa Inggris materi membaca teks deskripsi siswa kelas VIII E SMP Negeri 7 Pati, terbukti adanya peningkatan dari kondisi awal sampai siklus II sebesar 24,45%, terdistribusi dari kondisi awal 64,44% (cukup), naik menjadi 78,89% (baik) dan naik lagi pada siklus II menjadi 88,89% (baik), dengan sumbangan sebesar 24,45% dari dimensi lainnya; (2) penggunaan metode NHT dapat meningkatkan aktivitas belajar bahasa Inggris materi membaca teks deskripsi siswa kelas VIII E SMP Negeri 7 Pati, terbukti adanya peningkatan rata-rata sebesar 7 poin dengan tingkat ketuntasan 11 poin. Artinya sumbangan yang diberikan penggunaan metode NHT dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa sebesar 7% dan ketuntasan belajar sebesar 37% dari dimensi lainnya.

Saran

Saran yang disampaikan kepada siswa, guru dan sekolah. Siswa hendaknya aktif dan bersungguh-sungguh mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode NHT supaya mampu menguasai materi membaca deskripsi dengan

baik sehingga hasil belajar bahasa Inggrisnya menjadi meningkat. Guru hendaknya menggunakan metode NHT dengan optimal sehingga upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar tercapai secara efektif dan efisien serta berdaya guna. Kepala sekolah hendaknya memberikan berbagai fasilitas serta memberikan dorongan semangat kepada guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan mutu pendidikan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Johnson, D.W. & Johnson, R.T. 1991. *Learning Together and Alone*. Allin and Bacon: Massachussetts.
- Purnama, Puji. 2011. *Cara Cepat Menguasai Bahasa Inggris Kelas VII, VIII, IX*. Jakarta: PT Buku Seru.
- Rohani, Ahmad. 2004. *Pengelolaan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suprijadi, Didi. *Pengaruh Penggunaan Tutor Sebaya Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Darussalam , Jakarta. Jurnal Ilmiah Faktor Exacta*, Vol. 3 No.2 Juni 2010. Univ Indraprasta PGRI.
- Suwarno, W. 2010. *Pengetahuan Dasar-Dasar Kepustakaan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Bagian Penjelsan Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: Kemendikbud.
- Wolley, G. 2011. *Reading Comprehension: Asisting Children with Learning Difficulties*. The Netherlands: Springer.

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MATERI MANUSIA, TEMPAT DAN LINGKUNGAN DENGAN METODE *GUIDED NOTE-TAKING* PADA SISWA KELAS VII SEMESTER GASAL SMP NEGERI 2 SUKOLILO TAHUN 2022/2023

Humiyati Rahayuningtyas
Guru IPS SMP Negeri 2 Sukolilo Kabupaten Pati
Email: humiyatirahayuningtyas@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penggunaan metode *guided note-taking* untuk meningkatkan prestasi belajar IPS materi manusia, tempat dan lingkungan pada siswa kelas VII semester gasal tahun pelajaran 2022/2023. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tempat penelitian di SMP Negeri 2 Sukolilo. Waktu penelitian semester gasal tahun 2022/2023. Subjek penelitian kelas VII. Pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan nontes. Teknik analisis data menggunakan kualitatif deskriptif dan kuantitatif. Hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan: (1) metode *guided note-taking* dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi manusia, tempat dan lingkungan pada siswa kelas VII semester gasal tahun pelajaran 2022/2023, terbukti adanya peningkatan rata-rata mulai dari prasiklus 68,33, naik menjadi 71,33 pada siklus I, dan naik menjadi 81,77 di siklus II dan naik lagi menjadi 84,31 pada siklus III; (2) Besarnya dampak peningkatan yang ditimbulkan dari metode *Guided Note Taking* terhadap Hasil belajar IPS materi manusia, tempat dan lingkungan pada siswa kelas VII siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sukolilo sebesar 15,98. Artinya bahwa penggunaan metode *Guided Note Taking* mampu memberikan sumbangan terhadap peningkatan hasil belajar IPS sebesar 15,98% dari dimensi lainnya. Saran yang disampaikan kepada siswa, guru dan sekolah hendaknya menggunakan model metode *guided note-taking* karena efektif dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

Kata Kunci : Metode *Guided Note-Taking* dan Prestasi Belajar

PENDAHULUAN

Guru profesional adalah guru yang mampu menciptakan suasana proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Oleh karena itu, guru dalam proses kegiatan pembelajaran harus selalu mengembangkan metode dan strategi pembelajaran yang mampu menimbulkan kesenangan dan kepuasan bagi siswa. Kesenangan dan kepuasan menjadi salah satu faktor yang dapat menimbulkan gairah dan semangat belajar sehingga mampu menumbuhkan kecerdasan siswa baik dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Tuntutan guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sangat beralasan karena penggunaan metode pembelajaran menurut Budiono (2020: 1) sangat penting dan menentukan keberhasilan belajar mengajar. Bahkan Hamdanyama (2016: 130) berpendapat bahwa penggunaan metode pembelajaran dapat berfungsi untuk mengubah materi belajar yang abstrak menjadi konkrit dan realistik serta mendorong pembelajaran lebih aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru dituntut merencanakan, mempersiapkan, mendesain,

menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berpijak dari uraian di atas, menunjukkan bahwa metode pembelajaran sangat penting dan menentukan dalam proses kegiatan belajar mengajar, karena dapat meningkatkan minat, motivasi, kualitas dan hasil belajar IPS siswa. Rusman (2016: 135) metode pembelajaran dapat membantu mengoptimalkan pembelajaran. Artinya pemanfaatan model dan media dapat membawa pembelajaran IPS lebih bermakna.

Metode pembelajaran walaupun bermanfaat dalam membantu menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien, namun dalam kenyataannya di lapangan menunjukkan banyak guru dan siswa sering mengabaikan dan tidak memanfaatkan metode pembelajaran tersebut, sehingga berpengaruh terhadap aktivitas, kreativitas dan hasil belajar siswa.

Alasan yang mendasari guru kurang memanfaatkan metode pembelajaran, menurut Kurniawan (2013:1) ada tiga alasan, yaitu: (1) tingkat kesadaran guru dalam memanfaatkan metode masih rendah; (2) motivasi dan kreativitas guru dalam pembuatan metode masih kurang; (3) sikap malas dari guru untuk menggunakan metode pembelajaran dikarenakan *ribet* dalam mempersiapkan, mempraktikkannya. Rahadi (2003:2) menyebutkan tiga alasan yakni: (1) keterbatasan waktu untuk membuat persiapan mengajar; (2) sulit mencari metode yang tepat.

Keadaan tersebut, menggambarkan bahwa kesadaran guru dalam memanfaatkan

metode pembelajaran masih rendah. Akibatnya, mutu pembelajaran menjadi rendah, sehingga dapat berimbas pada rendahnya motivasi, gairah, minat, kreativitas, daya serap dan prestasi belajar IPS siswa. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sukolilo dalam materi manusia, tempat dan lingkungan perolehan nilai rata-rata ulangan harian baru baru 69%, sedangkan target yang hendak dicapai secara klasikal minimal 85% siswa mencapai ketuntasan dengan perolehan nilai secara individual minimal 72, sehingga target tersebut belum dapat memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang diharapkan. Oleh karena itu, perlu dicarikan solusi pemecahan masalah dari kendala tersebut. Salah satunya penggunaan metode pembelajaran *Guided Note-Taking* dalam pembelajaran IPS.

Metode pembelajaran *Guided Note-Taking* dijadikan solusi pemecahan masalah karena memiliki keunggulan teoritis dan praktis. Keunggulan teoritis metode *Guided Note-Taking* (GNT) metode yang digunakan guru dengan menyiapkan suatu bagan, peta konsep, skema (handout) sebagai media yang dapat membantu siswa dalam membuat catatan ketika seorang guru sedang menyampaikan pelajaran dengan metode ceramah. Tujuan metode GNT adalah agar metode ceramah yang diterapkan oleh guru mendapat perhatian yang serius dari siswa, terutama pada kelas yang jumlah siswanya cukup banyak (Zaini, dkk; 2008: 32).

Keunggulan praktisnya didasari dari hasil penelitian Dijaya (2018), simpulan hasil

penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan metode Guided Note Taking dapat meningkatkan motivasi belajar Tarikh siswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan skor rata-rata hasil angket motivasi belajar Tarikh sebesar 116 meningkat menjadi rata-rata sebesar 129 dan rata-rata indikator motivasi belajar dari 72.68 % meningkat menjadi 80.65%.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul, “Upaya Peningkatan Prestasi Belajar IPS Materi Manusia, Tempat dan Lingkungan Dengan Metode *Guided Note-Taking* Pada Siswa Kelas VII Semester Gasal SMP Negeri 2 Sukolilo Tahun Pelajaran 2022/2023”.

Permasalahan penelitian ini adalah:

(1) Apakah metode *guided note-taking* dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi manusia, tempat dan lingkungan Pada Siswa Kelas VII Semester Gasal Tahun Pelajaran 2022/2023? (2) Seberapa besar metode *guided note-taking* dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar IPS materi manusia, tempat dan lingkungan siswa kelas VII Semester Gasal Tahun Pelajaran 2022/2023?

Tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan metode *guided note-taking* untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi manusia, tempat dan lingkungan pada siswa kelas VII Semester Gasal Tahun Pelajaran 2022/2023; (2) menganalisis besarnya dampak hasil belajar IPS dalam materi manusia, tempat dan lingkungan setelah diterapkannya metode *guided note-taking*

siswa kelas VII Semester Gasal Tahun Pelajaran 2022/2023.

Penelitian ini diharapkan baik secara teoritis dan praktis. Manfaat teoritis diharapkan hasil penelitian tentang metode *guided note-taking* untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi manusia, tempat dan lingkungan mampu menambah khasanah keberagaman keilmuan khususnya dalam mata pelajaran IPS. Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian metode *guided note-taking* bagi siswa, guru dan sekolah yaitu meningkatkan kualitas dan hasil belajar IPS di SMP Negeri 2 Sukolilo.

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

Landasan Teori

Hasil Belajar IPS

Konsepsi hasil belajar IPS ruang lingkup kajiannya meliputi: pengertian, macam, dan factor-faktor yang mempengaruhinya dijelaskan sebagai berikut.

Hasil belajar adalah perilaku sebagai akibat dari proses belajar atau learning *out comes*. Tirtonegoro (2008:40) hasil belajar IPS adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar mempelajari IPS yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu. Sanjaya (2010:13) mengatakan bahwa hasil belajar IPS adalah pencapaian dalam memperoleh kemampuan IPS sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Sudjana (2008:22) berpendapat hasil belajar IPS adalah kemampuan-kemampuan yang

dimiliki siswa setelah menerima pengalaman dalam pembelajaran IPS di kelas.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, yang dimaksudkan hasil belajar IPS adalah penilaian dari pembelajaran IPS yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu. Siswa dikatakan berhasil dalam belajarnya apabila menunjukkan nilai yang tinggi atau sesuai dengan target yang telah dirumuskan dalam tujuan pengajaran.

Macam-macam Hasil Belajar IPS, menurut Howard Kingsley dalam Depdiknas (2003:34) membagi tiga macam hasil belajar yakni: keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, dan sikap dan cita-cita. Sedangkan Gagne dalam Sudjana (2008: 137) membagi 5 macam kategori hasil belajar yakni: informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, keterampilan motoris. Depdiknas (2003:139) tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari secara garis besar membaginya menjadi 3 ranah, yakni ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah Kognitif berkenaan dengan sikap belajar intelektual mencakup beberapa aspek yakni: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, penilaian, peniruan, manipulasi, ketepatan dan artikulasi. Ranah Afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari : menerima, menanggapi, menilai, mengelola, menghayati. Ranah psikomotorik berkenaan dengan: gerakan, reflek,

keterampilan gerakan dasar, keharmonisan/ketepatan, gerakan keterampilan kompleks. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Namun di antara ranah tersebut yang paling banyak dinilai oleh guru adalah ranah kognitif karena menyangkut kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pembelajaran IPS.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan hasil belajar IPS dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan).

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPS sangat beragam. Menurut Taufik, dkk, (2011:5.20) terdapat tiga faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah yaitu faktor input, faktor proses, dan faktor output. Faktor input meliputi (a) *raw input* atau masukan dasar yang menggambarkan kondisi individual anak dengan segala karakteristik fisik dan psikis yang dimilikinya, (b) *instrumental input* atau masukan instrumental yang mencakup guru, kurikulum, materi, dan metode, sarana dan fasilitas, (c) *environment input* atau masukan lingkungan yang mencakup lingkungan fisik, geografis, sosial dan lingkungan budaya. Faktor proses menggambarkan bagaimana ketiga jenis input tersebut saling berinteraksi satu sama lain terhadap aktivitas belajar anak. Faktor output adalah perubahan tingkah laku yang diharapkan terjadi pada anak setelah anak melakukan aktivitas belajar. Dalyono (2007:55) ada dua faktor yang menentukan pencapaian hasil belajar yaitu faktor internal

dan faktor eksternal, yang masing-masing diuraikan sebagai berikut:

Pertama, faktor Internal, yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi kesehatan (jasmani dan rohani), intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar. Kedua, faktor Eksternal, yaitu faktor yang ada di luar individu. Faktor ekstern yang berpengaruh dalam belajar meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat, dan lingkungan sekitar. Faktor keluarga dapat meliputi tingkat pendidikan orang tua, cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, perhatian dan bimbingan orang tua, dan latar belakang kebudayaan serta keadaan fisik rumah. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar meliputi kualitas guru, metode mengajar, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, fasilitas sekolah, keadaan ruang, jumlah siswa per kelas pelaksanaan tata tertib. Faktor masyarakat dapat berupa kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan dalam masyarakat, dan media massa. Faktor lingkungan meliputi keadaan lingkungan, suasana sekitar, keadaan lalu lintas dan iklim.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi hasil IPS adalah input, faktor proses, dan faktor output, selain itu juga dipengaruhi oleh faktor intern dan ekstern. Faktor intern berasal dari dalam diri siswa dan ekstern dari luar diri siswa.

Guided Note Taking (Catatan Terbimbing)

Pengertian kalimat *Guided Note Taking* yang biasa disingkat dengan GNT berisi 3 (tiga) kata yakni guide, note dan taking. Secara etimologi guided berasal dari kata guide sebagai kata benda berarti buku pedoman, pemandu, dan sebagai kata kerja berarti mengemudikan, menuntun, menjadi petunjuk jalan, membimbing dan mempedomani. Sedangkan *guided* sebagai kata sifat berarti kendali. Note berarti catatan dan taking sebagai kata benda yang berasal dari take mempunyai arti pengambilan (Shadily, 2005: 283)

Pengertian metode *Guided Note-Taking* (GNT), menurut Zaini, dkk; (2008: 32) yaitu: metode yang digunakan guru dengan menyiapkan suatu bagan, peta konsep, skema (handout) sebagai media yang dapat membantu siswa dalam membuat catatan ketika seorang guru sedang menyampaikan pelajaran dengan metode ceramah. Suprijono (2013) memaknai metode *guided note taking* merupakan metode belajar berupa catatan terbimbing yang dikembangkan agar metode ceramah yang dibawakan guru mendapat perhatian peserta didik.

Tujuan metode GNT, menurut Zaini, dkk; (2008: 32) agar metode ceramah yang diterapkan oleh guru mendapat perhatian yang serius dari siswa, terutama pada kelas yang jumlah siswanya cukup banyak.

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode GNT, menurut Zaini, dkk; (2008: 34), yaitu: (1) guru menyiapkan catatan yang mengikhtisarkan hal-hal utama pada penyajian materi; (2) Guru menyediakan teks secara lengkap, kemudian mengkosongkan bagian-bagian di dalamnya, dan untuk selanjutnya diisi oleh siswa; (3) Beberapa cara dalam melakukannya antara

lain: (a) Sediakan beberapa istilah dan definisinya, biarkan istilah atau definisinya kosong. (b) Kosongkan satu atau beberapa poin. (4) Bagikan lembar kerja kepada siswa. Jelaskan bahwa lembar kerja memang sengaja dikosongkan beberapa bagian kalimat untuk membantu mereka mendengarkan secara aktif terhadap apa yang guru ajarkan. (5) Setelah selesai menyampaikan materi mintalah siswa untuk membacakan hasil catatannya.

Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori tersebut di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini sebagai berikut, “ Di duga metode *guided note-taking* dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi manusia, tempat dan lingkungan pada siswa kelas VII Semester Gasal Tahun Pelajaran 2022/2023.”

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini meliputi: setting penelitian, prosedur penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis data, dan indikator keberhasilan, dijelaskan sebagai berikut.

Setting/ tempat penelitian ini di SMP Negeri 2 Sukolilo. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Prosedur pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilakukan dalam 3 siklus berkelanjutan yang masing-masing siklus melalui empat tahap yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengumpulan data dan tahap refleksi.

Subyek penelitian siswa kelas VII A, B dan C SMP Negeri 2 Sukolilo yang berjumlah

84 siswa, terdiri dari laki-laki 46 dan perempuan 38 siswa. Objek penelitian materi kebutuhan hidup manusia.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Teknik tes adalah cara mengumpulkan data dengan memberikan tes kepada siswa. Siswa mengerjakan soal-soal, dapat dengan cara tertulis maupun lisan. Teknik nontes, adalah teknik yang tidak menggunakan tes, tetapi menggunakan lembar penilaian atau lembar observasi untuk mengambil data tentang partisipasi siswa.

Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif menggunakan analisis deskriptif dan analisis kuantitatif menggunakan analisis komparatif karena untuk membedakan hasil keterampilan siswa dalam seni musik baik pada kondisi awal, siklus I dan II.

Indikator kinerja dalam penelitian ini meliputi: (1) aktivitas belajar siswa dinyatakan berhasil apabila minimal siswa memperoleh nilai keaktifan berkategori sangat baik dan baik. (2) Nilai ulangan harian dengan tingkat ketuntasan secara klasikal minimal 85% dengan rata-rata minimal perindividu ≥ 72 .

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Metode *guided note-taking* untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi manusia, tempat dan lingkungan pada siswa kelas VII Semester Gasal Tahun Pelajaran 2022/2023

Berdasarkan analisis pengamatan pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar

IPS siswa kelas VII A, B, dan C SMP Negeri 2 Sukolilo dijelaskan sebagai berikut.

Pengamatan pelaksanaan Ppembelajaran IPS Prasiklus, Siklus I, II dan III.

Pelaksanaan pembelajaran pada kondisi awal/prasiklus, yaitu kegiatan yang dilakukan sebelum dimulainya tindakan kelas. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi awal untuk memperoleh gambaran proses pembelajaran IPS yang terjadi di kelas VII semester gasal SMP Negeri 2 Sukolilo yang meliputi tingkah laku siswa, aktivitas belajar dan prestasi belajar siswa. Dari hasil pengamatan pada prasiklus diperoleh hasil; (1) Peran guru sangat dominan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa menjadi pasif; (2) penggunaan metode mengajar yang monoton menyebabkan siswa cepat bosan; (3) suasana kelas kurang kondusif karena siswa ramai/gaduh dan tidak memperhatikan pelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba menerapkan metode *guided note taking* untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Perbaikan pembelajaran yang peneliti rencanakan kemudian peneliti tuangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan peneliti terapkan pada siklus I.

Pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *guided note taking* berjalan dengan baik, walaupun masih kurang maksimal. Pada siklus ini aktivitas siswa mulai membaik dan tingkah laku negatif seperti berbicara dengan teman, ramai/gaduh dan tidak memperhatikan mulai berkurang. Siswa lebih aktif karena mereka melaksanakan

diskusi dan membuat catatan terbimbing untuk merangkum materi yang disampaikan oleh guru. Siswa berusaha untuk mengolah sendiri konsep sesuai dengan pemikirannya. Beberapa permasalahan yang masih peneliti temukan pada siklus ini antara lain: (1) guru masih kesulitan dalam menjelaskan penggunaan metode *guided note taking* ini karena merupakan hal baru bagi siswa; (2) siswa masih kesulitan dalam memberikan membuat catatan terbimbing; (3) sebagian siswa masih belum aktif dalam mengikuti diskusi kelompok maupun kelas. Permasalahan yang terjadi pada siklus ini menjadikan bahan evaluasi bagi peneliti. Setelah evaluasi peneliti merumuskan perbaikan yang akan diterapkan pada siklus II. Perbaikan yang peneliti lakukan antara lain memberi penjelasan kepada siswa tentang metode *guided note taking* dan cara pelaksanaannya, memberi contoh kepada siswa dalam membuat catatan terbimbing dan lebih memperhatikan siswa yang masih kurang aktif dalam pembelajaran dengan memberikan beberapa *reinforcement* (penguatan) dan menjelaskan akibat dari perbuatannya yang dapat merugikan dirinya sendiri serta orang lain.

Siklus II, pembelajaran pada siklus II dimulai dengan melakukan perencanaan ulang berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Kesalahan – kesalahan yang terjadi pada siklus I diperbaiki pada siklus ini. Guru menjelaskan kembali penggunaan metode *guided note taking* agar siswa menjadi lebih faham. Memotivasi siswa agar aktif dalam pembelajaran dan tidak ramai atau gaduh

sendiri apalagi tidak memperhatikan pelajaran. Beberapa permasalahan yang masih peneliti temukan pada siklus ini antara lain: (1) Guru sudah dapat menjalankan metode *guided note taking* dengan baik; (2) siswa sudah cukup baik dalam membuat catatan terbimbing; (3) siswa yang memiliki kemampuan rendah masih kesulitan dalam menjawab soal – soal yang diberikan;

Permasalahan yang terjadi pada siklus ini menjadikan bahan evaluasi bagi peneliti. Setelah evaluasi peneliti merumuskan perbaikan yang akan diterapkan pada siklus III. Perbaikan yang peneliti lakukan antara lain memberi penjelasan kepada siswa tentang metode *guided note taking* dan cara pelaksanaannya, memberi contoh kepada siswa dalam membuat catatan terbimbing dan lebih memperhatikan siswa memiliki kemampuan rendah dalam membuat catatan terbimbing agar mereka lebih mengerti terhadap materi yang mereka catat.

Siklus III, pembelajaran pada siklus III dimulai dengan melakukan perencanaan ulang berdasarkan hasil refleksi pada siklus II. Kesalahan – kesalahan yang terjadi pada siklus II diperbaiki pada siklus ini. Guru

membimbing siswa yang memiliki kemampuan rendah agar lebih memahami soal dengan membuat catatan terbimbing yang lebih detail lagi sehingga siswa menjadi lebih faham. Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus III berjalan dengan baik. Siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dan diskusi, siswa mampu membuat catatan terbimbing dengan baik sesuai dengan kemampuannya masing – masing dan siswa dapat bekerja sama dalam kelompok serta menjawab pertanyaan Siswa yang berbicara dengan teman, ramai atau gaduh dan tidak memperhatikan pelajaran sudah tidak ada lagi karena mereka sibuk membuat catatan.

Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sukolilo

Hasil belajar IPS menggunakan metode *guided note taking* dalam materi manusia, tempat dan lingkungan pada siswa kelas VII siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sukolilo dalam pembelajaran IPS mulai dari pra siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III secara lengkap hasilnya disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Semester Gasal SMP Negeri 2 Sukolilo Pada Prasiklus, Siklus I, II, dan III

No	Nama Siswa	Hasil Tes Pra dan Siklus				Juml Skor	Rata -Rata
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III		
1	Adityanto Ramandhani	59	70	75	78	223	74,33
2	Afsa Nur Hafiza	68	62	75	77	214	71,33
3	Ahmad Azril M.	58	72	78	80	230	76,66
4	Ahmad Shobirin	70	80	80	85	245	81,66
5	Airul Nur Rafa	74	78	87	90	255	85
6	Amelia Aura Fitriani	75	82	80	85	247	82,33
7	Azriel Nizam Alfahri	74	70	95	100	265	83,33

8	Budi Jaya Riyanto	65	69	74	76	219	73
9	David Ramadhani	68	69	85	90	244	81,33
10	Desta Aurellia AK	65	80	81	88	249	83
11	Dimas Arya Aditya	74	72	85	93	250	83,33
12	Eka Puspita Sari	70	62	90	98	250	83,33
13	Evi Dwi Cahyani	60	77	80	85	242	80,66
14	Fajar Adi Syaputra	75	79	80	86	245	81,66
15	Fihayat Albab Khoiri	76	70	80	84	234	78
16	Kumaryanto	68	80	84	90	254	84,66
17	M. Lutfi Adis S	74	75	82	86	243	81
18	Marvel Putra P	68	80	80	84	244	81,33
19	Muhammad Al Fahrizki	66	60	85	90	235	73,33
20	Muhammad C.P	56	86	65	81	232	77,33
21	Muhammad Rizan A	78	64	86	90	248	82,66
22	Mutia Rianti	66	80	70	75	225	75
23	Paing Pangestu M	78	75	85	86	246	82
24	Putri	70	80	86	88	234	78
25	Putri Khairunisa	77	70	85	90	245	81,66
26	Rizki Aditya AP	67	61	80	90	231	77
27	Sahira Nasywa	66	80	75	80	235	73,33
28	Sevina Cicha C	75	90	90	95	275	91,66
29	Susilo	74	79	95	98	272	90,66
30	Ahmad Rifaul	65	81	87	92	260	86,66
31	Alpri Setyo Budhi	78	80	88	95	263	87,33
32	Alvino Linggar F	76	82	85	91	258	86
33	Alya Putri Nabila	76	80	88	96	264	88
34	Arya sena Rajaswa	76	78	90	97	265	88,33
35	Bayu Adhi Wirawan	60	72	92	98	262	87,33
36	Bayu Anggoro	76	60	84	90	234	78
37	Bibit Angel A	75	75	80	83	238	79,33
38	Cahya Rahmawati	60	62	75	80	217	72,33
39	Dava nauval M	58	78	80	90	248	82,66
40	Diaz Putra SR	66	80	78	81	239	79,66
41	Erlangga Putra B	60	69	81	86	236	78,66
42	Erliana Khirunnisa	75	70	88	93	251	83,66
43	Eva Setyowati	74	95	74	76	245	81,66
44	Guntur Robiul Alfath	65	76	78	85	239	79,66
45	Muhammad Rafanyah	67	71	96	100	267	89
46	Nazwa Kirania N	70	61	81	90	232	77,33
47	Nova Aprilia Sari	73	80	80	86	246	82
48	Novita Friska Aulya	68	73	62	75	210	70
49	Okta Ridho A	57	79	85	92	255	85

50	Olivia Octaviani	75	55	81	88	224	74,66
51	Pujo Nugroho	70	60	80	80	220	73,33
52	Ragil Tri Widiyoko	76	60	59	75	194	64,66
53	Revan David A	60	75	75	82	232	77,33
54	Reyfa Yunior DS	65	82	82	87	251	83,66
55	Rifka Azatul N	78	81	79	79	239	79,66
56	Rogis Ibrohim	73	57	90	96	243	81
57	Sukma Fadillah R	60	53	88	91	232	77,33
58	Aditia Meilana	55	69	61	80	210	70
59	Faris Ananda Nurdiansyah	40	61	80	80	221	73,66
60	Gilang Bayu Pratama	72	80	80	83	243	81
61	Gilang Putra Pratama	60	75	75	78	228	76
62	Ivani Tri Muflihah	58	55	88	90	233	77,66
63	Izza Nur Afifa	76	77	81	88	246	82
64	Keisya Yuliyani	61	80	77	85	242	80,66
65	Kevin Pranata	60	76	80	82	238	79,33
66	Kholiq Setiawan	75	81	81	88	249	83
67	Lama Putri Ayu	74	80	78	78	236	78,66
68	Mayroo Fuan Afga	68	70	90	96	256	85,33
69	Mohammad Doni S	68	62	82	90	234	78
70	Nadza Noviantika	76	81	80	85	246	82
71	Nasril Aditya Pranata	67	79	64	76	219	73
72	Nila Zuhriatun Nisa	65	80	90	95	265	88,33
73	Novan Eka christianto	62	81	85	90	256	85,33
74	Ramadhani Tri Nurjanah	74	78	88	90	256	85,33
75	Revano Cahya Kusuma	60	80	81	89	250	83,33
76	Reza Achmad Subekhan	62	80	83	90	253	84,33
77	Rista Ika Agustina	75	81	90	94	265	88,33
78	Rizwa Yulianto	64	82	92	98	272	90,66
79	Sandri adik Putra	62	64	95	97	256	85,33
80	Shahira Junita T	63	78	96	100	274	91,33
81	Sindi Zahrotus Sita	74	76	65	81	222	74
82	Wahyu aji Sasongko	68	82	83	87	252	84
83	Wanda Ningrum Cahya	60	80	78	82	240	80
84	Zahra Siska Renata	60	75	88	94	257	85,66
Jumlah		5740	5992	6868	7082		
Rata – rata		68.33	71.33	81.77	84.31		

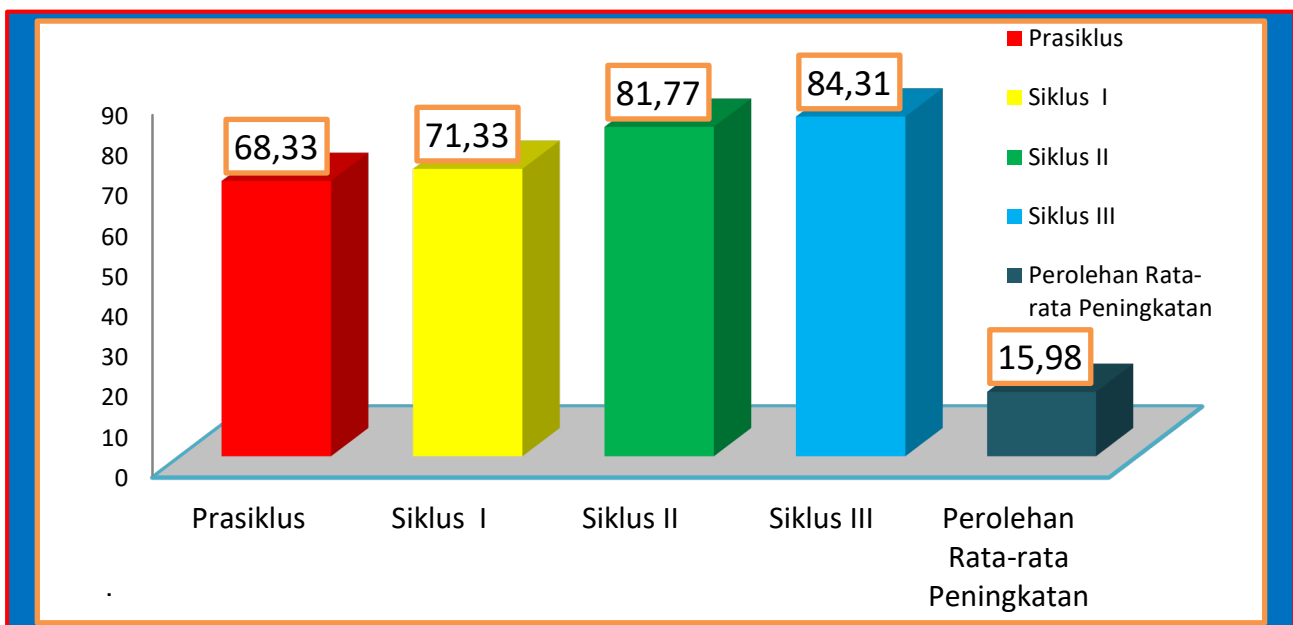
Tabel 1, dideskripsikan hasil belajar IPS siswa kelas VII mulai dari prasiklus

diperoleh nilai rata-rata 68,33, siklus I= 71,33, siklus II= 81,77 dan siklus III =84,31. Hasil

tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata dari prasiklus sampai siklus III memperoleh peningkatan rata-rata sebesar 15,98, yang terdistribusi untuk peningkatan prasiklus ke siklus I sebesar 3 poin dari 68,33 naik menjadi 71,33, siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 10,44, dari 71,33 pada siklus I naik menjadi 81,77, dan dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan 2,54 poin, dari 81,77 pada siklus II naik menjadi 84,31 pada siklus III.

Besarnya dampak peningkatan yang ditimbulkan dari metode Guided Note Taking terhadap Hasil belajar IPS materi manusia, tempat dan lingkungan pada siswa kelas VII siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sukolilo

Hasil analisis tes formatif IPS materi manusia, tempat dan lingkungan pada siswa kelas VII siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sukolilo menunjukkan adanya peningkatan mulai dari prasiklus, siklus I sampai III sebesar 15,98. Lebih jelasnya, disajikan pada grafik diagram batang sebagai berikut.



Gambar 1. Hasil Belajar IPS Kelas VII Prasiklus, Siklus I, II dan III

Gambar 1, dideskripsikan perolehan nilai rata-rata hasil belajar IPS menunjukkan adanya peningkatan mulai dari prasiklus, siklus I sampai III sebesar 15,98. Artinya bahwa penggunaan metode *Guided Note Taking* mampu memberikan sumbangan terhadap peningkatan hasil belajar IPS sebesar 15,98% dari dimensi lainnya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, simpulannya sebagai berikut: (1) metode *guided note-taking* dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi manusia, tempat dan lingkungan pada siswa kelas VII semester gasal tahun pelajaran 2022/2023, terbukti adanya peningkatan rata-rata mulai dari prasiklus 68,33, naik menjadi 71,33 pada siklus I, dan naik menjadi 81,77 di

siklus II dan naik lagi menjadi 84,31 pada siklus III; (2) Besarnya dampak peningkatan yang ditimbulkan dari metode *Guided Note Taking* terhadap Hasil belajar IPS materi manusia, tempat dan lingkungan pada siswa kelas VII siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sukolilo sebesar 15,98. Artinya bahwa penggunaan metode *Guided Note Taking* mampu memberikan sumbangan terhadap peningkatan hasil belajar IPS sebesar 15,98% dari dimensi lainnya.

Saran

Saran yang disampaikan kepada siswa, guru dan sekolah. Siswa hendaknya bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *guided note-taking* agar hasil belajarnya meningkat. Guru hendaknya menggunakan metode *guided note-taking* secara optimal dengan memperhatikan langkah-langkah sesuai dengan sintak sehingga efisien untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Sekolah hendaknya memberikan berbagai fasilitas yang mendukung untuk kelancaran dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *guided note-taking* sehingga kualitas dan mutu pembelajaran menjadi meningkat.

DAFTAR PUSATAKA

Abdurrahman, Mulyono, 1999. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta,
 Arifin, Zainal, 2007. *Evaluasi Instruksional*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Dalyono. 2005. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
 Rahadi. 2003. *Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SD-IT Nurul Falah Cilincing Jakarta Utara*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Prof Hamka
 Daryanto, 2010. *Belajar Mengajar*, Bandung: Yrama Widya.
 Depdiknas. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Dirjen Dikdasmen
 Djamarah, S.B. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta,
 Fuad Ihsan, 2010. *Dasar-dasar Kependidikan*, Jakarta : Rineka Cipta.
 M. Arifin, 2013. *Kapita Selekta Pendidikan*, Semarang : Toha Putra.
 Mansur, 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar..
 Nizar, Syamsul, 2002. *Filsafat Pendekatan Islam: Pendekatan Historis, Teoritis dan Praktis*, Jakarta: Ciputat Press.
 Shadily, H. John M. Echols. 2003. *Kamus Inggris Indonesia*, Jakarta: Gramedia.
 Sardiman, 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
 Silberman, Melvin L., 2009. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta.
 Sudijono, Anas, 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada,
 Sudjana, Nana, 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
 Undang-Undang RI. Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003*, Jakarta: Mini Jaya, 2003
 Taufik, dkk, 2011. *Membangkitkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa*. <http://guru.org>
 Tirtonegoro, Sutratinah. 2008. *Teknik-teknik Pembelajaran IPS* . Bandung. Erlangga
 Zaeni, Hisyam, Munthe, 2008. *Bermawiy dan Aryani, Sekar Ayu, Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA SURAT KABAR DAN *E- PAPER* DENGAN KETERAMPILAN PROSES DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS CERPEN KELAS IX- A SMP NEGERI 1 TLOGOWUNGU

Endang Prihatiningsih
Guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Tlogowungu Pati.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk: mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan keefektifan penggunaan media surat kabar dan *e- paper* dalam menulis cerpen dengan pendekatan keterampilan proses pada siswa kelas IX-A SMP Negeri 1 Tlogowungu. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilaksanakan dengan menggunakan jenis *intact group comparison*. Dalam hal ini mengambil satu kelas dibagi dua kelompok. Satu kelompok *treatmen* yang dikenai perlakuan dan satu lagi kelompok kontrol tidak dikenai perlakuan. Tahapan kelompok *treatmen* meliputi empat tahapan yaitu merencanakan tindakan , pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan nontes (pengamatan/observasi, wawancara, angket). Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh siswa kelas IX-A Tahun Pelajaran 2021/ 2022. Subjek berjumlah 31 siswa, terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Kelompok *treatmen* 15 siswa dan kelompok kontrol 16 siswa. Hasil penelitian mulai dari pretes dan *treatmen* terjadi perubahan kemampuan menulis Cerpen siswa kelas IX-A setelah menggunakan media surat kabar dan *e- paper*. Data tes kelompok I persentase ketuntasan mencapai 86, 67 % atau sejumlah 13 siswa mendapat nilai di atas KKM yang ditetapkan, yakni 76. Sisanya, 2 siswa (13,33 %) walaupun belum berhasil, mereka sudah berada diambang ketuntasan. Sedangkan kelompok II persentase ketuntasan terdapat sedikit perubahan dari 16 siswa 5 peserta 31, 25% berada di atas KKM, 8 siswa 50,00% mendapat nilai cukup diambang ketuntasan, 3 siswa 18, 75% mencapai nilai sedang. Sikap siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia cukup meningkat. Siswa bersikap apresiatif positif dan responsif, sampai pada akhir *treatmen* terlihat dari hasil observasi sebesar 86,43 %. Perolehan rata-rata kelas kelompok I mencapai 81, 97, yang berarti mencapai batas yang digunakan sebagai patokan keberhasilan pembelajaran, dengan 13 siswa yang berhasil memperoleh nilai di atas KKM yang ditetapkan atau 86, 67%. Sedangkan kelompok kontrol 5 siswa yang berhasil memperoleh nilai di atas KKM yang ditetapkan atau 31, 25%. Simpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media surat kabar dan *e-paper* efektif meningkatkan keterampilan proses menulis cerpen siswa kelas IX- A SMP Negeri 1 Tlogowungu.

Kata Kunci: Efektivitas, Kemampuan Menulis Cerpen, Pendekatan Keterampilan Proses

PENDAHULUAN

Menulis merupakan salah satu keterampilan yang dikembangkan dalam bahasa Indonesia di samping, membaca dan menyimak. Menulis memiliki arti yang sangat penting karena dapat membangkitkan ide, kreativitas dari siswa. Pembelajaran menulis yang dikembangkan dalam Kurikulum Tingkat

Satuan Pendidikan SMP ada dua jenis, yaitu menulis dalam bidang kebahasaan dan menulis sastra. Kegiatan menulis sastra dalam kurikulum SMP adalah menulis berbagai karya sastra dalam bentuk cerpen dan puisi (Depdiknas 2005:4). Kegiatan menulis cerpen adalah kegiatan menulis imajinatif. Sebagai kegiatan menulis imajinasi

kegiatan pembelajaran menulis cerpen dan kegiatan membelajarkan menulis cerpen, menjadi kegiatan yang tidak menyenangkan dan bahkan cenderung menyulitkan.

Berdasarkan data yang penulis peroleh dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Tlogowungu pada masa pandemi, menulis cerpen sekadar diajarkan bahkan cenderung tidak diajarkan secara maksimal pada siswa kelas IX. Alasan klasik adalah kegiatan menulis sangat menyulitkan, baik dari sisi pelaksanaan pembelajarannya maupun penilaiannya. Hal ini membuat siswa tidak mampu menulis cerpen secara produktif sehingga peneliti harus melakukan perubahan penggunaan media untuk mengefektifkan kemampuan menulis cerpen siswa. Penulis akan mencoba memperbaiki penggunaan media sebagai keterampilan proses dalam usaha meningkatkan efektivitas kemampuan siswa menulis cerpen dengan sentuhan pembimbingan yang berbeda pada siswa yang melaksanakan PTM (Pembelajaran Tatap Muka) dengan media yang berbeda.

Pada masa pandemi hampir tiga semester pembelajaran tidak bisa dilaksanakan tatap muka di kelas tetapi diwajibkan daring atau belajar dari rumah melalui *google classroom*, *zoommeet*, Grup WA, dan sebagainya. Menjelang virus covid-19 melanda maka pada bulan ketiga semester gasal yaitu bulan September mulai dilakukan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas. PTM terbatas ini dengan aturan 50% siswa pada setiap kelas yang dikenai uji coba masuk melaksanakan pembelajaran tatap

muka dengan selalu mengikuti protokol kesehatan, sedangkan 50% lainnya melaksanakan pembelajaran dari rumah. Dalam kondisi ini penulis mencoba melakukan penelitian eksperimen terhadap pembelajaran menulis cerpen yang sesuai dengan promes semester gasal pada siswa kelas IX, dalam hal ini yang peneliti jadikan sampel adalah kelas IX- A. Hasil nilai aspek penilaian keterampilan pada Kurikulum 2013 sebelum maupun pada masa pandemi *covid- 19* yang peneliti lakukan pada siswa SMP menunjukkan bahwa siswa belum mampu menulis cerpen dengan benar. Pilihan kata atau diksi yang digunakan tidak bervariasi dan tidak disesuaikan dengan situasi. Penulisan tanda baca juga tidak diperhatikan dengan baik sehingga kalimat yang ditulis menjadi sulit dipahami. Selain itu, siswa tidak memperhatikan unsur-unsur yang harus ada dalam sebuah cerpen. Alur yang digunakan datar-datar saja, tidak ada konflik, tidak ada klimaks sehingga cerita menjadi membosankan. Pemilihan tokoh dan latar juga kurang sesuai.

Untuk itu, guru harus mampu menggunakan pendekatan pembelajaran yang bisa mendorong siswa berpikir kreatif. Pendekatan pembelajaran yang mampu membiarkan siswa berpikir aktif dan kreatif adalah pendekatan keterampilan proses. Pendekatan keterampilan proses ini tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual tetapi seluruh potensi yang ada, termasuk pengembangan emosional dan pengembangan keterampilan. Dalam pendekatan pembelajaran ini siswa dituntun

untuk aktif mengikuti tahap-tahap yang disajikan dalam pembelajaran sehingga siswa dapat melakukan proses kreatif untuk menulis cerpen melalui proses berpikir. Pendekatan pembelajaran ini akan melatih siswa berani mengungkapkan perasaan dan pendapatnya dalam menghadapi masalah yang mereka temukan dalam realitas hidup sehari-hari. Untuk itu, mereka dapat menggunakan pengetahuannya yang berguna untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Penggunaan pendekatan keterampilan proses secara efektif dan efisien akan mengurangi monopoli guru dalam proses belajar mengajar serta kebosanan siswa dalam menerima pelajaran akan berkurang. Pendekatan pembelajaran ini akan melatih siswa berani mengungkapkan perasaan dan pendapatnya dalam menghadapi masalah yang mereka temukan dalam realitas hidup sehari-hari. Untuk itu, mereka dapat menggunakan pengetahuannya yang berguna untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Penulis melakukan penelitian terhadap penggunaan media surat kabar dan *e- paper* bagi siswa yang PTM (Pembelajaran Tatap Muka) untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa. Dengan Rencana Pembelajaran yang sama tetapi berbeda dalam istilah dan alat serta pembimbingan langsung/ atau tidak langsung dari guru, bagaimanakah hasil yang akan di capai. Berbeda dalam istilah artinya media surat kabar adalah media koran cetak kertas yang tersedia di sekolah sedangkan media *e- paper* adalah media koran digital yang bisa diunduh di internet dengan menggunakan

ponsel pintar sehingga siswa bisa mengakses berita dari internet. Dari perbedaan ini , penulis ingin mengetahui hasil kemampuan menulis cerpen siswa dengan Rencana Pembelajaran yang sama, media yang hampir sama tetapi berbeda dalam pembelajaran tatap muka dan dari rumah.

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas. Bagaimanakah keefektifan penggunaan media surat kabar dan *e- paper* dengan pendekatan keterampilan proses dalam peningkatan kemampuan menulis cerpen di Masa Pandemi *Covid- 19*? Bagaimanakah keefektifan kemampuan siswa, dalam mengikuti proses belajar menulis cerpen menggunakan pendekatan keterampilan proses dengan media surat kabar dan *e- paper* di Masa Pandemi *Covid- 19*?

Pemecahan masalah yang diharapkan perubahan kemampuan menulis cerpen dan efektivitas kemampuan siswa dengan media surat kabar dan *e- paper* dalam mengikuti proses belajar menulis cerpen, diharapkan dapat berhasil signifikan melalui proses belajar mengajar yang menggunakan pendekatan keterampilan proses. Penggunaan pendekatan keterampilan proses dengan media surat kabar dan *e- paper* dalam pembelajaran akan dilaksanakan melalui penelitian eksperimen (PE) dengan membagi kelas menjadi dua kelompok. Satu kelompok *treatment* yang dikenai perlakuan dan separuhnya kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan.. Pemecahan masalah bertujuan (1) meningkatkan keefektifan penggunaan media surat kabar

dan *e- paper* dalam menulis cerpen , dengan pendekatan keterampilan proses di Masa Pandemi *Covid- 19*. (2) meningkatkan keefektifan kemampuan siswa dalam mengikuti proses belajar menulis cerpen menggunakan pendekatan keterampilan proses dengan media surat kabar dan *e- paper* di Masa Pandemi *Covid- 19*.

Landasan Teori

Menulis Kreatif Cerpen

Menulis kreatif adalah suatu kegiatan mewujudkan apa yang ada di otak sebagai suatu langkah awal yang ditulis oleh tangan kita (Laksana 2007:3). Hal ini didukung oleh pengertian menulis kreatif dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke-3* yang menyatakan bahwa menulis merupakan kegiatan melahirkan pikiran atau perasaan dengan tulisan yang memiliki daya cipta (Depdiknas 2003:599).

Langkah-langkah menulis kreatif cerpen, antara lain (1) menentukan ide atau tema cerita, (2) memilih tokoh dan karakter tokoh yang akan menjadi tulang punggung cerita, (3) memilih latar yang sesuai dengan tema cerita, (4) menyusun kerangka cerita secara garis besar, (5) membuat kondisi ideal cerita berdasarkan kerangka awal yang telah dibuat, (6) mengembangkan kerangka karangan menjadi sebuah karya sastra, dan (7) merevisi karya sastra.

Hal-Hal yang harus diperhatikan dalam menulis kreatif cerpen (1) memilih tokoh yang akan menjadi tulang punggung cerita, (2) menentukan topik, (3) inventarisasi

topik, (4) orisinalitas, dan (4) mulai menulis dengan hal-hal yang lebih mudah.

Hakikat Cerpen

Pengertian Cerpen

Rahmanto (1997:29) menyatakan bahwa suatu karya sastra dapat digolongkan ke dalam bentuk cerpen apabila kisah dalam cerpen tersebut memberikan kesan tunggal yang dominan, memusatkan diri pada satu tokoh atau beberapa orang tokoh dalam satu situasi, dan pada satu saat. Cerita pendek bukan ditentukan oleh panjang pendeknya tuturan, banyaknya halaman untuk mewujudkan ceritanya, melainkan lebih ditekankan pada lingkup permasalahan yang ingin disampaikan oleh karya sastra tersebut. Dengan bentuknya yang pendek, pengarang akan membatasi pengungkapan kehidupan tokoh. Cerpen menyuguhkan sebagian kecil dari kehidupan tokoh yang paling menarik perhatian pengarang. Hal ini sesuai dengan pernyataan Suhariato (2005:39) bahwa cerpen hanya memusatkan perhatian pada tokoh utama dan permasalahannya yang paling menonjol yang menjadi pokok cerita.

Unsur-Unsur Intrinsik Cerpen

Sebuah karya sastra dibangun atas unsur-unsur yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Unsur-unsur tersebut sangat menentukan keindahan dan keberhasilan sebuah karya, tidak terkecuali sebuah cerpen. Kemenarikan dari sebuah cerpen sangat tergantung pada unsur-unsur yang terkandung dalam cerpen tersebut. Unsur-unsur itu adalah peristiwa cerita (alur

atau *plot*), tokoh cerita (karakter), tema cerita, suasana cerita (*mood* dan atmosfir cerita), latar cerita (*setting*), sudut pandangan pencerita (*point of view*) dan gaya (*style*) pengarangnya. (1) Tema adalah ide yang mendasari suatu cerita sehingga berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya, (2) amanat atau unsur moral. Amanat ialah nilai-nilai moral yang ada dalam cerita, (3) alur atau plot. Alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa, sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam sebuah cerita. (4) Tokoh dan penokohan, (5) latar atau *setting*, unsur latar dibedakan menjadi tiga unsur pokok yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. (6) Sudut pandang atau *point of view*. Sudut pandang atau pusat pengisahan menyoroti pada sebuah cerita yang dikisahkan. (8) Gaya bahasa merupakan cara pemakaian bahasa spesifik seorang pengarang.

Pendekatan Keterampilan Proses dengan Media Surat Kabar dan E- Paper

Wawasan yang terkandung dalam pendekatan keterampilan proses menurut Endraswara (2003:235) adalah (1) hasil belajar subjek didik harus ditempuh melalui artikulasi realitas sasaran belajarnya, (2) realitas sasaran pengajaran terartikulasi oleh subjek didik apabila realitas itu mampu membangkitkan minat, rasa ingin tahu, serta sesuai dengan pengetahuan dan pengalamannya, (3) pemahaman suatu realitas secara potensial dapat dirumuskan

subjek didik sejalan dengan pengenalan dan penghayatannya pada realitas yang dijadikan sasaran dan prakonsepsi yang telah dipahami, (4) pemahaman yang diperoleh subjek didik dapat tumbuh dan berkesinambungan, (5) proses belajar subjek didik diarahkan adaptasi lingkungan.

Dasar pemikiran pendekatan keterampilan proses sesuai pernyataan Endraswara (2003:238) adalah bahwa dalam pengajaran mengarang, proses adalah serangkaian langkah yang sengaja ditumpangkan untuk mencapai suatu hasil khusus. Suatu proses memiliki awal, tengah, dan akhir tertentu. Salah satu kunci belajar mengarang yang baik adalah menyadari fakta-fakta sederhana bahwa ketika siswa mulai menulis berarti dia sedang berada dalam suasana proses, dan cara terbaik untuk menangani kompleksitas menulis adalah dengan membaginya menjadi langkah-langkah proses. Dalam pembelajaran menulis cerpen dengan pendekatan keterampilan proses siswa diarahkan untuk melakukan proses kreatif menulis melalui tahap-tahap pembelajaran. Adapun Endraswara (2003:239) menyatakan bahwa proses kreatif itu bersifat personal. Setiap pengarang memiliki daya juang kreatif yang tidak dimiliki oleh pengarang lain.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan keterampilan proses memiliki tahap-tahap yang jelas dalam pembelajaran sehingga siswa mampu berpikir aktif dan kreatif untuk menuangkan ide-idenya dalam belajar. Penggunaan pendekatan ini sangat bergantung kepada penggunaan

media. Tujuannya adalah sebagai sumber untuk memperoleh pengetahuan atau informasi. Media yang digunakan dalam pendekatan ini sangatlah mudah didapat, berdasarkan pembelajaran yang dilakukan.

Media sendiri merupakan suatu alat yang dipakai sebagai sarana untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerimanya. Dalam dunia pendidikan, pada umumnya pesan atau informasi tersebut berasal dari sumber informasi yaitu guru, sedangkan sebagai penerima informasinya adalah siswa (Soeparno 1988:1). Adapun Arsyad (2002:7) merumuskan bahwa media sebagai alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Sudjana (2007:1) menyebutkan secara lebih ringkas bahwa media adalah alat bantu mengajar.

Tujuan utama penggunaan media surat kabar dan *e- paper* ini adalah untuk memperoleh sebanyak-banyaknya informasi berupa ide yang nantinya akan dituangkan kembali ke dalam bentuk cerita pendek. Tujuan yang lain adalah menumbuhkan minat baca di kalangan siswa. Untuk itu diperlukan keseriusan dalam membaca sehingga diperoleh pemahaman terhadap alur cerita yang terdapat dalam surat kabar dan *e- paper*. Guru hanya bertindak sebagai perantara, yaitu penyampai informasi atau keterangan tentang penggunaan media surat kabar dan *e- paper* yang dipilih.

Surat kabar dan *e- paper* yang dipilih adalah surat kabar dan *e- paper* yang memuat peristiwa-peristiwa aktual yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang dapat

dipahami oleh siswa. Misalnya, surat kabar dan *e- paper* yang memuat peristiwa-peristiwa sosial atau bencana alam yang akhir-akhir ini sering terjadi.

Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses dengan Media Surat Kabar dan *E-Paper* dalam Pembelajaran Menulis Cerpen

Berdasarkan pendekatan keterampilan proses dan media surat kabar dan *e- paper* yang telah dijelaskan sebelumnya, berikut ini dijelaskan lebih lanjut mengenai penerapan pendekatan keterampilan proses kreatif dengan media surat kabar dan *e- paper* dalam pembelajaran menulis cerpen.

Pembelajaran dimulai dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil lalu dibagikan teks surat kabar dan berselancar menggunakan *ponsel* untuk membuka laman *e- paper*. Siswa lalu mendiskusikan tema teks yang mereka baca dari surat kabar dan *e- paper* bersama kelompoknya. Setelah menemukan tema, siswa membuat kerangka cerita sesuai dengan alur yang mereka temukan dalam teks tersebut. Selanjutnya, siswa bekerja secara individu untuk membuat episode khayal atau kondisi ideal yang menurut mereka bagus untuk dikembangkan menjadi cerpen. Setelah itu, siswa menukarkan hasil kreatifnya membuat kondisi ideal untuk ditanggapi teman yang lain. Teman yang lain bisa menambahkan atau mengurangi. Namun hasil akhir untuk menggunakan tambahan ataupun pengurangan kerangka karangan tersebut

tetap berada di tangan siswa yang membuatnya.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru bertindak sebagai pengawas sekaligus pembimbing. Guru mengarahkan siswanya tentang bagaimana menulis yang mudah dan hasilnya pun memuaskan. Dalam kegiatan ini, guru dapat memberikan berbagai contoh karya-karya yang telah menjadi sebuah bacaan yang baik bagi siswa, dan tentunya menarik untuk dibaca. Kegiatan ini dimaksudkan agar motivasi siswa terhadap pembelajaran menulis cerpen semakin baik, efektif, dan nantinya akan mengefektifkan kemampuan siswa dalam menulis cerpen.

Pembelajaran diakhiri dengan kegiatan menuangkan ide-ide baru ke dalam sebuah cerita pendek. Akhir cerita tersebut bisa sama dengan bacaan yang diperoleh dalam surat kabar dan *e- paper*, tetapi dapat juga berbeda tergantung kreativitas masing-masing siswa. Misalnya, alur yang digunakan adalah alur maju atau siswa justru membuat alur mundur. Cerita yang dihasilkan siswa kemudian diperiksa oleh guru dan diberikan komentar untuk perbaikan cerpen yang dihasilkan.

Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terjadi keefektifan dalam menulis cerpen yang signifikan pada siswa separuh kelas pada kelompok eksperimen, setelah dilakukan pembelajaran menulis cerpen melalui pendekatan keterampilan proses dengan menggunakan media surat kabar dan *e- paper* dapat mengefektifkan kemampuan siswa

kelas IX- A SMP Negeri 1 Tlogowungu tahun pelajaran 2021/ 2022 dalam menulis cerpen di masa pandemi *covid- 19*.

METODE PENELITIAN

Populasi dan Sampel

Populasi dan Sampel penelitian adalah siswa di kelas IX- A semester I SMP Negeri 1 Tlogowungu Kabupaten Pati tahun pembelajaran 2021/2022, Subjek penelitian berjumlah 31 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan yang terbagi menjadi dua kelompok yaitu satu kelompok 15 siswa sebagai kelompok eksperimen yang dikenai *treatment*/ perlakuan dan satu kelompok 16 siswa tidak dikenai perlakuan sebagai kelompok kontrol. Dalam situasi Pembelajaran Tatap Muka Terbatas siswa yang dikenai *treatment* adalah absen 1 s.d. 15 sedangkan kelompok kontrol adalah siswa yang belajar dari rumah (BDR) absen 16 s.d.31.

Jenis dan Desain penelitian

Jenis dan desain penelitian ini adalah bentuk *Pre- Experimental Design* dengan jenis bentuk penelitian *intact group comparison*. Penelitian *pre- eksperimental intact group comparison* adalah suatu penelitian eksperimen yang dilakukan dengan cara memberikan perlakuan pada sebagian kelompok studi.

Penelitian kelompok studi mengambil satu kelas pada saat kegiatan pembelajaran dibagi dua kelompok yaitu setengah kelas pada Kelompok I, kelompok yang dikenai perlakuan (Kelompok eksperimen) dengan pembelajaran menggunakan *Power Point*, media surat kabar dan *e- paper*, sedangkan

setengah kelas yang belajar dari rumah tidak dikenai perlakuan yang sama, hanya pembelajaran dengan menggunakan media *e-paper* yang bisa didapatkan dirumah dengan pembelajaran melalui *google classroom* sebagai kelompok kontrol (tidak diberi perlakuan).

Variabel / Fokus Penelitian

Variabel Penelitian adalah efektivitas penggunaan media surat kabar dan *e-paper* dengan pendekatan keterampilan proses meningkatkan kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas IX–A SMP Negeri 1 Tlogowungu tahun pelajaran 2021/ 2022.

Fokus penelitian adalah efektivitas belajar yang berarti suatu kondisi daya guna, keaktifan yakni mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, sebagai proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja yang menghasilkan perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, serta adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan antara seseorang yang melaksanakan tugas yang menunjukkan seberapa jauh suatu target yang sudah diraih, yang akan diukur dengan cara membandingkan output seharusnya dengan output realisasi.

Rencana Penelitian Eksperimen

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan prosedur penelitian pada eksperimen dengan *treatmen/* perlakuan yang terdiri dari kegiatan, perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan Tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observing*), Refleksi (*Reflecting*).

Teknik Pengumpulan

Teknik pengumpulan dan pemerolehan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan nontes yang diperoleh pada tes awal, tes kelompok,

treatmen dan kelompok kontrol. Teknik tes digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis cerpen secara kuantitatif, berdasarkan kaidah-kaidah penilaian dalam pembelajaran. Teknik nontes digunakan untuk mengetahui respon siswa atau memperoleh data aktivitas siswa terhadap pendekatan pembelajaran yang digunakan, yaitu pendekatan keterampilan proses dengan media surat kabar dan *e-paper* dalam meningkatkan kemampuan siswa menulis cerpen. Teknik nontes yang digunakan adalah observasi, catatan lapangan, dan wawancara.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan teknik kuantitatif dan teknik kualitatif.

Indikator Kinerja

Indikator kinerja dalam penelitian ini dirumuskan menjadi dua macam. (1) Siswa Kelas IX- A Semester I SMP Negeri 1 Tlogowungu kelompok eksperimen memperoleh nilai menulis cerpen di atas KKM (76) dan ketuntasan klasikal 86, 67% sedangkan kelompok siswa sebagai kontrol mengalami perubahan tidak signifikan ketuntasan klasikal hanya mencapai 35, 25%. (2) Nilai rata-rata kemampuan menulis cerpen siswa Kelas IX- A Semester I SMP Negeri 1 Tlogowungu kelompok eksperimen menjadi lebih baik mencapai 81, 97 sedangkan kelompok kontrol 71, 54.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang membutuhkan kemampuan untuk

menghasilkan (*productive skill*) berdasarkan imajinasi, ide, gagasan, atau pendapat. Menulis merupakan aspek yang sangat penting dalam menyampaikan ide, pendapat dan perasaannya kepada orang lain. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan menulis siswa mutlak diupayakan melalui berbagai cara untuk membekali peserta didik agar memiliki dasar kemampuan berbahasa yang kuat.

Hasil penelitian efektivitas penggunaan media surat kabar dan *e- paper* dengan keterampilan proses dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa kelas IX-A SMP Negeri 1 Tlogowungu diperoleh data kondisi awal sampai dengan kelompok I (Kelompok *Treatmen*) dan kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan (kelompok II) mengalami perubahan.

Ketidakberhasilan pembelajaran pada tes awal, memunculkan gagasan guru untuk membangun ide/gagasan siswa dengan bantuan surat kabar dan *e- paper*. Pendekatan keterampilan proses digunakan untuk merancang proses pembelajaran, karena pendekatan keterampilan proses memberikan peluang kepada siswa untuk secara aktif memperkaya imajinasinya sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Perencanaan (*planning*) yang merupakan langkah pertama dari kelompok I (kelompok eksperimen) sejumlah 15 siswa absen 1- 15 yang dikenai perlakuan (*treatmen*), dalam hal ini peneliti menggunakan jenis *intact group comparison* yakni memberi perlakuan pada kelompok

eksperimen dengan menggunakan *power point*, media surat kabar dan *e- paper*. Pada proses belajar mengajar subpembagian tugas siswa untuk mencari sebanyak-banyaknya berita dan cerpen di surat kabar dan *e- paper*, menyiapkan teknik epigonal, dan contoh-contoh unsur pembangun cerpen, kerangka menulis cerpen. Dalam pelaksanaannya, persiapan lebih lanjut inklusif dengan langkah pembelajaran awal.

Pada langkah pembelajaran kedua untuk kelompok I, kelompok eksperimen, merupakan pelaksanaan (*actuating*) aksi pembelajaran. Pada kegiatan ini guru mengenalkan bentuk-bentuk cerpen membahasnya sesuai dengan tujuan komunikatif cerita. Kerja kolaborasi dilaksanakan pada kegiatan ini. Pada langkah ini peserta didik melakukan pembacaan bahan-bahan di surat kabar dan *e- paper*. Setiap kesulitan yang berhubungan dengan unsur intrinsik cerpen dibahas bersama dalam satu kelompok yang terdiri atas dua orang karena masih masa pandemi *covid -19*. Unjuk kerja individual bisa tidak sama ceritanya karena setiap peserta didik memiliki berbagai bentuk improvisasi, variasi dan imajinasi yang berbeda. Keberadaan konstruksi ini dapat menjadi stimulan pembelajaran, alat bantu dan penuntun bagi peserta didik untuk mengekspresikan pendapat, ide, gagasan, dan perasaannya dalam kegiatan unjuk kerja peserta didik secara tertulis dalam bentuk cerita pendek. Langkah terakhir adalah berupa unjuk kerja individual, yakni mengekspresikan imajinasinya.

Kegiatan observasi dilaksanakan oleh *observers*, yakni dua guru bahasa Indonesia yang membantu peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. *Observers* tersebut mencatat perilaku, sikap dan respon peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan tahap *reflexing* dilakukan setelah mengetahui hasil tes yang merupakan hasil penerapan aksi pada kelompok I, kelompok eksperimen. terjadi perubahan kemampuan menulis cerpen siswa kelas IX-A SMP Negeri 1 Tlogowungu setelah menggunakan pendekatan keterampilan proses dengan media surat kabar dan *e-paper*. Dari 15 siswa kelas IX-A yang menjadi kelompok eksperimen (Kelompok I), sebanyak 3 peserta didik (20,00%) dapat melakukan aktivitas pembelajaran dengan sangat baik, yakni mewujudkan kemampuan menulis cerpen, dengan nilai di atas KKM yang ditetapkan (76) yaitu pada kelompok nilai 86–100. Selanjutnya 10 peserta didik (66, 67%) dengan nilai baik, berada pada kelompok nilai 76–85, dan 2 peserta didik (13, 33%) pada kelompok nilai cukup (66-75) . Pada lampiran 1 dapat dilihat dari 31 siswa, 2 siswa mencapai KKM yang ditetapkan, dan 5 siswa masuk pada kelompok cukup ,19 siswa masuk kelompok sedang dan 5 siswa kurang pada tes awal . Rata-rata klasikal bila dibandingkan dari 65,04 pada tes awal , menjadi 81, 97 (86, 67%) pada kelompok I suatu kondisi yang baik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil unjuk kerja berupa hasil tes kemampuan menulis cerpen siswa kelas IX-A SMP Negeri 1 Tlogowungu menggunakan pendekatan keterampilan

proses dengan media surat kabar dan *e-paper*, siswa setelah penerapan eksperimen pada kelompok I, dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran kemampuan menulis cerpen siswa kelas IX-A SMP Negeri 1 Tlogowungu menggunakan pendekatan keterampilan proses dengan media surat kabar dan *e-paper* terjadi perubahan ke arah yang lebih baik , efektif secara signifikan, yakni di atas persentase yang dikemukakan pada hipotesis sebelumnya. Dengan demikian, penggunaan pendekatan keterampilan proses dengan media surat kabar dan *e-paper* dapat memperbaiki efektivitas kemampuan menulis cerpen siswa kelas.

Pada kelompok II perubahan kemampuan menulis cerpen siswa kelas IX-A SMP Negeri 1 Tlogowungu tahun pelajaran 2021/ 2022 setelah menggunakan pendekatan keterampilan proses dengan media *e-paper*. Dari 16 siswa sebanyak 5 peserta didik (31, 25%) dapat melakukan aktivitas pembelajaran dengan baik, yakni memperoleh nilai baik, 8 siswa (50, 00%) memperoleh kelompok nilai cukup dengan nilai mendekati ambang KKM yang ditetapkan (76). Sedangkan 3 peserta didik (18,75%) memperoleh nilai sedang tidak ada yang berada di rentang nilai kurang.

Hasil nontes kelompok I menunjukan 85,43% dari 15 peserta didik berapresiasi positif dan cukup responsif selama proses pembelajaran menulis cerpen, seperti terlihat pada lampiran 5 penelitian ini. IX-A SMP Negeri 1 Tlogowungu tahun pelajaran 2021/ 2022 menjadi efektif. Sedangkan hasil nontes

kelompok II menunjukkan 78,89 walau tanpa perlakuan tetapi didampingi media *e- paper* yang bisa diunduh dari rumah ada tanggapan positif walau kurang responsif selama proses pembelajaran daring, terlihat pada lampiran 6 penelitian ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan efektivitas kemampuan menulis cerpen siswa kelas IX-A SMP Negeri 1 Tlogowungu tahun pelajaran 2021/ 2022 setelah menggunakan pendekatan keterampilan proses dengan media surat kabar dan *e- paper*. Bukti perubahan ini dapat dilihat dari data sebagai berikut (1) Ketuntasan belajar baik individual maupun klasikal pada kelompok eksperimen tercapai. Data tes kelompok I (Kelompok Treatment) persentase ketuntasan peserta didik mencapai 86, 67% atau sejumlah 13 siswa mendapat nilai di atas KKM yang ditetapkan, yakni 76. Sisanya, 2 siswa (13, 33%) walaupun belum berhasil, mereka sudah berada diambang ketuntasan. Sedangkan data tes kelompok II (Kelompok kontrol) ketuntasan belajar baik individu maupun klasikal tercapai 31, 25% karena hanya 5 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM yang ditetapkan yaitu 76. Sedangkan 11 siswa belum bisa mencapai ketuntasan belajar

meskipun 8 siswa sudah berada diambang ketuntasan 3 siswa berada pada rentang nilai sedang, tidak ada siswa yang mendapat nilai kurang. Pada kelompok II terjadi perubahan nilai yang tidak signifikan. (2) Sikap siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia cukup baik. Siswa bersikap apresiatif positif dan responsif, sampai pada akhir kelompok I terlihat dari hasil observasi sebesar 86,43 sedang kelompok II terlihat sebesar 78, 79.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Membaca, Menulis, Mengajarkan Sastra: Sastra Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Kota Kembang.
- Rahmanto, B. 1997. *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Intan Pariwara.
- Sudjana, Nana. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suharianto. 2005. *Dasar-Dasar Teori Sastra*. Semarang: Rumah Indonesia
- Sumardjo, Jakob. 2007. *Catatan Kecil Tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar..

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI MATRIKS
DENGAN METODE TUTOR SEBAYA PADA SISWA
KELAS XI PERHOTELAN 2 SMK NEGERI 3 PATI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Suryatni
Guru SMK Negeri 3 Pati
Email: suryatnijoko@yahoo.co.id

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran Matematika dengan metode Tutor sebaya materi Matriks kelas XI Perhotelan 2 SMK Negeri 3 Pati. Metode penelitian menggunakan *action research*/ Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tempat penelitian di SMK Negeri 3 Pati. Subjek penelitian siswa kelas XI Perhotelan 2 SMK Negeri 3 Pati. Prosedur penelitian menggunakan 2 siklus berkelanjutan yang masing-masing terdiri 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi. Pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan kualitatif deskriptif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus I diperoleh rata-rata 3,01, dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 4,33 sehingga mengalami peningkatan sebesar 30,48 %. dari hasil belajar matematika siswa pada kondisi awal diperoleh data nilai rata-ratanya 54,39, pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 74,70, dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 81,82. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dari kondisi awal ke siklus I sebesar 27,19%, sedangkan dari siklus I ke siklus II ada peningkatan sebesar 8,70%, serta secara keseluruhan dari kondisi awal ke siklus II ada peningkatan sebesar 33,52%. Simpulan hasil penelitian ini penggunaan metode Tutor sebaya dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika materi Matriks siswa kelas XI Perhotelan 2 SMK Negeri 3 Pati. Saran yang disampaikan metode Tutor sebaya dapat digunakan oleh guru dan sekolah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar sehingga efektif untuk perbaikan pembelajaran Matematika.

Kata Kunci : Aktivitas, Hasil Belajar Matematika, Metode Tutor Sebaya, Matriks dan SMK

PENDAHULUAN

Mewujudkan kualitas sumber daya manusia Indonesia dilaksanakan melalui pendidikan formal yang lazim dikenal dengan istilah kegiatan belajar mengajar. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah ditemukan permasalahan yang cukup banyak terutama permasalahan belajar yang dihadapi siswa dan guru. Menurut Ahmadi, Abu & Supriono, Widodo (2004:16) permasalahan belajar yang dihadapi siswa antara lain: siswa mengalami kesulitan dalam mempersiapkan kondisi fisik dan psikisnya, siswa tidak dapat mempersiapkan bahan dan peralatan sekolahnya, sarana dan prasarana

di perpustakaan kurang menunjang, peralatan di laboratorium kurang lengkap, sehingga tidak dapat memberikan pelayanan yang sesuai dengan pelajaran, siswa tidak mempunyai keberanian untuk menyampaikan pertanyaan atau pernyataan dalam proses pembelajaran, sering melanggar kedisiplinan kehadiran di sekolah, misalnya sering datang terlambat, sering tidak masuk sekolah, berbicara kotor, *over acting* ketika belajar, malas mencatat mata pelajaran, tidak menindak lanjuti proses belajar mengajar, tidak bergairah atau termotivasi dalam belajar, siswa tidak melaksanakan belajar, dan diskusi kelompok, tidak bergairah dalam

melaksanakan tugas atau latihan mata pelajaran, Siswa malas berkonsultasi dengan guru.

Hal tersebut di atas juga terjadi di SMK Negeri 3 Pati pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil ulangan harian matematika siswa kelas XI Perhotelan 2 SMK Negeri 3 Pati, khususnya pada materi Matriks, banyak siswa yang belum dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan berdasarkan kurikulum sekolah, yaitu sebesar 75.

Permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan: (1) Apakah metode Tutor Sebaya dapat meningkatkan aktivitas belajar Matematika materi Matriks siswa? (2) Apakah metode Tutor Sebaya dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi Matriks pada siswa pada siswa kelas XI Perhotelan 2 SMK Negeri 3 Pati? (3) Seberapa besar dampak peningkatan aktivitas dan hasil belajar Matematika setelah digunakannya metode Tutor Sebaya pada siswa kelas XI Perhotelan 2 SMK Negeri 3 Pati?

Tujuan dari penelitian ini untuk: (1) mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar Matematika materi Matriks dengan metode Tutor sebaya pada siswa; (2) mendeskripsikan hasil belajar Matematika materi Matriks dengan metode Tutor Sebaya pada siswa kelas XI Perhotelan 2 SMK Negeri 3 Pati; (3) menganalisis besarnya dampak peningkatan aktivitas dan hasil belajar Matematika setelah digunakannya metode Tutor Sebaya pada siswa kelas XI Perhotelan 2 SMK Negeri 3 Pati.

Manfaat penelitian ini ada dua, yaitu teoritis dan praktis. Manfaat teoritis yang diharapkan yakni dapat menambah khasah ilmu pengetahuan di bidang mata pelajaran Matematika. Manfaat praktis diharapkan bagi

peneliti, guru/teman sejawat, dan sekolah. Manfaat bagi peneliti yakni: menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai masalah yang diteliti khususnya metode Tutor sebaya. Manfaat bagi teman sejawat: (1) membantu guru dalam meningkatkan proses belajar mengajar dengan menggunakan metode Tutor sebaya; (2) menambah kreatifitas dan wawasan guru dalam kegiatan pembelajaran dengan metode Tutor sebaya. Manfaat bagi siswa : (1) menumbuhkan motivasi dan aktivitas belajar yang positif terhadap mata pelajaran Matematika. (2) Memberikan kesempatan pada siswa untuk menunjukkan kemampuan masing-masing. (3) melatih siswa agar berani untuk mengemukakan pendapat atau mengajukan pertanyaan. (4) meningkatkan kerja sama bagi siswa dalam kelompok dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi siswa; (5) menumbuhkan semangat dan meningkatkan aktivitas siswa yang menjadi tutor.

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

Landasan Teori

Aktivitas Belajar Matematika Siswa

Aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar (Rosalia 2005:2). Aktivitas peserta didik merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah

kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan peserta didik lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa keaktifan belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan peserta didik) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Indikator keaktifan belajar antara lain berani bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab

Hasil Belajar

Seseorang dapat dikatakan telah belajar sesuatu apabila dalam dirinya telah terjadi suatu perubahan, akan tetapi tidak semua perubahan yang terjadi. Jadi hasil belajar merupakan pencapaian tujuan belajar dan hasil belajar sebagai produk dari proses belajar, maka didapat hasil belajar. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa melalui usaha (pengalaman dan latihan) dalam mempelajari pokok bahasan tertentu yang dialami atau dirancang. Keberhasilan dalam proses belajar pengajaran banyak dipengaruhi oleh variabel yang datang dari pribadi siswa sendiri, usaha guru dalam menyediakan dan menciptakan kondisi pengajaran, dan variable lingkungan sarana yang memadai untuk tumbuhnya proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah suatu yang diadakan (dibuat, dijadikan) oleh usaha (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002:342). Hasil belajar merupakan perubahan perilaku

yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Anni, 2002: 4). Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar (Nashar, 2004: 77). Hasil belajar adalah terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar (Keller dalam Nashar, 2004: 77).

Berdasarkan pandangan-pandangan dari para ahli tersebut diatas maka yang dimaksud dengan hasil belajar matematika dalam penelitian ini adalah hasil dari seorang siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar matematika yang diukur dari kemampuan siswa tersebut dalam menyelesaikan suatu permasalahan matematika

Matematika Sekolah Menengah Kejuruan

Konsepsi tentang Matematika SMK ruang lingkup kajiannya, meliputi: pengertian, fungsi tujuan dijelaskan sebagai berikut:

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan mengembangkan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Matematika bagi peserta didik SMK berfungsi membentuk kompetensi program keahlian. Dengan mengajarkan Matematika diharapkan peserta didik dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dan mengembangkan diri di bidang keahlian dan pendidikan pada tingkat yang lebih tinggi.

Tujuan pembelajaran Matematika di SMK, yaitu: (1) memahami konsep Matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah; (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (3) masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. 3. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; (4) menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah; (5) menalar secara logis dan kritis serta mengembangkan aktivitas kreatif dalam memecahkan masalah dan mengkomunikasikan ide. Di samping itu memberi kemampuan untuk menerapkan Matematika pada setiap program keahlian.

Matriks

Matriks merupakan kompetensi wajib yang harus diberikan kepada siswa kelas XI

pada mata pelajaran matematika. Materi matriks yang digunakan untuk penelitian ini termuat di dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) SMK Negeri 3 Pati: 1. Standar kompetensi : Menerapkan konsep Matriks. 2. Kompetensi Dasar: a. Menjelaskan matriks, kesamaan matriks dan operasi matriks. b. Menganalisis sifat-sifat determinan dan invers matriks

Pembelajaran Tutor Sebaya

Muntasir (1985) mengemukakan bahwa tutor berfungsi sebagai tukang atau pelaksana mengajar yang cara mengajarnya telah disiapkan secara khusus dan terperinci. Untuk menghidupkan suasana kompetitif, setiap kelompok harus terus dipacu untuk menjadi kelompok yang terbaik. Oleh karena itu, selain aktivitas anggota kelompok, peran ketua kelompok atau tutor sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan kelompok dalam mempelajari materi ajar yang disajikan. Ketua kelompok dipilih secara demokratis oleh seluruh siswa. Misalnya, jika di suatu kelas terdapat 35 siswa, berarti ada 7 kelompok dengan catatan setiap kelompok terdiri dari 5 siswa.

Seorang tutor hendaknya memiliki kriteria memiliki kemampuan akademis di atas rata-rata siswa satu kelas, mampu menjalin kerja sama dengan sesama siswa, memiliki motivasi tinggi untuk meraih prestasi akademis yang baik, memiliki sikap toleransi dan tenggang rasa dengan sesama, memiliki motivasi tinggi untuk menjadikan kelompok diskusinya sebagai yang terbaik, bersikap rendah hati, pemberani, dan bertanggung jawab, dan suka membantu sesamanya yang mengalami kesulitan.

Tutor atau ketua kelompok memiliki tugas dan tanggung jawab untuk memberikan

tutorial kepada anggota terhadap materi ajar yang sedang dipelajari, mengkoordinir proses diskusi agar berlangsung kreatif dan dinamis, menyampaikan permasalahan kepada guru pembimbing apabila ada materi ajar yang belum dikuasai, menyusun jadwal diskusi bersama anggota kelompok, baik pada saat tatap muka di kelas maupun di luar kelas, secara rutin dan insidental untuk memecahkan masalah yang dihadapi, dan melaporkan perkembangan akademis kelompoknya kepada guru pembimbing pada setiap materi yang dipelajari.

Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori di atas, dapat dirumuskan hipotesisnya sebagai berikut: (1) pembelajaran Matematika dengan metode Tutor Sebaya dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas XI Perhotelan 2 SMK Negeri 3 Pati materi Matriks; (2) pembelajaran matematika dengan metode Tutor Sebaya dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa kelas XI Perhotelan 2 SMK Negeri 3 Pati materi Matriks.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK Negeri 3 Pati, di kelas XI Perhotelan 2 SMK Negeri 3 Pati tahun pelajaran 2022 / 2023. Penelitian berlangsung selama kurang lebih 3 bulan, sejak Juli sampai dengan Oktober 2022. Rincian kegiatan penelitian tersebut adalah sebagai berikut: persiapan penelitian, koordinasi persiapan tindakan, pelaksanaan (perencanaan, tindakan, evaluasi dan refleksi), penyusunan laporan penelitian.

Subyek pelaku tindakan adalah guru matematika, sekaligus sebagai peneliti. Sedangkan subjek penerima tindakan adalah siswa kelas XI Perhotelan 2 SMK Negeri 3 Pati

tahun pelajaran 2022 / 2023 berjumlah 33 siswa yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 28 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah aktivitas belajar, hasil belajar Matematika, metode Tutor Sebaya, Matriks.

Prosedur PTK ini terdiri dari 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi/pengamatan, dokumentasi, dan tes. Observasi digunakan untuk memperoleh data pengamatan hasil aktivitas belajar peserta didik menggunakan metode Tutor Sebaya. Tes digunakan untuk penilaian hasil belajar Matematika dalam materi matriks.

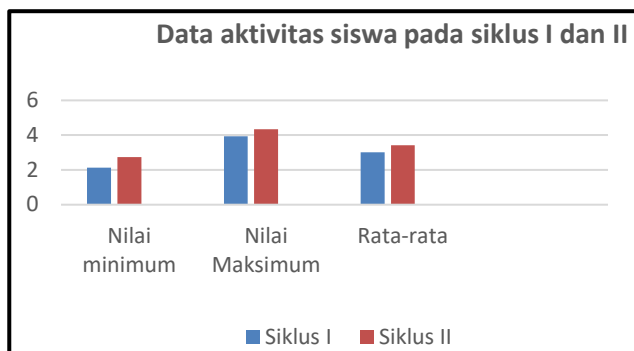
Teknik analisis data menggunakan kualitatif deskriptif dan kuantitatif. Indikator hasil penelitian Indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah bahwa 75 % siswa yang mendapatkan nilai hasil belajar ≥ 75 . Sedangkan untuk keaktifan siswa indikator kinerjanya adalah keaktifan siswa masuk kategori Baik, yaitu skor rata-rata keaktifan siswa 3 atau lebih.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Aktivitas belajar Matematika materi Matriks dengan metode Tutor Sebaya pada siswa kelas XI Perhotelan 2 SMK Negeri 3 Pati

Berdasarkan data hasil penelitian aktivitas belajar siswa diperoleh data pada siklus I skor minimal 2,13, skor maksimal 3,93 dan skor rata-rata aktivitas siswa sebesar 3,01. Sedangkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II diperoleh data skor minimal 2,73, skor maksimal 4,33 dan skor rata-rata dari aktivitas siswa sebesar 3,41. Apabila kita bandingkan hasil pengamatan

dari siklus I dan siklus II, lebih jelasnya disajikan grafik berikut.



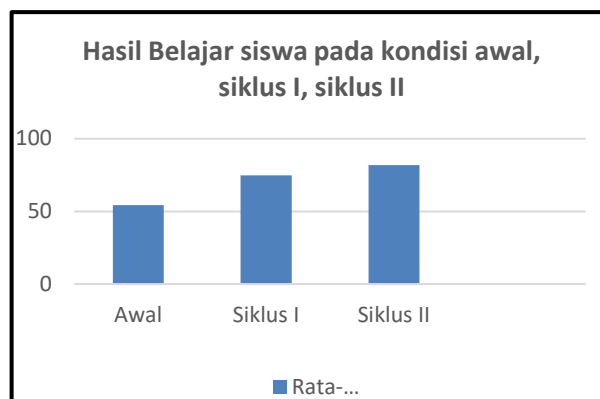
Gambar 1. Data Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Gambar 1, dideskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Skor aktivitas terendah dari semula 2,13 menjadi 2,73 atau meningkat sebesar 0,6 atau 21,98%. Sedangkan skor aktivitas tertinggi dari 3,93 menjadi 4,33 ada kenaikan sebesar 0,4 atau 9,24%. Skor rata-rata aktivitas siswa dari 3,01 menjadi 3,41 ada peningkatan sebesar 0,4 atau 11,73%. Peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus II dikarenakan siswa sudah terbiasa dengan metode tutor sebaya yang digunakan, mereka dengan santai tanpa ada tekanan bertanya dengan tutor mereka, saling berdiskusi membahas materi tanpa ada rasa sungkan. Selain itu kemampuan tutor sebaya yang sudah lebih baik dibandingkan pada siklus I juga ikut mempengaruhi. Dengan diberi pembekalan di luar jam sekolah, para tutor menjadi lebih menguasai materi dengan baik, sehingga percaya diri mereka pada saat menjelaskan kepada teman-teman mereka yang lain menjadi semakin baik, akibatnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi operasi matriks semakin baik pula. Dengan kemampuan pemahaman semakin baik siswa menjadi senang mempelajari matematika, sehingga aktivitas belajar mereka juga meningkat. Berdasarkan hasil pengamatan

aktivitas dan hasil belajar siswa di atas, maka dapat diambil simpulan bahwa pembelajaran dengan metode Tutor Sebaya dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi Matriks kelas XI Perhotelan 2 SMK Negeri 3 Pati.

Hasil belajar Matematika materi Matriks dengan metode Tutor Sebaya pada siswa kelas XI Perhotelan 2 SMK Negeri 3 Pati

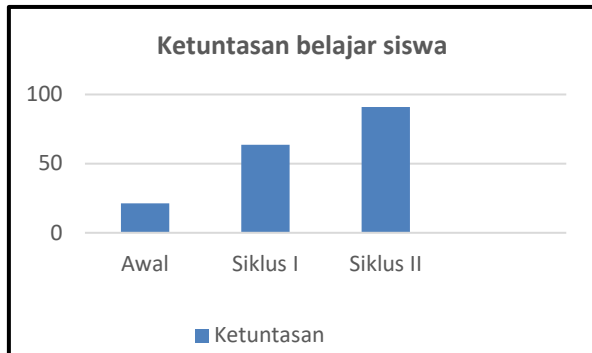
Berdasarkan data hasil analisis tes hasil belajar Matematika siswa kelas XI diperoleh data bahwa pada kondisi awal diperoleh data nilai rata-rata hasil belajarnya 54,39, pada siklus I nilai tes rata-rata sebesar 74,70 dan pada tes hasil tes belajar siswa pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 81,82. Apabila kita bandingkan hasil pengamatan dari kondisi awal, siklus I dan siklus II, maka dapat disajikan dalam gambar grafik seperti Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Hasil Belajar Siswa pada Kondisi Awal, Siklus I dan II

Gambar 2, dideskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dari kondisi awal, siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata hasil belajar pada kondisi awal adalah 54,39, pada siklus I sebesar 74,70, sedangkan pada siklus II sebesar 81,82. Hal ini berarti ada peningkatan hasil belajar siswa dari kondisi awal sampai siklus II. Tingkat ketuntasan belajar siswa dengan KKM 75, diperoleh data dari 33 jumlah

siswa kelas XI Perhotelan 2, yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 75 pada kondisi awal ada sebanyak 7 siswa atau 21,21%, pada siklus I ada sebanyak 21 siswa atau 63,63% dan pada siklus II ada sebanyak 30 siswa atau 90,90%. Lebih jelasnya disajikan pada gambar grafik berikut.



Gambar 3. Ketuntasan Belajar Siswa pada Kondisi Awal, Siklus I dan II

Gambar 3, dideskripsikan peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar dari kondisi awal, siklus I dan II

Tabel 1. Rangkuman Hasil Analisis Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siklus I dan II

NO.	Indikator	SIKLUS I	SIKLUS II	PENINGKATAN
1.	Rata-rata aktivitas belajar siswa	3,01	4,33	1,32 poin
2.	Rata-rata hasil belajar Matematika	74,70	81,82	7,12 poin
3.	Ketuntasan klasikal	63,63%	90,90%	30%

Tabel 1, dideskripsikan rangkuman hasil analisis aktivitas dan hasil belajar Matematika diperoleh nilai peningkatan rata-rata untuk aktivitas belajar siswa sebesar 1,32 poin sedangkan untuk hasil belajar 7,12%. Artinya metode Tutor Sebaya memberikan sumbangan terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa sebesar 11,32%, sedangkan hasil belajar Matematika materi Matriks sebesar 71,12% dari dimensi lainnya.

mengalami peningkatan sebesar 30%. Berdasarkan hasil tersebut penelitian ini dikatakan sudah berhasil karena sudah memenuhi indikator ketuntasan melebihi 75%, sehingga pada siklus II sudah mencapai ketuntasan, maka penelitian ini tidak perlu diadakan perbaikan pada siklus III, karena pada siklus II siswa sudah mencapai 90,90%.

Besarnya dampak peningkatan aktivitas dan hasil belajar Matematika setelah digunakannya metode Tutor Sebaya pada siswa kelas XI Perhotelan 2 SMK Negeri 3 Pati

Hasil analisis besarnya peningkatan aktivitas dan hasil belajar Matematika materi Matriks dengan menggunakan metode Tutor Sebaya secara lengkap disajikan pada tabel 1.

PENUTUP **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan: (1) penggunaan metode Tutor Sebaya dapat meningkatkan aktivitas belajar Matematika siswa kelas XI Perhotelan 2 SMK Negeri 3 Pati, terbukti adanya peningkatan rata-rata aktivitas belajar sebesar 1,32 poin dari siklus I 3,01 naik menjadi 4,33 pada siklus II; (2) penggunaan metode Tutor Sebaya dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas XI Perhotelan 2 SMK Negeri 3 Pati, terbukti adanya peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 7,12 poin dari siklus I= 74,70,

naik menjadi 81,82 pada siklus II; (3) besarnya dampak peningkatan aktivitas dan hasil belajar Matematika setelah digunakannya metode Tutor Sebaya pada siswa kelas XI Perhotelan 2 SMK Negeri 3 Pati, terbukti peningkatan rata-rata aktivitas belajar sebesar 1,32 dan hasil belajar 7,12. Artinya metode Tutor Sebaya memberikan sumbangan terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa sebesar 11,32%, sedangkan hasil belajar Matematika materi Matriks sebesar 71,12% dari dimensi lainnya.

Saran

Saran yang disampaikan kepada siswa, guru dan sekolah. Siswa dapat menguasai materi Matematika dengan model pembelajaran kooperatif *Tutor Sebaya* yang diterapkan oleh guru sekaligus menjadi pendorong untuk memahami proses pembelajaran matematika sehingga bermanfaat dalam kehidupan masyarakat. Guru Matematika: metode Tutor Sebaya dapat digunakan untuk membantu dalam peningkatan kompetensi profesionalnya dalam mengembangkan proses pembelajaran inovatif kreatif dan menyenangkan. Sekolah hendaknya memfasilitasi guru dan siswa dalam penggunaan metode Tutor sebaya sehingga efektif dan efisien untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Sardiman A.M. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suherman, Erman, dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: UPI.
- Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Titik Setiyaningsih. 2008. *Efektivitas Metode Tutor Sebaya Terhadap Hasil Belajar*
- Toeti Soekamto dan Udin Saripudin Winataputra. 1996. *Teori Belajar dan Model-model Pembelajaran*. Jakarta : PAU-PPAI, Universitas Terbuka.
- Yulitta Radita Kusumasari. 2007. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Tutor Sebaya dalam Pengajaran Remedial Matematika Non Teknik III SMK Pariwisata*, Tim LP2IP, penerbit LP2IP Yogyakarta
- Buku Matematika Non Teknik kelas III*, PPPG Yogyakarta
- Modul dan LKS matematika non teknik kelas III*
- Ahmadi, Abu & Supriono, Widodo. 2004. *Belajar dan Manifestasinya*. Bandung: Rajawali
- Anni, Tri, Catharina, dkk. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Depdiknas, 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- _____, (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003*. Jakarta : Depdiknas

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
BERBANTUAN FLIP BOOK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
TATA CAHAYA DALAM FOTOGRAFI PADA MATA PELAJARAN DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL FASE F KELAS XI D-2 DI SMK NEGERI 2 PATI
TAHUN PELAJARAN 2022-2023**

Nugraha Heru Purwanto
Guru SMK Negeri 2 Pati

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dan menganalisis penerapan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar tata cahaya dalam fotografi pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual Fase F Kelas XI D-2 di SMK Negeri 2 Pati tahun pelajaran 2022-2023. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian siswa kelas XI D-2 Program Keahlian Desain Komunikasi Visual SMK Negeri 2 Pati sejumlah 35 siswa. Prosedur penelitian menggunakan dua siklus berkelanjutan, masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi hasil pengamatan. Data yang diperoleh berupa nilai tes pada siklus I dan nilai tes pada siklus II. Analisis data dilakukan dengan analisa deskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai tes pada kondisi awal, nilai tes pada siklus I dan nilai Tes pada siklus II. Pada pra siklus nilai rata-rata siswa adalah 70 dengan ketuntasan klasikal 51,43%. Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yaitu nilai rata-rata kelasnya 74 dengan ketuntasan klasikal sebesar 62,86% atau mengalami peningkatan ketuntasan belajar klasikal sebesar 11,43%. Pada siklus 2 mengalami peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata kelas 78 dengan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 91,43% atau mengalami peningkatan sebesar 28,57. Simpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa secara teoritik dan empirik melalui penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) dengan menggunakan Flip Book dapat meningkatkan hasil belajar tata cahaya dalam fotografi pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual Fase F Kelas XI D-2 di SMK Negeri 2 Pati tahun pelajaran 2022-2023.

Kata Kunci : Hasil Belajar, PBL, Flip Book

PENDAHULUAN

Materi pembelajaran Tata cahaya (lighting) dalam fotografi merupakan salah satu topik pembelajaran pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual Fase F elemen Karya Desain yang diberikan di kelas XI semester gasal. Agar tujuan pembelajaran ini dapat dicapai dituntut ketersediaan fasilitas pembelajaran tersendiri namun untuk pengadaannya diperlukan biaya yang cukup besar sehingga tidak semua sekolah sanggup mengadakannya. Demikian juga dengan mata

pelajaran Desain Komunikasi Visual Fase F di SMK Negeri 2 Pati tingkat penguasaan kompetensi mengatur peralatan tata cahaya dalam fotografi tidak dapat optimal dikarenakan keterbatasan fasilitas yang dimiliki kurang mendukung tercapainya penguasaan kompetensi tersebut.

Selama ini pembelajaran masih bersifat konvensional artinya guru menyiapkan materi pembelajaran selanjutnya disampaikan ke peserta didik dengan menggunakan metode ceramah dengan tanya

jawab tanpa memperhatikan cara penyampaian tersebut menarik atau tidak. Sehingga penguasaan kompetensi tidak dapat optimal.

Nilai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual Fase F khususnya elemen Karya Desain kelas XI D-2 Program Keahlian Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 2 Pati, secara keseluruhan belum optimal atau belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Data nilai hasil belajar dari jumlah 35 peserta didik setelah diberi tes 25 peserta didik atau 70 persen yang tuntas dengan nilai rata-rata kelas 71. Dari data tersebut ketuntasan belajar secara klasikal belum terpenuhi. Hal ini disebabkan guru masih mengajar dengan metode ceramah yang menyebabkan aktivitas belajar peserta didik tidak optimal, mengakibatkan peserta didik hanya bekerja secara prosedural yang lebih menekankan pada hafalan, peserta didik hanya pasif mendengarkan dari guru dan kurang konsentrasi sehingga aktifitas belajar peserta didik rendah hanya ada beberapa anak (kurang dari setengah kelas) yang aktif, sehingga perlu dicarikan solusi salah satunya dengan menerapkan model problem based learning dengan *flip book*.

Berdasar permasalahan pada latar belakang di atas, maka dirumuskan masalahnya sebagai berikut: (1) Apakah penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Flip Book* dapat meningkatkan hasil belajar tata cahaya dalam fotografi pada mata pelajaran desain komunikasi visual fase F di Kelas XI D-2 di

SMK Negeri 2 Pati tahun pelajaran 2022-2023? (2) seberapa besarnya dampak peningkatan hasil belajar tata cahaya dalam fotografi pada mata pelajaran desain komunikasi visual fase F setelah menerapkan model PBL di Kelas XI D-2 di SMK Negeri 2 Pati tahun pelajaran 2022-2023?

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Flip Book* untuk meningkatkan hasil belajar tata cahaya dalam fotografi pada mata pelajaran desain komunikasi visual fase F di Kelas XI D-2 di SMK Negeri 2 Pati tahun pelajaran 2022-2023; (2) menganalisis besar dampak peningkatan hasil belajar tata cahaya dalam fotografi pada mata pelajaran desain komunikasi visual fase F setelah menerapkan model PBL di Kelas XI D-2 di SMK Negeri 2 Pati tahun pelajaran 2022-2023.

Penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis yang diharapkan yaitu menambah wawasan dan khasanah keilmuan khususnya dalam mata pelajaran desain komunikasi visual. Manfaat praktis yang diharapkan bagi siswa, guru dan sekolah. Manfaat bagi siswa, penerapan model PBL diharapkan dapat mendorong siswa belajar lebih giat sehingga meningkatkan hasil belajarnya dalam materi tata cahaya dalam fotografi. Manfaat bagi guru, dapat meningkatkan wawasan dan keterampilan guru dalam menerapkan model PBL dengan *Flip book* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran lain. Manfaat bagi sekolah dapat digunakan sekolah sebagai referensi baru untuk program

yang berkenaan dengan model PBL berbantuan Flip Book dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran lain.

LANDASAN TEORITIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN

Landasan Teori

Model Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*)

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Artinya, model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan khusus. Suprihatiningrum (2013) yang menyatakan bahwa model pembelajaran adalah “kerangka konseptual yang melukiskan prosedur pembelajaran dengan sistematis untuk mengelola pengalaman belajar siswa agar tujuan belajar tertentu yang diinginkan bisa tercapai”.

Model PBL, menurut Sanjaya (2008) merupakan pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara alamiah. Lebih lanjut menurut Suyatno(2009) model pembelajaran berbasis masalah merupakan proses pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan nyata siswa sebagai titik awal dalam proses pembelajaran.

Menurut Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Penjaminan Mutu Pendidikan (2013) Tahapan-tahapan Model Pembelajaran

Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) adalah sebagai berikut: Fase 1 Orientasi peserta didik kepada masalah, meliputi kegiatan guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan perlengkapan yang dibutuhkan. Memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dipilih. Fase 2 Mengorganisasikan peserta didik; guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut. Fase 3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok, guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. Fase 4 mengembangkan dan menyajikan hasil karya, guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, model dan berbagi tugas dengan teman. Fase 5 Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari /meminta kelompok presentasi hasil kerja.

Flip book

Secara umum flipbook adalah buku digital tiga dimensi yang di dalamnya bisa memuat teks, gambar, video, musik atau lagu, dan animasi bergerak. Sehingga flipbook sendiri masuk ke dalam kategori buku digital atau ebook (*electronic book*). Menurut Wikipedia buku flip atau buku flick adalah sebuah buku dengan serangkaian gambar yang beragam dari satu laman ke

laman berikutnya, yang saat laman-laman tersebut dibolak-balik secara cepat, gambar-gambar tersebut tampak teranimasi oleh gerakan tersimulasi atau beberapa gerak lainnya. Buku flip sering kali merupakan buku bergambar untuk anak-anak, selain juga ada yang ditujukan kepada orang dewasa dan meliputi serangkaian foto alih-alih gambar. Buku flip tak selalu merupakan buku terpisah, namun tampil sebagai fitur tambahan pada buku biasa atau majalah, sering kali dengan laman khusus. Pengemasan perangkat lunak dan situs web juga menyediakan berkas-berkas video digital konversi dari buku-buku flip buatan tradisional.

Pembuatan *flip book* dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu : (1) menggunakan software (aplikasi) flipping book. Soft ware yang dapat dipilih diantaranya : Ease Flip, Flipsnack, Yumpu, PubHTML5, Dcatalog. Untuk dapat menggunakannya harus membayar dan versinya gratisnya hanya berlaku selama 14 hari; (2) Flip book berbasis web. Untuk pembuatan flip book berbasis web dapat dipilih diantaranya : www.pdf-flip.com, www.flipbookpdf.com, www.easepdf.com, www.flippingbook.com, www.anyflip.com

Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah konsentrasi keahlian yang membangun kompetensi perancangan solusi komunikasi visual melalui program identitas, informasi, dan persuasi dengan menggunakan media (berbasis cetak), layar (*screen*), analog atau digital, dua atau tiga dimensi, nyata atau

maya (*virtual*), statis atau interaktif, maupun media berbasis waktu (*time based media*).

Program identitas terkait dengan perancangan identitas visual suatu entitas, seperti identitas jenama (*brand*), identitas korporat, perancangan *key visual* produk, *brand personal* maupun korporat, dan lain-lain. Program informasi terkait dengan perancangan media visual dengan fungsi informasi baik dua dimensi maupun tiga dimensi, seperti desain publikasi baik tercetak maupun digital, rambu (*signage*), penunjuk arah (*wayfinding*), infografis dan lain-lain. Sedangkan program persuasi terkait dengan perancangan media visual dengan fungsi membujuk seperti desain periklanan, desain materi promosi pemasaran, desain permukaan kemasan (*surface packaging design*), dan lain-lain. Adapun fungsi identitas, informasi, dan persuasi tersebut dapat berjalan sendiri-sendiri ataupun secara terpadu.

Mata pelajaran Desain Komunikasi Visual bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap (*hard skills* dan *soft skills*, karakter) meliputi: (1) mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain dan Komunikasi; (2) mengoperasikan Perangkat Lunak Desain; (3) menerapkan *Design Brief*; (4) menciptakan Karya Desain; dan; (5)

menerapkan pengetahuan dan mengelola Proses Produksi Desain Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, maka setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning) dengan menggunakan flip book terjadi peningkatan hasil belajar tata cahaya dalam fotografi bagi peserta didik kelas XI D-2 SMK Negeri 2 Pati tahun pelajaran 2022/2023.

METODE PENELITIAN

Desain menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Setting Penelitian di SMK Negeri 2 Pati. Obyek pengembangannya adalah peserta didik Program Keahlian Desain Komunikasi Visual Kelas XI D-2 semester gasal tahun pelajaran 2022/2023 yang mengikuti mata pelajaran Desain Komunikasi Visual Fase F Kelas XI Elemen Karya Desain. Subyeknya adalah guru yang mengajar mata pelajaran Desain Komunikasi Visual Fase F Kelas XI Elemen Karya Desain khususnya kelas XI D2 Semester Gasal tahun pelajaran 2022/2023. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan di laboratorium komputer SMK Negeri 2 Pati.

Prosedur penelitian menggunakan 2 siklus berkelanjutan, yang masing-masing meliputi: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data pada penelitian menggunakan tes secara tertulis. Data yang diperoleh tiap siklus dari masing-masing instrument pada tiap-tiap tindakan kemudian dikoleksi dan ditabulasikan untuk dilakukan analisis.

Indikator ketuntasan yang dipilih dalam penelitian ini adalah minimal 75 persen dari jumlah peserta didik yang mengikuti proses belajar mengajar telah mencapai kriteria ketuntasan belajar minimal (KKB) yaitu 70

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pembelajaran prasiklus

Sebelum penelitian dilaksanakan peneliti melakukan kegiatan mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan menggunakan Lembar Kegiatan Peserta didik . Peserta didik yang mengikuti pelajaran sebanyak 35 orang. Pada pra siklus dari 35 peserta didik setelah diberi tes 18 peserta didik atau 51,43 persen yang tuntas dan 17 peserta didik atau 48,57 persen belum tuntas dengan nilai rata-rata kelas 70. Hal ini disebabkan guru masih mengajar dengan metode ceramah yang menyebabkan aktivitas belajar peserta didik tidak optimal, mengakibatkan peserta didik hanya bekerja secara prosedural yang lebih menekankan pada hafalan, peserta didik hanya pasif mendengarkan dari guru dan anak cenderung ramai dan kurang konsentrasi sehingga aktifitas belajar peserta didik rendah hanya ada beberapa anak (kurang dari setengah kelas) yang aktif.

Hasil Penelitian Siklus I

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan untuk diimplementasikan pada penelitian seperti menyusun RPP sesuai dengan model pembelajaran pada penelitian, mengembangkan skenario pembelajaran, mengembangkan format instrumen tes, menyiapkan sumber belajar, dan menyiapkan flip book berbasis web.

Pendahuluan, pada tahap ini, peneliti mengucapkan salam serta menciptakan suasana religius dengan menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa, memeriksa kehadiran dan kebersihan laboratorium sebagai wujud kepedulian lingkungan. Setelah itu menyampaikan materi dengan memberikan gambaran tentang pentingnya tata cahaya (lighting) dalam fotografi dan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti, pada kegiatan inti menggunakan model Pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning) dengan tahap-tahap sebagai berikut : (1) Tahap 1 orientasi peserta didik kepada masalah. Pada tahap ini guru menjelaskan materi pembelajaran, menjelaskan perlengkapan yg dibutuhkan, menyampaikan permasalahan tata cahaya (lighting) dalam fotografi dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dipilih. (2) Tahap 2 mengorganisasikan peserta didik, guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan permasalahan tata cahaya (lighting) dalam fotografi. (3) tahap 3

membimbing penyelidikan individu, guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai untuk mendapatkan informasi dan pemecahan permasalahan melalui internet. (4) Tahap 4 mengembangkan dan menyajikan hasil karya, Pada tahap ini guru membantu peserta didik secara individu untuk mengembangkan dan menyajikan hasil pencarian informasi untuk memecahkan masalah tata cahaya (lighting) dalam fotografi. (5) Tahap 5 menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari oleh peserta didik.

Penutup, pada tahap ini diakhir pembelajaran peserta didik dengan bimbingan peneliti melakukan refleksi dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk resume tentang tata cahaya (lighting) dalam fotografi.

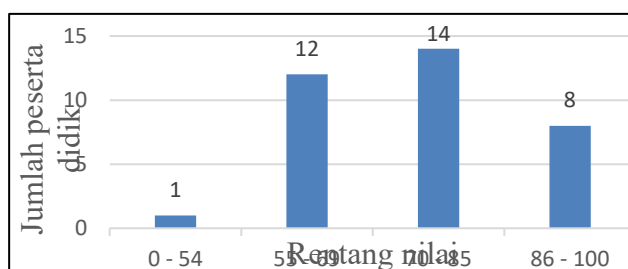
Hasil belajar siklus I

Analisis belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan siklus I. Lebih jelasnya disajikan pada tabel 1, sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	0 - 54	1	2,86%	Kurang
2	55 - 69	12	34,29%	Cukup
3	70 - 85	14	40,00%	Baik
4	86 - 100	8	22,86%	Sangat Baik
Jumlah		35	100%	

Sedangkan grafik hasil belajar siklus I dapat dilihat di gambar 1 di halaman berikut.



Gambar 1. grafik hasil belajar siklus I

Berdasarkan tabel 1 terjadi kenaikan hasil belajar jika dibandingkan dengan kondisi awal (prasiklus) untuk lebih jelasnya berapa besarnya peningkatan hasil belajar antara kondisi awal dengan pembelajaran siklus ada di tabel 2.

Tabel 2 kenaikan hasil belajar siklus I dibandingkan prasiklus

Aspek evaluasi	Prasiklus	Siklus I	Perolehan Peningkatan
Nilai Rata-rata	70	74	4
Nilai Terendah	60	47	-
Nilai Tertinggi	83	93	10
Jumlah yang tuntas	18	22	4
Jumlah yang belum tuntas	17	13	-
Persentase ketuntasan klasikal	51,43%	62,86%	11,43%
Persentase yang belum tuntas	48,57%	37,14%	-

Tabel 2, dideskripsikan hasil belajar Siklus I mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan prasiklus. Nilai rata-rata mengalami peningkatan sebesar 4 poin. Perolehan nilai tertinggi mengalami peningkatan 10 poin, dari 83 pada prasiklus naik menjadi 93. Sedangkan untuk ketuntasan belajar 70 adalah 22 siswa (62,86 %), siswa yang tidak mencapai ketuntasan belajar sejumlah 13 siswa (37,14%). Dengan demikian pada siklus I terjadi kenaikan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 11,43 persen dibandingkan dengan pra siklus

Hasil Penelitian Siklus II

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan untuk diimplementasikan pada penelitian seperti menyusun RPP sesuai dengan model pembelajaran pada penelitian, mengembangkan skenario pembelajaran, mengembangkan format instrumen tes, menyiapkan sumber belajar, dan menyiapkan flip book berbasis web.

Pada tahap ini tindakan dilakukan sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dikembangkan pada RPP dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Pendahuluan, pada tahap ini peneliti mengucapkan salam serta menciptakan suasana religius dengan menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa, memeriksa kehadiran dan kebersihan laboratorium sebagai wujud kepedulian lingkungan. Setelah itu menyampaikan materi dengan memberikan gambaran tentang pentingnya tata cahaya (lighting) dalam fotografi dan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti, pada tahap ini peneliti menggunakan model PBL dengan tahap-tahap sebagai berikut:

Tahap 1 orientasi peserta didik kepada masalah.

Pada tahap ini guru menjelaskan materi pembelajaran, menjelaskan perlengkapan yang dibutuhkan, menyampaikan permasalahan tata cahaya (lighting) dalam

fotografi dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dipilih.

Tahap 2 mengorganisasikan peserta didik
Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan permasalahan tata cahaya (lighting) dalam fotografi.

Tahap 3 membimbing penyelidikan individu dan kelompok

Guru membimbing peserta didik secara individu dan kelompok untuk mengumpulkan informasi yang sesuai untuk mendapatkan informasi dan pemecahan permasalahan melalui internet.

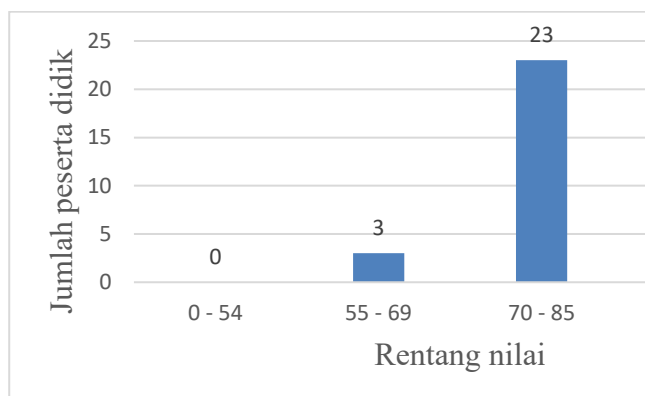
Tahap 4 mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Pada tahap ini guru membantu peserta didik secara individu untuk mengembangkan dan

Tabel 3 analisis hasil belajar pada siklus II

No	Rentang Nilai	Rekuensi	Persentase	Kategori
1	0 - 54	0	0,00	Kurang
2	55 - 69	3	8,57	Cukup
3	70 - 85	23	65,71	Baik
4	86 - 100	9	25,71	Sangat Baik
Jumlah		35	100	

Sedangkan grafik hasil belajar pada siklus II disajikan pada gambar 2



menyajikan hasil pencarian informasi untuk memecahkan masalah tata cahaya (lighting) dalam fotografi.

Tahap 5 menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari oleh peserta didik.

Penutup, pada tahap penutup diakhir pembelajaran peserta didik dengan bimbingan peneliti melakukan refleksi dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk resume tentang tata cahaya (lighting) dalam fotografi. Untuk mengetahui tingkat penguasaan materi tata cahaya (lighting) dalam fotografi, maka diselenggarakan evaluasi dengan tes tulis. Adapun hasil evaluasi siklus II dapat dilihat pada tabel 3 di halaman berikut ini.

Gambar 2. grafik analisis hasil belajar siklus II

Berdasarkan tabel 3 terjadi kenaikan hasil belajar jika dibandingkan dengan siklus I untuk lebih jelasnya berapa besarnya peningkatan hasil belajar antara kondisi awal dengan pembelajaran siklus II ada di tabel 4.

Tabel 4 Peningkatan Hasil Belajar Siklus II

Aspek evaluasi	Siklus I	Siklus II	Perolehan Peningkatan
Nilai Rata-rata	74	78	4
Nilai Terendah	47	60	13
Nilai Tertinggi	93	97	4
Jumlah yang tuntas	22	32	10
Jumlah yang belum tuntas	13	3	-
Persentase ketuntasan klasikal	62,86%	91,43%	28,57%
Persentase yang belum tuntas	37,14%	8,57%	-

Pembahasan

Penerapan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar tata cahaya dalam fotografi pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual Fase F Kelas XI D-2 di SMK Negeri 2 Pati tahun pelajaran 2022-2023

Berdasarkan hasil analisis proses pembelajaran siklus I secara umum berlangsung cukup baik yaitu sesuai tahap-tahap PBL dengan menggunakan flip book. Walaupun masih dijumpai permasalahan yang dihadapi yaitu peserta didik kurang serius didalam mengerjakan tugas tata cahaya dalam fotografi. Untuk mengatasinya perlu ada pengulangan penjelasan peneliti agar peserta didik lebih paham.

Pada siklus I ternyata nilai rata-rata kelas 74 dengan ketuntasan belajar klasikal 62,86 persen. Hal ini membuktikan bahwa ketuntasan masih kurang sesuai dengan indikator ketuntasan klasikal yaitu minimal 75 persen sehingga kelas XI D2 pada siklus I dinyatakan belum berhasil atau belum tuntas secara klasikal. Oleh karena itu, perlu adanya lanjutan siklus II untuk merefleksi dari hasil pembelajaran siklus I agar pembelajaran dinyatakan berhasil atau tuntas secara klasikal.

Proses pembelajaran siklus II secara umum berlangsung baik yaitu sesuai tahap-

tahap pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning) dengan menggunakan flip book. Sedangkan suasana pembelajaran lebih tenang dan proses pembelajaran sangat efektif karena tahap-tahap pembelajaran dilalui sesuai yang direncanakan.

Hasil evaluasi belajar dari siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan yaitu rata-rata kelasnya 78 dan ketuntasan belajar klasikal 91,43 persen. Oleh karena itu hasil penelitian pada siklus II dinyatakan berhasil karena sudah menjawab indikator ketuntasan klasikal yaitu minimal 75 persen sehingga tidak perlu dilakukan penelitian siklus berikutnya.

Besarnya dampak peningkatan hasil belajar tata cahaya dalam fotografi pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual Fase F setelah diterapkannya model PBL siswa kelas XI D-2 di SMK Negeri 2 Pati tahun pelajaran 2022-2023

Hasil analisis besarnya dampak peningkatan hasil belajar dari evaluasi belajar dari siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan yaitu rata-rata kelasnya dari 74 pada siklus I meningkat menjadi 78 atau mengalami peningkatan sebesar 4 dan ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 62,86 persen pada siklus I menjadi 91,43 persen atau mengalami peningkatan 28,57

persen. Secara garis besar peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5 Peningkatan hasil belajar prasiklus, siklus I dan siklus II

Aspek evaluasi	Prasiklus I	Siklus I	Siklus II	Perolehan peningkatan
Nilai Rata-rata	70	74	78	8
Nilai Terendah	60	47	60	0
Nilai Tertinggi	83	93	97	14
Jumlah yang tuntas	18	22	32	14
Jumlah yang belum tuntas	17	13	3	-14
Persentase ketuntasan klasikal	51,43%	62,86%	91,43%	40%
Persentase yang belum tuntas	48,57%	37,14%	8,57%	-40%

Tabel 5, dideskripsikan besarnya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari prasiklus ke siklus II sebesar 8 poin. Nilai tertinggi mengalami peningkatan dari prasiklus ke siklus I mengalami peningkatan 14 poin dari 83 pada prasiklus naik menjadi 97. Nilai ketuntasan mengalami peningkatan

sebesar 40 poin, dari prasiklus 51,43% naik menjadi 91,43%. Artinya model PBL mampu memberikan sumbangan terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran desain komunikasi visual fase F dalam materi tata cahaya dalam fotografi sebesar 40% dari dimensi lainnya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan: (1) model pembelajaran berbasis masalah/PBL berbantuan *flip book* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran desain desain komunikasi visual fase F materi tata cahaya dalam fotografi terbukti peningkatan rata-rata nilai sebesar 8 poin, dari prasiklus 70, naik menjadi 74 pada siklus 1 dan meningkat menjadi 78 pada siklus II. (2) Besarnya peningkatan ketuntasan hasil belajar setelah diterapkan model PBL berbantuan *flip book* sebesar 40%. Artinya sumbangan yang diberikan penerapan model PBL berbantuan *flip book* sebesar 40% dari dimensi lainnya.

Saran

Saran yang disampaikan kepada siswa, guru dan sekolah. Siswa hendaknya berpartisipasi aktif dalam pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan *flip book* sehingga hasil belajarnya meningkat. Guru hendaknya menggunakan model PBL berbantuan *flip book* secara optimal, efektif dan efisien sesuai dengan Langkah-langkah/ sintak yang ada. Kepala sekolah hendaknya sering melaksanakan pemantauan proses pembelajaran di kelas hal ini digunakan untuk mengetahui situasi dan permasalahan di masing-masing kelas. Peneliti berikutnya hendaknya melanjutkan dengan meneliti permasalahan lain yang timbul dalam pembelajaran di Program Keahlian Desain Komunikasi Visual dengan semakin banyak

masalah pembelajaran yang dipecahkan lewat penelitian akan membuat pembelajaran

di Desain Komunikasi Visual lebih digemari siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Huda, Miftahul, 2013. *Model-model pengajaran dan pembelajaran isu-isu metodis dan paradigmatis*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.

Kusnedi, Yurli. 2020. *Implementasi Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Discord Dan Media Flipbook Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Komputer Dan Jaringan Dasar Materi Sistem Operasi Pada Siswa Kelas X TKJ SMK N 2 Sampit Tahun Pelajaran 2020/2021*. Penelitian Tindakan Kelas. Universitas Negeri Malang.

Maryani, Ely. 2021. *Meningkatkan kemampuan pemahaman matematis melalui model problem based*

learning menggunakan software geogebra dan dampaknya terhadap kemandirian belajar siswa SMK Negeri 6 Bandung. Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan 48 No.1 Vol. 1 Januari Tahun 2021

Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta:Prenada

Subyantoro, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Supriyanto, 2016. *Teknik Penyusunan Laporan Penelitian Tindakan Kelas*. Pati. Hartamedia

**PROGRAM PEMBINAAN PROFESIONAL GURU MELALUI SUPERVISI KELAS SEBAGAI
UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN MENGAJAR GURU PPKn DALAM
MENGEFEKTIFKAN PEMBELAJARAN DI SMP NEGERI 1 JAKEN
TAHUN PELAJARAN 2018-2019**

Sutadi
Pengawas SMP Dinas Pendidikan Kabupaten Pati
Email: paktadi66@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: ((1) mendeskripsikan program pembinaan profesionalisme guru melalui supervisi kelas untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru PPKn dalam mengefektifkan pembelajaran di SMP Negeri 1 Jaken Tahun Pelajaran 2018-2019; (2) menganalisis besarnya peningkatan keterampilan mengajar guru PPKm dalam mengefektifkan pembelajaran setelah diadakan program pembinaan profesional guru melalui supervisi kelas. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS). Tempat penelitian di SMP Negeri 1 Jaken. Waktu penelitian pada semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018-2019. Subyek penelitian adalah guru mata pelajaran PPKn yang berjumlah 3 orang dan siswa kelas 7 sebanyak 30 orang, kelas 8 sebanyak 26 orang dan kelas 9 sebanyak 28 orang. Prosedur penelitian yang dipakai adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilaksanakan dengan dua siklus berkelanjutan. Prosedur penelitian di masing-masing siklus meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan: (1) program pembinaan profesionalisme guru melalui supervisi kelas untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru PPKn dalam mengefektifkan pembelajaran di SMP Negeri 1 Jaken, terbukti adanya peningkatan rata-rata sebesar 33,33% dan aktivitas guru PPKn sebesar 48,48%; (2) Besarnya peningkatan keterampilan mengajar guru PPKn dalam mengefektifkan pembelajaran setelah diadakan program pembinaan profesional guru melalui supervisi kelas naik sebesar 13,33% dan aktivitas sebesar 48,48%. Artinya program pembinaan profesionalisme guru melalui supervisi kelas dapat memberikan sumbangan terhadap peningkatan keterampilan mengajar guru PPKn dalam mengefektifkan pembelajaran di SMP Negeri 1 Jaken sebesar 33,33% dan aktivitas guru sebesar 48,48% dari dimensi lainnya. Saran yang disampaikan program pembinaan profesional guru melalui supervisi kelas efektif sehingga dapat diimplikasikan oleh pengawas di sekolah.

Kata Kunci : Program Pembinaan Profesional Guru, Supervisi Kelas, Keterampilan Mengajar Guru PPKn, Efektivitas Pembelajaran

Guru memiliki peran yang sangat penting dan menentukan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Guru dituntut mampu menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan bagi siswa. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang

efektif, efisien dan berdaya guna tersebut, maka guru harus memiliki keterampilan dasar mengajar. Sutino (2018) memaknai keterampilan mengajar merupakan kecakapan khas bagi seseorang yang memiliki profesi guru. Keterampilan dasar mengajar, menurut Usman (2010) ada delapan komponen yaitu: keterampilan

bertanya, melakukan penguatan, melakukan variasi pembelajaran, menjelaskan, membuka dan menutup pelajaran, membimbing kelompok kecil, mengelola kelas, dan mengajar keelompok kecil dan perorangan. Melalui keterampilan dasar yang dimiliki oleh guru tersebut diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas sehingga berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa.

Berpijak dari uraian di atas, menunjukkan bahwa keterampilan dasar mengajar sangat penting bagi guru. Tetapi dalam kenyataan di lapangan terjadi kesenjangan, ada guru yang sudah terampil dan memiliki keterampilan dasar mengajar yang baik, namun ada pula guru yang keterampilan mengajarnya kurang baik sehingga kualitas dan mutu pembelajarannya di kelas rendah.

Keadaan ini didasari dari hasil pengamatan peneliti di lapangan pada hari Rabu, tanggal 10 Agustus 2018 di SMP Negeri 1 Jaken terhadap keterampilan guru PPKn dalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar di kelas. Hasil pengamatan tersebut ditemukan masih banyak guru PPKn yang belum menguasai dan menerapkan keterampilan dasar mengajarnya, antara lain: (1) guru belum menerapkan strategi dan taktik, metode dan teknik, prosedur dan mekanisme, sarana dan instrumen pembelajaran di kelas; (2) guru masih jarang menggunakan keterampilan bertanya, dan melatih keterampilan bertanya kepada siswa untuk membangkitkan minat dan motivasi selama proses pembelajaran PPKn berlangsung; (3) sikap guru ketika mengajukan pertanyaan maupun menerima jawaban dari siswa masih banyak sikap dan gaya guru termasuk

suara, ekspresi wajah, gerakan, dan posisi badan menunjukkan kurangnya keantusiasan dan kehangatan; (4) guru masih jarang memberikan penguatan baik berupa kata-kata pujian atau penghargaan kepada siswa yang berprestasi atau siswa yang memberikan pertanyaan maupun yang mampu menjawab pertanyaan, sehingga siswa tersebut kurang termotivasi untuk mengulang kembali tingkah laku atau kebiasaannya; (5) Keterampilan guru dalam menggunakan model dan metode pembelajaran kurang bervariasi sehingga kurang menarik dan membosankan siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap keterampilan guru PPKn dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas tersebut, maka sebagai pengawas rumpun PPKn berusaha mencari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan melaksanakan program pembinaan profesional guru.

Program pembinaan profesional guru dijadikan sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, menurut Syaefudin dan Kurniatun dalam Sutarsih (2011: 57) pembinaan profesional guru merupakan usaha mendayagunakan, memajukan dan meningkatkan produktivitas kerja guru sebagai tenaga kependidikan yang ada di seluruh tingkatan manajemen organisasi dan jenjang pendidikan (sekolah). Tujuan pembinaan profesional guru yaitu meningkatkan kemampuan guru yang meliputi pertumbuhan keilmuannya, wawasan berpikirnya, sikap terhadap pekerjaannya dan keterampilan pelaksanaan tugasnya sehari-hari sehingga produktivitas kerja dapat ditingkatkan.

Bilamana pembinaan profesional guru dirancang dan dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, guru tidak hanya semakin mampu dan terampil dalam melaksanakan tugas-tugas profesionalnya, melainkan semakin puas, memiliki moral atau semangat kerja yang tinggi, dan berdisiplin. Program kompetensi profesional guru mata pelajaran, menurut Rivaldi (2018) meliputi: penguasaan materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampunya.

Program pembinaan profesional guru agar efektif dan efisien maka perlu didukung supervisi kelas. Supervisi kelas dijadikan sebagai pendukung program pembinaan guru karena memiliki keunggulan teoritis maupun praktis. Keunggulan teoritis dapat dilihat dari pengertian, fungsi dan manfaatnya. Prabowo (2016: 1) supervisi kunjungan kelas adalah salah satu teknik supervisi yang dilakukan kepala sekolah atau pengawas dengan cara mengunjungi kelas untuk mengamati secara langsung bagaimana performa guru dalam pembelajaran serta membantu meningkatkan proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa semakin baik. Tujuan supervisi kelas menurut, Sahertian (2009: 19) adalah memberikan layanan dan bantuan untuk meningkatkan kualitas mengajar guru di kelas yang pada gilirannya untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Prinsip kepada proses pembinaan guru yang menyediakan motivasi yang tinggi bagi pertumbuhan kemampuan profesionalnya dalam mengajar. Fungsi dan manfaat supervisi kunjungan kelas, menurut Prabowo (2016: 1) dipakai untuk mengumpulkan data lebih banyak dan lebih objektif, sebagai latihan, untuk membina kemampuan dan keterampilan guru, sebagai evaluasi untuk melihat sampai dimana kemajuan yang telah

diproses guru. Supervisi kunjungan kelas supervisor dapat menolong guru mengerjakan sesuatu, kadang-kadang juga menolong siswa yang menghadapi kesulitan kelas.

Keunggulan praktis dari program pembinaan guru didasari dari beberapa hasil penelitian yang dilakukan oleh Rivaldi (2018) simpulan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembinaan profesionalitas guru melalui supervisi kelas mampu memberikan sumbangan terhadap keterampilan mengajar guru sebesar 33,3% dari dimensi lainnya. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Wahyudi (2018) simpulan penelitiannya menunjukkan bahwa supervisi kelas dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru terbukti adanya peningkatan rata-rata sebesar 35,30% dari 64,70% pada siklus I, naik menjadi 100% pada siklus II, sehingga memberikan sumbangan sebesar 35,30% dari dimensi lainnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka tertarik untuk mengangkat "Program Pembinaan Profesional Guru melalui Supervisi Kelas sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru PPKn untuk Mengefektifkan Pembelajaran Di SMP Negeri 1 Jaken Tahun Pelajaran 2018-2019", sebagai judul dalam Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) ini.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) apakah program pembinaan profesionalisme guru melalui supervisi kelas dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru PPKn dalam mengefektifkan pembelajaran di SMP Negeri 1 Jaken Tahun Pelajaran 2018-2019? (2) Seberapa besar peningkatan keterampilan mengajar guru PPKn dalam mengefektifkan pembelajaran setelah diadakan program pembinaan profesional guru melalui supervisi kelas?

Tujuan penelitian ini untuk (1) mendeskripsikan program pembinaan profesionalisme guru melalui supervisi kelas untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru PPKn dalam mengefektifkan pembelajaran di SMP Negeri 1 Jaken Tahun Pelajaran 2018-2019; (2) menganalisis besarnya peningkatan keterampilan mengajar guru PPKm dalam mengefektifkan pembelajaran setelah diadakan program pembinaan profesional guru melalui supervisi kelas.

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik teoritis dan praktis. Manfaat teoritisnya yaitu: memberikan kontribusi keilmuan khususnya dalam kesupervisian sehingga dapat digunakan untuk peningkatan keterampilan mengajar guru dalam mengefektifkan pembelajaran. Manfaat praktis yang diharapkan bagi guru, pengawas dan sekolah. Manfaat bagi guru, hasil penelitian tentang program pembinaan profesional guru melalui supervisi kelas diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam proses pembelajaran di sekolah. Manfaat bagi pengawas, pembinaan profesional guru melalui supervisi kelas dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk membantu guru dalam meningkatkan keterampilan mengajarnya. Manfaat bagi sekolah, program pembinaan profesional guru melalui supervisi kelas dapat dijadikan sebagai wahana sekolah untuk melatih keterampilan dasar mengajar secara efektif dan efisien di kelas.

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

Landasan Teori

Program Pembinaan Profesional Guru

Konsepsi tentang program pembinaan profesional guru kajiannya meliputi: pengertian, tujuan, cara dan macamnya, dijelaskan sebagai berikut.

Pengertian program pembinaan guru, menurut Foster & Seeker (2001: 1) dimaknai sebagai upaya berharga untuk membantu orang lain mencapai kinerja puncak. Thoha (2008: 7) mengartikan pembinaan sebagai suatu tindakan, proses, hasil, atau pernyataan menjadi lebih baik. Pembinaan merupakan suatu preskripsi untuk suatu perubahan, pembaharuan dan penyempurnaan yang berencana di dalam suatu organisasi. Pembinaan guru mempunyai esensi "*professional growth*" dengan esensi pokoknya adalah keahlian teknis (*professional technical expertise*) serta perlu ditunjang oleh kepribadian dan sikap profesional. Dengan demikian program pembinaan profesional guru dapat dipahami sebagai suatu tindakan berharga untuk membantu guru dalam mengembangkan keahliannya dalam menjalankan tugas keprofesionalannya.

Tujuan program pembinaan guru, menurut Widodo (2007: 292) yaitu: (1) meningkatkan secara optimal kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar, dan (2) meningkatkan kemampuan kepala sekolah, pengawas sekolah serta para pembina lainnya untuk membantu guru dalam mengelola dan melaksanakan pembelajarannya..

Cara yang dilaksanakan untuk membina profesional guru, menurut Syaefudin dan Kurniatun (2002) menyatakan bahwa cara yang populer dalam membina dan mengembangkan tenaga kependidikan dilakukan melalui penataran (*inservice training*) baik dalam rangka penyegaran (*refreshing*) maupun dalam rangka peningkatan kemampuan

mereka (*upgrading*). Cara-cara lainnya dapat dilakukan sendiri-sendiri (*self propelling growth*) atau bersama-sama (*collaborative effort*), misalnya mengikuti kegiatan atau kesempatan: *One-service training, on the job training*, seminar, workshop, diskusi panel, rapat-rapat, simposium, konferensi, dan sebagainya.

Macam-macam program pembinaan profesional guru, menurut Syaefudin dan Kurniatun (2003) ada beberapa macam, antara lain: program pelatihan (*In service training*), program pembinaan mandiri (*self propelling growth*), program pembinaan oleh kepala sekolah, program supervisi pendidikan, dan program pemberdayaan MGMP.

Supervisi Kelas

Konsepsi supervisi kelas, ruang lingkup kajiannya meliputi: pengertian, tujuan, prinsip, dan tahapan-tahapannya, dijelaskan sebagai berikut.

Pengertian supervisi kelas, menurut Hidayat (2011) adalah supervisi yang difokuskan pada perbaikan pembelajaran melalui siklus yang sistematis mulai dari tahap perencanaan, pengamatan dan analisis yang intensif terhadap penampilan pembelajarannya dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Prabowo (2016: 1) supervisi kunjungan kelas adalah teknik pembinaan guru oleh kepala sekolah, pengawas, dan pembina lainnya dalam rangka mengamati pelaksanaan proses pembelajaran sehingga memperoleh data yang diperlukan dalam rangka pembinaan guru.

Tujuan supervisi kunjungan kelas, menurut Hidayat (2011) adalah semata-mata untuk menolong guru dalam mengatasi kesulitan atau masalah mereka di dalam kelas. Melalui kunjungan kelas, guru-guru

dibantu melihat dengan jelas masalah-masalah yang mereka alami, menganalisisnya secara kritis dan mendorong mereka untuk menemukan alternatif pemecahannya.

Prinsip supervisi kunjungan kelas, menurut Hidayat (2011) meliputi: (1) pengawasan terhadap penyelenggaraan proses pembelajaran hendaknya menaruh perhatian yang utama pada peningkatan kemampuan profesional gurunya, yang pada gilirannya akan meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran; (2) pembinaan yang tepat dan terus-menerus yang diberikan kepada guru-guru berkontribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran; dan (3) peningkatan mutu pendidikan melalui pembinaan profesional guru didasarkan atas keyakinan bahwa mutu pembelajaran dapat diperbaiki dengan cara paling baik di tingkat sekolah/kelas melalui pembinaan langsung dari orang-orang yang bekerjasama dengan guru-guru untuk memperbaiki mutu pembelajaran;

Tahapan supervisi kunjungan kelas, menurut Hidayat (2011) ada tiga yaitu: tahap persiapan, pengamatan selama kunjungan, dan tahap akhir tujuan. Pada tahap persiapan, supervisor merencanakan waktu, sasaran dan cara mengobservasi selama kunjungan kelas. Tahap pengamatan selama kunjungan, supervisor mengamati jalannya proses pembelajaran berlangsung, dan tahap akhir kunjungan, supervisor bersama guru mengadakan perjanjian untuk membicarakan hasil-hasil observasi, sedangkan tahap terakhir adalah tahap tindak lanjut.

Keterampilan Mengajar Guru

Konsepsi tentang keterampilan mengajar guru ruang lingkup kajiannya

meliputi: pengertian, macam dan prinsipnya, dijelaskan sebagai berikut.

Pengertian keterampilan mengajar guru, dimaknai Slameto (2010: 32) seperangkat kemampuan/kecakapan guru dalam melatih/membimbing aktivitas dan pengalaman seseorang serta membantunya berkembang dan menyesuaikan diri kepada lingkungan. Supardi (2009: 95) mendefinisikan Keterampilan dasar mengajar tersebut adalah keterampilan yang dimiliki oleh setiap guru dalam melakukan pengajaran. Sukirman (2018) mengartikan keterampilan dasar mengajar (*teaching skills*) adalah kemampuan atau keterampilan yang bersifat khusus (*most specific instructional behaviours*) yang harus dimiliki oleh guru, dosen, instruktur, atau widyaiswara agar dapat melaksanakan tugas mengajar secara efektif, efisien dan profesional.

Macam-macam keterampilan mengajar guru menurut Usman (2010: 74) ada delapan komponen yakni: keterampilan bertanya, melakukan penguatan, melakukan variasi pembelajaran, menjelaskan, membuka dan menutup pelajaran, membimbing kelompok kecil, mengelola kelas, dan mengajar kelompok kecil dan perorangan. Sukirma (2018) menyebutkan keterampilan dasar mengajar ada 3 yaitu: keterampilan memberikan variasi stimulus (*stimulus variation*), keterampilan menggunakan isyarat, dan keterampilan memberikan ilustrasi/contoh (*illustration and use of example*).

Prinsip keterampilan dasar mengajar guru, menurut Sukirman (2018) ada lima yaitu: kesesuaian, kreativitas, ketepatan/akurasi, kebermanfaatan, dan menyenangkan. Kesesuaian artinya dalam memilih dan menentukan unsur-unsur jenis keterampilan dasar mengajar yang akan dilaksanakan harus memperhatikan dan disesuaikan dengan seluruh komponen

pembelajaran. Kreativitas artinya unsur-unsur keterampilan dasar mengajar yang digunakan dikemas lebih menarik, dan biasanya melalui kreativitas akan muncul hal-hal atau kegiatan yang baru dan berbeda dengan cara yang dilakukan sebelumnya (inovatif). Ketepatan/akurasi dimaknai bahwa penggunaan unsur-unsur keterampilan dasar mengajar harus memperhatikan aspek ketepatan atau akurasi, sehingga dapat mencapai sasaran pembelajaran yang diharapkan. Kebermanfaatan dimaknai bahwa unsur-unsur keterampilan dasar mengajar yang diterapkan harus memiliki nilai manfaat atau kegunaan terhadap pengembangan potensi siswa. Menyenangkan dimaknai bahwa penggunaan unsur-unsur keterampilan dasar mengajar harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang akrab dan menyenangkan bagi siswa

Pembelajaran yang Efektif

Konsepsi tentang pembelajaran yang efektif ruang lingkup kajiannya meliputi: pengertian, fungsi, Indikator dijelaskan sebagai berikut.

Pengertian pembelajaran yang efektif, dimaknai oleh Gie (2005: 108) suatu program pembelajaran yang mampu memecahkan pencapaian tujuan pembelajaran, fungsi dari unsur-unsur pembelajaran, serta tingkat kepuasan dari individu-individu yang terlibat dalam pembelajaran.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila dalam proses pembelajaran setiap elemen berfungsi secara keseluruhan, peserta merasa senang, puas dengan hasil pembelajaran, membawa kesan, sarana/fasilitas memadai, materi dan metode *affordable*, guru profesional. Tinjauan utama efektivitas pembelajaran adalah *outputnya*, yaitu kompetensi siswa.

Efektivitas dapat dicapai apabila semua unsur dan komponen yang terdapat pada sistem pembelajaran berfungsi sesuai dengan tujuan dan sasaran yang ditetapkan. Efektivitas pembelajaran dapat dicapai apabila indikatornya meliputi: rancangan pada persiapan, implementasi, dan evaluasi dapat dijalankan sesuai prosedur serta sesuai dengan fungsinya masing-masing.

Standar efektivitas pembelajaran, menurut Usman (2010) ada enam yaitu: (1) melibatkan siswa secara aktif; (2) menarik minat dan perhatian siswa; (3) membangkitkan motivasi siswa; (4) prinsip individualitas; (5) peragaan dalam pengajaran; (6) pembelajaran yang dapat menjadikan siswa antusias.

Hipotesis Tindakan

Berdasarkan dari landasan teori di atas, dapat dirumuskan hipotesis tindakan, sebagai berikut, "Diduga program pembinaan profesional guru melalui supervisi kelas sebagai upaya peningkatan keterampilan mengajar guru PPKn untuk mengefektifkan pembelajaran di SMP Negeri 1 Jaken Tahun Pelajaran 2018-2019."

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini meliputi: pendekatan penelitian, setting penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan indikator keberhasilan, dijelaskan sebagai berikut.

Pendekatan penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS). Setting/ tempat penelitian ini SMP Negeri 1 Jaken. Alasan yang mendasari dipilihnya lokasi penelitian ini karena SMP Negeri 1 Jaken merupakan sekolah binaan peneliti, dimana peneliti menjabat sebagai Pengawas matematika di sekolah tersebut. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester Ganjil Tahun pelajaran 2018-2019,

membutuhkan waktu selama empat bulan dengan jadwal yang dimulai pada tanggal 1 Agustus 2018 sampai dengan tanggal 30 November 2018.

Subyek dan objek penelitian. Subyek penelitian guru PPKn SMP Negeri 1 Jaken sebanyak 3 orang, yang terdiri dari 3 orang berjenis kelamin perempuan dan siswa kelas 7 sebanyak 30 siswa, kelas 8 sebanyak 26 siswa, dan kelas 9 sebanyak 28 siswa. Objek penelitian yaitu pembinaan profesional guru, supervisi kelas, keterampilan mengajar dan efektivitas pembelajaran PPKn.

Prosedur pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilakukan dalam 2 siklus berkelanjutan yang masing-masing siklus melalui empat tahap yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengumpulan data dan tahap refleksi.

Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, observasi, wawancara, dan penugasan. Dokumentasi digunakan untuk mencatat data mengenai nama-nama guru matematika yang ada di SMP Negeri 1 Jaken yang akan digunakan sebagai subjek penelitian. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung kondisi yang ada dan setiap peristiwa yang terjadi di saat supervisi kunjungan dengan mengamati keterampilan mengajar guru PPKn dalam mengefektifkan pembelajaran. Wawancara digunakan sebagai pengumpul data yang diperoleh melalui proses komunikasi dengan jalan tanya jawab langsung oleh peneliti dengan subyek penelitian. Penugasan digunakan untuk memperoleh hasil penugasan guru ketika melaksanakan proses pembelajaran.

Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif menggunakan analisis deskriptif dan analisis kuantitatif menggunakan analisis

komparatif karena untuk membedakan hasil keterampilan siswa dalam seni musik baik pada kondisi awal, siklus I dan II.

Indikator yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan mengajar guru PPKn dalam mengefektifkan pembelajaran melalui pelaksanaan program pembinaan profesional guru dengan supervisi kelas di SMP Negeri 1 Jaken Pati Tahun Pelajaran 2018-2019 mendapat nilai sebesar 10 dengan taraf keberhasilan “sangat terampil”, observasi guru pada proses pembelajaran (kunjungan kelas) dalam mengefektifkan pembelajaran dengan persentase sebesar 95% dengan taraf keberhasilan “baik sekali” dan penilaian observasi aktivitas siswa pada

Tabel 1. Rekapitulasi Persentase Hasil Penilaian Keterampilan Mengajar Guru PPKn pada Tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No .	Uraian Kegiatan	Skor Nilai Guru PPKn												Perolehan Peningkatan
		Pra Siklus			Jml	Siklus I			Jml	Siklus II			Jml	
		7	8	9		7	8	9		7	8	9		
A	Pendahuluan													
	1. Mengaitkan kompetensi yang akan dicapai dengan konteks yang sesuai dengan kompetensi	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	0
	2. Mengemukakan kebermanfaatan kompetensi yang akan dicapai	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	0
B	Kegiatan Inti													
	3. Melibatkan siswa untuk mengamati, menemukan, dan menerapkan kompetensi yang akan dipelajari	0	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	3	1
	4. Menggunakan media dan memberi model (prosedur maupun produk) sesuai dengan kompetensi	0	1	0	1	1	1	0	2	1	1	1	3	2
	5. Memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	3	2
	6. Melakukan penilaian sehingga siswa tahu apakah kompetensi sudah tercapai	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	0
	7. Memberdayakan pertanyaan provokatif untuk merangsang kemampuan berpikir kritis dan kreatif	0	0	1	1	0	1	1	2	1	1	1	3	0

proses pembelajaran sebesar 86 dengan taraf keberhasilan “sangat aktif”.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Program pembinaan profesionalisme guru melalui supervisi kelas untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru PPKn dalam mengefektifkan pembelajaran di SMP Negeri 1 Jaken

Hasil Penilaian Keterampilan Mengajar Guru PPKn

Hasil analisis program pembinaan profesional guru melalui supervisi kelas mampu meningkatkan keterampilan mengajar guru PPKn, mulai prasiklus, siklus I dan siklus II, disajikan pada tabel 1.

No	Uraian Kegiatan	Skor Nilai Guru PPKn											Perolehan Peningkatan	
		Pra Siklus			Jml	Siklus I			Jml	Siklus II				Jml
		7	8	9		7	8	9		7	8	9		
A	Pendahuluan													
	8. Memberdayakan berbagai media dan teknik agar pembelajaran menyenangkan (siswa tidak tertekan, pemberian penguatan, pemberdayaan humor)	1	1	0	2	1	1	1	3	1	1	1	3	1
C	Penutup													
	9. Melakukan refleksi tentang apa yang dipahami, dirasakan, dan diharapkan	1	0	0	1	1	1	1	3	1	1	1	3	2
	10. Memberi pengayaan untuk memperluas dan memperdalam kompetensi	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	0
Jumlah		7	7	6	20	9	9	8	26	10	10	10	30	10
Persentase rata-rata		70%	70%	60%	66,67%	90%	90%	80%	86,66%	100%	100%	100%	100	33,33%
Kategori		CT	CT	CT	CT	T	T	T	T	ST	ST	ST	CT	

Tabel 1, dideskripsikan rekapitulasi hasil penilaian keterampilan mengajar guru PPKn pada prasiklus, Siklus I dan Siklus II secara umum mengalami peningkatan sebesar 33,33%. Peningkatan persentase rata-rata tersebut terdistribusi dari prasiklus ke siklus I naik 20%, siklus I ke siklus II naik 13,33%. Artinya program pembinaan profesionalisme guru melalui supervisi kelas dapat memberikan sumbangan terhadap peningkatan keterampilan mengajar guru PPKn dalam mengefektifkan pembelajaran di SMP Negeri 1 Jaken sebesar 33,33% dari dimensi lainnya.

Pada prasiklus keterampilan mengajar ketiga guru PPKn dikatakan "cukup terampil", hal ini dikarenakan guru belum mampu: (1) Menggunakan media dan memberi model (prosedur maupun produk) sesuai dengan kompetensi, (2) Memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama, (3) memberdayakan pertanyaan provokatif

untuk merangsang kemampuan berpikir kritis dan kreatif serta (4) melakukan refleksi tentang apa yang dipahami, dirasakan, dan diharapkan. Kondisi ini mengharuskan peneliti untuk melakukan tindakan supervisi kelas dengan tujuan supaya guru PPKn memiliki keterampilan mengajar sehingga mampu mengefektifkan pembelajaran yang berdampak positif pada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran PPKn meningkat.

Pada tahap siklus I peneliti sudah melaksanakan tindakan supervisi kelas, hasil yang diperoleh ada peningkatan nilai keterampilan mengajar sebesar 2 poin (pada pra siklus nilai keterampilan mengajar guru PPKn yang mengajar di kelas 7 = 7, kelas 8 = 7 dan kelas 9 = 6; setelah diadakan tindakan Siklus I meningkat menjadi kelas 7 = 9, kelas 8 = 9 dan kelas 9 = 8). Pada Siklus I tingkat keterampilan mengajar guru dinilai

berkategori “terampil”, hal ini dikarenakan guru PPKn.

Hasil seluruh indikator amatan keterampilan mengajar guru PPKn pada siklus I dijelaskan sebagai berikut: (1) pada tahap pendahuluan, mampu: (a) mengaitkan kompetensi yang akan dicapai dengan konteks (masalah kehidupan, nyanyian, puisi, atau pertanyaan) yang sesuai dengan kompetensi, dan (b) Mengemukakan kebermanfaatan kompetensi yang akan dicapai dalam kehidupan; (2) pada tahap kegiatan inti, mampu: (a) melibatkan siswa untuk mengamati, menemukan, dan menerapkan kompetensi yang akan dipelajari, (b) menggunakan media dan memberi model (prosedur maupun produk) sesuai dengan kompetensi, (c) melakukan penilaian sehingga siswa tahu apakah kompetensi sudah tercapai, (d) memberdayakan pertanyaan provokatif untuk merangsang kemampuan berpikir kritis dan kreatif, dan (e) memberdayakan berbagai media dan teknik agar pembelajaran menyenangkan (siswa tidak tertekan, pemberian penguatan, pemberdayaan humor). (3) pada tahap penutup, mampu: (a) melakukan refleksi tentang apa yang dipahami, dirasakan, dan diharapkan dan; (b) memberi pengayaan untuk memperluas dan memperdalam kompetensi. Hasil penilaian keterampilan mengajar tahap siklus I menurut peneliti kurang maksimal sehingga peneliti melaksanakan tindakan siklus II. Dari hasil penilaian keterampilan mengajar guru PPKn Siklus II terbukti ada peningkatan nilai keterampilan mengajar terlihat pada siklus I nilai keterampilan mengajar guru PPKn yang mengajar di kelas 7 = 9, kelas 8 = 9 dan kelas 9 = 8; setelah diadaka tindakan Siklus II meningkat menjadi kelas 7 = 10, kelas 8 = 10 dan kelas 9 = 10).

Pada Siklus II tingkat keterampilan mengajar guru dinilai berkategori “sangat terampil”, hal ini dikarenakan guru PPKn: (1) pada tahap pendahuluan, mampu: (a) mengaitkan kompetensi yang akan dicapai dengan konteks (masalah kehidupan, nyanyian, puisi, atau pertanyaan) yang sesuai dengan kompetensi, dan (c) Mengemukakan kebermanfaatan kompetensi yang akan dicapai dalam kehidupan. (2) pada tahap kegiatan inti, mampu: (a) melibatkan siswa untuk mengamati, menemukan, dan menerapkan kompetensi yang akan dipelajari, (b) menggunakan media dan memberi model (prosedur maupun produk) sesuai dengan kompetensi, (c) memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama, (d) melakukan penilaian sehingga siswa tahu apakah kompetensi sudah tercapai, (e) memberdayakan pertanyaan provokatif untuk merangsang kemampuan berpikir kritis dan kreatif, dan (f) memberdayakan berbagai media dan teknik agar pembelajaran menyenangkan (siswa tidak tertekan, pemberian penguatan, pemberdayaan humor). (3) Pada tahap penutup, mampu: (a) melakukan refleksi tentang apa yang dipahami, dirasakan, dan diharapkan dan (b) memberi pengayaan untuk memperluas dan memperdalam kompetensi.

Berdasarkan penjabaran dari hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian tindakan sekolah terbukti bahwa supervisi akademik melalui kunjungan kelas dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru PPKn dalam mengefektifkan pembelajaran.

Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran PPKn

Hasil penilaian Aktivitas Guru PPKn dalam proses pelaksanaan pembelajaran pada pra

siklus, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Rekapitulasi Pengkategorian Persentase Hasil Penilaian Aktivitas Guru PPKn dalam Proses Pembelajaran Pada Tahap Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No.	Aktivitas Guru	Skor Nilai Guru PPKn												
		Pra Siklus				Siklus I				Siklus II				Perolehan peningkatan
		7	8	9	Jml	7	8	9	Jml	7	8	9	Jml	
1	Persiapan dan Apersepsi	1	3	2	6	2	3		8	3	4	4	11	5
2	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran	1	1	2	4	2	3	3	8	3	4	4	11	7
3	Penguasaan materi	2	2	1	5	3	3	3	9	4	4	4	12	7
4	Strategi belajar mengajar yang dikembangkan guru	3	2	2	7	3	3	3	9	4	4	4	12	5
5	Metode pembelajaran yang dipilih dan ditampilkan guru dalam pembelajaran di kelas	3	2	2	7	3	3	3	9	4	4	3	11	4
6	Media pembelajaran yang dipilih dan ditampilkan guru dalam pembelajaran di kelas	1	2	2	5	3	3	3	9	4	4	4	12	6
7	Manajemen kelas	1	3	2	6	3	3	3	9	4	4	4	12	6
8	Pemberian motivasi kepada siswa	2	2	1	5	4	3	3	10	4	3	4	11	4
9	Nada dan suara	3	2	2	7	4	3	3	10	4	4	3	11	6
10	Penggunaan bahasa	2	1	3	6	3	3	3	9	4	4	4	12	7
11	Gaya dan sikap perilaku	2	1	1	4	3	3	2	8	4	4	3	11	6
Jumlah Skor		21	21	20	62	33	33	32	98	42	43	41	126	64
Persentase rata-rata		48%	48%	45%	46,96%	75%	75%	74%	74,24%	95%	98%	93%	95,45%	48,48%
Kategori		C	Cp	C	C	B	B	B		BS	BSi	BS		

Tabel 1, dideskripsikan peningkatan persentase rata-rata hasil penilaian aktivitas guru PPKn dalam proses pembelajaran mulai dari prasiklus sampai siklus II mengalami kenaikan sebesar 48,48%, yang

terdistribusi dari prasiklus ke siklus I mengalami kenaikan sebesar 27,78%, dengan rincian siklus I= 46,96% dan siklus II=74,24%. Artinya. Pembinaan profesionalisme guru melalui supervisi kelas

mampu memberikan sumbangan peningkatan keaktifan pembelajaran guru sebesar 48,48% dari dimensi lainnya. Lebih jelasnya diuraikan hasil dimasing-masing siklus sebagai berikut.

Pada tahap siklus I peneliti sudah melaksanakan supervisi akademik melalui kunjungan kelas, sehingga pada Siklus I ada peningkatan sebesar 26% (pada pra siklus hasil pengamatan aktivitas guru PPKn sebesar 48% setelah diadakan tindakan supervisi kelas Siklus I meningkat menjadi 74%). Diperoleh hasil dengan kategori “baik”, aktivitas ketiga guru PPKn yang mengajar di kelas 7, 8, dan 9 tampak dalam aktivitas pelaksanaan pembelajaran PPKn, guru mampu mengefektifkan pembelajaran PPKn melalui : (1) pelaksanaan persiapan dan apersepsi, (2) relevansi materi dengan tujuan pembelajaran, (3) penguasaan materi, (4) mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, (5) pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi sekolah, (6) pemilihan media pembelajaran yang tepat, 7) manajemen kelas, 8) pemberian motivasi kepada siswa, (9) pemberian penguatan dengan nada dan suara yang lembut, (10) penggunaan bahasa dan (11) gaya sikap perilaku.

Pada tahap siklus II peneliti sudah melaksanakan supervisi akademik melalui kunjungan kelas, sehingga pada Siklus II ada peningkatan sebesar 21% (pada siklus I hasil pengamatan aktivitas guru PPKn sebesar 74% setelah diadakan tindakan supervisi kelas Siklus II meningkat menjadi 95%). Diperoleh hasil dengan kategori “baik sekali”, aktivitas ketiga guru PPKn yang mengajar di kelas 7 , 8 dan 9 tampak dalam

aktivitas pelaksanaan pembelajaran PPKn, guru mampu mengefektifkan pembelajaran PPKn melalui: 1) pelaksanaan persiapan dan apersepsi, (2) relevansi materi dengan tujuan pembelajaran, (3) penguasaan materi, (4) mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, (5) pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi sekolah, (6) pemilihan media pembelajaran yang tepat, (7) manajemen kelas, (8) pemberian motivasi kepada siswa, (9) pemberian penguatan dengan nada dan suara yang lembut, (10) penggunaan bahasa dan (11) gaya sikap perilaku.

Mengacu dari bukti hasil pengamatan yang dilakukan pada Siklus II ketiga guru PPKn dapat dikatakan mampu dalam mengefektifkan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2009: 46) mengemukakan bahwa pembelajaran efektif meliputi: (1) pembelajaran konsisten dengan kurikulum; (2) program yang telah direncanakan dilaksanakan oleh guru tanpa mengalami hambatan dan kesulitan yang berarti; (3) siswa melakukan kegiatan belajar sesuai dengan program yang telah ditentukan tanpa mengalami hambatan dan kesulitan yang berarti; (4) guru memotivasi belajar siswa; (5) siswa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran; (6) interaksi timbal-balik antara guru dan siswa; (7) guru terampil dalam mengajar; dan (8) kualitas hasil belajar yang dicapai oleh para siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui supervisi kelas mampu meningkatkan keterampilan mengajar sehingga guru PPKn memiliki kemampuan dalam mengefektifkan pembelajaran PPKn.

Aktivitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran

Hasil rekapitulasi penilaian aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada

Tabel 3 Rekapitulasi Penilaian Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran pada Tahap Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Kategori	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	F	%	f	%	f	%
Sangat Aktif	-	-	28	33,3%	60	71,4%
Aktif	28	33,3%	31	36,9%	24	28,6%
Cukup Aktif	28	33,3%	25	29,7%	-	-
Kurang Aktif	28	33,3%	-	-	-	-
Jumlah	84	100%	84	100%	84	100%

Tabel 3, dideskripsikan hasil aktivitas penilaian aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada tahap pra siklus, siklus I dan Siklus II ada peningkatan. Pada Pra Siklus nilai rata-rata aktivitas siswa sebesar 60,4 termasuk dalam kategori “cukup aktif”. Pada tahap prasiklus aktivitas siswa dikategorikan “cukup aktif”, karena guru: (1) belum mampu menggunakan metode pembelajaran yang tepat, (2) belum mampu memilih strategi yang tepat, (3) belum mampu memotivasi siswa dan (4) tidak memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan proses pembelajaran.

Setelah diadakan tindakan supervisi kelas, nilai rata-rata aktivitas siswa sebesar 73,5 termasuk dalam kategori “aktif”, sehingga ada peningkatan sebesar 13,1 poin. Hal ini dikarenakan guru sudah menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kondisi sekolah sehingga siswa termotivasi lebih giat belajar. Disamping itu guru mampu memilih media pembelajaran yang bervariasi.

Pada Siklus II nilai rata-rata aktivitas siswa sebesar 86 juga terjadi peningkatan sebesar 12,5 poin. Peningkatan ini terjadi

tahap prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

karena guru sudah memiliki keterampilan mengajar yang sangat baik sehingga guru PPKn mampu mengefektifkan pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran. Pada tahap siklus II menurut hasil pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran PPKn termasuk dalam kategori “sangat aktif”. Faktor-faktor yang mendorong siswa sangat aktif dalam proses pembelajaran PPKn karena guru PPKn memiliki keterampilan mengajar dalam: (1) membuka dan menutup pelajaran sesuai dengan prosedur yang telah dibuat dalam rencana pembelajaran sebelumnya pada setiap pelaksanaan pembelajaran; (2) mengelola kelas, guru mampu mengatur peserta didik dan sarana pengajaran serta mengendalikannya dalam suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pengajaran; (3) penguasaan bahan pelajaran dan terampil dalam memberikan penjelasan bahan pelajaran tersebut sehingga mudah dipahami peserta didik; (4) menerapkan metode pembelajaran bervariasi. Menurut Hasibuan (2009) keterampilan mengadakan variasi diartikan perbuatan guru dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengatasi kebosanan anak didik, sehingga dalam proses

pembelajaran anak didik senantiasa menunjukkan ketekunan, keantusiasan, dan berperan secara aktif.

Besarnya peningkatan keterampilan mengajar guru PPKn dalam mengefektifkan pembelajaran setelah diadakan program pembinaan profesional guru melalui supervisi kelas

Hasil analisis besarnya peningkatan rata-rata keterampilan mengajar guru PPKn dalam mengefektifkan pembelajaran setelah diadakan program pembinaan profesional guru melalui supervisi kelas, dijelaskan sebagai berikut

Peningkatan keterampilan mengajar guru sebelum diadakan tindakan supervisi kelas nilai keterampilan mengajar guru PPKn yang mengajar di kelas 7 nilainya sebesar 7 (kategori “cukup terampil”), kelas 8 nilainya sebesar 7 (kategori “cukup terampil”), dan kelas 9 nilainya sebesar 6 (kategori “cukup terampil”). Setelah diadakan tindakan supervisi kelas siklus I nilai keterampilan mengajar guru PPKn mengalami peningkatan, hal ini terlihat pada guru PPKn yang mengajar di kelas 7 nilainya sebesar 9 (kategori “terampil”), kelas 8 nilainya sebesar 9 (kategori “terampil”), dan kelas 9 nilainya sebesar 8 (kategori “terampil”). Pada Siklus II nilai keterampilan mengajar guru PPKn mengalami peningkatan, hal ini terlihat pada guru PPKn yang mengajar di kelas 7 nilainya sebesar 10 (kategori “sangat terampil”), kelas 8 nilainya sebesar 10 (kategori “sangat terampil”), dan kelas 9 nilainya sebesar 10 (kategori “sangat terampil”). Besarnya peningkatan hasil penilaian keterampilan mengajar guru PPKn pada prasiklus, Siklus I dan Siklus II secara umum mengalami peningkatan sebesar 33,33%. Peningkatan persentase rata-rata tersebut terdistribusi dari prasiklus ke siklus I naik 20%, siklus I ke siklus II naik 13,33%. Artinya program pembinaan profesionalisme guru melalui supervisi kelas dapat memberikan

sumbangan terhadap peningkatan keterampilan mengajar guru PPKn dalam mengefektifkan pembelajaran di SMP Negeri 1 Jaken sebesar 33,33% dari dimensi lainnya.

Aktivitas guru PPKn dalam proses pelaksanaan pembelajaran, sebelum diadakan tindakan supervisi kelas persentase nilai aktivitas guru PPKn yang mengajar di kelas 7 nilainya sebesar 48% (kategori “cukup baik”), kelas 8 nilainya sebesar 48% (kategori “cukup baik”), dan kelas 9 nilainya sebesar 45% (kategori “cukup baik”). Setelah diadakan tindakan supervisi kelas siklus I persentase nilai aktivitas guru PPKn mengalami peningkatan, hal ini terlihat pada guru PPKn yang mengajar di kelas 7 nilainya sebesar 75% (kategori “baik”), kelas 8 nilainya sebesar 75% (kategori “baik”), dan kelas 9 nilainya sebesar 73% (kategori “baik”). Pada Siklus II persentase nilai aktivitas guru PPKn mengalami peningkatan lagi, hal ini terlihat pada guru PPKn yang mengajar di kelas 7 nilainya sebesar 95% (kategori “baik sekali”), kelas 8 nilainya sebesar 95% (kategori “baik sekali”), dan kelas 9 nilainya sebesar 93% (kategori “baik sekali”). Besarnya aktivitas guru PPKn dalam proses pembelajaran mulai dari prasiklus sampai siklus II mengalami kenaikan sebesar 48,48%, yang terdistribusi dari prasiklus ke siklus I mengalami kenaikan sebesar 27,78%, dengan perincian siklus I = 46,96% dan siklus II = 74,24%. Artinya. Pembinaan profesionalisme guru melalui supervisi kelas mampu memberikan sumbangan peningkatan keaktifan pembelajaran guru sebesar 48,48% dari dimensi lainnya.

Aktivitas siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran PPKn, sebelum diadakan tindakan supervisi kelas rata-rata nilai observasi aktivitas siswa sebesar 60,4

(kategori “cukup aktif”). Setelah diadakan tindakan supervisi kelas siklus I meningkat sebesar 73,5 (kategori “aktif”), kemudian diadakan tindakan perbaikan siklus II maka rata-rata nilai observasi aktivitas siswa sebesar 86 (kategori “cukup aktif”), sehingga mengalami peningkatan sebesar 21,40. Artinya pembinaan profesional guru melalui supervisi kelas memberikan sumbangan terhadap aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PPKn sebesar 21,40% dari dimensi lainnya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan sebagai berikut: (1) program pembinaan profesionalisme guru melalui supervisi kelas untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru PPKn dalam mengefektifkan pembelajaran di SMP Negeri 1 Jaken, terbukti adanya peningkatan rata-rata keterampilan dasar mengajar guru dari prasiklus, Siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan sebesar 33,33%, aktivitas guru PPKn sebesar 48,48%, yang terdistribusi dari prasiklus ke siklus I mengalami kenaikan sebesar 27,78%, dengan perincian siklus I= 46,96% dan siklus II=74,24% serta aktivitas belajar siswa sebesar 21,40%: (2) Besarnya peningkatan keterampilan mengajar guru PPKn dalam mengefektifkan pembelajaran setelah diadakan program

pembinaan profesional guru melalui supervisi kelas naik sebesar 13,33% dan aktivitas sebesar 48,48%. Artinya program pembinaan profesionalisme guru melalui supervisi kelas dapat memberikan sumbangan terhadap peningkatan keterampilan mengajar guru PPKn dalam mengefektifkan pembelajaran di SMP Negeri 1 Jaken sebesar 33,33% dan aktivitas guru sebesar 48,48% dari dimensi lainnya.

Saran

Saran yang dapat disampaikan kepada siswa, guru, kepala sekolah dan pengawas. Siswa hendaknya berpartisipasi aktif ketika ada supervisi kelas dari pengawas. Guru PPKn hendaknya lebih terbuka kepada pengawas PPKn, kepala sekolah serta sesama guru terhadap masalah-masalah yang berkaitan dengan tugas pelaksanaan pembelajaran, khususnya dalam mengefektifkan pembelajaran sehingga penyampaian; Kepala sekolah hendaknya memberikan fasilitas dan dorongan kepada guru untuk senantiasa meningkatkan keterampilan dan aktivitas mengajarnya. Pengawas PPKn hendaknya melaksanakan supervisi akademik melalui kunjungan kelas secara terencana, berkala dan berkesinambungan khususnya terhadap perencanaan, dan pelaksanaan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonimaous. 2005. *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Bandung: Fokusmedia.
- Burhanudin. 2008. *Analisis Administrasi Manajemen dan Kepemimpinan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Depdiknas. 2007. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Citra Umbara.
- Foster, Bill, dan Karen R. Seeker. 2001. *Pembinaan untuk Meningkatkan Kinerja Karyawan*. Penerjemah: Ramlan. Jakarta: PPM.
- Gie, The Liang. 2005. *Ensiklopedi Administrasi*. Jakarta: PT. Air Agung Putra.
- Hidayat.
<http://gusppy.blogspot.com/2010/04/supervisi-kelas.html>
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Muhidin, Sambas, Ali. 2009. *Konsep Efektifitas Pembelajaran*. online. Tersedia:
[http://sambassalim.com/pdd/konsep-p-efektivitas-pblj.html](http://sambassalim.com/pdd/konsep-efektivitas-pblj.html).
- Mulyasa, E. 2009. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nawawi, Hadari. 2007. *Organisasi Sekolah dan Pengelolaan Kelas*. Cetakan ke-6. Edisi Revisi. Jakarta: CV Haji Masagung.
- Prabowo, S. dkk. 2016. SUPERVISI KUNJUNGAN KELAS SEBAGAI UPAYA MEMBINA PROFESIONAL GURU SLTP/SLTA Jurnal Sosial Humaniora, Vol 9 No.1, Juni 2016
- Purwanto, Ngalm. 2005. *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, Ruzi
(<http://ruzirahmawati.blogspot.com/2012/09/program-supervisi-pendidikan-dan.html>)
- Sardiman, A. M. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sahertian, A. Piet. 2009. *Konsep Dasar dan Teknik Supervisi Pendidikan dalam Rangka Pengembangan SDM*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Steers, Richard M., 1985. *Efektivitas Organisasi*. Alih Bahasa M. Yamin. Jakarta: Erlangga.
- Sukirman. 2018. *Keterampilan Dasar Mengajar*. Bandung: UPI Bandung
- Supardi dan dkk, profesi keguruan, (jakarta uin jakarta press : diadit media, cet.1 juni 2009 dan cet.2 november 2009), 95-96.
- Syaefudin, Aas dan Kurniatun, C. Taufani. 2003. "Pengelolaan Tenaga Kependidikan", dalam Tim Dosen Administrasi Pendidikan. 2003. *Pengantar Pengelolaan Pendidikan*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Satori, Djam'an. 2009. *Supervisi Akademik (Teori dan Praktek)*. Cetakan kesepuluh. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sudrajat, Akhmad. 2010. *Kompetensi Guru dan Peran Kepala Madrasah* (<http://www.depdiknas.go.id/> inlink) diakses 23 September 2011
- Sutarsih, Cicih. 2011. *Etika Profesi*. Cetakan ke-1 Edisi Revisi. Jakarta: Subdit Kelembagaan Direktorat Pendidikan Tinggi Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI.
- Usman, Uzer. 2010. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Thoha, Miftah. 2008. *Pembinaan Organisasi: Proses Diagnosa dan Intervensi*. Cetakan ke-5. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Wahyudi, 2018. Meningkatkan Ketrampilan Mengajar Guru Melalui Supervisi Akademik Di SMP Negeri 1 Ngantru Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019. **Jurnal Pembelajaran dan Riset Pendidikan** 2 (1), 1-11.