



Volume XV Edisi Desember 2020 - Februari 2021

E-Jurnal

Dinas Pendidikan Kota Surabaya



ISSN : 2337 - 3253

DISPENDIK SURABAYA

JL. JAGIR WONOKROMO 354 SBY

dispendik.surabaya.go.id

"E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya merupakan jurnal on-line yang berisi tentang kumpulan karya tulis ilmiah dari guru-guru kota Surabaya yang dipersembahkan untuk memperkaya khazanah pendidikan di Indonesia"



dispendiksby1



dispendiksby



Dinas Pendidikan Kota Surabaya



dispendik.surabaya.go.id



dispendiksby@gmail.com



031-9499515



9 772337 325880

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan hidayah-Nya dapat diterbitkan E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya Volume XV.

E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya merupakan sebuah bentuk media guru dalam mendedikasikan ilmu pengetahuan kedalam sebuah bentuk karya ilmiah.

E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya memiliki standar mutu dan kualitas penulisan karya ilmiah guru secara umum yang nantinya dapat bermanfaat dalam mengurus kenaikan pangkat.

Proses pengumpulan poin angka kredit yang di dapat dari sebuah karya ilmiah dimulai melalui tahapan pelatihan penulisan karya ilmiah, membuat karya tulis, melakukan resume kegiatan pelatihan, hingga publikasi karya ilmiah.

Selamat dan sukses atas karya ilmiah yang telah dihasilkan semoga kedepan E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya mampu sebagai inspirasi dalam peningkatan mutu dan kualitas guru-guru di Indonesia.

SURABAYA, 25 FEBRUARI 2021

**KEPALA DINAS**
Des. SUPOMO, MM
PEMBINA UTAMA MUDA
NIP. 19670225 1998809 1 001

SUSUNAN PENGURUS
E-JURNAL DINAS PENDIDIKAN KOTA SURABAYA

PELINDUNG

Drs. Supomo, M.M.

PENASEHAT

Ike Inayumiki, SE., M.Si.

PIMPINAN REDAKSI

Mamik Suparmi, M. Pd.

DEWAN REDAKSI

Dwi Wahyu Novita. H, S. Psi.
Achmat Suharto, M. Pd.
Ahmad Sya'roni, S. Pd., M. Pd.
Drs. Sutrisno, M. Pd.

REDAKTUR PELAKSANA

Dr. Khamim Rosyidi Irsyad, S. Pd., M. Si., M. Pd.
Uswahatun Khasanah, S. Pd
Anton Setiawan, SS., M. Pd.

EDITORIAL

Dr. Triworo Parnoningrum, S. Pd., M. Pd.
Darto, S. Pd., M. Pd.
Drs. Adji Suharko, M. Pd.
Hanifa, M. Pd.
Tri Endang Kustianingsih, M. Pd.
Sastro, S. Pd., M. Pd.
Sri Kis Untari, S. Pd., M.M.
Atiko, S.S., M. M.Pd., M.M.

PUBLIKASI DOKUMENTASI

Chrisma Rachmadya Priyanto, S.H., M. Pd.

MITRA BESTARI

Prof. Dr. Sarmini, M. Hum.
Prof. Dr. Wasis, M. Si.
Prof. Dr. Yatim Riyanto, M. Pd.

ALAMAT REDAKSI :

Dinas Pendidikan Kota Surabaya
Jl. Jagir Wonokromo 354-356
Website : dispendik.surabaya.go.id
Email : ejurnal.dispendiksby@gmail.com

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Pengurus	ii
Daftar Isi	iii
Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning (PBL)</i> (Siti Hidjrah.).....	1
Peningkatan Prestasi dan Motivasi Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Melalui Model Pembelajaran PBL dengan Media Garjel (Dewi Kristanti).....	11
Penggunaan Media Belajar <i>Powerpoint Hyperlink</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Mapel IPA (Mochamad Soleh).....	19
Budaya Karakter di Namnosa Melalui <i>Bright Up Time</i> (Mohamad Samsul Hadi)	30
Penerapan Metode Tutor Sebaya untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Materi Pokok Bentuk Akar Pangkat Tiga (Purweni).....	39
Peningkatan Kemampuan Memahami Materi Kalor Melalui Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing (Sufiah Indrawati Mudhar).....	46
Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Memahami Materi Bacaan Melalui Permainan Kartu Kata (Insan Aris).....	53
Belajar dan Bermain Ping Poro-Poro dengan Media Biji Karah (Suprapti).....	59
Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education (RME)</i> Ubin Milinium untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika (Marningsih Ilyas).....	72
Penggunaan Media ICT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS (Rustiyani)	79

Implementasi Penggunaan Video Conference Mempermudah Siswa Belajar dari Rumah (Miliasih Sovi Astuti).....	90
Suklin 3T Tingkatkan Kompetensi Pembelajaran Guru (Wiwik Yulianti).....	103
Ladang Informasi Warga Jeruk I dengan SWEB (Rumadi).....	111
Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (M. Zuhriyah)	120
Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kontekstual (Dita Nindia Wati.)	132



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
(Siti Hidjrah)**

ABSTRACT

This research is a classroom action research conducted in two cycles. The research subjects were students of class IX I of SMP Negeri 16 Surabaya 16 Surabaya in the academic year 2018/2019 with a total of 36 students consisting of 19 male students and 17 female students.

This study aims to improve student learning outcomes on material Inter-spatial Dependence and Its Effects on Community Welfare by applying action design based on the principles of learning design of Problem Based Learning (PBL) learning model including critical thinking attitude students and student independence in the formation of historical concepts.

Principles of critical thinking students with research activities and group discussions. Meanwhile, the principle of student independence is done by individual problem solving activities. The result, an increase in Student Social Science Learning Outcomes. The average achievement of student learning outcomes each cycle is 67.33 in the first cycle, and 77.56 in the second cycle.

Keywords : *result study, problem-based learning (PBL)*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan ini yang dapat dijadikan tolok ukur peradaban suatu bangsa. Dalam *Dictionary of Psychology* (Syah, 2002:11) pendidikan diartikan sebagai “Tahapan kegiatan yang bersifat kelembagaan (seperti sekolah dan madrasah) yang dipergunakan untuk menyempurnakan perkembangan individu dalam mengetahui pengetahuan, kebiasaan, sikap, dan sebagainya”.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang sangat penting dalam memajukan perkembangan zaman. Pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan Sosial memberikan sumbangan terhadap perkembangan zaman dan masalah sosial. Sebaliknya, perkembangan zaman memberikan wahana yang memungkinkan Ilmu dapat menjadi pesat (Muhson, 2009:41).

Pada hasil observasi pendahuluan dengan penulis, sebagai guru IPS di SMPN 16 Surabaya, diperoleh hasil belajar kelas

IX I pada semester genap tahun ajaran 2018/2019 masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Siswa yang mendapatkan nilai IPS yang mencapai ketuntasan minimal yaitu 80 hanya ada 14 dari 36 siswa, dengan kata lain siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimal hanya ada 42%.

Setelah berdiskusi dengan teman sejawat yang bertindak sebagai observer disimpulkan bahwa penulis, sebagai guru studi IPS di kelas IX I belum pernah menerapkan model-model pembelajaran. Hal ini yang menyebabkan siswa kurang mengerti dan kurang mengkritisi suatu masalah dalam memahami materi-materi sejarah.

Untuk itu penulis mereapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi *Ketergantungan Antarruang dan Pengaruhnya terhadap Kesejahteraan Masyarakat* merupakan salah satu konsep yang dianggap sulit oleh siswa. Sesuai dengan tujuan model pembelajaran PBL (*Problem Based*

Learning), menurut Barell (2007:29) yaitu siswa dapat mengembangkan ketrampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah baik secara kelompok maupun individu.

Untuk mencapai SK dan KD pada konsep materi *Ketertanggung Jawaban Antar ruang dan Pengaruhnya terhadap Kesejahteraan Masyarakat* diterapkannya metode yang tepat yaitu dengan melaksanakan praktikum, diskusi, dan proses pemecahan secara individu. Belajar berdasarkan masalah atau PBL adalah model pembelajaran yang dasar filosofinya adalah konstruktivisme.

Pembelajaran adalah aktivitas mengajar seorang guru dan aktivitas belajar yang dilakukan oleh sejumlah siswa. Aktivitas mengajar menyangkut peranan dan fungsi guru dalam mengupayakan terjalannya proses interaksi dan komunikasi pembelajaran. Pembelajaran bukan hanya terbatas pada kejadian yang dilakukan oleh guru saja, melainkan mencakup semua kejadian maupun kegiatan yang mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar siswa. Guru hendaknya dapat memotivasi siswa agar aktivitas dalam pembelajaran dapat optimal. Sehingga proses belajar akan lebih dinamis dan menjamin setiap siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Aktivitas belajar merupakan fungsi siswa saat merespon stimulan yang disajikan oleh guru pada lingkungan belajar. Menurut Sardiman (2011) “belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas”. Pendapat tersebut, bermakna bahwa dalam pembelajaran, belajar, dan aktivitas saling berhubungan sehingga proses pembelajaran berjalan optimal. Dengan kata lain, keterlibatan dan keberhasilan seorang siswa dalam aktivitas belajar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan kecerdasannya, tetapi juga harus melibatkan fisik dan mental secara

bersama-sama. Proses belajar akan berlangsung efektif bilamana siswa terlibat secara aktif dalam setiap sesi pembelajaran dan berinteraksi dengan sumber daya belajar. Keterlibatan mental siswa dalam proses belajar sangat mempengaruhi terhadap aktivitas belajarnya. Seperangkat pengetahuan yang dibentuk melalui aktivitas sendiri pada seorang siswa akan lebih bermakna bagi diri siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut di atas, penulis akan meneliti yaitu sesuai dengan judul dengan tujuan untuk mendeskripsikan sesuai dengan judul.

Kajian Pustaka

Konstruktivisme adalah “kehidupan merancang dan membangun, budaya membangun”. Gagasan pokok aliran ini diawali oleh Giambastica Vico, seorang epistemology dari Italia. Ia menyatakan, mengerti berarti mengetahui sesuatu jika ia mengetahui. Hanya Tuhan yang dapat mengetahui segala sesuatu karena Dia pencipta segala sesuatu itu. Manusia hanya dapat mengetahui sesuatu yang dikonstruksikan Tuhan. Pengetahuan dapat menunjuk pada struktur konsep yang dibentuk. Pengetahuan tidak bisa lepas dari subjek yang mengetahui.

Secara sederhana konstruktivisme beranggapan bahwa pengetahuan kita itu merupakan konstruksi (bentukan) dari kita yang mengetahui sesuatu. Pada tahun 1983 Resnick telah menerbitkan suatu catatan mengenai pengertian baru “belajar sains dan matematika” yang ia peroleh dari banyak penelitian dalam bidang pengetahuan kognitif. Ia merangkumkan bahwa “seseorang yang belajar itu membentuk pengertian”. Orang yang belajar itu tidak hanya meniru atau mencerminkan apa yang diajarkan atau yang ia baca, melainkan menciptakan pengertian. Pengetahuan ataupun pengertian.

Konstruktivistik merupakan perkembangan teori belajar Kognitif. Kostruktivis-

me berangkat dari keyakinan bahwa pengetahuan adalah suatu proses pembentukan yang terus menerus berkembang dan berubah. Pengetahuan selalu merupakan akibat dari konstruksi kognitif kenyataan melalui kegiatan seseorang. Pengetahuan bukan merupakan sesuatu yang tertentu atau tetap, melainkan suatu proses untuk menjadi tahu. Misalnya pengetahuan kita mengenal kapal laut. Pada waktu kecil kita melihat gambar kapal laut, melihat bangunan miniatur kapal laut, suatu ketika orangtua kita mengajak ke pantai kita melihat kapal laut, dan suatu ketika berkesempatan naik kapal laut. Proses yang kita alami mulai mengenal kapal laut. Proses tersebut menunjukkan perkembangan dan perubahan konsep kita akan kapal laut. Semakin kita mengenal, memahami, dan melakukan konsep kita mengenai sesuatu akan semakin lengkap. Karena itu yang namanya pengetahuan tidak tetap selalu berkembang dan berubah sesuai tingkat kemampuan seseorang mengkonstruksi mengenai sesuatu itu.

Dalam pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), menurut Djamarah (2006:82), pembelajaran yang berdasarkan struktur masalah yang nyata dengan kehidupan sehari-hari dan berkaitan dengan konsep-konsep IPS yang akan dibelajarkan. Dengan cara ini, siswa mengetahui mengapa mereka belajar. Pembelajaran model PBL menekankan siswa mampu menyelesaikan masalah secara sistematis. Model PBL merupakan pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Artinya proses belajar berorientasi pada proses pengalaman langsung dari kehidupan sehari-hari siswa. Guru memberi kesempatan bagi siswa untuk aktif mencari, menemukan, mengolah, dan membentuk pengetahuan hasil belajarnya.

Lebih jauh, Sugiyanto (2010:55) menekankan bahwa semua informasi akan mereka kumpulkan melalui penelaahan

materi ajar, eksperimen, ataupun melalui diskusi dengan temannya, untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapinya. Sementara, Tika (2008:121) menekankan bahwa pembelajaran berdasarkan masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan ketrampilan berpikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian, dan percaya diri.

Dalam model pembelajaran PBL ini, menurut Trianto (2010: 54), guru memandu siswa dalam menguraikan rencana pemecahan masalah menjadi tahap-tahap kegiatan. Tahapan-tahapan ini dilakukan untuk mengkonstruksi pengetahuan pembelajar. Prinsip yang paling umum dan paling esensial yang dapat diturunkan dari konstruktivisme ialah “anak-anak memperoleh banyak pengetahuan di luar sekolah, dan pendidikan seharusnya memperhatikan hal itu dan menunjang proses alamiah ini (Dahar, 2006:160).

Secara sederhana, Kunandar (2008:72) menggariskan bahwa strategi pembelajaran berbasis masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Tujuan yang ingin dicapai oleh strategi pembelajaran berbasis masalah adalah kemampuan siswa untuk berpikir kritis, analitis, sistematis, dan logis untuk menemukan alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah.

Menurut Amir (2009:25), ada lima tahapan utama dalam PBL (*Problem Based Learning*). Kelima tahapan utama yang dimulai dengan guru memperkenalkan siswa dengan suatu situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja siswa.

Kelima tahapan tersebut disajikan

pada tabel berikut.

Tabel 1
Tahapan Utama dalam *Problem Based Learning* (PBL)

Tahap	Tingkah laku Guru
Tahap – 1 Orientasi siswa kepada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya.
Tahap – 2 Mengorganisasi siswa untuk belajar	Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
Tahap – 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
Tahap – 4 Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai
Tahap – 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses – proses yang mereka gunakan

Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas IX I SMPN 16 Surabaya, di Jl. Bogangin I Surabaya. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal Januari- April 2019 pada semester genap.

Peneliti berperan langsung sebagai guru yang melakukan proses pembelajaran IPS pada konsep *Ketergantungan Antarruang dan Pengaruhnya terhadap Kesejahteraan Masyarakat* dengan menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) pada kelas IX I SMPN16 Surabaya semester genap Tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa 36 orang yang terdiri dari 19 laki-laki dan 17

perempuan.

Untuk menentukan Ketuntasan minimal, Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2006:72), mengungkapkan bahwa apabila 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar atau mencapai taraf keberhasilan minimal, maka proses belajar mengajar berikutnya dapat membahas konsep baru. Sehingga, berpatokan pada pendapat di atas, penulis menentukan riteria ketuntasan belajar yang diterapkan adalah sebanyak 75% dari jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM yaitu 80.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa nilai siswa yang mencakup ranah kognitif, aktivitas guru dan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung melalui lembar observasi, catatan lapangan dan wawancara.

Tabel 2.
Jenis Data, Sumber Data dan Instrumen

Data	Sumber Data	Instrumen
Kognitif	Siswa	Hasil Tes Akhr Siklus
Aktivitas guru dan siswa ketika proses pembelajaran	Siswa dan Guru	Lembar Observasi dan Catatan Lapangan
Wawancara	Siswa dan Guru	Lembar wawancara

Tes Hasil Belajar

Dalam menganalisis data hasil belajar pada aspek kognitif atau penguasaan konsep menggunakan analisis deskriptif dari setiap siklus dengan menggunakan skor N-gain. Normalized Gain (N – gain) adalah selisih antara nilai postest dengan pretest dibagi dengan kenaikan skor maksimum, gain menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep siswa setelah pembelajaran dilakukan guru.

$$g = \frac{\text{skor tes akhir siklus} - \text{skor ulangan harian}}{\text{skor ideal} - \text{skor ulangan harian}}$$

Terdapat tiga kategorisasi perolehan

skor gain ternormalisasi:

g-tinggi : nilai ($\langle g \rangle$) > 0,7

g-sedang : nilai $0,7 \geq (\langle g \rangle) \geq 0,3$

g-rendah : nilai ($\langle g \rangle$) < 0,3

Data Observasi

Data hasil olah kegiatan guru diolah secara kualitatif. Skor rata-rata kegiatan guru akan dibagi menjadi empat kategori skala ordinal yaitu baik, cukup baik, sedang, dan kurang baik seperti klasifikasi pada tabel berikut.

Tabel 3.

Klasifikasi Penilaian Indikator PBL (Problem Based Learning)

Skor	Kualitatif	Keterangan
4	Baik	Kegiatan PBL (<i>Problem Based Learning</i>) ada dan sesuai dengan tahapan-tahapan PBL
3	Cukup Baik	Kegiatan PBL (<i>Problem Based Learning</i>) ada dan kurang sesuai dengan tahapan-tahapan PBL
2	Sedang	Kegiatan PBL (<i>Problem Based Learning</i>) ada dan tidak sesuai dengan tahapan-tahapan PBL
1	Kurang Baik	Kegiatan PBL (<i>Problem based Learning</i>) tidak ada

Data Observasi Kegiatan Siswa

Analisis data kegiatan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan format observasi. Observasi kegiatan siswa dilakukan pada setiap pertemuan ketika proses belajar mengajar berlangsung. Data yang diperoleh dari observasi merupakan data kualitatif dan dikonversi ke dalam bentuk penskoran kuantitatif berdasarkan jumlah siswa yang memunculkan tiap aspek. Pada pengolahan data ini digunakan rumus:

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : angka presentasi

F : frekuensi siswa yang memunculkan indikator

n : jumlah responden

Adapun kriteria pengujian :

P : 80% - 100% = Sangat baik

P : 70% - 79% = Baik

P : 60% - 69% = Cukup

P : 50% - 59% = Kurang

P : 0% - 49% = Sangat Kurang

Tes Hasil Belajar

Dalam menganalisis data hasil belajar pada aspek kognitif atau penguasaan konsep menggunakan analisis deskriptif dari setiap siklus dengan menggunakan skor N-gain. Normalized Gain (N – gain) adalah selisih antara nilai tes akhir siklus dengan tes ulangan harian dibagi dengan kenaikan skor maksimum, gain menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep siswa setelah pembelajaran dilakukan guru.

$$g = \frac{\text{skor tes akhir siklus} - \text{skor ulangan harian}}{\text{skor ideal} - \text{skor ulangan harian}}$$

Terdapat tiga kategorisasi perolehan skor gain ternormalisasi:

g-tinggi : nilai ($\langle g \rangle$) > 0,7

g-sedang : nilai $0,7 \geq (\langle g \rangle) \geq 0,3$

g-rendah : nilai ($\langle g \rangle$) < 0,3

(Nurkencana, 2016:92)

Data Observasi

Data Observasi Kegiatan Guru

Data hasil olah kegiatan guru diolah secara kualitatif. Skor rata-rata kegiatan guru akan dibagi menjadi empat kategori skala ordinal yaitu baik, cukup baik, sedang, dan kurang baik seperti klasifikasi pada tabel berikut.

Tabel 4.

Klasifikasi Penilaian Indikator PBL (Problem Based Learning)

Skor	Kualitatif	Keterangan
4	Baik	Kegiatan PBL (<i>Problem Based Learning</i>) ada dan sesuai dengan tahapan-tahapan PBL
3	Cukup baik	Kegiatan PBL (<i>Problem Based Learning</i>) ada dan kurang

		sesuai dengan tahapan-tahapan PBL
2	Sedang	Kegiatan PBL (<i>Problem Based Learning</i>) ada dan tidak sesuai dengan tahapan-tahapan PBL
1	Kurang baik	Kegiatan PBL (<i>Problem based Learning</i>) tidak ada

Data Observasi Kegiatan Siswa

Analisis data kegiatan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan format observasi. Observasi kegiatan siswa dilakukan pada setiap pertemuan ketika proses belajar mengajar berlangsung. Data yang diperoleh dari observasi merupakan data kualitatif dan dikonversi ke dalam bentuk penskoran kuantitatif berdasarkan jumlah siswa yang memunculkan tiap aspek. Pada pengolahan data ini digunakan rumus:

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : angka presentasi
 F : frekuensi siswa yang memunculkan indikator
 N : jumlah responden

Adapun kriteria pengujian :

- P : 80% - 100% = Sangat baik
 P : 70% - 79% = Baik
 P : 60% - 69% = Cukup
 P : 50% - 59% = Kurang
 P : 0% - 49% = Sangat Kurang

Hasil Penelitian dan Pembahasan Siklus I

Dari hasil observasi yang dilaksanakan selama tindakan pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran PBL, diperoleh persentase jumlah siswa yang memunculkan indikator PBL dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 5.
Data Hasil Observasi Kegiatan Siswa pada Siklus I

No	Langkah-langkah PBL	Rata-rata Tiap	Kategori
----	---------------------	----------------	----------

		Langkah	
1.	Menyadari Masalah	71,82%	Baik
2.	Merumuskan Masalah	63,16%	Cukup
3.	Merumuskan Hipotesis	68,98%	Cukup
4.	Menyimpulkan data	73,61%	Baik
5.	Menguji Hipotesis	74,54%	Cukup
6.	Menentukan Pilihan Penyelesaian	71,91%	Baik
	Rata-rata Keseluruhan	70,67%	Baik

Tabel di atas menunjukkan persentase tiap langkah-langkah PBL, pencapaian langkah PBL siswa yang berkategori cukup yaitu pada langkah merumuskan masalah, dan merumuskan hipotesis. Dengan persentasenya yaitu 63,16%, dan 68,98%. Sedangkan pencapaian persentase pada langkah PBL yang berkategori baik yaitu menyadari masalah, menyimpulkan data, menguji hipotesis, dan menentukan pilihan penyelesaian dengan persentase yaitu 71,82%, 73,16%, 74,54% dan 71,91%.

Jadi, beberapa siswa sudah memunculkan langkah-langkah PBL yang menghasilkan kategori baik dengan rata-rata persentasenya 70,67%. Hal ini berarti siswa kelas IX I SMPN16 Surabaya telah sedikit mengalami peningkatan dari sebelum tindakan, pada tingkat kemampuan berpikir kritis siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil Belajar

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari aspek kognitif siswa pada siklus I dilakukan tes hasil belajar siswa. Adapun hasil dari tes hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 6.
Hasil Tes Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

	Pretest	Posttest	N-gain
Rata-rata	23,67	67,33	0,61

SD	5,64	11,63	
----	------	-------	--

Pada siklus I, sebelum dilakukannya tindakan mendapatkan rata-rata skor ulangan harian 24, setelah menjalani tindakan rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 67,33. Untuk mengetahui tingkat efektivitas dilakukannya tindakan pada penelitian tindakan kelas pada siklus I maka data skor siswa dianalisis dengan N-gain terhadap skor rata-rata ulangan harian tes akhir siklus. Dari selisih skor *pretest* dan *posttest* didapatkan nilai N-gain sebesar 0,61 yang berkategori sedang (nilai $0,7 > g > 0,3$). Namun hasil tes akhir siklus pada siklus I hanya mencapai keberhasilan sebanyak 63,89% siswa yang mencapai nilai KKM (80) dan belum memenuhi indikator keberhasilannya yaitu 75% siswa yang harus memenuhi nilai KKM.

Siklus II

Lembar Observasi Siswa

Kegiatan siswa selama proses pembelajaran diamati dengan menggunakan lembar observasi. Hasil observasi kegiatan siswa di uraikan pada tabel berikut.

Tabel 7.
Data Hasil Observasi Kegiatan Siswa pada Siklus II

NO	Langkah-langkah PBL	Rata-rata Tiap Langkah	Kategori
1.	Menyadari Masalah	94,44%	Sangat Baik
2.	Merumuskan Masalah	71,65%	Baik
3.	Merumuskan Hipotesis	79,86%	Baik
4.	Menyimpulkan data	77,08%	Baik
5.	Menguji Hipotesis	87,50%	Sangat Baik
6.	Menentukan Pilihan Penyelesaian	77,31%	Baik
Rata-rata Keseluruhan		81,31%	Sangat Baik

Tabel 7 menunjukkan hasil observasi kegiatan siswa ketika pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*). Persentase tiap langkah menghasilkan rata-rata keseluruhan persentase sebesar 81,31% dengan kategori sangat baik. Langkah pertama yaitu menyadari masalah dan menguji hipotesis didapatkan rata-rata persentasenya 94,44% dan 87,50% yang berkategori sangat baik. Sedangkan langkah-langkah lainnya berkategori baik.

Hasil Belajar

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II dilakukan tes hasil belajar siswa. Adapun hasil tes hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 8.

Hasil Tes Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

	Tes ulangan harian	Tes akhir siklus	N-gain
Rata-rata	32,39	77,56	0,71
SD	6,60	12,44	

Pada siklus II, sebelum dilakukan pembelajaran mendapatkan rata-rata skor tes ulangan harian 32,39. Akan tetapi setelah dilakukannya pembelajaran rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 77,56. Untuk mengetahui tingkat efektivitas dilakukannya tindakan pada penelitian tindakan kelas pada siklus kedua maka data skor siswa dianalisis dengan N-gain terhadap skor rata-rata hasil ulangan harian dan hasil tes akhir siklus. Dari selisih skor *pretes* dan *postes* didapatkan nilai N-gain sebesar 0,71. Berdasarkan kategorisasi perolehan skor N-gain, skor N-gain 0,71 berkategori sedang (nilai $0,7 > g > 0,3$).

Tes hasil akhir siklus kedua telah mencapai keberhasilan sebesar 86,11% siswa yang mencapai nilai KKM (80) dan sudah memenuhi indikator keberhasilan

yaitu 75%. Berdasarkan hasil refleksi siklus II diperoleh nilai rata-rata untuk tes hasil belajar siswa adalah 77,56%, nilai tersebut lebih baik dari siklus I. Hal tersebut dapat diketahui bahwa siswa yang mendapatkan nilai lebih dari KKM sebesar 31 siswa dengan presentase sebesar 86,11%.

Dari hasil belajar siswa dengan dan aktifitas belajar siswa, serta tanggapan siswa yang positif tentang model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) sudah meningkat. Hal ini terlihat pada hasil belajar konsep *Ketergantungan Antarruang dan Pengaruhnya terhadap Kesejahteraan Masyarakat* sudah mencapai indikator keberhasilan (75%) yaitu sebesar 86,11%. Oleh karena itu dapat di ambil keputusan bahwa siklus dapat dihentikan (tidak lanjut ke siklus selanjutnya) karena hasil belajar siklus II sudah mencapai indikator ketuntasan hasil belajar siswa yang telah ditetapkan.

Pembahasan

Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas yaitu dengan menerapkan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*), hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I, terjadi peningkatan nilai rata-rata dari *pretes* yaitu sebesar 23,67 menjadi 67,33 nilai rata-rata dari *postes*. Hal ini mungkin disebabkan siswa masih belum mengerti bagaimana langkah-langkah pembelajaran PBL yang baru mereka dapatkan. Selama proses pembelajaran guru bidang studinya belum pernah menerapkan model pembelajaran seperti ini.

Sehingga siswa merasa kebingungan dan sulit untuk beradaptasi dengan proses pembelajaran baru. Pada hasil belajar berupa kognitif pada siklus I, Jumlah siswa yang mencapai nilai KKM yaitu 80 sebanyak 23 siswa, sedangkan jumlah siswa yang tidak mencapai nilai KKM sebanyak 13 orang. Ada kemungkinan siswa yang belum mencapai nilai KKM ini

disebabkan belum bisa menangkap atau menerima dengan baik model atau metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Skor N-gain yang didapatkan pada siklus I sebesar 0,61 dengan kategori sedang. Pada siklus II, nilai rata-rata *pretes* 32,39% dan 77,56% dari nilai rata-rata *postes*. Siswa yang mencapai nilai KKM (80) pada siklus II ada 31 siswa, sedangkan yang belum mencapai KKM ada 5 siswa. Skor N-gain dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dengan skor N-gain pada siklus I sebesar 0,61 menjadi 0,71 pada siklus II.

Pencapaian hasil belajar siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran PBL dengan metode pemecahan masalah baik secara individu maupun kelompok. Proses pembelajaran ini dapat berinteraksi dengan siswa lainnya, guru dan sumber belajar. Sumber belajar yang digunakan pada pembelajaran berupa LKS dan buku paket IPS kelas IX dan buku-buku IPS yang lain yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.

Kegiatan siswa pada siklus I telah menunjukkan rata-rata keterlaksanaannya langkah-langkah model PBL dengan kategori baik sebesar 70,67%. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian tindakan dengan menerapkan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung selama proses pembelajaran. Akan tetapi, siswa masih kurang memunculkan langkah merumuskan masalah dan merumuskan hipotesis.

Pengungkapan pertanyaan siswa pada suatu masalah masih bersifat konsep dasar dan bukan merupakan pengembangan konsep. Siswa belum terlatih dalam kemandirian belajar atau selalu mengandalkan guru untuk mengungkapkan

suatu konsep dari suatu permasalahan.

Kegiatan guru telah konsisten dalam menerapkan RPP selama pembelajaran. Dari data pengamatan, sebagian besar siswa telah berperan aktif selama proses belajar mengajar berlangsung. Setiap kelompok selalu memperhatikan prosedur-prosedur yang ada di LKS. Hasil dari siklus I menunjukkan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM belum memenuhi indikator keberhasilan. Prosentase pencapaian hanya 63,89%, sehingga penelitian ini akan dilanjutkan ke siklus II.

Setelah dilanjutkan ke siklus II yaitu dengan berbagai tindakan perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II ternyata hasil belajarnya mengalami peningkatan. Nilai rata-rata *pretes* 32,39% dan 77,56% dari nilai rata-rata *postes*. Siswa yang mencapai nilai KKM (80) pada siklus II ada 31 siswa, sedangkan yang belum mencapai KKM ada 5 siswa. Skor N-gain dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dengan skor N-gain pada siklus I sebesar 0,61 menjadi 0,71 pada siklus II.

Hal ini membuktikan bahwa siswa mampu mengembangkan proses berfikir kritis mereka sehingga mereka bisa berkreasi dan dapat memecahkan masalah secara sistematis, dan logis.

Peningkatan pada siklus II ditunjukkan pula dengan data observasi siswa yang menunjukkan telah keterlaksanakannya langkah-langkah PBL di antaranya yaitu menyadari masalah, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, menyimpulkan data, menguji hipotesis, dan menentukan pilihan penyelesaian.

Sehingga dihasilkan rata-rata siswa yang memunculkan semua langkah-langkah PBL dari siklus I dan siklus II yaitu dari kategori baik (70,67%) menjadi sangat baik (81,31%). Pada siklus II, jumlah siswa yang memiliki nilai di atas nilai KKM (80) adalah 86,11%. Persentase tersebut telah memadai nilai indikator keberhasilan yaitu 75%, sehingga

pemberian tindakan pada proses pembelajaran siklus II bisa dihentikan.

Penerapan model pembelajaran PBL yang berkelanjutan dalam dua siklus telah menunjukkan peningkatan pada setiap aspek langkah-langkah PBL. Bila dianalisis setiap aspeknya, maka tiap-tiap aspek telah menunjukkan peningkatan dari siklus pertama ke siklus kedua, dan pada siklus kedua semua aspek telah menunjukkan kategorikan baik. Hal ini berarti siswa telah mengalami perubahan dalam belajar dan memahami suatu konsep dengan baik pula.

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan, diketahui bahwa penerapan model pembelajaran PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX I SMPN16 Surabaya, tahun pelajaran 2018/2019 pada konsep *Ketergantungan Antarruang dan Pengaruhnya terhadap Kesejahteraan Masyarakat*. Hasil pencapaian belajar di siklus II meningkat dibandingkan siklus I, dimana siklus I nilai rata-rata hasil *postest* adalah 67,33 dengan ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 63,89%. Pada siklus II rata-rata hasil *postest* meningkat hingga 77,56 dengan ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai 86,11%.

Daftar Rujukan

- Barell, John. 2007. *Problem Based Learning An Inquiry Approach*. California: Corwin press.
- Dahar, Ratna Wilis. 2006. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- David E. Meltzer. 2014. *Normalized Learning Gain : A Key Measure Of Student Learning*, Department of Physics and Astronomy, Iowa State University, Ames, Iowa 50011.

- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Muhson, Ali. 2009. *Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Mahasiswa tentang konsep IPS Realistik melalui Penerapan Problem Based Learning*. Solo: Jurnal Kependidikan Unes.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gunung Persada Press.
- Nurkencana, Wayan. 2016. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Sardiman A.S. dkk. (2002). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syah, Muhibbin. 2002. *Psikologi Pendidikan dengan Pendidikan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyanto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka bekerja sama dengan FKIP UNS.
- Trianto. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*
- Pendidikan*. Jakarta: Kencana Publisher.



**PENINGKATAN PRESTASI DAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA
MATERI BANGUN RUANG SISI LENGKUNG MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN PBL DENGAN MEDIA GARJEL
(Dewi Kristanti)**

ABSTRACT

Teacher cannot see all student's activity, their thoughts and feelings. They only observe students through the form of asking, answering questions, responding, conducting discussions, solving questions, observing, reporting results, making summaries and so on. In studying curved-sided shapes that include Tubes, Cones and Spheres, students see many difficulties in those shapes.

We can see this condition in Class IX C SMP Negeri 25 Surabaya, not less than 50% active students in discussion. Through the GARJEL's media, researcher conducted research using PBL's Learning Model and this research lasted for three cycles. Through GARJEL's media, students learn these shapes in real terms. They see directly, what the shape of the shape is, the shape of the shape is outside and they can easily calculate the surface area and volume of the shape in a discussion. It seems that students are very enthusiast in learning, motivated to learn about Tubes, Cones and Balls. Seen on learning outcomes of each cycle that increase very significant.

The first cycle of evaluations carried out was obtained by students completing 69% of the chasing, 86% in second cycle and 94% in third cycle. Researcher's hope that this media can also be used by natural mathematics teachers to carry out learning outcomes because of it's very easy to make and cheap.

Keywords : *curved face three dimensional objects, learning achievement, GARJEL*

Pendahuluan

Seseorang dikatakan belajar bila pikiran dan perasaannya aktif. Aktivitas pikiran dan perasaan itu sendiri tidak dapat diamati orang lain, akan tetapi terasa oleh yang bersangkutan (orang yang sedang belajar). Guru tidak dapat melihat aktivitas pikiran dan perasaan siswa. Yang dapat diamati guru ialah manifestasinya, yaitu kegiatan siswa sebagai akibat adanya aktivitas pikiran dan perasaan pada diri siswa tersebut yang berupa kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, menanggapi, melakukan diskusi, memecahkan soal, mengamati sesuatu, melaporkan hasil pekerjaannya, membuat rangkuman, dan sebagainya.

Dalam hal perubahan tingkah laku, seseorang yang belajar akan berubah dan bertambah perilakunya, baik yang berupa pengetahuan, keterampilan motorik, atau

penguasaan nilai-nilai (sikap). Dalam hal pengalaman, belajar adalah mengalami; dalam arti belajar terjadi di dalam interaksi antara individu dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang diharapkan seperti tersebut di atas, berbagai upaya perlu dilakukan guru dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran, misalnya metode diskusi. Namun kenyataan yang terjadi di lapangan selama ini dirasa aktivitas siswa yang terjadi dalam proses pembelajaran masih jauh dari harapan. Aktivitas siswa dalam belajar masih rendah. Situasi diskusi yang seharusnya semarak dengan keaktifan siswa dalam mengemukakan ide, menyanggah ide, menyetujui ide, bertanya, dan berani melaporkan hasil diskusi, belum nampak (meningkat). Hal tersebut diperkuat

dengan pengalaman peneliti dalam pembelajaran diskusi selama ini masih banyak menjumpai sebagian besar siswa yang pasif dalam diskusi, hal tersebut ditandai dengan masih rendahnya siswa dalam bertanya, menanggapi, menjawab soal, sering membuat gaduh, acuh tak acuh, malu melaporkan hasil diskusi, kurang bertanggung jawab, nilai prestasi rendah, dan sebagainya. Kondisi tersebut dimungkinkan karena proses pembelajaran yang dilaksanakan guru memang belum optimal. Dalam diskusi misalnya, guru hanya membagi siswa dalam kelompok-kelompok dan langsung memberi tugas untuk didiskusikan tanpa mempedulikan bagaimana aktivitas siswa selama proses diskusi. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, kondisi tersebut nampak nyata dialami oleh siswa kelas IX C SMP Negeri 25 Surabaya ketika sedang mendiskusikan materi bangun datar pada pembelajaran Matematika, nampak siswa yang aktif tidak kurang dari 50%

Melihat pertimbangan diatas maka peneliti dalam melakukan penelitian ini mengambil judul penelitian “Peningkatan Prestasi dan Motivasi Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung melalui Model Pembelajaran PBL dengan media GARJEL pada siswa kelas IX C SMP Negeri 25 Surabaya “

Kajian Pustaka

Pengertian Prestasi Belajar

Banyak ahli mendefinisikan atau mengartikan prestasi belajar. Namun untuk mempertegas permasalahan, berikut dikutipkan dua pengertiannya. Menurut Sumartono (2009 : 16) prestasi belajar adalah suatu nilai yang menunjukkan hasil tertinggi dalam belajar yang dicapai menurut kemampuan anak dalam mengerjakan sesuatu pada suatu saat tertentu. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008 : 787) prestasi belajar diartikan sebagai penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang

dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

Berdasarkan dua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang diperoleh oleh siswa dari hasil belajarnya yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru pada suatu saat tertentu. Nilai yang berupa prestasi belajar ini biasanya tertuang dalam laporan hasil pendidikan (*raport*).

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, namun dari sekian banyak faktor tersebut dapat diringkas menjadi dua faktor pokok, yaitu faktor yang berasal dari luar diri pelajar dan dari dalam diri pelajar (Suryabrata, 1987:283). Secara rinci kedua faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Faktor yang Berasal dari Luar Diri Pelajar (Ekstern)

Faktor ekstern merupakan faktor yang datang dari luar diri pelajar, baik sebagai akibat pendidikan atau dari hasil pergaulan. Faktor ekstern ini juga dapat disebabkan oleh faktor manusia (sosial), lingkungan fisik, maupun biologis.

b. Faktor-faktor yang Berasal dari dalam Diri Pelajar (Intern)

Faktor intern merupakan faktor yang menyangkut seluruh pribadi pelajar, termasuk faktor fisik (fisiologis) dan faktor psikofisiknya (psikologis). Kedua faktor ini ikut menentukan berhasil dan tidaknya seseorang dalam belajarnya.

Kedua factor yang berasal dari dalam diri pelajar ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1) Faktor Jasmani

Faktor jasmani ini meliputi dua faktor, yaitu : Faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh.

a. Faktor Kesehatan

Mengenai faktor kesehatan ini Sukardi (1983:41) menjelaskan berikut :

Dalam kegiatan belajar, berhasil tidaknya ditentukan oleh kondisi fisik yang optimal atau sehat secara langsung berpengaruh terhadap proses berpikir, dengan tergantungnya proses berpikir seseorang dalam kegiatan belajar maka konsentrasi akan terganggu dan sekaligus mereka tidak dapat bekerja dengan baik walaupun mereka memiliki kecerdasan yang tinggi serta rajin belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa kesehatan seseorang pelajar turut menentukan berhasil dan tidaknya seseorang dalam kegiatan belajarnya, karena kesehatan merupakan salah satu syarat pokok untuk mendapatkan hasil yang maksimal dari suatu proses belajar mengajar, karena itu dalam kegiatan belajar mengajar seseorang pelajar hendaknya berada dalam kondisi fisik yang sehat dan stabil, artinya tidak menderita suatu penyakit tertentu yang dapat mengganggu konsentrasi belajarnya.

b. Cacat Tubuh

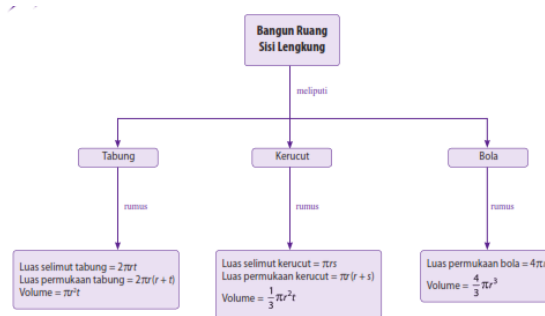
Cacat tubuh merupakan kondisi yang menyebabkan kurang sempurnanya keadaan tubuh seseorang pelajar sehingga dalam kegiatan belajarnya, kekurangsempurnaan tubuh tersebut dapat mempengaruhi proses kegiatan belajarnya, oleh karena itu bagi pelajar yang tubuhnya cacat lebih baik mereka belajar pada lembaga pendidikan khusus.

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis merupakan salah satu faktor yang cukup dominan dalam mempengaruhi proses belajar siswa. Termasuk faktor psikologis ini antara lain : motivasi, minat, perhatian, intelegensi, bakat, dan perhatian yang kesemuanya dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Bangun Ruang Sisi lengkung

Bangun Ruang Sisi Lengkung meliputi Bola, Tabung dan Kerucut. Terlihat pada Peta Konsep Berikut :



GARJEL

Garjel adalah suatu media pembelajaran, yang sangat mudah membuatnya dan murah harganya. Garjel adalah singkatan dari Agar-agar dan Jelly. Cara pembuatannya :

1. Perbandingan 2 : 1 yaitu 2 bungkus Agar-agar dan 1 bungkus Jelly.
2. Kedua bahan dicampur dan diberi 750 ml air.
3. Diaduk rata lalu dididihkan diatas kompor.
4. Setelah dingin dicetak bentuk Bola, bentuk Tabung dan bentuk Kerucut.

Bentuk GARJEL



Kerucut



Potongan tabung



Bola

Metode Penelitian

Model pembelajaran PBL

PBL merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk belajar bagaimana belajar, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata, dimana siswa dihadapkan pada masalah autentik (nyata) sehingga diharapkan dapat menyusun pengetahuan sendiri, menumbuhkembangkan inkuiri dan keterampilan tingkat tinggi, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan dirinya.

Ada tiga karakteristik pelajaran dari pembelajaran berbasis masalah, yaitu:

- Pelajaran berfokus pada memecahkan masalah.

- Tanggung jawab untuk memecahkan masalah bertumpu pada siswa.
- Guru mendukung proses saat siswa mengerjakan masalah.

Dalam metode ini masalah yang dikemukakan kepada siswa harus dapat membangkitkan pemahaman siswa terhadap masalah, keinginan memecahkan masalah, dan adanya persepsi bahwa mereka mampu memecahkan masalah tersebut.

Tahap	Aktivitas Guru dan Peserta Didik
Tahap 1 Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan sarana atau logistik yang dibutuhkan. Guru memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang dipilih atau ditentukan
Tahap 2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah diorientasikan pada tahap sebelumnya.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, video, atau model.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.

Di dalam pembelajaran PBL, peserta didik sebagai pusat pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi peserta didik untuk secara aktif menyelesaikan masalah dan membangun pengetahuannya secara berpasangan atau berkelompok dan guru banyak memberikan stimulus pada peserta didik, menentukan langkah apa yang harus dilakukan oleh peserta didik. Penggunaan metode *problem based learning* (PBL) dapat membuat peserta didik terbiasa menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil juga melatih peserta didik

untuk berpikir kritis. Melalui PBL peserta didik mempresentasikan gagasannya, terlatih merefleksikan persepsinya, mengargumentasikan dan mengomunikasikan ke pihak lain sehingga guru pun memahami proses berpikir peserta didik, dan guru dapat membimbing serta mengarahkan pada kesimpulan yang benar. Dengan demikian, pembelajaran berlangsung sesuai dengan kemampuan peserta didik, sehingga interaksi antara guru dan peserta didik, antar peserta didik menjadi terkondisi dan terkendali.

Pemilihan atau penentuan masalah nyata ini dapat dilakukan oleh guru maupun peserta didik yang disesuaikan dengan kompetensi dasar tertentu. Masalah bersifat terbuka (*open-ended problem*), yaitu masalah yang memiliki banyak jawaban benar atau memiliki banyak strategi penyelesaian. Masalah itu juga bersifat tidak terstruktur dengan baik yang tidak dapat diselesaikan secara langsung dengan cara menerapkan formula tertentu melainkan memerlukan informasi lain dalam pemecahan masalahnya.

Hasil Penelitian dan Pembahasan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus Pertama

1. Perencanaan

Sebelum tindakan dimulai hal-hal yang dipersiapkan guru adalah:

- (1) Standar kompetensi mata pelajaran beserta kompetensi dasar yang akan disampaikan selama satu semester.
- (2) Membuat perangkat pembelajaran yang diperlukan seperti: pembuatan program tahunan, program semester, program penilaian, pengembangan silabus, dan sistem penilaian, alat penilaian beserta instrumennya, program pengayaan dan program remedial beserta soalnya.
- (3) Menyiapkan materi pelajaran yaitu konsep-konsep geometri dengan kompetensi dasar: memahami jenis-jenis geometri bangun Ruang Sisi Lengkung.

- (4) Menyiapkan alat-alat penilaian berupa lembarobservasi/pengamatan sikap selama proses pembelajaran.
- (5) Menyiapkan soal ulangan ranah kognitif yang akan digunakan pada akhir siklus.

2. Pelaksanaan

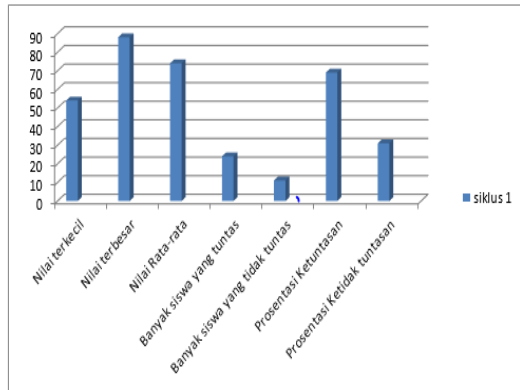
- (1) Guru memasuki ruangan kelas dengan memberikan salam kemudian melakukan apersepsi.
- (2) Setelah melakukan apersepsi guru kemudian menyampaikan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dibahas dalam pembelajaran.
- (3) Guru memberi arahan bahwa selama pembelajaran berlangsung guru akan melakukan penilaian kompetensi siswa. Penilaian akan dilaksanakan secara keseluruhan baik selama proses pembelajaran maupun dalam pengerjaan tugas.
- (4) Guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media GARJEL bentuk Tabung.
- (5) Guru selalu memotivasi siswa agar aktif dalam diskusi kelompok.
- (6) Pada akhir siklus I guru memberikan soal untuk menilai akhir siklus I.

3. Observasi

- (1) Pembelajaran telah berjalan sesuai rencana, guru telah melakukan pembelajaran .
- (2) Guru melakukan penilaian keaktifan siswa dengan kuisisioner.
- (3) Hasil pengamatan atau *observasi* pada siklus I sebagai berikut:

Kriteria	Nilai
Nilai terkecil	54
Nilai terbesar	88
Nilai Rata-rata	74
Banyak siswa yang tuntas	24
Banyak siswa yang tidak tuntas	11
Prosentasi Ketuntasan	69
Prosentasi Ketidak tuntas	31

Jika disajikan dalam bentuk grafik



4. Refleksi

- (1) Merevisi soal-soal yang masih dianggap sulit oleh siswa.
- (2) Mengatur kembali beberapa anggota kelompok yang telah cocok dengan kelompoknya.
- (3) Memberi solusi untuk mengatasi masalah siswa
- (4) Menciptakan suasana agar siswa berani berpendapat dan mengajukan pertanyaan.
- (5) Meningkatkan peran serta siswa dalam diskusi dengan memberi arahan tentang teknik diskusi.

Siklus II

1. Perencanaan

- (1) Guru menyiapkan materi pelajaran yaitu materi Kerucut.
- (2) Berdasarkan evaluasi pembelajaran sebelumnya guru menyiapkan strategi yang lebih baik dan memperbaiki kekurangan pembelajaran sebelumnya.
- (3) Guru menyiapkan tes minat siswa untuk melihat tingkat keaktifan siswa sebagai indikator kualitas proses belajar mengajar.
- (4) Guru menyiapkan tes ulangan harian untuk melihat hasil belajar siswa.

2. Pelaksanaan

- (1) Guru memulai pembelajaran dengan salam pembuka dan melakukan arpesepsi tentang pelajaran sebelumnya.
- (2) Sebelum menginjak pada pembahasan

kompetensi dasar. Penilaian hasil belajar siswa dilaksanakan secara keseluruhan, tidak hanya melalui tes namun juga selama proses pembelajaran.

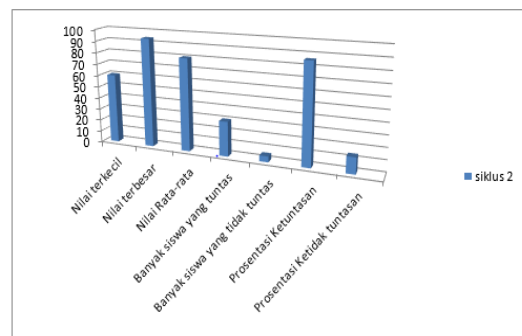
- (3) Guru menyampaikan temuan-temuan, kelemahan-kelemahan siswa pada pembelajaran sebelumnya
- (4) Berdasarkan temuan itu guru berusaha membangkitkan motivasinya untuk mencapai ketuntasan belajar dengan meningkatkan disiplin, perhatian dan menumbuhkan minat pada pelajaran tersebut.
- (5) Guru melaksanakan pembelajaran dengan media GARJEL bentuk Tabung.
- (6) masing-masing kelompok membuat kesimpulan
- (7) Setelah berakhir siklus II guru memberikan tes akhir siklus.

3. Observasi

- (1) Pembelajaran telah berjalan sesuai rencana, guru telah melakukan pembelajaran.
- (2) Guru melakukan penilaian.
- (3) Hasil pengamatan atau observasi, pada siklus II sebagai berikut:

Kriteria	Nilai
Nilai terkecil	60
Nilai terbesar	94
Nilai Rata-rata	80
Banyak siswa yang tuntas	30
Banyak siswa yang tidak tuntas	5
Prosentasi Ketuntasan	86
Prosentasi Ketidak tuntasan	14

Jika disajikan dalam bentuk grafik



4. Refleksi

- (1) Merevisi soal-soal yang masih dianggap sulit oleh siswa.
- (2) Mengatur kembali beberapa anggota kelompok yang telah cocok dengan kelompoknya.
- (3) Memberi solusi untuk mengatasi masalah siswa.
- (4) Menciptakan suasana agar siswa berani berpendapat dan mengajukan pertanyaan.

Siklus III

1. Perencanaan

- (1) Guru menyiapkan materi pelajaran yaitu materi Bola.
- (2) Guru menyiapkan strategi yang lebih baik dan memperbaiki kekurangan pembelajaran sebelumnya.
- (3) Guru menyiapkan tes ulangan harian untuk melihat hasil belajar siswa.

2. Pelaksanaan

- (1) Guru memulai pembelajaran dengan salam pembuka dan melakukan arpersepsi tentang pelajaran sebelumnya.
- (2) Sebelum menginjak pada pembahasan kompetensi dasar. Penilaian hasil belajar siswa dilaksanakan secara keseluruhan, tidak hanya melalui tes namun juga selama proses pembelajaran.
- (3) Guru menyampaikan temuan- temuan, kelemahan-kelemahan siswa pada pembelajaran sebelumnya.
- (4) Berdasarkan temuan itu guru berusaha membangkitkan motivasinya untuk mencapai ketuntasan belajar dengan meningkatkan disiplin, perhatian dan menumbuhkan minat pada pelajaran tersebut.
- (5) Guru melaksanakan pembelajaran dengan media GARJEL bentuk Bola.
- (6) masing-masing kelompok membuat kesimpulan.
- (7) Setelah berakhir siklus III guru memberikan tes akhir siklus.

3. Observasi

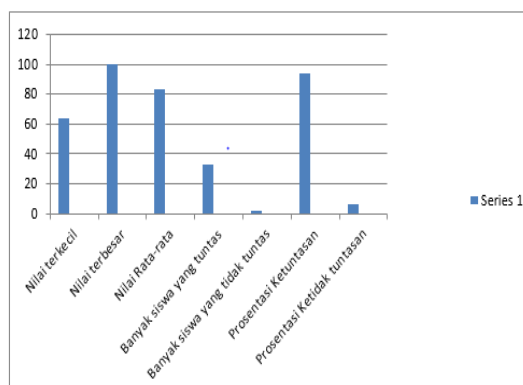
- (1) Pembelajaran telah berjalan sesuai rencana, guru telah melakukan

pembelajaran .

- (2) Guru melakukan penilaian.
- (3) Hasil pengamatan atau observasi, pada siklus I sebagai berikut:

Kriteria	Nilai
Nilai terkecil	64
Nilai terbesar	100
Nilai Rata-rata	83
Banyak siswa yang tuntas	33
Banyak siswa yang tidak tuntas	2
Prosentasi Ketuntasan	94
Prosentasi Ketidak tuntas	6

Jika disajikan dalam bentuk grafik



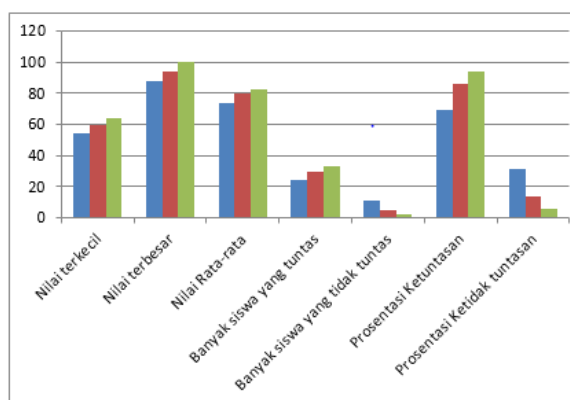
4. Refleksi

- (1) Siswa sudah tidak kesulitan menyelesaikan soal.
- (2) Siswa sudah dapat membentuk kelompok dan menyelesaikan permasalahan dalam kelompok dengan baik.
- (3) Terciptanya suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan maka proses belajar dan hasil belajar telah memenuhi kriteria keberhasilan, maka penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama 3 siklus saja tindakan dianggap cukup. Berikut disajikan tabel dan grafik hasil penelitian:

Kriteria	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Nilai terkecil	54	60	64
Nilai terbesar	88	94	100
Nilai Rata-rata	74	80	83
Banyak siswa yang tuntas	24	30	33
Banyak siswa yang tidak tuntas	11	5	2
Prosentasi Ketuntasan	69	86	94
Prosentasi Ketidak tuntas	31	14	6

Jika dalam bentuk Grafik



Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan;

Pembelajaran menggunakan metode *problem based learning* (PBL) dengan pada materi Bangun Ruang sis lengkung pada siswa kelas IX C SMPN 25 Surabaya dapat meningkatkan rata-rata pemahaman materi yang diperoleh siswa selama tiga siklus menunjukkan terjadinya peningkatan pada rata-rata kelas, yaitu pada siklus I didapat 74, pada siklus II didapat rata-rata 80 dan siklus III didapat 83. Sedangkan ketuntasan belajar siswa pada siklus I didapat 69%, pada siklus II didapat 86 % dan pada siklus III didapat 94 %. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran secara klasikal telah tuntas.

Saran

Penggunaan metode *problem based learning* (PBL) dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keaktifan siswa

dalam pembelajaran matematika, maka bagi guru hendaknya metode ini dapat diterapkan pada materi pembelajaran matematika lainnya maupun pada mata pelajaran lain. Karena penggunaan metode dan pendekatan ini mudah dan murah untuk dilaksanakan, tetapi hal yang harus diperhatikan adalah pengaturan waktu diskusi, baik diskusi kelompok atau diskusi kelas dan jumlah kelompok sebaiknya antara 4-5 siswa.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. 1997. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta; Bumi Aksara.
- _____. 2001. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Azhar, lalu Muhammad. 1993. *Proses Belajar Mengajar Pendidikan*. Jakarta: Usaha Nasion.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Hadi, Sutrisno. 1982. *Metodologi Research, Jilid I*. Yogyakarta: YP Fak. Psikologi UGM.
- Margono, 1997. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Masriyah. 1999. *Analisis Butir Tes*. Surabaya: Universitas Press.
- Melvin. L. Siberman. 2004. *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung Nusamedia dan Nuansa.
- Rustiyah, N.K. 1991 *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sukidin, dkk. 2002. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Insan Cendikia.



**PENGUNAAN MEDIA BELAJAR POWERPOINT HYPERLINK UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK MAPEL IPA
(Mochamad Soleh)**

ABSTRACT

Integrative thematic learning, the scientific approach to student-centered learning. Before the 2013 Curriculum, learning was conventional and textual. Therefore, changes are made in the student-oriented learning process so that students can give meaning to the knowledge they have acquired. Purpose The use of hyperlink powerpoint learning media is to improve the thematic learning outcomes of science subjects in Grade VI A students of SDN Kedungdoro IV / 309 Surabaya. To solve existing thematic learning with hyperlink power point software.

The features in this interactive learning media are interactive displays that depend on the desire of students to do learning by simply touching a click. This media is presented in one lesson, namely Do you know, Come on Practice, Come on Find out, Come on Discuss, Come on Reflect, Collaborate with People Old, and Evaluation. Student learning outcomes in science subject matter after learning with this media, students experience success through cycles I and cycle II there are good results compared to using learning media student books, teacher books, and pictures that support it. This hyperlink point is suitable for natural science subjects

Keywords: *hyperlink powerpoint media, scientific, thematic*

Pendahuluan

Media yang digunakan dalam pembelajaran beraneka ragam. Seorang guru harus dapat memilih salah satu media pembelajaran yang akan digunakan. Penggunaan atau pemilihan media harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Menurut (Djamarah, 2002:140) menggolongkan media pembelajaran menjadi tiga yaitu: Media *auditif*, Media *visual* dan Media *audiovisual*. Jenis media *Audio Visual* ini mempunyai kemampuan yang lebih baik. *Microsoft Powerpoint* merupakan perangkat lunak yang mudah dan sering digunakan untuk membuat media pembelajaran. Di dalam *PowerPoint* terdapat menu-menu yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif dan lebih menyenangkan. Bagian-bagian penting yang meliputi: pembuatan *slide master*,

pengisian konten/materi pelajaran, pembuatan evaluasi dan daftar pustaka, penambahan animasi teks, gambar dan video, penambahan *hyperlink*.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:34) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. dan merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Pembelajaran di Kelas VI A SDN Kedungdoro IV/309 Surabaya menggunakan pendekatan tematik *integrative*. Pembelajaran dilakukan dengan media yang sederhana berupa gambar slide dengan menggunakan LCD.

Guru menentukan nilai KKM untuk pelajaran IPA adalah 72 (tujuh puluh dua).

Pada ulangan Mapel IPA dari 30 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 27 siswa atau 75% dan yang mendapat di atas KKM sebanyak 9 siswa atau 25%. Hal ini dikarenakan siswa masih belum menguasai sepenuhnya materi pembelajaran tematik integratif. Yang menggunakan media yang sederhana berupa gambar *slide* dengan menggunakan LCD. Untuk itu maka peneliti menggunakan media *powerpoint hyperlink* dalam pembelajaran tematik integratif dengan tujuan supaya siswa lebih paham dan mengerti serta hasil pelajaran yang diperolehnya mengalami suatu peningkatan.

Media belajar banyak ragamnya, salah satu media yang akan digunakan dalam penelitian yang sesuai dengan pembelajaran tematik integratif dengan pendekatan ilmiah (*scientific approach*) di sekolah dasar adalah media *powerpoint hyperlink* dan buku tematik integratif (buku siswa) dan buku guru (buku pegangan guru) sebagai pendamping pembelajaran di SD yang didalamnya terdapat langkah-langkah pembelajaran disertai dengan langkah – langkah yang ada pada media *powerpoint hyperlink*.

Berdasarkan hasil belajar siswa pada pada muatan mapel IPA dengan KKM 72 (tujuh puluh dua) sebanyak 21 siswa atau 70% hasil belajarnya di bawah KKM dan 9 siswa atau 30% hasil belajarnya di atas KKM, maka untuk mengetahui peningkatan hasil belajar muatan mapel IPA maka penulis menggunakan media *powerpoint hiperlink*, peneliti tertarik dan terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul Penggunaan Media Belajar *Powerpoint Hiperlink* untuk meningkatkan Hasil Belajar pada Mapel IPA di Siswa Kelas IV SDN Kedungdoro IV/309 Surabaya. Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahannya yaitu :

1. Bagaimana aktivitas guru dengan penggunaan Media *PowerPoint Hyperlink* pada Mapel IPA di siswa Kelas VI A SDN Kedungdoro IV / 309 Surabaya?.
2. Bagaimana aktivitas siswa dengan penggunaan Media *PowerPoint Hyperlink* pada Mapel IPA di siswa Kelas VI A SDN Kedungdoro IV / 309 Surabaya?.
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan Media *PowerPoint Hyperlink* pada Mapel IPA di siswa Kelas VI A SDN Kedungdoro IV / 309 Surabaya?.

Kajian Pustaka

Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran. Yang bertujuan untuk mengetahui sudah sejauh mana kemajuan siswa tersebut. Hal itu diharapkan berwujud pada perubahan perilaku pada diri siswa tersebut. Perubahan tersebut dapat berupa; dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi terampil. Tujuan secara umum dari hasil belajar adalah untuk memberikan penghargaan terhadap pencapaian belajar siswa dalam memperbaiki kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas siswa dan guru terhadap pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan.

Tematik Integratif

Salah satu model pembelajaran tematik integratif (terpadu) yang disarankan untuk peserta didik di kelas rendah SD adalah model jaring laba-laba (*webbed model*). Model terpadu ini berangkat dari pendekatan tematis sebagai acuan dasar bahan dan kegiatan

pembelajaran. Tema yang dibuat dapat mengikat kegiatan pembelajaran, baik dalam mata pelajaran tertentu maupun antar mata pelajaran.

Tujuh aktivitas dalam kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas dalam mengembangkan keterampilan berpikir untuk mengembangkan ingin tahu siswa. Dengan itu diharapkan siswa termotivasi untuk mengamati fenomena yang terdapat di sekitarnya, mencatat atau mengidentifikasi fakta, lalu merumuskan masalah yang ingin diketahuinya dalam pernyataan menanya.

Dari langkah ini diharapkan siswa mampu merumuskan masalah atau merumuskan hal yang ingin diketahuinya. Keterlatihan dalam membuat pernyataan agar siswa yang bertanya setelah mengamati sangat penting. Sebagaimana telah disebutkan sebelumnya bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu penyajian pembelajaran yang menyatukan beberapa mata pelajaran dengan tema sebagai pemersatunya.

Media Power Point Hiperlink

Media yang digunakan dalam pembelajaran beraneka ragam. Seseorang guru harus dapat memilih salah satu media pembelajaran yang akan digunakan. Penggunaan atau pemilihan media harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Menurut (Djamarah, 2002:140) menggolongkan media pembelajaran menjadi tiga yaitu: Media *auditif* yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara saja, Seperti radio, kaset rekorder. Media *visual* adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan karena hanya menampilkan gambar diam seperti film bingkai, foto, gambar, atau lukisan. Media *audiovisual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik

Selanjutnya (Sadiman, 2008:28) membagi media pembelajaran menjadi 3 (tiga) golongan kelompok besar: Media Grafis termasuk media visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan /chart, grafik, kartun, poster, peta, dan globe. Media Audio berkaitan dengan indera pendengaran. Seperti radio, alat perekam piata magnetik, piringan laboratorium bahasa Media Proyeksi Diam seperti film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), media transparan, film, televisi, video.

Diantara media pembelajaran dua asas yang sesuai dengan penelitian ini adalah Media Proyeksi Diam dan Media Audio Visual *Power point*. *Microsoft Power point* merupakan perangkat lunak yang mudah dan sering digunakan untuk membuat media pembelajaran. Di dalam *Power point* terdapat menu-menu yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif dan lebih menyenangkan. Pada kegiatan ini akan dijelaskan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran interaktif dan dilengkapi dengan evaluasi. Bagian-bagian penting yang meliputi: pembuatan *slide master*, pengisian konten/materi pelajaran, pembuatan evaluasi dan daftar pustaka, penambahan animasi teks, gambar dan video, penambahan *hyperlink*.

Rancangan Pembelajaran dengan pendekatan Ilmiah (*scientific approach*) Dalam melakukan pembelajaran dengan pendekatan ilmiah (Saintifik) memerlukan suatu langkah-langkah pembelajaran. Dalam penerapannya pendekatan *scientific* ini akan menjadi tantangan guru melalui pengembangan 7, Aktivitas siswa yaitu mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyaji, menalar, dan mencipta. Dan 7 aktivitas tersebut dikenal dengan pendekatan 5 M yaitu mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan membentuk jejaring.

Pada Paparan Mendikbud tanggal 14 Januari 2014, menyatakan bahwa Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran di sekolah dasar meliputi; mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran. Untuk mata pelajaran, materi, atau situasi tertentu, sangat mungkin pendekatan ilmiah ini tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedural. Pada kondisi seperti ini, tentu saja proses pembelajaran harus tetap menerapkan nilai-nilai atau sifat-sifat ilmiah dan menghindari nilai-nilai atau sifat-sifat non ilmiah. Langkah-langkah tersebut tidak selalu dilalui secara berurutan, terlebih pada pembelajaran tematik terpadu, dimana pembelajarannya menggunakan tema sebagai pemersatu. Sementara setiap mata pelajaran memiliki karakteristik keilmuan yang antara satu dengan lainnya tidak sama. Oleh karena itu agar pembelajaran bermakna perlu diberikan contoh-contoh agar dapat lebih memperjelas penyajian pembelajaran dengan pendekatan saintifik.

Dalam pembelajaran tematik integratif dengan pendekatan ilmiah (*scientific approach*) di sekolah dasar meliputi; mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran. Dalam pembelajaran tersebut agar keberhasilan pembelajaran dapat memotivasi siswa serta hasil belajar siswa dapat optimal maka diperluakan suatu media yang sesuai dengan pembelajaran tematik integratif melalui pendekatan ilmiah (*scientific approach*) di sekolah dasar.

Metode Penelitian

A. Subjek, Tempat, Waktu Penelitian, dan Pihak yang Membantu

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa Kelas VI A dengan jumlah siswa 30 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

2. Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Kedungdoro IV/309 Surabaya Kecamatan Tegalsari Kota Surabaya

3. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Mapel IPA dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019-2020. Pelaksanaannya terdiri dari 2 siklus, yaitu :

Jadwal Pelaksanaan Penelitian

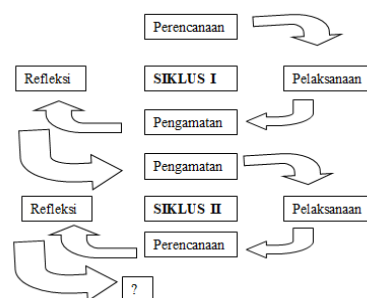
No	Hari, Tanggal	Jam Pelajaran	Waktu	Siklus	Pengamat
1	Senin, 19 Agustus 2019	I dan II	07.00-08.10	I	Titik Kasyudiati, S.Pd,M.Pd
2	Senin, 26 Agustus 2019	I dan II	07.00-08.10	II	Titik Kasyudiati, S.Pd,M.Pd

4. Pihak yang Membantu

Penelitian tindakan kelas ini dibantu oleh sekolah selaku tempat dilaksanakannya penelitian, Supervisor, dan penilai.

B. Desain Prosedur

Menurut Arikunto (2008:16) Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut.



Adapun rincian kegiatan pada setiap siklus adalah sebagai berikut :

1. Pelaksanaan Pembelajaran

a. Perencanaan Kegiatan

Peneliti melakukan observasi awal guna mengetahui secara jelas kondisi lingkungan sekolah dan berbagai kendala maupun hambatan yang ada.

b. Pelaksanaan Kegiatan

Tahap ini merupakan tahap penerapan rancangan penelitian yang telah dibuat. Pelaksanaan tindakan berupa pelaksanaan pembelajaran tematik dengan menggunakan media *powerpoint* untuk materi Mapel IPA.

c. Pengamatan

Pada tahap pengamatan ini, peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui hasil yang telah dicapai siswa di kelas. Pelaksanaannya menggunakan tes tulis akhir individu pada siklus I.

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Data dan Instrumen Penelitian

a. Data

1) Data kualitatif

Keterangan mengenai sifat-sifat suatu gejala. data ini dapat di diskripsikan dengan menggunakan kalimat.

2) Data kuantitatif

Keterangan statistik mengenai suatu gejala. biasanya data kuantitatif merupakan data yang ditulis dalam bentuk angka.

b. Instrumen Penelitian

1) Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi aktivitas siswa ini digunakan peneliti untuk mengetahui sejauh mana aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas dengan penggunaan media *powerpoint*

hyperlink pada materi Tematik Integratif Mapel IPA

2) Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi aktivitas guru ini digunakan peneliti untuk mengetahui sejauh mana aktivitas guru dalam memberikan pembelajaran di kelas dengan penggunaan media *powerpoint* *hyperlink* pada materi Mapel IPA.

3) Lembar Penilaian Belajar Siswa

Lembar hasil tes belajar siswa ini digunakan peneliti untuk mengetahui kemajuan hasil belajar siswa setelah guru menjelaskan materi Mapel IPA dengan penggunaan media *powerpoint* *hyperlink* dalam pembelajaran.

D. Teknik Analisis Data

- a. Dengan membuat lembar observasi yang dibuat dalam bentuk tabel berisi tentang aktivitas guru dan siswa yang akan di amati pada proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif. Untuk mengetahui hasil observasi dianalisis dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan :

P : Persentase aktivitas guru dan siswa.

$\sum f$: Jumlah aktivitas yang terlaksana dalam proses belajar mengajar.

N : Jumlah seluruh aktivitas yang ada di lembar observasi.

b. Hasil belajar

1) Nilai individu (Evaluasi Pendapat Ahli)

2) Nilai Ketercapaian = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

(Sudjana dan Ibrahim, 2009:129)

- 3) Ketuntasan klasikal (jumlah siswa yang tuntas / dibagi jumlah seluruh siswa)

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

P = Persentase

N = Jumlah siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah siswa seluruh

E. Indikator Keberhasilan Penelitian

Dalam penelitian ini, indikator keberhasilannya adalah sebagai berikut :

1. Siswa dikatakan tuntas dalam belajar, apabila memperoleh KKM 72 untuk materi Mapel IPA.
2. Dalam kegiatan pembelajaran aktivitas guru dan siswa mencapai keberhasilan apabila mencapai secara klasikal mencapai lebih dari 75%.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Pelaksanaan Pembelajaran

Siklus Pertama

1. Perencanaan

- 1) Menentukan mata pelajaran yang akan dijadikan bahan penelitian.
- 2) Menyusun rencana perbaikan dalam bentuk RPP.
- 3) Menentukan metode yang akan digunakan dalam melaksanakan perbaikan pembelajaran.
- 4) Menyiapkan sarana dan prasarana media *powerpoint hyperlink*.
- 5) Menyiapkan instrumen penilaian yang akan digunakan pada kegiatan observasi.

2. Pelaksanaan.

- 1) Kegiatan awal dibuka dengan membagi siswa menjadi kelompok.
- 2) Melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan.
- 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai setelah proses pembelajaran selesai.
- 4) Setelah kelompok terbentuk guru memberikan penjelasan melalui media *powerpoint hiperlink*.

5) Selama proses mengerjakan tugas guru berkeliling kelas untuk melihat kegiatan yang dilakukan oleh kelompok-kelompok.

6) Kelompok yang sudah selesai mengerjakan mengumpulkan pekerjaannya untuk diperiksa oleh guru.

7) Pada kegiatan penutup, guru dan siswa melakukan refleksi dengan membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlangsung.

3. Pengamatan

Kegiatan pengamatan ini dilakukan oleh Titik Kasyudiati, S.Pd, M.Pd selaku guru kelas dari SDN Wonorejo VI Suarabaya yang merupakan Pengamat. Yang harus diperhatikan oleh pengamat adalah aktivitas guru dan siswa selama kegiatan perbaikan pembelajaran berlangsung.

Dari data yang terangkum dapat dilihat perolehan nilai siswa baik secara kelompok maupun secara individu masih rendah. Dari enam kelompok yang ada hanya 2 kelompok yang mampu mendapatkan nilai melampaui KKM yaitu mendapatkan nilai 75, sedangkan 4 kelompok yang lain nilainya masih dibawah KKM yaitu 50, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sebesar 57% kelompok masih mendapatkan nilai dibawah KKM dan sebesar 43% kelompok sudah mendapat nilai di atas KKM. Sedangkan untuk perolehan nilai individu sebanyak 4 anak mendapatkan nilai 40 (14 % dari seluruh jumlah siswa), sebanyak 7 anak mendapatkan nilai 50 (23% dari seluruh jumlah siswa), sebanyak 6 anak mendapatkan nilai 60 (20% dari seluruh jumlah siswa), sebanyak 6 anak mendapatkan nilai 70 (20% dari seluruh jumlah siswa), dan sebanyak 7 anak mendapatkan nilai 80 (23% dari seluruh jumlah siswa).

Dari hasil pengolahan data pada tabel 4.3 diketahui bahwa sebanyak 77% siswa

nilainya masih dibawah KKM dan sebanyak 23% siswa nilainya sudah melampaui KKM mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yaitu 72. Sedangkan untuk tugas kelompok hanya 2 kelompok dari 6 kelompok yang ada nilainya sudah melampaui KKM dan 4 kelompok yang lain nilainya masih dibawah KKM.

4. Refleksi

- 1) Pada kegiatan awal guru sudah melaksanakan apersepsi, tetapi apersepsi yang dilakukan guru tidak dihubungkan dengan materi pelajaran yang akan dipelajari.
- 2) Guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai setelah pembelajaran selesai tetapi tidak spesifik dan terinci.
- 3) Meskipun penguasaan materi dari guru sudah cukup baik tetapi guru tidak memotivasi siswa untuk memunculkan rasa keingintahuan siswa.
- 4) Guru tidak memberikan timbal balik secara terus menerus kepada siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan siswa tidak aktif terlibat dalam kegiatan belajar mengajar.
- 5) Banyak siswa masih takut bertanya meskipun guru sudah memberikan kesempatan untuk bertanya.
- 6) Guru sudah melakukan kegiatan refleksi dan menyimpulkan materi pelajaran dengan melibatkan siswa.
- 7) Hasil akhir belajar siswa masih banyak yang dibawah KKM (sebanyak 77% dari seluruh jumlah siswa).

B. Hasil Penelitian Siklus II

1. Perencanaan

- 1) Menentukan mata pelajaran yang akan dijadikan bahan penelitian.
- 2) Menyusun rencana perbaikan dalam bentuk RPP.
- 3) Menentukan metode yang akan digunakan dalam melaksanakan

perbaikan pembelajaran dalam hal ini adalah pendekatan tematik integratif dengan media *powerpoint hyperlink*.

- 4) Menyiapkan sarana dan prasarana yang mendukung bagi berjalannya proses pembelajaran termasuk di dalamnya adalah menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan.
- 5) Menyiapkan instrumen penilaian dan lembar pengamatan yang akan digunakan pada kegiatan observasi.

2. Pelaksanaan.

- 1) Kegiatan awal dibuka dengan membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil.
- 2) Guru melakukan apersepsi dengan memberikan tanya jawab tentang materi yang akan dipelajari.
- 3) Guru memaparkan media *powerpoint hiperlink* sambil meminta siswa untuk mengamati dan memperhatikan media *powerpoint hyperlink*.
- 4) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai setelah proses pembelajaran selesai dan dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari.
- 5) Setelah kelompok terbentuk guru memberikan penjelasan dan interaktif dengan kelompok dan siswa Mapel IPA dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint hiperlink*.
- 6) Setelah penjelasan selesai guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya apabila ada hal yang tidak dimengerti. Penjelasan singkat juga diberikan untuk menyelesaikan tugas kelompok dan tugas individu yang diberikan guru.
- 7) Selama proses mengerjakan tugas guru berkeliling kelas untuk melihat kegiatan yang dilakukan oleh kelompok-kelompok. Selama berkeliling guru membantu kelompok-kelompok yang

mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugasnya. Sekali-sekali guru juga menjelaskan secara klasikal apabila kesulitan tersebut dialami oleh hampir seluruh kelompok belajar. Setelah siswa selesai mengerjakan tugas kelompok siswa juga diminta untuk mengerjakan tes secara individu.

- 8) Kelompok yang sudah selesai mengerjakan mengumpulkan pekerjaannya untuk diperiksa oleh guru. Kelompok yang sudah selesai lebih dulu dengan hasil yang baik akan diberikan penghargaan berupa pujian oleh guru. Setelah seluruh kelompok selesai mengerjakan tugasnya perwakilan dari kelompok akan membacakan hasil pekerjaannya di depan kelas. Hasil jawaban siswa akan dibahas secara bersama-sama.
- 9) Pada kegiatan penutup, guru dan siswa melakukan refleksi dengan membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlangsung. Setiap siswa akan diberikan kesempatan untuk memberikan pendapatnya. Guru juga meminta pendapat siswa tentang kegiatan belajar yang telah berlangsung mana yang disukai dan mana yang tidak disukai oleh siswa.

3. Pengamatan

Tahap pengamatan ini dilakukan selama kegiatan perbaikan pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini dilakukan oleh rekan sejawat dengan cara guru melakukan kolaborasi. Hal ini dilakukan untuk memudahkan guru dalam melakukan penelitian ini. Guru menjadi fokus pada proses perbaikan pembelajaran yang sedang berlangsung dan tidak memikirkan hal-hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan observer (dalam hal ini Pengamat) tentang aktivitas siswa, terlihat jelas

keaktifan siswa mencapai 83%. Dari hasil yang diperoleh dapat dilihat bahwa siswa terlibat aktif selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa juga telah termotivasi untuk ingin tahu dan ingin menguasai materi pelajaran. Dengan begitu diharapkan akan ada peningkatan nilai pada akhir pembelajaran.

Dari data yang terangkum dalam Dari enam kelompok yang ada semua kelompok mampu mendapatkan nilai melampaui KKM (72) bahkan salah satu kelompok mendapatkan nilai 100. Sedangkan untuk perolehan nilai individu sebanyak 2 anak mendapatkan nilai 50 (6% dari seluruh jumlah siswa), sebanyak 3 anak mendapatkan nilai 60 (10% dari seluruh jumlah siswa), sebanyak 3 anak mendapatkan nilai 70 (10% dari seluruh jumlah siswa), sebanyak 9 anak mendapatkan nilai 80 (30% dari seluruh jumlah siswa), sebanyak 8 anak mendapatkan nilai 90 (27% dari seluruh jumlah siswa), dan sebanyak 5 anak mendapatkan nilai 100 (17% dari seluruh jumlah siswa).

Dari hasil pengolahan data diketahui bahwa sebanyak 74 % siswa nilainya sudah melampaui KKM dan sebanyak 26 % siswa nilainya masih dibawah KKM mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yaitu 72 . Sedangkan untuk tugas kelompok seluruh kelompok telah melampaui nilai KKM.

4. Tahap Refleksi

Guru sudah melakukan kegiatan refleksi dan menyimpulkan materi pelajaran dengan melibatkan siswa, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya tentang pembelajaran yang selesai dilaksanakan.

Pembahasan

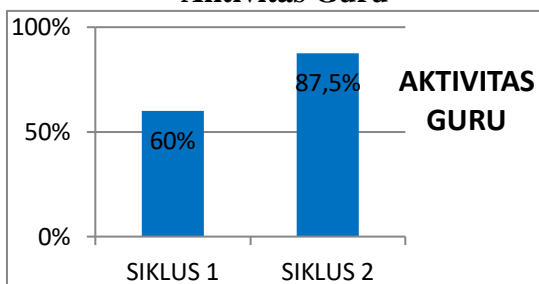
Berdasarkan pembahasan diatas dan dari hasil akhir lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan

aktivitas siswa, lembar penilaian akhir pembelajaran siswa dapat dikatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas ini telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Pendekatan tematik integratif dengan menggunakan media *powerpoint hyperlink* dapat meningkatkan nilai siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase aktivitas guru dari 60% pada siklus I meningkat menjadi 87,5% pada siklus II, persentase keaktifan siswa dari 54% pada siklus I menjadi 83% pada siklus II, yang terakhir hasil belajar siswa yang pada siklus I sebanyak 70% siswa nilainya masih dibawah KKM turun menjadi 24% pada siklus II, sedangkan siswa yang nilainya melampaui KKM dari 30% pada siklus I meningkat menjadi 76% pada siklus II.

Berdasarkan data yang terangkum pada tentang Kemampuan Mengajar Guru memperlihatkan peningkatan aktivitas guru yang signifikan sebesar 32,5 poin yaitu dari 55% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan tematik integratif dengan media *powerpoint hyperlink* untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dapat meningkatkan aktivitas guru selama proses belajar mengajar. Dengan meningkatnya aktivitas guru dalam mengajar maka akan diikuti pula meningkatnya kemampuan guru dalam menyampaikan pelajaran.

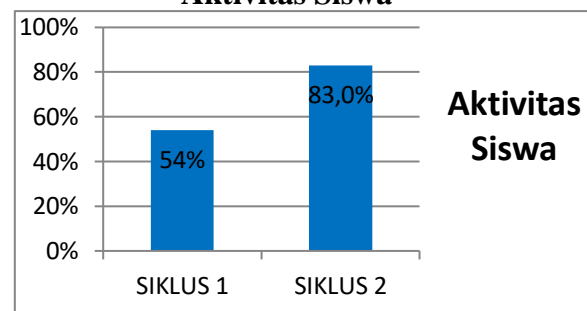
Aktivitas Guru



Berdasarkan data yang diperoleh selama kegiatan observasi tentang aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II maka

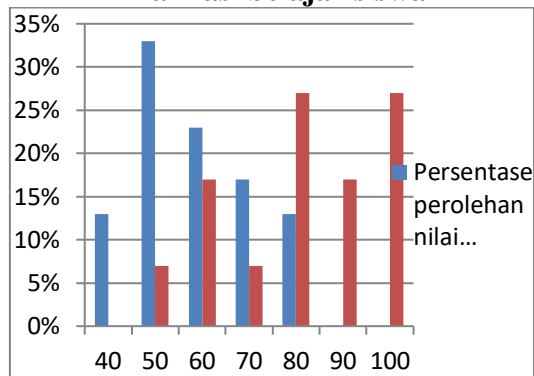
terlihat adanya peningkatan keaktifan siswa sebanyak 30 poin yaitu dari 50% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Dengan adanya data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan tematik integratif pada mapel ilmu pengetahuan alam dapat meningkatkan aktivitas siswa dan melibatkan siswa secara lebih aktif selama proses pembelajaran. Selain siswa dapat menjadi Pengamat yang baik siswa juga dapat saling memberikan masukan dengan sesama temannya dalam satu kelompok.

Aktivitas Siswa



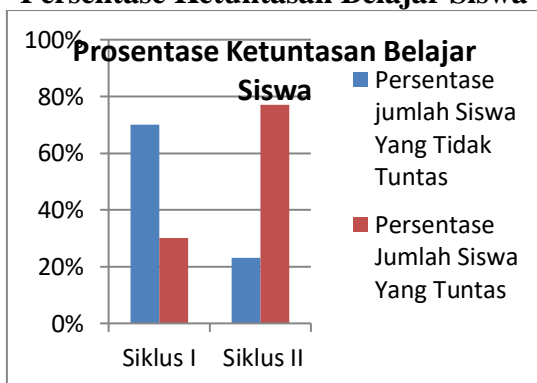
Selanjutnya kita dapat melihat data yang disajikan pada diagram terlihat bahwa perolehan nilai siswa saat Siklus I terdapat nilai 40 dan tidak muncul pada siklus II. Nilai 50 pada Siklus I sebanyak 33% turun sebanyak 26 poin pada Siklus II menjadi 7% pada siklus II. Perolehan nilai 60 turun sebanyak 6 poin dari 23% pada siklus I menjadi 17% pada siklus II. Perolehan nilai 70 mengalami penurunan sebanyak 10 poin yaitu dari 17% pada Siklus I menjadi 7% pada Siklus II. Sedangkan perolehan nilai 80, 90, dan 100 mengalami peningkatan yang sangat menonjol yaitu nilai 80 mengalami peningkatan sebanyak 14 poin yaitu dari 13% pada siklus I menjadi 27% pada siklus 2, untuk nilai 90 dan 100 yang sama sekali tidak muncul pada siklus I muncul sebanyak 17% untuk nilai 90 dan 27% untuk nilai 100. Dengan begitu terbukti bahwa penggunaan pendekatan tematik dengan media *powerpoint hyperlink* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dapat meningkatkan nilai siswa.

Perbandingan persentase perolehan nilai hasil belajar siswa



Berdasarkan data tentang perolehan nilai yang diperoleh siswa peneliti dapat menentukan persentase ketuntasan belajar siswa Kelas VI A pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam. Persentase ketuntasan belajar terlihat bahwa siswa yang mengalami ketidaktuntasan belajar mengalami penurunan sebanyak 47 poin yaitu dari 70% siswa yang tidak tuntas pada siklus I menjadi hanya 23% siswa yang tidak tuntas pada siklus II. Sedangkan persentase siswa yang mengalami ketuntasan belajar mengalami peningkatan sebanyak 47 poin yaitu dari hanya 30% siswa yang mengalami ketuntasan belajar pada siklus I meningkat menjadi 77% siswa yang tuntas pada siklus II.

Persentase Ketuntasan Belajar Siswa



Dari ke-4 diagram yang tersaji tentang kemampuan mengajar guru, keaktifan siswa, persentase perolehan nilai siswa, dan persentase ketuntasan belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media

powerpoint hyperlink pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan; Persentase ketuntasan belajar siswa bahwa siswa yang mengalami ketidaktuntasan belajar mengalami penurunan sebanyak 47 poin yaitu dari 70% siswa yang tidak tuntas pada siklus I menjadi hanya 23% siswa yang tidak tuntas pada siklus II. Sedangkan persentase siswa yang mengalami ketuntasan belajar mengalami peningkatan sebanyak 47 poin yaitu dari hanya 30% siswa yang mengalami ketuntasan belajar pada siklus I meningkat menjadi 77% siswa yang tuntas pada siklus II.

Saran

Penggunaan media *powerpoint hyperlink* dapat meningkatkan pembelajaran bagi guru hendaknya media ini dapat diterapkan pada materi pembelajaran IPA. maupun pada mata pelajaran lain. Karena penggunaan media ini dapat mengembangkan berbagai pendekatan pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint hyperlink* selama kegiatan pembelajaran, karena sudah terbukti bahwa dengan media ini mampu meningkatkan keterampilan dan nilai akhir siswa dalam memahami mata pelajaran ilmu pengetahuan alam Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi peneliti lain agar bisa lebih mengembangkan macam-macam media yang lebih variatif dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam.

Daftar Rujukan

Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. Contoh Penerapan Pendekatan *Scientific* dalam Pembelajaran tematik ppt – 2.2-2. Jakarta : Badan

- Penjamin Mutu Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan
Kebudayaan.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan .
2013 Implementasi Pembelajaran
Tematik Terpadu dengan Pendekatan
Scientific (*buku Materi Pelatihan
Guru Implementasi Kurikulum
2013*). Jakarta: Departemen
Pendidikan dan Kebudayaan.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006.
Standar Isi Mata Pelajaran Ilmu
Pengetahuan Alam. Jakarta: Pusat
Kurikulum, Balitbang Depdiknas.
- Indonesia. Kementerian Pendidikan dan
Kebudayaan. 2013. Persatuan dalam
Perbedaan: Buku Siswa Kementerian
Pendidikan dan Kebudayaan.
Jakarta: Kementerian Pendidikan
dan Kebudayaan.
- Indonesia. Kementerian Pendidikan dan
Kebudayaan. 2013. Persatuan dalam
Perbedaan: Buku guru Kementerian
Pendidikan dan Kebudayaan.
Jakarta: Kementerian Pendidikan
dan Kebudayaan.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi
Keempat). 2012. Jakarta: PT.
Gramedia Pusaka Utama.
- Indonesia. Kementerian Pendidikan dan
Kebudayaan
<https://www.kemdikbud.go.id/kemdikbud/dokumen/Paparan/Paparan.MendikbudpadaWWorkshop.Pers.pdf>
Diakses 14 Januari 2014.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2013. Kurikulum 2013 Kompetensi
Dasar Sekolah Dasar (SD) Madrasah
Ibtidaiyah (MI). Jakarta:
Kementerian Pendidikan dan
Kebudayaan.
- Kementrian pendidikan dan Kebudayaan .
2012. Pengembangan Kurikulum
2013. paparan ppt. Jakarta:
Kementrian pendidikan dan
Kebudayaan.
- Media Pendidikan Indonesia. 2013.
Pembelajaran Tematik Integreatif.
[http://www.m-
edukasi.web.id/05.html](http://www.m-edukasi.web.id/05.html).
- Muhson, Ali. Kiromim Baroroh. 2012 .
*Pembuatan Media Pembelajaran
Interaktif. Dengan microsoft
powerpoint./staff.uny.ac.id/sites/def
ault/files/pengabdian/kiromim.../15p
pm.pdf*.
- Mulyasa. 2005. Menjadi Guru Profesional
Menciptakan Pembelajaran Kreatif
dan Menyenangkan. Bandung:
Remaja Rosdakarya.
- Nazir, Mohammad. 2005. Metode
Penelitian. Jakarta: Ghalia.
- Sudrajat, Trianto. 2007. Model–model
Pembelajaran Inovatif berorientasi/
Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi
Pustaka Publisher.



**BUDAYA KARAKTER DI NAMNOSA
MELALUI *BRIGHT UP TIME*
(Mohamad Samsul Hadi)**

ABSTRACT

Character building is a very important phase in a education beside getting knowledge and skills. Indonesian government has launched the program called Characters Enhanced Programmes (*Program Penguatan Karakter*) since the importance of this factor in creating the gold generation in the future. A culture in the result from a long process of habitual actions.

The children in a primary school can enjoy the process if the institution has a very good programs. The children or students who always do something continuously, they will unconsciously have internalized the valuable characters. The State School Menanggal 601 (Namnosa) has tried to make seious programs in building students characters through BRIGHT UP TIME. It's done every day in the early morning for thirty minutes. BRIGHT UP TIME means a time for brighten students, freshen the circumstance and strengthen the spirit. It's an acronym in Bahasa Indonesia B (baca) reading, R (religi) religious, I (Inggris) English, G (gerak badan) sport, H (hanacaraka) Java Culture, T(tari) dance, UP (upacara) Flag ceremony dan TIME (tiga puluh menit) thirty minutes.

Keywords : *character, culture and bright up time*

Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan salah satu program utama yang diluncurkan oleh pemerintah lewat PPK (Program Penguatan Karakter). Berdasar Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 20 tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal Pasal 1 menyatakan Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Budaya adalah hasil proses panjang dari pelaksanaan sesuatu secara terus menerus. Pembiasaan merupakan salah satu cara efektif untuk menanamkan suatu karakter pada peserta didik, terutama di

sekolah dasar. Kegiatan yang dilakukan secara konsisten diharapkan akan membentuk suatu kebiasaan yang akhirnya akan menjadi suatu budaya. PPK merupakan program pembentukan karakter bangsa guna menumbuhkan semangat belajar dan membuat peserta didik senang di sekolah, sebagai rumah kedua bagi siswa.

Bagaimana kondisi karakter siswa pada saat ini?. Satu contoh kasus yang ada ialah kasus seorang murid di salah satu sekolah swasta yang menantang gurunya saat ia diingatkan oleh gurunya untuk tidak boleh merokok. Pada kasus tersebut, seorang siswa memegang kerah gurunya sambil merokok dan melempar kata-kata yang tidak sopan. Walaupun kasus tersebut berakhir dengan damai karena sang guru telah memaafkan siswa tersebut, kasus ini merupakan tamparan keras bagi dunia pendidikan Indonesia yang saat ini sedang giat-giatnya mewajibkan peneerapan pendidikan karakter di sekolah. Kasus di atas merupakan contoh nyata telah

merosotnya moral siswa di lingkungan sekolah.

SDN Menanggal 601 (Namnosa) Surabaya, merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di kawasan Surabaya Selatan dengan siswa sebanyak 572 pada tahun pelajaran 2020/2021 dengan 17 rombongan belajar. Program Penguatan Pendidikan Karakter dilaksanakan sekolah untuk membentuk karakter siswa agar memiliki sikap nilai utama: relegiusitas, nasionalisme, kemandirian, gotong-royong, dan integritas. Salah satu program untuk membentuk 5 nilai utama karakter dilaksanakan dengan pembiasaan di pagi hari.

Sekolah Dasar Negeri Menanggal 601 (Nam nol satu disingkat menjadi Namnosa) mengawali kegiatan pada pukul 06.30 setiap hari. Pelaksanaan kegiatan 30 menit di pagi hari selama 6 hari dalam seminggu dan dalam suasana yang menyenangkan bisa membentuk karakter yang benar-benar *internalized*.

Bright up time dalam bahasa Inggris secara harfiah berarti waktu pencerahan. Dalam hal ini program *bright up time* merupakan akronim dari (B) baca, (R) religius, (I) Inggris, (G) gerak badan, (H) hanacaraka, (T) tari, (UP) upacara dan (*TIME*) tiga puluh menit. Program tersebut dilaksanakan selama enam hari, mulai hari Senin sampai dengan hari Sabtu.

Sesuai dengan program pembiasaan di SDN Menanggal 601, maka yang akan dibahas berikut adalah (1) cara penanaman pendidikan karakter di SDN Menanggal 601 melalui *Bright Up Time*, (2) dampak penanaman karakter melalui *Bright Up Time*, (3) hambatan yang ditemukan pada pelaksanaan penanaman karakter melalui *Bright Up Time* dan solusinya.

Budaya Sekolah

Zamroni (2011:111) budaya sekolah mencakup pola nilai-nilai, prinsip-prinsip, tradisi-tradisi dan kebiasaan-kebiasaan yang terbentuk dalam perjalanan panjang

sekolah, dikembangkan sekolah dalam jangka waktu yang lama dan menjadi pegangan serta diyakini oleh seluruh warga sekolah sehingga mendorong munculnya sikap dan perilaku warga sekolah.

Menurut Deal dan Peterson dalam Supardi (2015:221) menyatakan bahwa budaya sekolah adalah sekumpulan nilai yang melandasi perilaku, tradisi, kebiasaan keseharian, dan simbol-simbol yang di praktikkan oleh kepala sekolah, guru, petugas administrasi, siswa dan masyarakat sekitar sekolah.

Berdasar pendapat tersebut dapat dinyatakan bahwa budaya sekolah adalah sekumpulan nilai yang melandasi perilaku dan tindakan keseharian yang dipraktikkan oleh seluruh warga sekolah. Budaya sekolah merupakan ciri khas, karakter atau watak dan citra sekolah di masyarakat luas.

Pendidikan Karakter

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 menyebutkan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat diperlukan langkah nyata untuk mewujukannya. Salah satu pembentuk watak peserta didik adalah penanaman karakter bangsa sejak dini. Penanaman karakter kepada siswa memerlukan program sekolah yang berkesinambungan dan konsisten.

Presiden Jokowi telah mencanangkan program Nawa Cita yaitu Sembilan agenda prioritas pembangunan bangsa. Program ini digagas untuk menunjukkan prioritas jalan perubahan menuju Indonesia yang berdaulat secara politik, serta mandiri dalam bidang ekonomi. Poin ke delapan dalam program tersebut secara lengkap berbunyi “Melakukan revolusi karakter bangsa melalui kebijakan penataan kembali kurikulum pendidikan nasional dengan mengedepankan aspek pendidikan kewarganegaraan, yang menempatkan secara proporsional aspek pendidikan, seperti pengajaran sejarah pembentukan bangsa, nilai-nilai patriotisme dan cinta tanah air, semangat bela negara dan budi pekerti di dalam kurikulum pendidikan Indonesia”.

Menurut pendapat ahli dan program pendidikan penguatan karakter yang menjadi prioritas negara, program pendidikan karakter di SDN Menanggal 601 diharapkan bisa memperbaiki kualitas pendidikan dan generasi di masa depan.

Strategi Budaya Karakter

Penguatan pendidikan karakter dapat terlaksana di sekolah dengan cara yang beraneka ragam. Sekolah dengan ditopang semua guru harus aktif, kreatif, dan inovatif dalam mengemas program penanaman karakter siswa. Siswa berada di sekolah selama 6 sampai dengan 7 jam sehari dan selama 6 hari dalam satu minggu adalah waktu yang sangat cukup bagi sekolah untuk mewarnai dan membentuk karakter siswa.

Diawali kegiatan selama 30 menit setiap pagi, SDN Menanggal 601 (Namnosa) menanamkan pendidikan karakter kepada seluruh peserta didik. Budaya adalah hasil proses panjang dari pelaksanaan sesuatu secara terus menerus. Pembiasaan merupakan salah satu cara efektif untuk menanamkan suatu karakter pada peserta didik, terutama di sekolah dasar. Kegiatan yang dilakukan secara

konsisten diharapkan akan membentuk suatu kebiasaan yang akhirnya akan menjadi suatu budaya. PPK merupakan program pembentukan karakter bangsa guna menumbuhkan semangat belajar dan membuat peserta didik senang di sekolah, sebagai rumah kedua bagi siswa.

Bright Up Time

Adapun strategi berikutnya setelah menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya adalah *Bright Up Time* yang dalam bahasa Inggris secara harfiah berarti waktu pencerahan. Dalam hal ini program *Bright Up Time* merupakan akronim dari (B) baca, (R) religi, (I) Inggris, (G) gerak badan, (H) hanacaraka, (T) tari, (UP) upacara dan (*TIME*) tiga puluh menit. Program tersebut dilaksanakan selama enam hari, mulai Senin sampai dengan hari Sabtu.

Baca Buku 15 menit

Baca buku merupakan karakter pertama yang ditanamkan kepada seluruh peserta didik di SDN Menanggal 601.

Seperti ayat pertama dalam Al Qur'an yang berbunyi 'iqra' yang artinya bacalah. Karakter 'baca' yang sekolah Namnosa kembangkan menjadi gemar membaca dan cinta buku merupakan senjata utama bagi seluruh peserta didik untuk menguasai ilmu pengetahuan dan mendapatkan semua keterampilan.

Kegiatan ini dilaksanakan hari Selasa di halaman sekolah. Peserta didik berkumpul di halaman sekolah. Setelah berdoa dilanjutkan menyanyikan lagu Indonesia Raya, semua peserta didik duduk dan membaca buku, novel atau komik yang telah disiapkan dari rumah. Kegiatan membaca buku berlangsung selama 15 menit. Berikutnya satu orang guru yang memimpin, memanggil satu atau dua siswa untuk menceritakan apa yang telah dibaca atau melakukan tanya jawab tentang materi buku yang dibaca.

Salah satu siswa menceritakan isi buku setelah kegiatan membaca



keterbatasan ruang dan tenaga pengajar, maka kelas IV mengaji hari Senin dan Rabu, sedangkan kelas V pada hari Selasa dan Kamis.

Guru Pendidikan Agama Katholik memimpin peserta didik non muslim berdoa di ruang kelas atau perpustakaan. Selain berdoa bersama tentu guru tersebut memberi ceramah rohani untuk memperkuat karakter religi sebagai bekal mengarungi kehidupan di masyarakat kelak Siswa non muslim berdoa bersama

Religius

Religius adalah karakter berikutnya yang tidak kalah penting untuk mengawal keberhasilan peserta didik. Kegiatan penguatan karakter religius dilaksanakan setiap Rabu pagi. Seluruh peserta didik muslim yang telah berada dilapangan sekolah melantunkan asmaul husna, tentu setelah menyanyikan Indonesia Raya. Hampir semua peserta didik sudah hafal asmaul husna, yang belum hafal membawa catatan untuk dibaca. Sekitar lima belas menit kemudian, guru Pendidikan Agama Islam memberi ceramah singkat dan menutup dengan doa. Sekali dalam sebulan seluruh peserta didik dan guru melaksanakan sholat dhuha di lapangan sekolah.

Siswa muslim melantunkan Asmaul Husna.



Pembiasaan 30 menit di hari Rabu diteruskan dengan kegiatan untuk menanamkan sikap *religious* yang lebih praktis. Setiap hari seluruh peserta didik kelas IV s.d VI sholat dhuhur berjamaah di masjid Al Wahyu yang terletak persis di samping sekolah. Setelah sholat berjamaah dilanjutkan mengaji Al Qur'an. Karena

Inggris dan Hanacaraka : Keterampilan berbahasa

Kompetensi berbahasa dan berkomunikasi adalah keterampilan yang sangat penting di era 4.0. Keterampilan penting yang harus setiap orang kuasai tersebut diasah setiap Kamis pagi. Setelah kegiatan rutin, guru Bahasa Inggris memimpin '*dialogue*' untuk memperkuat *language skills* peserta didik. Kamis berikutnya giliran salah satu guru mengasah keterampilan berbahasa Jawa peserta didik untuk menumbuhkan mencintai budaya daerah dan nasional. Kadang peserta didik diajak untuk *nembang* atau berbalas *parikan* dalam Bahasa Jawa.



Siswa menyampaikan isi buku dalam Bahasa Inggris dan Jawa



Keterampilan berbahasa yang dikembangkan di Namnosa yang terdiri bahasa Jawa, bahasa Indonesia dan bahasa Inggris diharapkan dapat mempengaruhi peserta didik sesuai fungsinya. Bahasa Jawa untuk membangun kepribadian. Bahasa Indonesia berfungsi untuk menguasai ilmu, teknologi, dan seni serta menumbuhkan rasa nasionalisme. Bahasa Inggris berfungsi untuk pergaulan dan akses dunia internasional.

Gerak Badan : Jiwa yang Kuat Dalam Badan yang Sehat

Gerak badan atau olah raga adalah kegiatan yang sangat digemari seluruh peserta didik. Seluruh peserta didik dan guru berpakaian olah raga setiap hari Jum'at. Guru olah raga memimpin senam bersama setelah berdoa dan menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya. Seluruh warga sekolah dengan senang hati mengikuti Senam Kesegaran Jasmani, Senam UKS atau senam yang lain.

Tujuan utama dari pembiasaan di hari Jum'at ini tentu saja kesehatan seluruh peserta didik. Badan yang sehat akan berdampak besar pada proses pembelajaran di sekolah. Olah raga teratur adalah salah satu cara efektif untuk membentuk badan yang sehat. Dalam m.klikdokter.com disebutkan, menurut Departemen Kesehatan Republik Indonesia 9 ciri anak sehat yaitu :

- a. anak tumbuh dengan baik
- b. anak berkembang sesuai dengan tingkat usia
- c. anak terlihat lebih aktif, gesit, dan gembira

- d. mata anak terlihat bersih dan bersinar
- e. nafsu makan anak baik
- f. bibir dan lidah anak tampak segar
- g. pernafasan tidak berbau
- h. kulit dan rambut anak tampak bersih
- i. anak mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan

Siswa melakukan gerakan cuci tangan yang benar



Selain kegiatan olah raga waktu di Jum'at pagi juga dimanfaatkan untuk kampanye kesehatan. Pembina UKS memberi arahan tentang gaya hidup sehat yang harus diterapkan setiap hari. Cara mencuci tangan yang benar, menggosok gigi yang sesuai aturan kesehatan adalah beberapa keterampilan yang diajarkan.

Tari Remo : Upaya Pelestarian Budaya Daerah dan Nasional

Tari adalah kegiatan yang menutup rangkaian penanaman karakter di hari Sabtu. Inilah salah satu bentuk nyata usaha melestarikan budaya daerah. Pembina tari memimpin peserta didik belajar tari khas Surabaya yaitu Remo. Seluruh peserta didik membawa selendang sendiri dan mengikuti gerakan Pembina yang diiringi musik rancak.

Upacara Bendera: Integritas dan Nasionalisme

Upacara bendera di sekolah dilaksanakan secara rutin tiap minggunya. Upacara Pengibaran bendera merah putih setiap Senin pagi. Peserta upacara adalah seluruh siswa-siswi dan guru. Pembina upacara oleh kepala sekolah atau guru secara bergantian. Petugas upacara dilakukan oleh siswa-siswi yang telah

ditunjuk. Biasanya tiap kelas secara bergantian bertanggung jawab sebagai petugas upacara. Petugas upacara terdiri dari: Pengatur upacara, Pemimpin upacara, Pemimpin barisan, Pengibar bendera, Pembawa dan Pembaca teks, Paduan suara beserta dirijen.

Upacara bendera hari Senin merupakan kegiatan yang sangat bagus untuk menanamkan karakter disiplin, integritas, gotong royong atau kerja sama dan nasionalisme. Petugas upacara disusun bergantian pada semester I terdiri kelas V dan VI, pada semester II ditambah petugas dari kelas IV. Guru olah raga dan wali kelas siswa yang akan melaksanakan sebagai petugas upacara, melatih di hari Sabtu sebelum peserta didik pulang.

Sikap disiplin harus dipegang erat bagi seluruh peserta didik terutama petugas upacara. Setelah beberapa kali berlatih bersama wali kelas dan guru pembina, semua petugas upacara harus fokus pada bagian yang diemban dan menjadi tanggung jawabnya. Mulai dari pemimpin pasukan, protokol, pengibar bendera, dirigen lagu, pembaca doa, pembaca UUD 1945 dan pembawa naskah harus disiplin agar pelaksanaan upacara lancar dan sukses.

Sikap gotong royong harus muncul pada petugas upacara yang melaksanakan secara beregu seperti petugas pengibar bendera. Tiga siswa berjalan bersamaan dengan gerakan kompak, petugas yang di tengah membawa bendera sedangkan yang ada di sebelah kanan dan kiri berperan sebagai pengibar dan pengerek bendera. Gotong royong dan kekompakan sangat diperlukan pada saat pengibaran dan penaikan bendera sampai kembali ke tempat semula.

Karakter mandiri sangat diperlukan bagi semua petugas upacara yang melaksanakan secara sendiri-sendiri. Selain sikap mandiri juga perlu kepercayaan diri yang kuat bagi pembaca naskah UUD 1945, pembaca doa, ajudan

pembina upacara dan pemimpin upacara. Seorang pemimpin Upacara harus menyiapkan fisik dan mental berdiri di tengah-tengah peserta upacara dan harus bersuara tegas dan lantang. Upacara bendera hari Senin benar-benar merupakan kegiatan yang menumbuhkan banyak karakter positif.

Upacara bendera dilaksanakan setiap hari Senin



Dampak

Program Penguatan Pendidikan Karakter dilaksanakan sekolah untuk membentuk karakter siswa agar memiliki sikap nilai utama: religius, nasionalisme, mandiri, gotong-royong, dan integritas. Salah satu program untuk membentuk 5 nilai utama karakter dilaksanakan dengan pembiasaan di pagi hari.

Dampak dari kegiatan pembiasaan pagi dengan *Bright Up Time* adalah :

Siswa Berkarakter :

1. Religius

Karakter religius nampak dalam perilaku siswa sehari-hari. Perilaku tersebut dipraktikkan dalam kegiatan berdoa untuk mengawali dan mengakhiri pembelajaran. Siswa kelas IV s.d VI selalu sholat dhuhur berjamaah di masjid Al Wahyu yang terletak di samping sekolah, dilanjutkan mengaji sesuai jadwal yang telah ditentukan. Seluruh siswa juga melaksanakan sholat dhuha di halaman sekolah pada hari Rabu di minggu terakhir setiap bulan.

Kegiatan sholat dhuha



2. Nasionalisme

Karakter nasionalisme nampak dalam perilaku siswa dengan memakai seragam batik pada hari Rabu dan Kamis. Jiwa nasionalisme juga ditunjukkan peserta didik ketika menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya dengan tertib setiap pagi. Peserta didik juga berbicara dalam Bahasa Indonesia dengan benar dan santun. Mencintai budaya daerah dan nasional dengan belajar tari Remo juga refleksi dari jiwa nasionalisme.

3. Mandiri

Karakter mandiri nampak sekali ketika peserta didik mengerjakan tugas PTS (Penilaian Tengah Semester) dan PAS (Penilaian Akhir Semester) tanpa menyontek. Peserta didik juga dibiasakan untuk merawat peralatan sekolah dan barang pribadi secara mandiri.

4. Gotong-royong

Piket bersama membersihkan kelas sesuai jadwal adalah contoh nyata karakter gotong-royong dalam kehidupan sehari-hari. Kerja bakti membersihkan toilet dalam kegiatan Jum'at bersih dan merawat taman kelas juga diperlukan sikap gotong-royong antar peserta didik. Kegiatan membuat lubang biopori untuk resapan air dan membersihkan lingkungan sekitar sekolah juga dilaksanakan dengan bergotong royong. Semua terlaksana dengan semangat gotong-royong yang tinggi.

Kerja bakti membersihkan lingkungan sekolah



5. Integritas

Karakter integritas nampak pada peserta didik ketika mereka melaksanakan tugas dan peraturan sekolah. Contoh nyata ketika sekolah menentukan aturan bahwa dalam rangka mengurangi sampah, peserta didik tidak boleh membawa botol minuman yang sekali pakai, mereka semua melaksanakan dengan selalu membawa tempat makan dan minum yang bisa dipakai berulang-ulang. Begitu juga ketika mengikuti kegiatan 'family tree planting' yang diadakan Tunas Hijau dengan menanam pohon di bozem Wonorejo.

Membawa tumbler mengurangi sampah plastik



Ketika sebagian peserta didik diberi tugas untuk 'grebek pasar' mereka dengan integritas tinggi melakukan tugas tersebut yaitu mengambil sampah organik dari pasar dan memasukkan ke lubang biopori. Program pengumpulan jelantah dan sampah kardus pun berjalan lancar karena siswa mempunyai karakter integritas yang tinggi.

Program 'ecopreneur' yang melatih siswa untuk berjiwa wira usaha dapat terlaksana berkat karakter integritas siswa. Kegiatan 'ecopreneur' siswa yaitu berjualan pentol bakso aneka rasa saat

istirahat. Sesuai jadwal peserta didik berperan sebagai penjual, pelayan dan kasir.

Hambatan dan Solusi

Hambatan yang ditemukan pada penerapan program pembiasaan pagi penguatan karakter melalui *Bright Up Time*, diantaranya adalah :

1. Beberapa siswa datang terlambat
Siswa yang terlambat dicatat dan direkap oleh koordinator kesiswaan dan diberi surat/kartu terlambat yang di tanda tangani wali kelas. Dalam kartu terlambat siswa dipersilakan memilih sanksi yang tersedia yaitu :
 - a. Menyapu kelas dan lorong depan kelas
 - b. Menmembersihkan taman
 - c. Merapikan buku di perpustakaan
 - d. Menyiram tanaman
 - e. Merapikan sepeda di parkir
 - f. Membersihkan toiletPilihan a, b dan c untuk peserta didik kelas I s.d III. Pilihan a s.d. f untuk kelas IV s.d VI

2. Waktu 30 menit sebenarnya terlalu singkat untuk penanaman karakter peserta didik. Solusi yang tepat adalah mengadakan pembiasaan dengan melaksanakan terus menerus selama 6 hari dalam seminggu. Pelaksanaan yang tiada henti diharapkan tetap berdampak

menjadi sesuatu kebiasaan yang akhirnya menjadi suatu budaya.

3. Lapangan sekolah kurang luas sehingga tidak bisa menampung seluruh peserta didik ketika harus melaksanakan senam atau tari secara bersama-sama.
Solusinya untuk kegiatan senam dan tari dilaksanakan secara bergantian, jika minggu ini kelas I, III dan V maka minggu depan kelas II, IV dan VI.

Simpulan

Penguatan karakter melalui *Bright Up Time* di SDN Menanggal 601 adalah :

1. Program *Bright Up Time* dapat diterapkan melalui pembiasaan 30 menit setiap hari selama enam hari di awal pembelajaran. Kepala Sekolah, guru dan orang tua sangat berperan dalam menyukseskan program penguatan karakter tersebut.
2. Program *Bright Up Time* mempunyai dampak positif terhadap kebiasaan siswa membentuk karakter religius, nasionalisme, mandiri, gotong royong, dan integritas. Pembiasaan tersebut juga memudahkan guru dan sekolah dalam menyukseskan program pemerintah yaitu Program Penguatan Karakter pada satuan pendidikan formal.

Hambatan dalam penerapan program *Bright Up Time* bisa diatasi dengan kerjasama antar guru, orang tua serta keaktifan kepala sekolah dalam memantau kegiatan pembiasaan tersebut.

Daftar Rujukan

- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Dwi. W.Inggried (2024). "Nawa Cita" 9 Agenda Prioritas Jokowi-JK, [https://nasional.kompas.com/read/2014/05/21/0754454/.Nawa.Cita.9.Agenda.Prioritas.JokowiJK/diakses Jum'at 6 November 2020](https://nasional.kompas.com/read/2014/05/21/0754454/.Nawa.Cita.9.Agenda.Prioritas.JokowiJK/diakses%20Jum%27at%206%20November%202020).

Munir,Rinaldi(2011). Jujur Itu Mahal,
<https://rinaldimunir.wordpress.com/2011/06/13/jujur-itu-mahal-kasus-ny-siami-dan-sdngadelsurabaya/>
diakses Jumat 23 Oktober 2020.

Novita, Dyah.A 2017.
<https://www.klikdokter.com/infosehat/read/2892681/wajib-tahu-9-ciri-anak-sehat/> diakses Senin, 9 November 2020.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 20 tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal.

Supardi. 2015. *Sekolah Efektif: Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: Raja Grafinda Persada.

Wit/Fin/San/Far. 2020. 5 Manfaat Membaca Bagi Tumbuh Kembang Anak,
<https://www.ayahbunda.co.id/balitapsikologi/5manfaatmembacabagitungbuhkembangplatform=hootsuite/>
diakses Ahad, 1 November 2020.

Zamroni. 2011. *Dinamika Peningkatan Mutu*. Yogyakarta: Gavin Kalam Utama.

**PENERAPAN METODE TUTOR SEBAYA UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MATERI POKOK
BENTUK AKAR PANGKAT TIGA
(Purweni)**

ABSTRACT

The application of the peer tutor method to improve mathematics learning achievement in the subject matter of the form of cube root. As for the purpose of this study is the application of the peer tutor method to improve student achievement in the subject matter of the root cube. Criteria for measuring the success of this class action is if the student has reached a score above 75.

The analysis used in this study is to use a percentage. The results showed that the application of the peer tutoring method can provide satisfactory results, namely the first cycle of 52% after the second cycle became 86% scored above 70. So, the application of the peer tutor method in learning can improve student learning outcomes well. Therefore, it can be recommended that the application of the peer tutoring method can improve student achievement in mathematics subject matter in the form of cube root.

Keywords : *method, peer tutor*

Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

Masalah yang banyak di hadapi dalam pendidikan seiring dengan semakin modernnya sistem pendidikan dan tuntutan yang semakin berkembang, yakni tak jarang sekolah-sekolah yang masih menggunakan strategi pembelajaran konvensional cukup tertinggal jauh dalam melaksanakan proses pembelajarannya. Dalam proses pembelajaran dengan strategi konvensional ini, proses pembelajaran dilakukan secara soliter artinya proses pembelajaran yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai kepada evaluasi pembelajaran siswa dilakukan oleh satu orang guru.

Sekarang ini kurikulum pendidikan di Indonesia sudah semakin berkembang. Sudah banyak tuntutan-tuntutan masyarakat yang ditujukan kepada para guru atau penyelenggara pendidikan. Saat ini, guru dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menentukan atau memilih metode pembelajaran yang digunakan, yang tentunya harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan

kepada siswa. Selain itu, guru di era sekarang juga dituntut untuk lebih mengenal setiap individu dari diri siswa. Dan melihat ratio antara jumlah guru dan siswa yang tidak seimbang, tentu seorang guru tidak mungkin bisa menangani jumlah siswa yang banyak itu.

Sering ditemukan dilapangan bahwa guru menguasai materi suatu subyek dengan baik tetapi tidak dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik. Hal itu terjadi karena kegiatan tersebut tidak didasarkan pada metode pembelajaran tertentu sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa rendah. Timbul pertanyaan apakah mungkin dikembangkan suatu metode pembelajaran yang sederhana sistematis, bermakna dan dapat digunakan oleh para guru sebagai dasar untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga dapat membantu meningkatkan prestasi dan hasil belajar.

Matematika adalah ilmu pengetahuan yang digunakan dalam berbagai bidang kehidupan, yaitu sebagai salah satu ilmu yang mendukung perkembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu matematika selalu dituntut untuk mengimbangi dan melayani perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang selalu berkembang secara pesat. Matematika sebagai dasar dari seluruh ilmu pengetahuan dituntut perannya semakin besar. Pelajaran matematika terdiri atas bagian-bagian matematika yang dipilih guna menumbuhkan kemampuan-kemampuan dan membentuk pribadi peserta didik berpadu pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam pengajaran matematika banyak guru yang mengeluh rendahnya kemampuan siswa dalam menerapkan konsep matematika. Dalam Tematik siswa diminta lebih aktif lagi. Peranan matematika sangatlah penting dalam menunjang pendidikan namun sampai saat ini hasil belajar siswa masih rendah. Permasalahan yang sering dihadapi pendidikan adalah rendahnya kualitas pendidikan. Salah satu penyebab rendahnya nilai matematika siswa adalah penggunaan metode pembelajaran tidak tercapai dengan baik, selain itu siswa menganggap bahwa pelajaran matematika membosankan yang mengakibatkan siswa merasa jenuh dan akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa.

Sebagai gambaran apabila hasil ulangan harian di SDN "Dr Sutomo IX" pada materi pokok bentuk akar pangkat tiga, siswa yang memperoleh nilai $\geq 67,5$ dan sesuai dengan Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) adalah sebesar 48% (12 siswa dari 25 siswa). Sementara itu matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan secara nasional, maka seluruh kompetensi yang ada harus dikuasai siswa. Sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa mencapai Standar Ketuntasan Lulusan (SKL) yang telah ditetapkan. Oleh karena itu harus diupayakan agar mencapai nilai yang telah ditetapkan dalam SKL tersebut.

Upaya peningkatan prestasi peserta didik di sekolah dasar merupakan tugas guru dan berjangka panjang karena menyangkut masalah pendidikan peserta didik. Meningkatkan prestasi peserta didik harus melalui proses pendidikan yang baik dan terarah. Peneliti saat melakukan penelitian perlu meningkatkan hasil belajar peserta didik SDN "Dr Sutomo IX", oleh karena itu peneliti merasa tertantang untuk mencari ide guna mencari bagaimana meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VI SDN "Dr Sutomo IX" Kecamatan Tegalsari.

Selain itu jarang sekali siswa yang mau bertanya saat kegiatan belajar mengajar, ditambah jumlah siswa yang cukup banyak, kurang lebih 25 siswa. Sehingga sulit bagi guru agar semua siswa memenuhi ketuntasan belajar semuanya. Hal tersebut yaitu mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 65% dari seluruh tujuan pembelajaran (Mulyasa, 2003:99).

Dalam pelajaran matematika sebenarnya telah banyak upaya yang dilakukan oleh guru kelas khususnya bidang studi matematika untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam pelajaran matematika sebenarnya telah banyak upaya yang dilakukan oleh guru kelas khususnya bidang studi matematika untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Namun usaha itu belum menunjukkan hasil yang optimal. Rentang nilai siswa yang pandai dengan siswa yang kurang pandai terlalu mencolok. Untuk itu perlu diupayakan agar rentang nilai antar siswa tersebut tidak terlalu jauh yaitu dengan memanfaatkan siswa yang pandai untuk menularkan kemampuannya pada siswa lain yang kemampuannya lebih rendah. Tentu saja guru yang menjadi perancang metode pembelajaran harus mengubah bentuk pembelajaran yang lain. Pengajaran tutor sebaya dapat dipandang sebagai reaksi terhadap pengajaran

klasikal dengan kelas yang terlampaui besar dan padat sehingga guru atau tenaga pengajar tak dapat memberikan bantuan secara individual.

Metode pembelajaran Tutor sebaya dianggap sebagai alternatif mengatasi kesulitan guru dalam menyampaikan materi kepada siswanya. Tutor sebaya merupakan model pembelajaran oleh para siswa yang punya umur sebaya dengan siswa lain dan telah menguasai materi pelajaran yang diberikan. Hal ini digunakan untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar, karena mereka cenderung segan bertanya kepada guru jika ada kesulitan dalam penguasaan materi matematika. Akibatnya proses pembelajaran menjadi tidak efektif, oleh karena itu guru bisa memanfaatkan potensi siswa dalam membantu siswa lain.

Dari latar belakang di atas maka penulis melakukan penelitian dan mengangkat judul “Penerapan Metode Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Prestasi Matematika Materi Pokok Bentuk Akar Pangkat Tiga”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan apa yang telah diuraikan pada pendahuluan dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah prestasi belajar siswa dengan Metode Tutor Sebaya materi bentuk akar pangkat tiga pada siswa kelas VI “SDN Dr Sutomo IX”
2. Bagaimanakah ketuntasan hasil belajar siswa dengan Metode Tutor Sebaya dalam materi bentuk akar pangkat tiga pada siswa kelas VI di “SDN Dr Sutomo IX”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dirumuskan peneliti diatas, maka beberapa tujuannya adalah :

1. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa dengan Metode Tutor Sebaya

pada materi bentuk akar pangkat tiga di kelas VI “SDN Dr Sutomo IX”.

2. Untuk Mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa dengan Metode Tutor Sebaya dalam materi bentuk akar pangkat tiga pada siswa kelas VI “SDN Dr Sutomo IX”.

D. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat penelitian bagi siswa

Penggunaan metode tutor sebaya diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar matematika, peserta didik lebih termotivasi belajar matematika dan peserta didik lebih terbuka pada teman sebayanya agar mau berperan dalam kelompoknya sehingga meningkatkan prestasi peserta didik.

- b. Manfaat bagi peneliti

Guru mengetahui kesulitan peserta didik dalam pembelajaran matematika, guru bisa mengembangkan pembelajaran disekolah dan guru lebih bersemangat dalam belajar.

- c. Manfaat bagi sekolah

Dengan adanya penelitian ini, proses pembelajaran di sekolah dapat meningkat, sehingga kemampuan dan prestasi belajar peserta didik semakin baik serta kualitas sekolah meningkat.

E. Batasan Penelitian

- Penggunaan Metode Tutor Sebaya yang digunakan dan berapa siklus
- Ada hubungannya dengan Bab IV juga ada keterkaitannya / nyambung

F. Definisi Operasional

- Definisi metode tutor sebaya yang di paparkan / di jelaskan
- Ringkasan nyambung di Bab II
- Penjelasan detail di Bab II
- Keberhasilan Metode Tutor sebaya ada dalam satu paragraph dalam bentuk narasi.

Kajian Pustaka

A. Hakikat Belajar

Hakikat belajar menurut Hamzah, B. UNO yaitu : dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Indikator motivasi belajar

1. Pengertian Belajar

Menurut Mulyasa (2011:91) menyatakan bahwa :“Belajar pada hakikatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan siswa untuk memenuhi kebutuhannya

2. Aspek – Aspek Belajar

Dalam hal ini Eveline Siregar (2010: 4) mengemukakan aspek belajar sebagai berikut :

- a. Bertambah jumlah pengetahuan.
- b. Adanya kemampuan mengingat dan memproduksi.
- c. Ada penerapan pengetahuan.

B. Ciri-Ciri Belajar

Dari beberapa definisi para ahli diatas, dapat disimpulkan adanya ciri-ciri belajar yaitu :

- a. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*).
- b. Perubahan perilaku berarti, bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu tidak berubah-ubah.

C. Prestasi Belajar

Prestasi belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti : Intelegensi, minat, sikap, dan motivasi. Intelegensi merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap tinggi rendahnya prestasi belajar.

D. Metode Tutor Sebaya

Tutor sebaya menurut Ishak dan Warji dalam Novan (2017) adalah pemberian bantuan perbaikan kepada siswa yang

menemui kesulitan belajar oleh teman-teman mereka sekelas yang mempunyai teman sebaya.

E. Matematika

Matematika adalah pengetahuan atau ilmu mengenai logika dan problem-problem numerik. Matematika membahas fakta-fakta dan hubungan- hubungannya serta membahas problem ruang dan waktu. Matematika adalah *queen of science* (ratunya ilmu) (Ida Rufaidah, 2011).

Metode Tutor Sebaya

Peer Tutoring atau dalam bahasa Indonesia lebih dikenal dengan istilah tutor sebaya, ada beberapa ahli yang meneliti masalah ini diantaranya adalah Edward L. Dejnozken dan David E. Kopel dalam American Education Encyclopedia menyebutkan pengertian tutor sebaya adalah sebagai berikut: Tutor sebaya adalah sebuah prosedur siswa mengajar siswa lainnya. Tipe pertama adalah pengajar dan pembelajar dari usia yang sama. Tipe kedua adalah pengajar yang lebih tua usianya dari pembelajar. Tipe yang lain kadang dimunculkan pertukaran usia pengajar.

Kuswaya Wihardit dalam Aria Djalil (2014:3.38) menuliskan bahwa “pengertian tutor sebaya adalah seorang siswa pandai yang membantu belajar siswa lainnya dalam tingkat kelas yang sama”. Sisi lain yang menjadikan matematika dianggap siswa pelajaran yang sulit adalah bahasa yang digunakan oleh guru. Dalam hal tertentu siswa lebih paham dengan bahasa teman sebayanya daripada bahasa guru. Itulah sebabnya pembelajaran tutor sebaya diterapkan dalam proses pembelajaran matematika.

Hisyam Zaini dalam Amin Suyitno (2014:24) menyatakan bahwa “Metode belajar yang paling baik adalah dengan mengajarkan kepada orang lain. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran tutor sebaya sebagai strategi pembelajaran

akan sangat membantu siswa dalam mengajarkan materi kepada teman-temannya.

Menurut Miller (2010) dalam Aria Djalil (2010:3.34) berpendapat bahwa "Setiap saat murid memerlukan bantuan dari murid lainnya."

Jan Collingwod (2015 :19)dalam Aria Djalil (2015:3.34) juga berpendapat bahwa "Anak memperoleh pengetahuan dan keterampilan karena dia bergaul dengan teman lainnya".

Menurut Sudjana (2012:30) yang termasuk dalam komponen pembelajaran adalah "Tujuan, bahan, metode, dan alat serta penilaian ". Melalui tutor sebaya, siswa bukan dijadikan sebagai objek pembelajaran tetapi menjadi subyek pembelajaran.

Tutor sebaya menurut Ishak dan Warji dalam Novan (2017) adalah pemberian bantuan perbaikan kepada siswa yang menemui kesulitan belajar oleh teman-teman mereka sekelas yang mempunyai teman sebaya. Pengertian model tutorial menurut Martias Yamin (2017:153) merupakan cara penyampaian bahan pelajaran yang telah dikembangkan dalam bentuk modul untuk dipelajari siswa secara mandiri. Tutor sebaya dikenal dengan pembelajaran teman sebaya atau antar peserta didik.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian Siklus I

1) Perencanaan

Kegiatan perencanaan yaitu :

- ❖ Membuat RPP materi bentuk akar pangkat tiga.
- ❖ Mengelompokkan siswa dan ada satu siswa yang sebagai tutor.
- ❖ Menentukan satu kelompok minimal 5 orang

2) Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan siklus I kurang berjalan dengan baik, karena beberapa siswa belum siap menggunakan metode tutor sebaya.

3) Pengamatan

Selama kegiatan siklus I hasilnya siswa yang tuntas belajar 13 sedangkan siswa yang belum tuntas 12 siswa.

4) Refleksi

Untuk perbaikan pada siklus berikutnya yaitu :

1. Mengulang kembali penjelasan cara belajar dan tugas.
2. Mengubah komposisi kelompok siswa dengan menyebarkan siswa yang tuntas.
3. Menunjuk tutor baru dengan memperhatikan kemampuan siswa
4. Menyampaikan materi pada temannya dan hubungan emosional siswa dengan kelompoknya.

2. Hasil Penelitian Siklus II

1) Perencanaan

Kegiatan persiapan perencanaan :

- ❖ Melakukan penyempurnaan RPP
- ❖ Berdiskusi dengan teman sejawat dalam penentuan tutor baru
- ❖ Menyiapkan LKS, lembar observasi siswa, lembar kerja observasi guru dan buku penilaian

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus 2 berjalan dengan baik dan siswa aktif dalam pembelajaran

3) Pengamatan

Selama kegiatan siklus 2 hasilnya siswa yang tuntas belajar 23 sedangkan siswa yang belum tuntas 2 siswa.

A. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Siklus I

Prosentase siswa yang tuntas belajar pada siklus I 52%, sedangkan siswa yang tidak tuntas belajar 48%. Banyaknya siswa yang mengerti penjelasan tutor hanya 17 anak Banyaknya siswa yang

memperhatikan penjelasan guru ada 12 siswa.

2. Siklus II

Hasil rata-rata kelompok siklus II adalah 93,33. Pada siklus II sudah tidak ditemukan kelompok yang mendapatkan nilai dibawah 70. Pada siklus II ada dua kelompok mendapat nilai 100. Nilai rata-rata ulangan harian siklus II adalah 82,8.

Banyaknya siswa yang telah tuntas belajar yaitu mendapat nilai \geq (lebih besar atau sama dengan) 70 sebanyak 23 anak. Prosentase siswa yang tuntas belajar telah mencapai 92%.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa :

- a. Penggunaan Metode Tutor Sebaya mampu meningkatkan hasil belajar matematika pokok bahasan bentuk akar pangkat tiga pada siswa kelas VI SDN Dr Sutomo IX.
- b. Kegiatan pembelajaran pada siklus I memperoleh hasil kurang memuaskan maka perlu dilakukan tindakan siklus II.
- c. Pemilihan tutor harus tepat sehingga tutor mampu menyampaikan materi kepada teman-temannya yang lain dan bisa diterima oleh teman-temannya yang lain.
- d. Metode tutor sebaya dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lain.
- e. Agar diperoleh hasil yang lebih baik siswa perlu diperkenalkan dengan metode tutor sebaya.
- f. Guru sebelumnya harus memperhatikan kemampuan siswa dan hubungan emosional siswa dengan temannya

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT.Rineka Cipta.
- Azhar, lalu Muhammad. 2011. *Proses Belajar Mengajar Pendidikan*. Jakarta Usaha Nasional.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta Rineksa Cipta.
- Fahmi, A. 2014. *Pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Melalui Pendekatan Keterampilan Proses Dengan Bantuan Tutor Sebaya. Skripsi jurusan Pendidikan matematika. FPMIPA UPI Bandung ; Tidak diterbitkan 2014.*
- Hadi, Sutrisno, 2013. *Metodologi Research, Jilid I*. Yogyakarta: YP Fak. Psikologi UGM.
- Hamalik, Umar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta ; Bumi Aksara.
- Margono, 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta Rineksa Cipta.
- Masriyah. 1999 *Analisis Butir Tes*. Surabaya: Universitas Press.
- Melvin. L. Siberman. 2010. *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif* . Bandung Nusamedia dan Nuansa.
- Mustanim, Nur. 2010. *Pengajaran Berpusat Kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam*

- Pengajaran*. Surabaya. University Press.
- Rustiyah, N.K. 2011 *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sukidin, dkk. 2012. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Insan Cendikia.
- Wetherington. H.C and W.H. Walt. Burton. 2012. *Teknik-teknik Belajar dan Mengajar* (Terjemahan) Bandung; Jemmars.
- Suciati. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Universitas Terbuka.



**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMAHAMI MATERI KALOR
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PENEMUAN TERBIMBING
(Sufiah Indrawati Mudhar)**

ABSTRACT

The objectives of this Classroom Action Research were to 1) improve students' understanding of physics learning of heat material and 2) student responses to guided discovery learning models in physics learning of heat material. The classroom action research procedure consists of three cycles and each cycle has the same stages, namely: design (planning), activities and observations, reflection, and revision. This research was conducted at SMP Negeri 7 Surabaya with the subject of grade 7B students totaling 40 students consisting of 20 boys and 20 girls.

The data obtained are in the form of formative test results, observation sheets of teaching and learning activities. The results showed that 1) student achievement increased from cycle I to cycle III, namely, cycle I (47.50%), cycle II (70.0%), cycle III (90.0%) 2) student responses to this guided discovery learning is a pleasure. The conclusion from this research is that learning using guided discovery learning can have a positive effect on the learning motivation of 7B grade students of SMP Negeri 7 Surabaya, and this learning model can be used as an alternative to learning Physics Science.

Keywords: *ability to understand, heat material, guided discovery*

Pendahuluan

Mata pelajaran fisika adalah salah satu mata pelajaran dalam rumpun sains, yang mengembangkan kemampuan berpikir analitis induktif dan deduktif dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan peristiwa alam sekitar. Mata pelajaran sains di SMP menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi, karena itu guru dituntut mampu mengembangkan suatu strategi dalam mengajar yang dapat meningkatkan motivasi siswa, sehingga keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar meningkat. Dalam pelaksanaannya, metode ceramah yang merupakan metode konvensional masih mendominasi dalam proses pembelajaran fisika. Metode ceramah hanya mengutamakan produk atau hasilnya saja. Padahal dalam pembelajaran fisika proses dan produk sama pentingnya serta tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu, penggunaan metode dan pendekatan pembelajaran yang tepat dan bervariasi diharapkan akan

dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, dan dengan meningkatnya aktivitas siswa selama pembelajaran, diharapkan pula dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan data yang dikutip dari arsip Kurikulum SMP Negeri 7 Surabaya pada tanggal 25 Februari 2017, hasil belajar IPA Fisika pada setiap ulangan harian maupun ulangan tengah semester ganjil pada tahun 2016/2017 jumlah siswa yang tuntas 30%, sedang 44,5% dan tidak tuntas 25,5%. Sesuai dengan kurikulum, bahwa ketuntasan belajar dipersyaratkan minimal dari 85% keseluruhan siswa yang dikenai tindakan mencapai daya serap paling kurang 65% per individu, sedangkan secara klasikal 67%. Hasil belajar siswa lebih rendah terutama disebabkan oleh (1) kurangnya minat siswa terhadap pelajaran fisika, karena materi yang mereka terima terlalu sarat dengan rumus-rumus, prinsip-prinsip dan hukum-hukum sehingga membosankan siswa untuk mempelajarinya, (2) siswa

kurang terampil menggunakan alat-alat laboratorium (3) siswa kurang diberi kesempatan untuk mencari dan menemukan konsep dalam mencapai tujuan dan hasil belajar, (4) siswa tidak termotivasi dalam menerima pelajaran fisika.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan mengembangkan kurikulum, pengembangan kualitas pembelajaran, peningkatan mutu tenaga pengajar, serta lingkungan yang kondusif dan memadai (Prabowo, 2001:75). Pemerintah juga telah melakukan berbagai pembenahan, diantaranya adalah menyempurnakan kurikulum dan pedoman pelaksanaannya. Akan tetapi, betapapun baiknya kurikulum, tujuan pembelajaran fisika tidak akan tercapai apabila guru tidak melaksanakan kurikulum sebagaimana mestinya. Kurikulum menuntut seorang guru fisika untuk tidak hanya sekedar mampu menyampaikan informasi tetapi seharusnya juga mampu melatih keterampilan proses.

Menurut Bruner, penemuan terbimbing merupakan model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan kognitif dan prinsip-prinsip konstruktivisme dalam pembelajaran. Di dalam penemuan terbimbing siswa terlibat aktif baik secara kelompok maupun secara mandiri. Siswa belajar melalui keterlibatan aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk mendapatkan pengalaman dengan melakukan kegiatan yang memungkinkan mereka menemukan konsep dan prinsip-prinsip untuk diri sendiri (Slavin, 1994:228).

Penemuan terbimbing adalah salah satu langkah sains sebagai suatu proses. Visi baru tersebut meliputi proses-proses sains dan menghendaki siswa menggabungkan proses-proses dan pengetahuan ilmiah pada saat mereka menggunakan penalaran ilmiah dan

pemikiran kritis untuk mengembangkan pemahaman mereka terhadap sains. Penemuan terbimbing merupakan suatu model pembelajaran yang benar-benar akan membawa pola pikir siswa ke terbimbing, secara perlahan siswa belajar bagaimana mengorganisasikan dan mengadakan penyelidikan secara independen dengan bimbingan guru hingga memperoleh suatu kesimpulan, seperti dalam hal melakukan kegiatan eksperimen, siswa diharapkan mampu menemukan/membuktikan sendiri konsep-konsep yang mereka peroleh tanpa adanya petunjuk kerja pada LKS yang telah disediakan oleh guru.

Model penemuan terbimbing menempatkan guru sebagai fasilitator. Guru membimbing siswa dimana ia diperlukan. Dalam model ini, siswa didorong untuk berpikir sendiri, menganalisis sendiri sehingga siswa dapat *menemukan* prinsip umum berdasarkan bahan atau data yang telah disediakan guru.

Model penemuan terbimbing dengan menerapkan keterampilan proses dipilih untuk membelajarkan siswa sesuai pokok bahasan kalor di kelas VII SMP, karena pokok bahasan tersebut mengandung konsep-konsep yang perlu dipahami siswa melalui pengamatan langsung dengan menggunakan keterampilan proses. Keterampilan proses yang dilatihkan dalam penelitian ini adalah keterampilan merumuskan hipotesis, mengidentifikasi variabel, melakukan percobaan, menganalisis data hasil pengamatan, dan membuat kesimpulan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Memahami Materi Kalor melalui Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing Siswa Kelas 7B SMP Negeri 7 Surabaya Semester Gasal Tahun Pelajaran 2018/2019”.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan yang dihadapi oleh peneliti diantaranya: pemahaman siswa dalam pembelajaran fisika materi kalor masih kurang

Kajian Pustaka

Pembelajaran penemuan menurut Wilcox (Hosnan, 2014) adalah suatu pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep atau prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan siswa untuk menemukan konsep-konsep atau prinsip-prinsip bagi mereka sendiri.

Pembelajaran Penemuan terbimbing berusaha menciptakan situasi belajar yang melibatkan peserta didik belajar secara aktif dan mandiri dalam menemukan konsep atau teori, pemahaman dan pemecahan masalah. Proses penemuan tersebut membutuhkan guru sebagai fasilitator dan pembimbing (Priansa, J.D, 2017).

Keuntungan pembelajaran penemuan seperti yang dikemukakan oleh Suryobroto (dalam Priansa, 2017) “Memacu keingintahuan siswa, memotivasi mereka untuk melanjutkan pekerjaannya hingga menemukan jawabannya.”

Menurut Hamalik (dalam Priansa, D.J 2017) penemuan terbimbing melibatkan peserta didik dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan guru. Peserta didik melakukan penemuan, sedangkan guru membimbing mereka ke arah yang benar.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik

pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai.

Desain penelitian ini adalah desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang akan dilaksanakan sesuai dengan tahap-tahap penelitian yang terdiri dari tiga siklus.

Rencana tindakan ini bertujuan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran penemuan terbimbing pada pembelajaran kalor kelas VII-B SMP Negeri 7 Surabaya Waktu penelitian dimulai bulan September sampai dengan Oktober 2018. Dengan langkah-langkah yaitu penetapan fokus masalah, persiapan tindakan, pelaksanaan tindakan pengamatan, evaluasi dan refleksi.

Yang menjadi subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII-B SMPN 7 Surabaya Tahun Pelajaran 2018-2019 yang berjumlah 40 siswa, terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Dasar pengambilan siswa kelas VII-B sebagai subjek penelitian dilakukan secara acak karena siswa VII-B SMPN 7 Surabaya memiliki kemampuan akademik yang heterogen (tinggi, sedang dan rendah).

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data yang ada di lapangan guna diolah dan dijabarkan secara sistematis baik secara kuantitatif maupun kualitatif agar penelitian yang dilakukan dapat terlaksana secara akuntabel.

Dalam penelitian ini instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah soal tes harian (diberikan pada setiap akhir pertemuan), soal tugas rumah, dan soal ujian yang digunakan untuk memperoleh nilai pengetahuan yang terdapat pada perangkat pembelajaran serta penilaian pelaksanaan praktikum dari lembar kerja siswa, presentasi hasil praktikum.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian Prestasi Belajar

Data penelitian yang diperoleh berupa hasil uji coba item butir soal, data observasi berupa pengamatan pengelolaan model pembelajaran penemuan terbimbing dan pengamatan aktivitas siswa dan guru pada akhir pembelajaran, dan data tes formatif siswa pada setiap siklus.

Data lembar observasi diambil dari dua pengamatan yaitu data pengamatan pengelolaan model pembelajaran penemuan terbimbing yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran penemuan terbimbing dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dan data pengamatan aktivitas siswa dan guru.

Tabel 1. Nilai Tes Formatif Pada Siklus I

No. Urut	Nilai	Keterangan		No. Urut	Nilai	Keterangan	
		T	TT			T	TT
1	40		√	21	70		√
2	70		√	22	80	√	
3	80	√		23	80	√	
4	50		√	24	50		√
5	70		√	25	60		√
6	80	√		26	80	√	
7	70		√	27	50		√
....						
20	90	√		40	90	√	
Jumlah	1300	10	10	Jumlah	1400	9	11
Jumlah Skor : 2700 Jumlah Skor Maksimal Ideal 4000 % Skor Tercapai 67,50							

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 hanya sebesar 67,50% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih asing dengan diterapkannya pembelajaran penemuan terbimbing.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I maka perlu adanya perbaikan yang dilakukan pada siklus II guna untuk memperoleh hasil yang diinginkan.

Pada siklus II dilakukan tahap-tahap seperti pada siklus I yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi namun dengan perbaikan siklus I agar hasil yang diharapkan dapat tercapai. Hasil dari siklus II tergambar pada tabel berikut:

Tabel 2. Nilai Tes Formatif Pada Siklus II

No. Urut	Nilai	Keterangan		No. Urut	Nilai	Keterangan	
		T	T			T	T
1	70		√	21	90		
2	80			22	80		
3	80			23	80		
4	70		√	24	70		√
5	80			25	60		√
6	90			26	90		
7	90			27	80		
.....							
20	90			40	90		
Jumlah	1580	14	6	Jumlah	1560	14	6
Jumlah Skor : 3140 Jumlah Skor Maksimal Ideal 4000 % Skor Tercapai 78,50							

Dari tabel di atas diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 78,50 dan ketuntasan belajar mencapai 70,0% atau ada 28 siswa dari 40 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena siswa sudah mulai akrab dan menemukan keasyikan dengan pembelajaran penemuan terbimbing. Disamping itu kemampuan guru dalam mengelola proses belajar mengajar dalam model ini juga semakin meningkat sehingga proses belajar-mengajar semakin efektif. Namun hasil yang dicapai pada siklus II ini belum

maksimal karena ketuntasan secara klasikal belum terpenuhi. Sehingga perlu adanya siklus III untuk memperbaikinya. Tahapan pada siklus III ini sama dengan tahapan pada siklus I dan II namun ada perbaikan sesuai dengan kendala pada siklus II. Hasil yang didapat pada siklus III seperti tampak pada tabel 3.

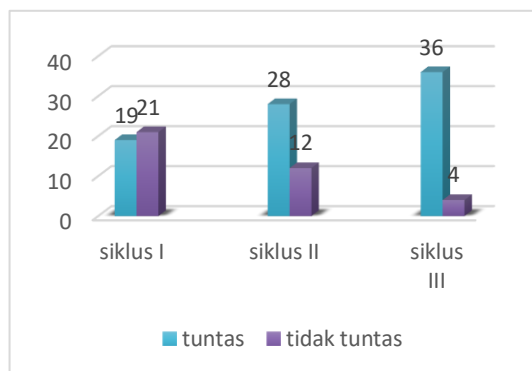
Tabel 3. Nilai Tes Formatif Pada Siklus III

No. Urut	Nilai	Keterangan		No. Urut	Nilai	Keterangan	
		T	T			T	T
1	90	√		21	90	√	
2	80	√		22	80	√	
3	80	√		23	80	√	
4	70		√	24	80	√	
5	80	√		25	60		√
6	90	√		26	90	√	
7	90	√		27	80	√	
.....						
20	90	√		40	90	√	
Jumlah	16	18	2	Jumlah	16	18	2
ah	80			ah	40		
Jumlah Skor : 3320 Jumlah Skor Maksimal Ideal 4000 % Skor Tercapai 83,00							

Berdasarkan data diperoleh nilai rata-rata tes penilaian harian sebesar 83,0 dan dari 40 siswa yang telah tuntas sebanyak 36 siswa dan 4 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 90,0% (termasuk kategori tuntas). Hasil pada siklus III ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus II. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus III ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan siswa mempelajari materi pelajaran yang telah diterapkan selama ini. Disamping itu dengan adanya pembelajaran model penemuan terbimbing ini siswa dapat bertanya dengan sesama temannya, dan ternyata dari proses bertanya antar siswa

ini, siswa lebih mudah menerima penjelasan dari temannya yang lebih paham tentang materi pelajaran tersebut. Juga dari hasil pembelajaran model penemuan terbimbing ini siswa jadi lebih mudah untuk bekerja sama dengan sesama temannya. Ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada gambar diagram ketuntasan.

Diagram Ketuntasan Hasil Belajar



2. Hasil Penelitian terhadap Respon Siswa.

Respon siswa terhadap pembelajaran penemuan terbimbing untuk meningkatkan kemampuan memahami materi kalor dapat ditelusuri dari enam aspek yaitu aspek (1) tidak senang/senang terhadap KBM, (2) tidak baru/baru terhadap KBM, (3) kurang baik/baik terhadap buku ajar, (4) tidak berminat/minat mengikuti KBM selanjutnya, (5) tidak jelas/jelas bimbingan guru dan, (6) tidak senang/senang terhadap latihan mandiri.

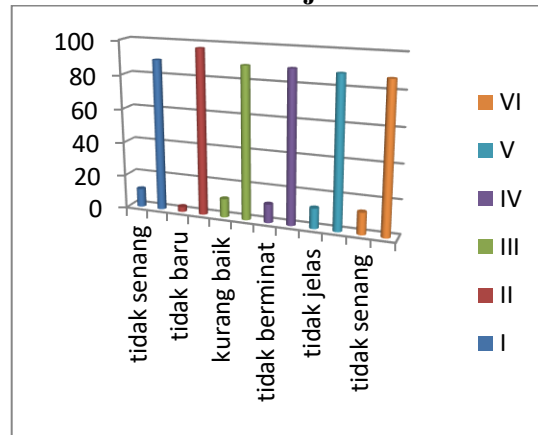
Tabel 4. Respon siswa terhadap Pembelajaran

No	Uraian	Skala Penilaian	
		Tidak Senang (%)	Senang (%)
I	Bagaimana penilaian kamu mengenai:		
	1. Materi/isi pelajaran	13	87
	2. Format Buku Ajar Siswa (BAS)	11	89
	3. Lembar Kerja Siswa (Aktivitas)	12	88
4. Latihan/Praktek	8	92	

	5. Cara guru mengajar	11	89
II	Bagaimana penilaian kamu mengenai:	Tidak Baru	Baru
	1. Materi/isi pelajaran	0	100
	2. Format Buku Ajar Siswa (BAS)	0	100
	3. Lembar Kerja Siswa (LKS)	5	95
	4. Latihan/Praktek	4	96
	5. Cara guru mengajar	8	92
III	Bagaimana penilaian kamu terhadap Buku Panduan Belajar	Kurang Baik	Baik
	1. Keterbacaan Bahasa	12	88
	2. Penampilan Buku Ajar Siswa (BAS)	8	92
	3. Lembar Kerja Siswa (LKS)	8	92
	4. Gambar-gambar dalam BAS	15	85
IV	Apakah kamu berminat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar seperti yang kamu ikuti saat ini	Tidak Berminat	Berminat
		11	89
V	Bagaimana menurut kamu tentang bimbingan yang diberi kan guru?	Tidak Jelas	Jelas
		12	88
VI	Bagaimana menurut kamu tentang kegiatan latihan selama pembelajaran?	Tidak Senang	Senang
		13	87

Respon siswa terhadap pembelajaran penemuan terbimbing tergambar dalam grafik berikut:

Diagram Respon Siswa Terhadap Pembelajaran



Simpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran model penemuan terbimbing memiliki dampak positif terhadap pemahaman materi pelajaran yang diajarkan, dimana dengan model ini siswa dipaksa untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran yang diajarkan. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (47,50%), siklus II (70,0%), siklus III (90,0%).
2. Respon siswa terhadap penerapan pembelajaran model penemuan terbimbing sangat positif. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya motivasi belajar siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang diterima selama ini. Respon tersebut juga ditunjukkan dengan sikap siswa yang rata-rata menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan pembelajaran model penemuan terbimbing sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.

Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar IPA Fisika lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Untuk melaksanakan pembelajaran model penemuan terbimbing memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan pembelajaran model penemuan terbimbing dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal.
2. Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai metode pengajaran yang sesuai, walau dalam taraf yang sederhana, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.
3. Perlu adanya penelitian yang lebih lanjut, karena hasil penelitian ini hanya dilakukan di kelas VIIB SMP Negeri 7 Surabaya Tahun Pelajaran 2018/2019.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S., Suhardjono, Supardi., 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ario, M., 2015. Penalaran Matematis dan Mathematical Habits Of Mind Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah dan Penemuan Terbimbing. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 2 No. 1, Maret 2015. h 34 -46.
- Hosnan, M., 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam*

Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Kurniawan, A.R.,Kardi., S, Tjandrakirana.2016 “Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Pendekatan Penemuan Terbimbing untuk Melatihkan Keterampilan Proses Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, Vol 2, No 2, Mei 2016 .h 175-183.
- Kusuma, W, dan Dwitagama, D., 2014. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas Edisi 2*. Jakarta : Indeks.
- Mudlofir, A dan Rusydiyah, E.F., 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Nur, M., 2013. *Pembelajaran Penemuan Terbimbing*. Surabaya: University Press.
- Priansa., D.J., 2017. *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Rahmawati, Widodo., W, Prabowo., 2012. Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Penemuan Terbimbing (Guided Discovery Learning) Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis dan Penguasaan Konsep Pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya* , Vol. 1 No. 2 Mei 2012 h 68 -73.
- Sani, A.R., 2017. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MEMAHAMI MATERI
BACAAN MELALUI PERMAINAN KARTU KATA
(Insan Aris)**

ABSTRACT

Based on experience in the field, the average value of reading and understanding reading material for Grade I students of SDN Lidah Kulon I is not satisfying. It means that not all students are able to read or students are not yet able to read quickly. Through the use of word card playing media, it is hoped that students will find it easier to read and understand the reading material. This classroom action research was carried out in cycles. Each cycle consists of 3 stages: planning, implementing actions, observing and reflecting.

Action research in each cycle was carried out by using the media of playing word cards to improve reading skills and understanding the reading material. The results obtained after the classroom action research were carried out are students are able to read fluently. Moreover, the ability to understand reading material achieved 68.57% in cycle I. The result was continued on improving in cycle II whose percentage of improvement achieved 85.7%.

The conclusion drawn from this research is that playing word card media can improve reading skills and understanding reading material for the first graders. Student activity, student cheerfulness and student ability in learning showed a better condition. Furthermore, the ability of teachers in teaching and learning activities is also increasing. Therefore, to teach and guide students in reading and understanding reading material, we can use the media of playing word cards.

Keywords : *media, playing, card playing, reading, understand material*

Pendahuluan

Pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan tahapan perkembangan manusia pada umumnya sangat didambakan oleh setiap orang tua baik dari segi fisik maupun psikis. Pertumbuhan dan perkembangan anak terlihat mulai lahir. Anak mengalami perkembangan intelektualnya dimulai dari usia 0 – 6 tahun yang disebut fase perkembangan usia emas (*Golden Ages*). Dari masa perkembangan itu peran orang tua sangat dominan dalam pembentukan kecerdasan dan karakter anak. Melalui pendidikan tambahan di luar rumah juga dapat mendukung perkembangan anak.

Pendidikan Sekolah Dasar adalah wadah bagi anak untuk mengembangkan diri. Kekurangan dan hambatan yang terjadi pada anak sebisa mungkin dicarikan

solusi. Guru dan orang tua anak memiliki tanggung jawab yang sama di dalam mencari solusi. Orang tua yang lebih lama mendampingi anak-anaknya di rumah bertanggung jawab penuh dalam hal pengembangan pengetahuan maupun pembinaan perilakunya. Sedangkan guru di sekolah juga berperan besar untuk mengajari dan membimbing anak yang mengalami kesulitan.

Kesulitan yang mendasar bagi siswa kelas I SDN Lidah Kulon I adalah tentang membaca sekaligus memahami materi bacaan. Kesabaran dan kreativitas guru menurut peneliti adalah modal utama bila menghadapi anak didiknya tidak lancar baca. Sumantri dan Syaodih (2006) menyatakan karakteristik anak usia SD adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu

secara langsung. Upaya yang peneliti lakukan adalah melakukan tindakan dalam rangka meningkatkan kemampuan membaca dan memahami materi bacaan dengan menggunakan metode bermain kartu kata di dalam pembelajaran.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, Balai Pustaka (2003: 697) disebutkan bahwa yang dimaksud dengan bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak). Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain. Sementara menurut James Sully (2012: 470) menyatakan bahwa tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain dan tertawa ada di dalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman, artinya kegiatan bermain mempunyai manfaat tertentu.

Dari pendapat tentang definisi kata bermain diatas dapat disimpulkan peneliti bahwa, bermain merupakan media dalam mengekspresikan dan mengembangkan kemampuan diri baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang dilakukan dan berisikan kesenangan.

Cara yang paling efektif untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan pesan nilai-nilai sikap/karakter untuk anak SD adalah dengan bermain. Melalui permainan, pesan yang kita sampaikan sebagai guru atau pendidik di sekolah tidak terasa itu sebagai pembelajaran.

Bentuk kartu kata biasanya persegi / kotak dan persegi panjang. Namun bisa pula dikreasikan di dalam berbagai bentuk. Bisa berbentuk Lingkaran, segi lima, atau segi enam dan ada pula yang disertai gambar dan warna yang menarik. Bentuk dan contoh kartu kata dapat diamati dalam gambar berikut ini.



Metode Penelitian

Penelitian dengan judul *Penerapan Media Bermain Kartu Kata Untuk Peningkatan Kemampuan Membaca dan Memahami Materi Bacaan Siswa Kelas I C SDN Lidah Kulon I Surabaya* merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data diperoleh dari kesimpulan berupa kalimat terhadap hasil penelitian.

Sebagai penelitian tindakan kelas, penelitian ini memiliki ciri penelitian dilakukan di dalam kelas tempat peneliti mengajar, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan baca dan pemahaman materi bacaan siswa, dan ada tindakan yang berupa penerapan metode bermain kartu kata.

Penelitian ini dilakukan di kelas I-C SDN Lidah Kulon I Surabaya dengan jumlah siswa 35 anak, yang terdiri dari 19 anak laki – laki dan 16 anak perempuan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SDN Lidah Kulon I yang berada di jalan Raya Lidah Kulon nomor 10 Surabaya. Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan, yaitu mulai 4 Agustus sampai dengan 30 Oktober 2018, semester ganjil tahun pelajaran 2018 - 2019.

Prosedur penelitian tindakan kelas menurut Aqib (2006:30) dilaksanakan melalui 4 tahap, yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Dalam tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan fasilitas pembelajaran di kelas berupa

berbagai macam bentuk kartu kata (kartu kata berbentuk lingkaran, persegi, persegi panjang, segi lima, dan segi enam; kartu kata bergambar; kartu kata puzzle). Selanjutnya, peneliti mempersiapkan bahan observasi yaitu membuat tabel penilaian peningkatan keterampilan membaca dan keaktifan menggunakan media kartu kata.

Tahap perencanaan juga meliputi merencanakan langkah pembelajaran sesuai yang ada di RPP dan dibuat sesuai judul, materi dan tujuan penelitian khusus yang disajikan dalam kelas. Setelah persiapan dilakukan, peneliti membuat jadwal Penelitian Tindakan Kelas.

Dalam tahap tindakan atau *action* peneliti melakukan beberapa kegiatan seperti melaksanakan prosedur yang tertera pada instrumen observasi keaktifan siswa, melaksanakan pembelajaran seperti yang tertera dalam RPP dalam setiap siklus. Peneliti juga mencatat kejadian-kejadian khusus diluar instrument pengamatan melalui catatan lapangan (*field note*). Selain itu, peneliti juga merekam aktivitas selama pembelajaran dalam sebuah video. Kegiatan ini dimaksudkan untuk melengkapi data yang sebelumnya juga terekam melalui instrumen pengamatan dan catatan lapangan. Sebelum melaksanakan perekaman, peneliti melakukan pemasangan kamera video di luar sepengetahuan siswa untuk mendapatkan hasil yang objektif. Pemasangan kamera dilakukan di jam ke nol sebelum siswa memasuki kelas untuk pembelajaran jam pertama, saat siswa melaksanakan olahraga atau saat siswa istirahat.

Kegiatan tiap siklus diterapkan dengan perlakuan yang sama, hanya dalam tindakan siklus berikutnya ditekankan pada pengulangan aspek-aspek yang belum berhasil di siklus sebelumnya. Penentuan jumlah siklus berdasarkan hasil pengamatan. Apabila kemampuan membaca dan memahami siswa belum

mengalami peningkatan, atau mengalami peningkatan yang belum signifikan, maka perlu untuk melanjutkan ke siklus berikutnya.

Tahap berikutnya setelah tindakan adalah tahap observasi atau pengamatan. Pada tahap ini peneliti mengamati kegiatan setiap siswa melalui instrumen pengamatan yang telah disiapkan sebelumnya. Peneliti juga mengamati hasil pencatatan khusus dalam catatan lapangan (*field note*). Selain itu, peneliti juga memutar video hasil rekaman aktivitas setiap siklusnya untuk memperoleh data yang maksimal. Dalam tahap ini, peneliti melihat apakah ada peningkatan dalam kemampuan membaca dan pemahaman materi bacaan serta mencatat seberapa besar peningkatannya dalam setiap siklus.

Tahap selanjutnya adalah refleksi. Kegiatan ini dilakukan setelah melaksanakan pengamatan atas tindakan yang dilakukan dalam setiap siklus. Refleksi dilakukan untuk melihat beberapa aspek yang menjadi kelebihan dan kekurangan dari tindakan yang dilakukan dalam setiap siklus sebelum melakukan kegiatan yang sama di siklus berikutnya.

Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan media bermain kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca dan memahami materi bacaan siswa. Sebelum pelaksanaan siklus I, siswa belum seluruhnya lancar membaca dan memahami materi bacaan. Dalam siklus I, peneliti mulai menggunakan kartu kata dalam pelaksanaan pembelajaran untuk membaca dan memahami materi bacaan. Minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran terlihat meningkat. Peningkatan respon siswa ini juga didukung dengan ketercapaian kemampuan membaca siswa yang jumlahnya mencapai 82%. Akan tetapi jumlah tersebut masih menyisahkan siswa

yang masih memerlukan tindakan berikutnya untuk meningkatkan kemampuan membaca dan pemahaman materi membaca. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dapat diamati pada gambar berikut ini.



Gambar 2
Pelaksanaan Tindakan Kelas pada Siklus I

Hasil pengamatan, kemampuan membaca dan ketercapaian tujuan dalam siklus I secara rinci dapat diamati dalam tabel 1 berikut ini.

Tabel 1
Kemampuan Membaca Siswa dan Memahami Materi Bacaan dalam siklus I

No	Pengamatan	Jumlah siswa	Ketercapaian
1	Kemampuan membaca dengan lancar	31 Sudah	88,57 %
		4 Belum	
2	Keaktifan dalam bermain kartu kata	35 Sudah	100 %
		0 Belum	
3	Kemampuan melakukan permainan kartu kata	35 Sudah	100 %
		0 Belum	

4	Keaktifan membaca	28 Sudah	80 %
		7 Belum	
5	Kemampuan memahami materi bacaan	24 Sudah	68,57 %
		11 Belum	
6	Kemampuan menyusun kartu kata menjadi kalimat	24 Sudah	68,57 %
		11 Belum	
7	Kemampuan memahami kalimat dari kartu kata	24 Sudah	68,57 %
		11 Belum	
Jumlah Nilai/Skor		201 Sudah	82 %
		44 Belum	18 %

Pada tabel diatas dapat diamati bahwa sebanyak 82% siswa sudah mencapai hasil positif. Akan tetapi, sebanyak 18% siswa masih mendapatkan hasil yang kurang. Oleh karenanya, Penelitian Tindakan Kelas ini dilanjutkan ke siklus berikutnya untuk mendapatkan hasil yang lebih signifikan.

Pada siklus II ini tindakan lebih ditekankan pada aspek-aspek yang masih lemah di siklus I. Dari data yang dihasilkan pada siklus II diketahui sebanyak 93,4% siswa mampu membaca dengan lancar dan memahami materi bacaan dengan baik setelah menggunakan kartu kata

bergambar, hanya sebanyak 6,6% Siswa yang belum lancar membaca dan memahami materi bacaan walaupun sudah menggunakan kartu kata sebagai media belajar. Hal ini berarti terdapat peningkatan kemampuan membaca dan memahami materi bacaan melalui metode bermain kartu kata.

Peningkatan kemampuan membaca siswa yang signifikan pada siklus II ini dikarenakan tingginya minat siswa dalam membaca buku tema dan buku pengetahuan lainnya serta memahami penjelasan guru. Selesai penelitian siswa juga aktif membaca buku – buku bacaan di sudut baca kelas dan menyelesaikan tugas guru dengan hasil yang memuaskan. Peningkatan kemampuan siswa dalam membaca dan memahami materi bacaan secara rinci dapat diamati dalam tabel 2 berikut ini.

Tabel 2
Kemampuan Membaca Siswa dan Memahami Materi Bacaan dalam siklus II

No	Pengamatan	Jumlah siswa	Ketercapaian
1	Kemampuan membaca dengan lancar	32 Sudah	91 %
		3 Belum	
2	Keaktifan bermain kartu kata	35 Sudah	100 %
		0 Belum	
3	Kemampuan melakukan permainan kartu kata	35 Sudah	100 %
		0 Belum	

4	Keaktifan membaca	34 Sudah	91 %
		1 Belum	
5	Kemampuan memahami materi bacaan	31 Sudah	85,7 %
		4 Belum	
6	Kemampuan menyusun kartu kata menjadi kalimat	31 Sudah	82,8 %
		4 Belum	
7	Kemampuan memahami kalimat dari kartu kata	31 Sudah	82,8 %
		4 Belum	
Jumlah Nilai/Skor		229 Sudah	93,4 %
		16 Belum	6,6 %

Pada tabel 2 dapat dilihat bahwa kemampuan siswa membaca dengan lancar sudah mencapai 91%. Pencapaian ini tergolong tinggi, mengingat Sebagian besar siswa sudah mampu membaca dengan lancar. Keaktifan siswa dalam permainan kartu kata mencapai 100% atau dengan kata lain semua siswa aktif mengikuti permainan kartu kata.

Keaktifan siswa juga didukung dengan kemampuan melakukan permainan kartu kata yang sudah mencapai 100%. Dengan kata lain, semua siswa mampu memainkan kartu kata dengan prosedur yang benar.

Siklus II juga mengalami peningkatan dalam kemampuan memahami materi bacaan yang mencapai 85,7%. Pencapaian

ini termasuk baik. Kemampuan siswa menyusun kartu kata menjadi kalimat dan memahami kalimat sama-sama mencapai 82,8%. Pencapaian ini dapat diklasifikasikan kedalam kelompok baik.

Berdasarkan observasi dan refleksi siklus II diatas, terlihat peningkatan pada tiap-tiap aspek kemampuan siswa juga data keberhasilan siswa rata-rata meningkat 93,4% dengan rincian: dari 35 siswa, 32 siswa sudah lancar dan mampu memahami materi bacaan sisanya 3 siswa yang belum lancar dan belum memahami materi bacaan. Karena sudah terdapat peningkatan dan perbaikan yang signifikan, maka penelitian ini dihentikan. Kegiatan pada siklus II dapat diamati pada gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2
Pelaksanaan Tindakan Kelas pada
Siklus II
Kesimpulan Dan Saran

Secara umum permainan kartu kata dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan memahami materi bacaan. Kartu kata juga sangat efektif untuk menarik minat dan meningkatkan keikutsertaan siswa dalam pembelajaran. Oleh karenanya, permainan kartu kata dalam pembelajaran sangat direkomendasikan bagi guru Sekolah Dasar, khususnya bagi guru yang mengajar di kelas rendah.

Saran dalam penelitian ini adalah kata, bentuk serta warna dalam kartu kata dapat dibuat lebih variatif lagi, mengingat karakter siswa kelas rendah yang cepat

bosan. Selain itu, pemaparan cara penggunaan kartu kata harus dilakukan dengan jelas agar semua siswa dapat memahami dan mendapatkan hasil yang signifikan.

Daftar Pustaka

- Aqib,Zainal dkk. 2009.*Penelitian Tindakan Kelas*.Bandung:Yrama Widya.
- Balai Pustaka. 1989. *Kartu Kata*. Kamus Besar Bahasa Indonesia.
- Balai Pustaka. 2003. *Bermain*.Kamus Besar Bahasa Indonesia.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Harjasujana, Damaianti. 2003. *Membaca Dalam Teori dan Praktik*. Bandung: Mutiara.
- Hartati, Sofia. 2009. *Bermain dan Penataan Lingkungan Main*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- James Sully. 2012. *Essay on Laughter. Bermain dan Permainan*: HardPress Publishing.
- Sanaky. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukeba.



**BELAJAR DAN BERMAIN PING PORO-PORO
DENGAN MEDIA BIJI KARAH
(Suprapti)**

ABSTRACT

Learning is the process of developing knowledge, skills, and attitudes that occur by interacting intensively with learning resources. Learning for children that is done by playing provides opportunities for children to manipulate, repeat, explore, practice, and get various concepts.

Playing is a fun activity and a means of learning for children and is a process that occurs continuously in life and has benefits for stimulating children's development in general, as well as helping children socialize with their peers.

Activities carried out by children in learning activities are always in the form of play, this is because playing is indeed the child's soul. Playing is an activity that is carried out continuously and creates pleasure and satisfaction

Learning media is a tool used to assist the teaching and learning process so that the meaning of learning conveyed becomes clearer and learning objectives can be achieved effectively and efficiently. One of the media for learning mathematics that can be used is karah seeds in the concept of multiplication and division. Karah seed media is a familiar medium in learning media, the purpose of using this media is to increase student interest in learning, develop student creativity, so that learning becomes fun.

Learning is a source for obtaining messages and information provided by teachers to students so that learning materials can be further improved and shape knowledge and experiences for students.

Keywords : *learn, play, karah seed media*

Pendahuluan

Pada dasarnya, memiliki pengetahuan matematika bagi peserta didik sama halnya dengan memiliki kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif serta kemampuan bekerjasama. Selain itu, dengan kemampuan berfikir logis, peserta didik akan mampu tampil sebagai generasi penerus bangsa yang berkualitas dalam menghadapi fenomena kehidupan yang selalu berubah, menantang dan kompetitif. Menghadapi fenomena kehidupan yang makin kompetitif, maka peningkatan mutu khususnya dalam mata pelajaran matematika selalu menjadi prioritas. Peningkatan mutu dalam pembelajaran matematika akan terlaksana, apabila disertai dengan kreativitas guru.

Pembelajaran merupakan suatu unsur penentu dalam keberhasilan peserta didik

dalam suatu sistem pendidikan. Keberhasilan peserta adalah jantung dari proses pembelajaran. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu membimbing anak-anak dalam sesuatu yang tidak bisa menjadi bisa. Oleh karena itu perlu ada perubahan proses pembelajaran dari kebiasaan yang monoton dengan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Selain itu, guru harus dituntut dalam mengembangkan diri, memacu diri, meningkatkan kualitas, dan kemampuannya. Dalam pengembangan diri tersebut, guru tidak bisa hanya sekedar belajar teori-teori dalam ruangan kelas, melainkan guru harus berpikir tentang hal-hal yang berkaitan dengan masalah dalam kehidupan sehari-hari, dan yang terpenting

adalah bagaimana seorang guru harus berpikir secara mandiri, kreatif, inovatif dan berkualitas sehingga akan timbul minat belajar yang menyenangkan.

Hal ini terjadi dalam pembelajaran matematika di SDN Sawahan I/340 Surabaya dimana guru kelas dalam menyampaikan pembelajaran matematika lebih banyak menggunakan metode ceramah. Berdasarkan dari hasil observasi dari beberapa guru di SDN Sawahan I/340 mengenai cara pembelajaran matematika, dapat disimpulkan terjadinya persamaan cara pembelajaran yaitu guru menerangkan cara mengerjakan soal kemudian siswa akan meniru cara guru dalam menyelesaikan soal yang diberikan, begitu seterusnya sampai siswa paham cara mengerjakan soalnya.

Dari pengakuan siswa cara metode mengajar guru yang hampir sama, dalam penyampaian materi pembelajaran di dalam kelas sehingga siswa merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Hal ini terjadi karena beberapa hal, yaitu (1) siswa tidak memahami konsep perkalian dan pembagian, (2) guru kurang memberikan contoh yang variatif, (3) guru tidak menggunakan media pembelajaran saat proses belajar mengajar di dalam kelas, (4) Kemampuan siswa yang berbeda.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan penulis selama satu semester. Siswa SDN Sawahan I/340 tahun pelajaran 2019/2020 memiliki karakteristik yang berbeda dengan siswa SDN Sawahan I sebelumnya. Adanya perbedaan yang sering dijumpai dalam pembelajaran matematika, yaitu aktivitas belajar siswa tidak bermakna, ditambah lagi masih banyak siswa kurang fokus dalam menerima materi pembelajaran khususnya materi matematika sehingga menyebabkan siswa cenderung diam atau ramai yang tidak produktif.

Selain itu mereka lebih suka berkeliling, berbicara sendiri, bersendau

guru saat pembelajaran berlangsung. Permasalahan tersebut bukan tanpa sebab, alasan yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa, yaitu faktor internal maupun faktor eksternal baik dalam diri siswa maupun dalam diri guru. Permasalahan faktor internal yaitu guru yang dalam pembelajaran cenderung dominan menggunakan metode ceramah, variasi dalam pembelajaran di kelas dianggap kurang menarik bagi siswa. Sedangkan faktor internal siswa, permasalahan yang ada adalah kurang disiplinnya siswa dalam menerima pembelajaran. Sikap dan perilaku siswa dalam pembelajaran matematika terkesan membosankan, kesan yang mereka peroleh dalam pembelajaran matematika adalah susah menerima pembelajaran menggunakan cara baru karena pikiran siswa sudah tertanam konsep lama dari cara guru yang lama, karena tidak biasa pembelajaran dengan menggunakan media menjadikan siswa tidak serius. Sedangkan faktor eksternal permasalahan siswa yaitu dalam lingkungan belajar siswa sendiri, dimana watak dan kepribadian siswa akan membentuk karakter diri sendiri, kepedulian orang tua di rumah terkadang tidak peduli dengan hasil belajar siswa, anak itu berhasil atau gagal orang tua tidak memperhatikan.

Mencermati hal tersebut, maka upaya yang dilakukan penulis dalam kegiatan belajar mengajar adalah menerapkan suatu pembelajaran dengan menggunakan media yang inovatif yang melibatkan kelompok kecil untuk saling bekerjasama serta menumbuhkan motivasi, kreativitas, tantangan dan minat belajar siswa salah satunya pada materi perkalian dan pembagian. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat belajar siswa demi tercapainya hasil belajar yang optimal, dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman penulis selama mengajar di kelas rendah materi

pembagian dan perkalian bagi beberapa siswa masih membingungkan.

Untuk membantu siswa dalam memahami materi pembagian dan perkalian, pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah bermain dan belajar menggunakan media Biji Karah. Strategi ini juga merupakan upaya untuk membangun kreativitas siswa. Yang dimaksud dengan Biji Karah disini adalah Biji Kacang Merah dengan siswa sendiri sebagai peraganya.

Dari semua pengalaman penulis, maka pengalaman terbaik yang menjadi judul *best practice* ini adalah "Belajar dan Bermain Ping Poro-Poro dengan Media Biji Karah di SDN Sawahan I/340 Surabaya" Pembelajaran dengan media Biji Karah Ping Poro-poro ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Sawahan I/340. Media pembelajaran ini, merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat belajar bersosialisasi dan berkomunikasi, berpikir kritis dalam memecahkan masalah dan saling memahami dan menghargai satu sama lain. Media ini juga melatih siswa untuk membantu teman yang merasa kesulitan dalam menanggapi suatu masalah.

Media Biji Karah Ping Poro-poro ini sangat membantu penulis dalam menyampaikan materi perkalian dan pembagian tanpa mengalami kesulitan. Media Biji Karah Ping Poro-poro dapat dijadikan sebagai media terbaik pembelajaran kelas rendah tentang materi perkalian dan pembagian di SDN Sawahan I/340. Dengan belajar dan bermain menggunakan media biji karah materi perkalian dan pembagian, hasil belajar siswa meningkat, siswa menjadi lebih semangat, dan yang terpenting membuat suasana belajar menyenangkan. Media biji karah Ping Poro-poro juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dan kepedulian siswa terhadap siswa lainnya. Dengan media Biji Karah, materi yang

dianggap sulit oleh siswa dapat dikerjakan dengan mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- (1) Bagaimana cara mengimplementasikan strategi belajar dan bermain ping poro-poro dengan media biji karah dalam pembelajaran siswa?
- (2) Bagaimana pencapaian hasil belajar matematika siswa melalui implementasi belajar dan bermain ping poro-poro dengan menggunakan media Biji Karah?

Tujuan Kegiatan dalam penggunaan media biji karah adalah:

- (1) Memberikan gambaran tentang cara mengimplementasikan strategi belajar dan bermain ping poro-poro dengan media biji karah dalam pembelajaran siswa,
- (2) Memberikan gambaran pencapaian hasil belajar matematika siswa melalui implementasi strategi belajar dan bermain dengan media biji karah.

Penulisan *best practice* ini disusun sebagai bentuk laporan pengalaman penulis dalam merealisasikan pembelajaran yang menarik khususnya pada mata pelajaran matematika. Manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya penulisan ini adalah:

- (1) Bagi Siswa:
 - a) Meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran,
 - b) Mempermudah siswa dalam memahami materi perkalian dan pembagian,
 - c) Melatih siswa dalam hal ketelitian, keuletan dan kesabaran siswa dalam berhitung perkalian dan pembagian,
 - d) Meningkatkan hasil belajar siswa.
- (2) Bagi Guru:
 - a) Memperluas wawasan guru tentang media pembelajaran,

- b) Memotivasi guru dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran yang menarik bagi siswa
 - c) Memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran berhitung, perkalian dan pembagian
- (3) Bagi Sekolah:
- a) Meningkatkan prestasi siswa dalam bidang numerik khususnya berhitung,
 - b) Meningkatnya kualitas pembelajaran yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pendidikan sekolah,
 - c) Sebagai bahan referensi sekolah dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas kemampuan berfikir kreatif dan penguasaan konsep siswa terhadap materi pembelajaran.
- (4) Bagi Dinas Pendidikan Sebagai bahan masukan dalam program meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran, serta kompetensi guru.

Kajian Pustaka Belajar Dan Bermain

Belajar adalah sebuah perubahan perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari sebuah pengalaman atau latihan yang yang dialami seseorang. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon atau timbal balik. Seseorang dianggap belajar jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya.

Guru adalah seorang manajer ruang kelas yang dituntut memiliki keterampilan dan mengelolah kelas yang efektif. Mutu proses dan hasil belajar peserta didik sangatlah dipengaruhi oleh mutu guru. Mutu guru dianggap sebagai faktor terpenting dalam pembentukan hasil belajar peserta didik. Menurut Burton dalam Rusman (2015:14) belajar adalah perubahan tingkah laku dari diri individu dengan individu dan individu dengan

lingkungannya sehingga mereka dapat berinteraksi dengan lingkungannya.

Kompetensi guru abad 21, guru profesional tidak sekedar guru yang mampu mengajar dengan baik. Seseorang guru harus mampu menjadi pembelajar dan agen perubahan sekolah. Mengingat jam sekolah terbatas dan siswa kelas rendah lebih banyak waktunya berada di rumah, maka orang tua harus punya andil memberi ilmu dasar yang kuat sebagai dasar utama siswa.

Sebelum guru mengajar terlebih dahulu merancang gagasan yang dituangkan dalam RPP dengan langkah-langkah yang diterapkan pada peserta didik dengan membangun karakter anak dan memfasilitasi kebutuhan serta memberi motivasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran perlu adanya strategi yang cocok, mudah, menarik dan yang penting menyenangkan. Sesuai dengan peraturan pemerintah Nomor 74 tahun 2005 tentang guru pasal 52 ayat (1) mencakup kegiatan pokok yaitu merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, penilaian pembelajaran, membimbing, dan melatih peserta didik serta melaksanakan tugas tambahan yang melekat pada pelaksanaan tugas pokok. Guru dituntut untuk selalu meningkatkan kompetensi dan kemampuannya dibidang pendidikan. Kompetensi yang dimiliki setiap guru akan menunjukkan kualitas guru yang sebenarnya. Kompetensi tersebut akan terwujud dalam bentuk penguasaan keterampilan yang tertuang dalam kemampuan guru merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Menurut Munandar (dalam Suyono dan Hariyanto, 2016:207) pembelajaran adalah mengkondisikan siswa agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif, kreatif untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan.

Kondisi lingkungan sekitar dari siswa sangat berpengaruh dan mendukung terhadap kreativitas yang akan diciptakan oleh siswa. Disaat ketika siswa merasa nyaman, maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah untuk dicapai.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dibagi menjadi beberapa tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Secara terperinci sesuai penjabaran. Tahap (1) Perencanaan: (a) merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar, (b) menetapkan kompetensi dasar yang akan digunakan dalam penulisan, (c) memilih sub pokok materi pelajaran yang sesuai, (d) mengembangkan indikator dan kompetensi dasar yang dipilih, (e) menyusun tujuan pembelajaran yang bersifat teknis dan relevan, (f) menentukan kegiatan pembelajaran yang berbasis pendekatan Pembelajaran Matematika menyenangkan, (g) Menentukan skenario pembelajaran dengan media pembelajaran biji karah, (h) menyusun lembar kerja siswa, (i) mengembangkan format evaluasi dan (j) mengembangkan format observasi pembelajaran. (2) Tindakan: (a) menerapkan tindakan guru mengorganisasi siswa terhadap masalah riil yang berhubungan dengan materi, (b) guru dan siswa menyimpulkan konsep sistem bilangan perkalian dan pembagian, (c) guru memberikan penjelasan tentang tata cara bermain biji karah ping poro-poro, (d) Guru mengawasi kegiatan belajar dan bermain biji karah, (e) masing-masing kelompok melaporkan hasil permainan, (f) guru memberikan lembar kerja, (g) guru mendengarkan kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran yang mengaju pada skenario pembelajaran. (3) Pengamatan: (a) melakukan observasi dengan memakai format observasi yang sudah disiapkan yaitu dengan kamera untuk mengumpulkan data, (b) menilai hasil tindakan dengan menggunakan lembar kerja siswa. (4) Refleksi: (a)

Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan meliputi evaluasi mutu, jumlah dan waktu dari setiap tindakan, (b) melakukan pertemuan untuk membahas hasil evaluasi tentang pembelajaran dan lembar kerja, (c) memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pembelajaran yang selanjutnya.

Dari refleksi penulis berusaha dan mendaftarkan kelemahan-kelemahan yang terjadi pada pembelajaran setelah menemukan permasalahan mendasar dari pembelajaran perkalian dan pembagian maka penulis melakukan tindakan untuk memperbaiki kelemahan dalam pembelajaran dengan menggunakan media biji karah.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar sehingga makna belajar yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media merupakan sebagai salah satu sumber belajar untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru kepada siswa sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan dan pengalaman bagi siswa.

Media pembelajaran menurut Sadiman (2002:6), diacu dalam Arsyad (2015) adalah sebagai berikut: media pembelajaran adalah suatu proses yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

Manfaat media pembelajaran antara lain : (1) memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian

materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran, (2) dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik sesuai situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Berdasarkan pengelompokan jenis media dilihat dari segi perkembangan teknologi menurut Seels & Glasgow (1990:181-183) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media mutakhir. Salah satu media tradisional yaitu media manik-manik (bisa diganti biji-bijian kering seperti jagung, kacang koro atau kacang merah) sesuai hasil sumber daya alam daerah masing-masing. Media biji-bijian pendekatannya menggunakan konsep himpunan.

Dalam operasi hitung, proses penggabungan dalam konsep himpunan dapat diartikan sebagai perkalian dengan penyusunan biji dengan sistem penjumlahan, sedangkan proses pemisahan dapat diartikan sebagai perkalian dengan penyusunan biji dengan sistem pengurangan. Berarti, kalau kita menggabungkan sejumlah biji karah ke dalam kelompok biji karah lain sama halnya dengan melakukan peekalian. Selanjutnya kalau kita melakukan proses pemisahan sejumlah biji karah keluar dari kelompok biji karah lainnya, maka sama halnya dengan melakukan peembagian.

Kegiatan belajar dan bermain terhadap siswa SDN Sawahan dengan menggunakan *Media Biji Karah* seperti tampak pada gambar berikut.



Gambar -1 Kegiatan Pembelajaran penggunaan *Biji Karah*

Media *biji karah* merupakan media yang tidak asing dalam media pembelajaran namun banyak guru yang tidak mau menggunakan media saat melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Bagaimana belajar dan bermain biji karah? Langkah dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media biji karah adalah sebagai berikut: (1) sehari sebelumnya guru meminta siswa membawa biji karah (biji kacang merah) dari rumah, (2) bentuk kelompok di dalam kelas dengan tempat duduk melingkar di halaman kelas, (3) guru memberikan panduan cara melakukan perkalian dan pembagian dengan biji karah, (4) guru memberikan soal tentang perkalian sambil berkeliling melihat siswa melakukan perkalian menggunakan biji karah dan memberikan arahan kepada siswa yang belum bisa melaksanakan tugas dengan baik, (5) guru memberikan soal tentang pembagian dan kembali berkeliling melihat siswa melakukan pembagian menggunakan biji karah dan memberikan arahan kepada siswa yang belum bisa melaksanakan tugas dengan baik, (6) guru memberikan soal perkalian dan pembagian sebagai evaluasi pembelajaran.

Secara umum tujuan pembelajaran dengan media ini adalah meningkatkan minat belajar siswa, mengembangkan kreatifias siswa, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Tujuan akhir dari pembelajaran ini adalah hasil belajar siswa di SDN Sawahan I/340 mengalami peningkatan.

Sedangkan tujuan khusus pembelajaran ini adalah ketercapaian materi matematika tentang perkalian dan

pembagian secara utuh sebagai hak siswa dalam belajar. Sehingga siswa memiliki dasar dan bekal tentang perkalian untuk jenjang kelas berikutnya. Selain itu kebutuhan siswa untuk bekerjasama, bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman akan terpenuhi.

Kebijakan

Dalam permendikbud nomor 103 tahun 2014 bahwa pembelajaran menggunakan pendekatan, strategi, model dan metode yang mengacu pada karakteristik yang interaktif dan inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, kontekstual dan kolaboratif, memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian peserta didik sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Berdasarkan permendikbud diatas maka media biji karah sangat cocok memcetak peserta didik yang berkarakter. Didalam pembelajaran bermain biji karah ini dapat memupuk kerjasama, saling menghargai, melatih peserta didik memecahkan masalah serta dapat berfikir kritis.

Pedoman

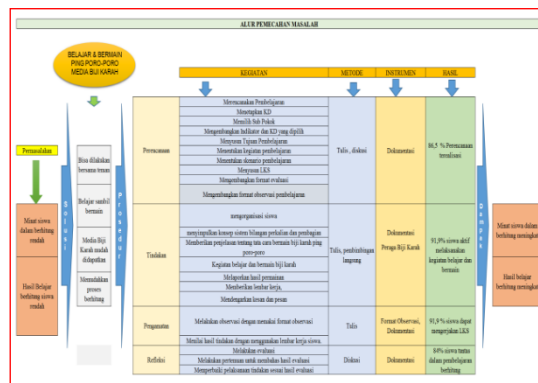
Tujuan belajar dan bermain dengan media biji karah ping poro-poro adalah sesuai dengan tujuan dari visi dan misi sekolah SDN Sawahan I/340 dimana di dalam Visi SDN Sawahan I/340 Terwujudnya Peserta Didik yang Berkepribadian Cakap, Mandiri, Kreatif, Berakhlak Mulia serta Peduli terhadap lingkungan. Sedangkan misi SDN Sawahan I/340 mencakup: (a) Menciptakan peserta didik yang cerdas baik di bidang IPTEK maupun IMTAQ, (b) Menyelenggarakan pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang unggul dalam prestasinya, (c) Menciptakan peserta didik yang berbudaya sesuai dengan kebudayaan bangsa Indonesia, (d) Unggul dalam

prestasi akademik dan non akademik, (e) Membiasakan anak didik bertutur kata yang santun dan berperilaku yang luhur agar tercipta peserta didik yang berakhlak mulia.

Metode

Tempat kegiatan pembelajaran adalah SDN Sawahan I/340. SDN Sawahan I/340 adalah salah satu sekolah di Kecamatan Sawahan. Jumlah siswa per Juli 2019 berjumlah 456 siswa, dengan jumlah guru 24 orang baik PNS dan Non PNS. Sebagian besar orang tua 85 % berasal dari pendatang dan rata – rata dari keluarga kurang mampu. Mata pencarian orang tua adalah ojol, pedagang asongan dan buruh cuci. Program ini dimulai tahun 2017 sampai dengan sekarang. Namun pelaksanaan pembuatan penulisan *best practice* baru terlaksana tahun 2019.

Alur dalam pemecahan masalah kegiatan Bermain dan Belajar Ping Poro-poro dengan Media Biji Karah digambarkan pada bagan di bawah ini :



Gambar-2 Alur Pemecahan Masalah

(1) Pencanaan: a) merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar dengan media biji karah, b) menetapkan kompetensi dasar yang akan digunakan dalam penulisan, c) memilih sub pokok materi pelajaran yang sesuai, d) mengembangkan indikator dan kompetensi dasar yang dipilih, e) menyusun tujuan pembelajaran yang bersifat teknis dan relevan, f) menentukan kegiatan pembelajaran yang berbasis

pendekatan Pembelajaran Matematika menyenangkan, g) Menentukan skenario pembelajaran dengan media pembelajaran biji karah, e) menyusun lembar kerja siswa, f) mengembangkan format evaluasi dan, g) mengembangkan format observasi pembelajaran.

(2) Tindakan: a) menerapkan tindakan guru mengorganisasi siswa terhadap masalah riil yang berhubungan dengan materi, b) guru dan siswa menyimpulkan konsep sistem bilangan perkalian dan pembagian, c) guru memberikan penjelasan tentang tata cara bermain biji karah ping poro-poro, d) Guru mengawasi kegiatan belajar dan bermain biji karah, e) masing-masing kelompok melaporkan hasil permainan, f) guru memberikan lembar kerja, g) guru mendengarkan kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran yang mengaju pada skenario pembelajaran.

(3) Pengamatan: a) melakukan observasi dengan memakai format observasi yang sudah disiapkan yaitu dengan lembar angket untuk mengumpulkan data, b) menilai hasil tindakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar kerja siswa.

(4) Refleksi: a) Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan saat pembelajaran yang meliputi evaluasi mutu, jumlah dan waktu dari setiap tindakan, b) melakukan pertemuan selanjutnya untuk membahas hasil evaluasi siswa tentang pembelajaran dan lembar kerja siswa, c) memperbaiki pelaksanaan tindakan kegiatan sesuai dengan hasil evaluasi pembelajaran untuk digunakan pada evaluasi berikutnya.

Langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media biji karah adalah sebagai berikut: (1) Menyusun rencana pembelajaran, dengan standar kompetensi perkalian dan pembagian bilangan bulat, standar kompetensi ini dapat dicapai melalui (2) kompetensi dasar yaitu: a) Perkalian

bilangan bulat, b) Pembagian bilangan bulat, (2) Sehari sebelum kegiatan pembelajaran guru meminta siswa membawa biji karah (biji kacang merah) dari rumah, (3) bentuk kelompok di dalam kelas dengan tempat duduk melingkar di halaman kelas, (4) guru menjelaskan prinsip kerja atau aturan penggunaan alat peraga biji karah, (5) Guru menjelaskan cara kerja media biji karah pada proses perkalian, (6) Guru menjelaskan cara kerja media biji karah pada proses pembagian, (7) guru memberikan soal tentang perkalian sambil berkeliling melihat siswa melakukan perkalian menggunakan biji karah dan memberikan arahan kepada siswa yang belum bisa melaksanakan tugas dengan baik, (8) guru memberikan soal tentang pembagian dan kembali berkeliling melihat siswa melakukan pembagian menggunakan biji karah dan memberikan arahan kepada siswa yang belum bisa melaksanakan tugas dengan baik, (9) guru memberikan soal perkalian dan pembagian sebagai evaluasi pembelajaran.

Dari kegiatan pembelajaran di atas penulis memantau langsung kegiatan pembelajaran secara seksama hal ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan dan kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran. setelah menemukan permasalahan mendasar dari pembelajaran maka penulis bisa mencari solusi untuk pembelajaran selanjutnya

Dalam setiap pelaksanaan program, hampir dapat dipastikan selalu ada kendala atau hambatan dalam kegiatan. Meski dengan keterbatasan, segala hambatan yang rasakan penulis selama menjalankan tugas pokok sebagai guru pada akhirnya dapat diatasi meski tidak selamanya mencapai hasil yang memuaskan. Beberapa kendala sekaligus solusi penyelesaian yang penulis rasakan adalah sebagai berikut: (1) Ketika siswa yang kurang melakukan kegiatan menghitung dibantu oleh teman 1 kelompok, ada saja

siswa yang mampu merasa kurang diperhatikan secara adil. (2) Dalam kegiatan menghitung biji karah ping poro-poro, siswa yang kurang menghabiskan waktu yang cukup dalam menghitung dibandingkan dengan siswa yang mampu, dan hal ini menimbulkan adanya protes dari beberapa siswa yang lain. (3) Pelaksanaan pembelajaran melalui media Biji Karah Ping Poro-poro waktu yang lebih lama dari pembelajaran yang dilakukan.

Keberhasilan penerapan dengan media Biji Karah Ping Poro-poro dalam mengatasi permasalahan yang muncul, khususnya dalam meningkatkan kemampuan siswa yang kurang, tentunya tidak lepas dari adanya faktor pendukung. Faktor pendukung tersebut yaitu sebagai berikut : (1) Antusias siswa yang besar terhadap pembelajaran yang dilaksanakan dengan media Biji Karah, (2) Pemberian hadiah terhadap keberhasilan siswa yang terlebih dahulu dalam menghitung pembagian dan perkalian, secara verbal maupun non verbal, (3) Pengemasan pembelajaran yang dilakukan sedemikian rupa sehingga siswa merasa nyaman dan tidak terbebani seperti ketika sebelum menggunakan media Biji Karah, (4) Kerjasama dan respon yang baik dari kepala sekolah dan rekan-rekan guru yang sangat mendukung kegiatan tersebut.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil penilaian, wawancara dan observasi pada saat sebelum menggunakan Media biji karah ini menunjukkan hal-hal sebagai berikut:

- (1) Hasil Observasi Proses Pembelajaran Perkalian dan Pembagian dan Aktivitas siswa
Penampilan guru sebelum menggunakan media biji karah menunjukkan dalam aspek (a) merumuskan tujuan pembelajaran cukup, (b) dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan

menyenangkan kurang, (c) menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan juga kurang seperti menumbuhkan minat siswa dan keingintahuan terhadap materi pembelajaran dan yang terpenting kurang memberikan kesempatan pada siswa dalam tanya jawab saat pengerjaan Latihan soal-soal.

- (2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Perkalian dan Pembagian Sebelum menggunakan Media Biji Karah

Dari hasil observasi awal yang dilakukan terhadap siswa kelas II di SDN Sawahan I/340 penulis membuat observasi pada aspek-aspek antusias siswa, perhatian siswa, ekspresi siswa sebelum menggunakan media biji karah, dan menghasilkan data sebagai berikut:

Tabel 1 - Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek yang diamati Siswa	Jumlah Siswa	Present ase (%)
1	mendengarkan dengan cermat	15	40,5
2	Tanya jawab	13	35,1
3	Antusias melakukan perkalian dan pembagian sebelum menggunakan media biji karah	10	27,3
4	Memusatkan perhatian dalam pembelajaran	14	37,84

Dilihat dari tabel di atas, secara keseluruhan minat atau apresiasi siswa terhadap pembelajaran perkalian dan pembagian masih kurang, terbukti dari poin ke tiga yang antusias hanya beberapa anak, sementara yang lainnya menganggap pelajaran matematika tidak menarik.

Berdasarkan pengamatan dan hasil observasi sebelumnya maka penulis

berupaya untuk merencanakan sebaik mungkin mengenai metode pengajaran dan perangkat yang sesuai demi kelancaran dalam proses pembelajaran. hal ini dilakukan agar dalam proses pembelajaran anak-anak dapat mengerti apa yang harus dilakukan dan dikerjakan yang akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan prestasi belajar, keterampilan belajar dan yang terpenting anak senang belajar tanpa ada tekanan apapun.

Dalam penulisan *best practice* ini guru terlebih dahulu menyusun program rencana kegiatan pembelajaran mulai dari perencanaan jadwal, instrumen-instrumen saat pembelajaran dan RPP, pelaksanaan menganalisis temuan serta tindak lanjut. Kegiatan ini difokuskan terhadap aktivitas siswa, respon siswa, dan hasil belajar siswa di SDN Sawahan I/340.

Pada data aktivitas siswa, penulis membuat observasi pada aspek-aspek antusias siswa, perhatian siswa, ekspresi siswa ketika bermain biji karah, dan menghasilkan data sebagai berikut:

Tabel 2 - Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek yang diamati	Jml Siswa	Prosent ase (%)
1	Siswa mendengarkan dengan cermat	30	81,1
2	Tanya jawab	25	67,6
3	Antusias melakukan perkalian dan pembagian dengan biji karah	32	86,5
4	Memusatkan perhatian dalam pembelajaran	27	72,9
5	Meminta kembali belajar menggunakan biji karah	34	91,9

Berdasarkan data yang disajikan dalam tabel di atas, ditemukan bahwa

siswa mendengarkan dengan cermat sebanyak 81,1 % sedangkan yang aktif melakukan tanya jawab 67,6 %, selain itu siswa yang dapat memusatkan perhatian dalam pembelajaran 72,9%, sedangkan antusias dalam belajar dan bermain dengan biji karah 91,9%.

Media Biji Karah ini penulis lakukan sejak tahun 2017 tapi pembuatan laporan *best practice* tahun 2019, saat mengajar mata pelajaran matematika dengan sub pokok bahasan perkalian dan pembagian. Saat itu masih saja ada siswa yang tidak bisa perkalian dan pembagian. Untuk membangkitkan minat belajar siswa penulis mencoba mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran melalui permainan biji karah. Setelah diterapkan penulis dalam pembelajaran matematika dapat mengatakan bahwa semua siswa rata – rata 87% bisa menghitung perkalian dan pembagian.

Tabel di bawah ini adalah Dokumen hasil pengamatan penulis dalam 3 tahun kebelakang yang sudah diteliti sebagai berikut:

Tabel 3 – Data Dokumentasi Observasi dan Respon dalam 3 Tahun kebelakang

No	Uraian	Tahun		
		2017	2018	2019
1	Keingintahuan dalam menggunakan biji karah	78,5%	86%	91,9%
2	Aktivitas menghitung cepat dan tepat	78,4%	83%	86,5 %
3	Belajar secara individu	81,2%	85%	88%
4	Sikap dalam kegiatan belajar	68,5%	75,6 %	81,1%
5	Kemampuan dalam menyelesaikan soal	80%	85%	91,9%

Dengan melihat tabel di atas, maka siswa dapat dikatakan sangat menyenangkan proses pembelajaran matematika dengan

menggunakan media biji karah dalam konsep perkalian dan pembagian oleh guru. Hal ini terbukti dari hasil dokumentasi setiap tahunnya mengalami peningkatan secara signifikan.

Hal ini ditarik kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran dengan media biji karah dapat memancing motivasi dan aktivitas siswa seperti pendapat Hamalik (1986) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Hal senada seperti yang disampaikan oleh Wina Sanjaya (Sanjaya, 2016, hlm. 147). Media pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun secara matang dalam kegiatan nyata agar tujuan pembelajaran yang telah disusun tercapai secara optimal.

Sedangkan data respon siswa yang diambil dengan menggunakan angket menyangkut aspek-aspek antara lain: kegemaran siswa dengan pembelajaran dan guru, respon siswa atas penggunaan media, disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4 - Respon Siswa

No	Aspek	Rata-rata Kelas	Kreteria
1	Respon terhadap pelajaran matematika	4,62	suka
2	Respon terhadap guru	4,85	suka
3	Respon cara mengajar guru	4,63	suka
4	Respon menggunakan permainan dalam pembelajaran	6,75	suka
5	Respon menggunakan biji karah	5,25	suka
6	Respon terhadap tugas dari guru	5,40	suka

Dari data yang disajikan dalam tabel di atas, dapat digambarkan bahwa respon siswa terhadap pelajaran perkalian dan pembagian adalah senang, begitu juga dengan respon terhadap guru dan cara mengajar guru, siswa mengapresiasi dalam menjawab angket dengan memilih jawaban yang senang dan sangat senang. Sedangkan untuk fokus permainan dan penggunaan media biji karah sendiri siswa menyatakan senang dengan media yang banyak melibatkan siswa itu. Bahkan saat diberikan tugas oleh guru siswa sangat antusias dan merasa senang.

Dari beberapa aspek yang direspon siswa, aspek terhadap guru adalah yang paling dominan. Siswa-siswa menyukai guru dalam arti performancenya. Ketika melakukan tanya jawab alasan siswa menyukai performance guru ternyata jawabannya hampir sama yakni sangat menarik saat menyampaikan materi perkalian dan pembagian.

Kesimpulan di atas juga didukung oleh pendapat Syaiful (2003:62) pendekatan dengan menggunakan media biji karah adalah suatu pandangan guru terhadap siswa dalam menilai, menentukan sikap dan perbuatan yang dihadapi dengan harapan dapat memecahkan masalah dalam mengelola kelas yang nyaman dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. dari garis besar penulis menggunakan media biji karah ada adalah untuk meningkatkan hasil belajar di SDN Sawahan I/340. Hal senada yang disampaikan oleh Rayanda Asyar (2012: 8) mengemukakan bahwa “ media biji karah dalam proses pembelajaran bisa dipahami oleh siswa sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana siswa dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Simpulan

Permasalahan yang terkait dengan minat belajar siswa yang rendah ditambah dengan media yang tidak mendukung menyebabkan pembelajaran matematika terkesan membosankan. Untuk itu perlu adanya tindakan upaya menemukan solusi permasalahan pembelajaran siswa di SDN Sawahan I/340 diawali dengan mengimplementasikan strategi *Belajar dan Bermain Ping Poro-poro dengan Media Biji Karah* untuk mengetahui pencapaian hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media biji karah.

Strategi belajar dan bermain dengan menggunakan media biji karah pada siswa SDN Sawahan I/340 dari hasil pengamatan dan pembahasan tentang upaya meningkatkan kemampuan pembagian dan perkalian pada siswa di SDN Sawahan I/340 dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut

1. Langkah dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media biji karah adalah; (1) sehari sebelumnya guru meminta siswa membawa biji karah (biji kacang merah) dari rumah, (2) bentuk kelompok di dalam kelas dengan tempat duduk melingkar di halaman kelas, (3) guru memberikan panduan cara melakukan perkalian dan pembagian dengan biji karah, (4) guru memberikan soal tentang perkalian sambil berkeliling melihat siswa melakukan perkalian menggunakan biji karah dan memberikan arahan kepada siswa yang belum bisa melaksanakan tugas dengan baik, (5) guru memberikan soal tentang pembagian dan kembali berkeliling melihat siswa melakukan pembagian menggunakan biji karah dan memberikan arahan kepada siswa yang belum bisa melaksanakan tugas dengan baik, (6) guru memberikan soal perkalian dan pembagian sebagai evaluasi pembelajaran. Implementasi strategi belajar dan bermain ping poro poro dengan media biji karah di SDN Sawahan I/340 dalam pembelajaran

perkalian dan pembagian sudah berjalan baik dimana guru menggunakan media biji karah sesuai dengan karakteristik materi dan siswa yang di ajar.

2. Implementasi strategi belajar dan bermain dengan media biji karah dalam pembelajaran matematika di SDN Sawahan I/340 berdampak positif bagi siswa. Diantaranya dampak positif tersebut adalah adanya peningkatan kegiatan pembelajaran sehingga belajar lebih bermakna, kemudian siswa lebih aktif, dalam arti siswa aktif bertanya, menjawab pertanyaan serta mampu memecahkan masalah yang didiskusikan atas usahanya sendiri. Selain itu siswa menjadi kreatif dan inovatif. Nilai pencapaian hasil belajar siswa meningkat.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari diterapkannya media " biji karah" ternyata telah memberikan kontribusi yang cukup berarti terhadap peningkatan

kemampuan pembagian dan perkalian suatu bilangan. Dengan demikian, media ini dapat digunakan oleh guru-guru yang lain di lingkungan SDN Sawahan I/340 dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh dari pembelajaran pada waktu yang akan datang adalah sebagai berikut :

1. Pendekatan dan bimbingan terhadap siswa dapat terpenuhi dengan baik, sehingga hasil belajar bisa maksimal
2. Nilai-nilai kebersamaan yang ditekankan pada pendidikan karakter sudah tertanam secara tidak langsung melalui kegiatan tersebut, sehingga tidak perlu takut adanya diskriminasi antara siswa yang kurang dengan siswa yang mampu.

Daftar Rujukan

- Arief S. Sadiman, dkk. 1990. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- BSNP.2018. *Model Silabus Kelas II*. Halaman 50. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas 2 Tugasku Sehari-hari*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Novan, Ardy Wiyani. 2013. *DESAIN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN: Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Pice, Rae.2015. *Permainan-permainan pengembangan karakter Anak-anak*. Jakarta: Indeks.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- _____. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu, Teori Praktek dan Penilaian*. Jakarta: Grafindo.
- Tim Abdi Guru. 2016. *Kreasi Seni Budaya dan Keterampilan untuk SD Kelas II*. Jakarta: Erlangga.



**PENDEKATAN REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION (RME) UBIN
MILINIUM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
(Marningsih Ilyah)**

ABSTRACT

Learning mathematics in the classroom sometimes makes students less enthusiastic, especially for grade 1 elementary school students who have a learning attitude while playing in planting concepts / solving math problems. To make math interesting, we have to get kids interested in learning math. One of them is through the Realistic Mathematics Education (RME) approach. Here students are invited to directly study the learning material of objects in daily life, both in the home environment and in the school environment.

The Realistic Mathematics Education (RME) approach is applied by the author in learning tiling because in the school environment there are many different forms of tiles that students can use as objects or media for learning millennium tiles. Thus students will learn in real terms through direct, not abstract objects, especially for grade 1 students in tiling learning. In addition, planting concepts by utilizing direct objects of students' memory will last longer than we learn through theory alone. Indirectly, children will also find it easier to build mathematical concepts so that they can improve their logical thinking skills in solving a problem.

Learning mathematics using the reality of mathematics education millennial tiles can help children in building the basic concepts of mathematics and how they apply their knowledge in everyday life. Cognitive psychology has described several steps in the best way to develop a mathematics learning experience. We must know that children understand the concept, so that they can relate existing problems to math material. This helps them have a longer memory, because they will remember their experiences doing activities in class or outside class and make it easier for them to solve math problems.

Through the Realistic Mathematics Education (RME) approach, the students will be excited and make it easier for students to receive lessons so that it will improve student learning outcomes

Keywords: *realistic mathematics education, milinium tiles, learning outcomes*

Pendahuluan

Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang diberikan di setiap sekolah. Pelajaran matematika sering dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang paling sulit bagi siswa. Akibatnya banyak siswa yang malas mempelajarinya karena kurangnya pengetahuan tentang manfaat materi matematika dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu ada beberapa faktor yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah, antara lain pembelajaran matematika di sekolah dasar penyampaiannya dengan metode ceramah

dan pemberian tugas serta kurangnya media pembelajaran yang mendukung, hal ini yang menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik untuk belajar matematika.

Berdasarkan hasil pengalaman mengajar di SDN Sumberejo II/131 Pakal Surabaya yang menunjukkan bahwa pemahaman konsep tentang pengubinan siswa kelas 1 semester 2 masih rendah hal ini dibuktikan dari (1) Penanaman konsep materi yang bersifat abstrak menyebabkan siswa belumbisa menentukan atau menyebutkan bangun apa saja yang terbentuk dari pengubinan tersebut (2)

Terbatasnya media serta kurang menariknya media yang digunakan. (3) Siswa kurang bersemangat didalam mempelajari materi pengubinan.(4) Pembelajaran yang kurang menarik karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan (5) nilai hasil evaluasi menunjukkan hanya 4 dari 24 siswa yang tuntas dalam belajarnya atau presentase ketuntasan belajar hanya 16,6%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran tidak memenuhi Standar Ketuntasan Minimal (SKM) sehingga perlu diadakan perbaikan dan pemilihan strategi yang tepat agar ada perubahan hasil belajar siswa dan siswa lebih bersemangat lagi dalam belajar matematika

Melihat kondisi tersebut, maka guru dituntut untuk mengembangkan strategi pengajarannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan situasi belajar bagi siswa yang menyenangkan. Oleh karena itu penulis ingin berbagi pengalaman mengajar dengan cara menerapkan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) . Di mana siswa akan belajar secara langsung berdasarkan pengalaman sehari-hari dan aktif melalui permainan sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Pendekatan "*Realistic Mathematics Education* (RME) Ubin Milinium" yaitu suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan materi pembelajaran atau penanaman konsep siswa dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, suasana dalam pembelajaran siswa dibuat lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih bersemangat. Pengalaman ini berhasil meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi pengubinan, yang terus digunakan sampai saat ini. Pengalaman mengajar terbaik ini penulis tuangkan dalam karya tulis *best practice* dengan judul "*Pendekatan Realistic Mathematics Education* (RME) Ubin

Milinium pada materi Pengubinan di SDN Sumberejo II Pakal Surabaya".

Kajian Pustaka

Hasil belajar adalah proses perubahan pengetahuan atau perilaku yang lebih baik sebagai hasil pengalaman-pengalaman belajar. Terdapat beberapa perbedaan definisi dari hasil belajar. Karya tulis ini mengacu pada definisi menurut tiga ranah domain hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, menurut taksonomi Bloom. Hasil belajar merupakan semua pengaruh yang timbul akibat penggunaan metode, teknik, strategi atau pendekatan tertentu dengan kondisi pembelajaran yang tertentu pula (Supiyati & Halqi, 2013). Hasil belajar yang dicapai oleh siswa ditunjukkan oleh perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan atau pemahaman, keterampilan, analisis, sintesis, evaluasi, serta nilai dan sikap. (Putri. R.I.I., 2010).

Dari pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dicapai oleh siswa ditunjukkan oleh perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan atau pemahaman, keterampilan, analisis, sintesis, evaluasi, serta nilai dan sikap yang timbul akibat penggunaan metode, teknik, strategi atau pendekatan tertentu dengan kondisi pembelajaran yang tertentu pula, serta terbagi atas tiga ranah (domain) hasil belajar, yaitu kognitif, efektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar juga diperoleh dari interaksi antara individu dengan lingkungannya. Udin, dkk, 2005 berpendapat bahwa prestasi belajar adalah suatu prestasi siswa yang diperoleh dari pengalaman belajar yang ditempuhnya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditargetkan oleh guru melalui penggunaan metode yang tepat dan sesuai. Sedangkan menurut Hudoyo (1990) menyatakan bahwa hasil (prestasi) belajar dan proses belajar adalah nilai yang diperoleh siswa yang pada umumnya berupa angka-angka

yang menunjukkan hasil dari belajar dalam mengikuti mata pelajaran tertentu yang diikuti pada masa tertentu pula.

Berdasarkan uraian beberapa pengertian di atas, dapat diambil garis besar pengertian bahwa hasil belajar adalah proses perubahan pengetahuan yang lebih baik yang diperoleh dari pengalaman belajar atau mengikuti mata pelajaran tertentu yang ditempuhnya pada masa tertentu biasanya dinyatakan dengan nilai yang pada umumnya berupa angka-angka yang dibuat guru setelah mengadakan evaluasi pembelajaran pada siswa.

Realistic Mathematics Education (RME) adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang akan menggiring siswa memahami konsep matematika dengan mengkonstruksi sendiri melalui pengetahuan sebelumnya yang berhubungan dengan kehidupan sehari-harinya (Putri. R.I.I., 2011). Pembelajaran mulai dari masalah-masalah yang nyata bagi siswa. Oleh sebab itu, pendekatan RME merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, menggiring siswa memahami konsep matematika dengan mengkonstruksi sendiri melalui pengetahuan sebelumnya. Siswa dilatih untuk aktif berpikir dan berbuat dalam pembelajaran yang dimulai dari masalah-masalah yang nyata. Prosedur penggunaan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) adalah sebagai berikut :

- a. Menghubungkan pembelajaran pengubinan siswa kelas 1 dengan kehidupan sehari-hari atau lingkungan sekitar sekolah maupun rumah.
- b. Memberikan konsep dasar tentang pengubinan melalui pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dalam menemukan bangun datar yang tersusun dalam pola pengubinan dengan cara pengamatan langsung di lingkungan sekolah (ruang kelas, kamar mandi, teras sekolah).

- c. Penugasan melalui kerja kelompok dalam membuat/menyusun pengubinan yang bertujuan agar siswa mempunyai pengalaman langsung dalam menyusun pengubinan.

Pendekatan dalam proses pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan guru agar siswa terjadi interaksi dalam proses pembelajaran. Serta siswa akan mudah dalam menanamkan konsep pembelajaran terutama untuk jenjang sekolah dasar. Seperti halnya pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dalam pelaksanaannya sangat mendukung sekali dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran pengubinan untuk siswa kelas 1. Seperti kita ketahui untuk siswa kelas 1 SD akan lebih mudah jika mengaitkan pembelajaran dengan kenyataan atau realita yang ada disekeliling kita dengan demikian anak akan mudah dalam penanaman konsep dan diharapkan ilmu yang diterima akan bertahan lama. Dengan demikian melalui pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) ini akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pengubinan.

Kebijakan

Berdasarkan Lampiran Permendikbud nomor 59 tahun 2014, matematika adalah ilmu universal yang berguna bagi kehidupan manusia, mendasari perkembangan teknologi modern, berperan dalam berbagai ilmu, dan memajukan daya pikir manusia. Berpijak dari sini maka setiap anak harus dapat menguasai matematika. Oleh karena itu kita sebagai guru bagaimana kita dapat menanamkan rasa senang dan nyaman anak dalam mempelajari matematika yaitu salah satunya melalui pendekatan pembelajaran *Realita Mathematic Education*. Disini anak belajar melalui pengalaman yang diterapkan dalam belajar dengan berbagai model pembelajaran yang membuat anak menjadi lebih semangat

dalam memperoleh pelajaran khususnya pelajaran matematika yang dianggap sulit untuk dipelajari.

Pedoman

Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) menjadi andalan bagi guru kelas bawah dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Khususnya dalam materi pengubinan di kelas 1, guru menggunakan Ubin Milinium.melalui Pendekatan RME ini telah dilakukan dan terus terlaksana sampai saat ini.

Sesuai dengan visi SDN Sumberejo II Surabaya, “Unggul dalam prestasi, berkarakter sesuai dengan imtaq, sebagai inspirator kompetitif dalam bidang akademi dan berwawasan lingkungan”. Pendekatan RME ini merupakan bagian dari upaya meningkatkan prestasi, khususnya mata pelajaran matematika.

Salah satu misi sekolah yaitu pemanfaatan lingkungan sebagai sumber media juga terlaksana dalam kegiatan pembelajaran ini. Dalam kegiatan pembelajaran guru tidak harus selalu membuat media pembelajaran, tetapi bisa memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Selain lebih bermakna dalam juga tidak memerlukan biaya.

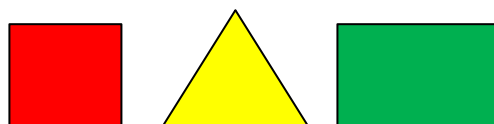
Pembahasan

Langkah-langkah Kegiatan:

1. Tanya jawab siswa dan guru tentang ubin yang pernah dilihat atau diamati siswa
2. Secara berbaris membentuk kereta, putra dan putri, siswa mengamati langsung contoh bentuk-bentuk ubinyang ada dilingkungan sekolah.



3. Guru menanamkan konsep pengubinan dengan cara bertanya kepada siswa tentang pengalaman serta memberi contoh-contoh pengubinan, Yang sebelumnya diawali dengan pengenalan bangun datar, seperti gambar dibawah ini;



4. Guru mengajak siswa untuk membuat pengubinan yang terdiri dari 3 bangun datar.



5. Pembentukan kelompok dengan cara membagi kartu nama hewan sebanyak 5 nama hewan yang masing-masing hewan beranggotakan 5-6 siswa. Pada waktu siswa mencari nama anggotanya dengan cara membunyikan suara hewan kemudian berkelompok sesuai jenis hewan.
6. Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok. Kemudian siswa berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan pengubinan dan membuat motif pengubinan dari potongan bangun datar.



7. Presentasi masing-masing kelompok.
8. Melalui tanya jawab menyimpulkan materi yang sudah dipelajari yaitu tentang pengubinan.

Hasil Kegiatan

1. Berdasarkan data yang disajikan dalam tabel di bawah ini, ditemukan bahwa dari tahun ke tahun semakin meningkat.

Tabel-1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

NO	Aspek yang diamati	2017		2018		2019	
		Jumlah	(%)	Jumlah	(%)	Jumlah	(%)
1	Siswa mendengarkan dengan cermat	15	50	18	62	25	96,2
2	Tanya jawab	2	6,6	5	17,4	10	38,5
3	Antusias mengikuti pembelajaran	17	56,6	20	68,9	23	88,5
4	Memusatkan perhatian dalam pembelajaran	15	50	19	65,5	22	86,5
5	Aktif dalam kerja kelompok	19	63,3	20	68,9	24	92,3

Di tahun 2019 aspek mendengarkan dengan cermat sebanyak 96,2% sedangkan siswa yang aktif melakukan tanya jawab adalah 38,5%. Selain itu siswa yang dapat memusatkan perhatian dalam pembelajaran sebanyak 22 siswa masih sekitar 86,5% sedangkan antusias dalam mengerjakan tugas adalah sebesar sebesar 92,3% siswa ingin mengulangi melaksanakan game CAS.

2. Respon siswa yang senang terhadap pelajaran Matematika semakin meningkat. Begitu juga dengan respon terhadap guru dan cara mengajar guru, siswa mengapresiasi dalam menjawab angket dengan memilih

jawaban yang senang dan sangat senang. Sedangkan untuk fokus permainan dan penggunaan game sendiri siswa menyatakan senang dengan media yang banyak melibatkan siswa itu. Bahkan ketika diberi tugas oleh guru pun siswa masih merasa senang.

Tabel 2- Respon Siswa (Senang)

NO	ASPEK	2017		2018		2019	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1	Respon terhadap pelajaran Matematika	25	76	23	77	24	86
2	Respon terhadap guru	24	72	21	70	23	82
3	Respon cara mengajar guru	19	58	18	60	25	86
4	Respon menggunakan permainan dalam pembelajaran	16	48	19	63	26	93
5	Respon terhadap penugasan dari guru	22	66	20	66	25	86

3. Adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar dari tahun ke tahun. Kalau kita perhatikan dari tabel diatas hasil belajar siswa dengan KKM 75 pada tahun 2017 nilai ketuntasan siswa sekitar 46,7% dan nilai rata-rata 68,4 disini penulis dalam pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah saja, sedangkan untuk tahun 2018 penulis mengubah metode belajar yaitu menggunakan metode ceramah dan tugas kelompok tetapi hasilnya belum maksimal juga karena nilai ketuntasan siswa masih 53,4% dan nilai rata-rata siswa 68,7 kemudian untuk tahun 2019 nilai ketuntasan siswa dalam pembelajaran pengubinan yang menggunakan pendekatan realistic mathematics education ubin milinium adalah 62,5% dengan nilai rata-rata 75,3 hasil belajar ini lebih baik dibanding tahun sebelumnya.

Sedangkan untuk hasil belajar

siswa pada tahun 2017 dan 2018 dibandingkan nilai hasil belajar 2019 mengalami kenaikan.

Tabel-3 Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar	2017	2018	2019
Ketuntasan (%)	46,7%	53,4%	62,5 %
Rata-rata Nilai	68,4	69,4	75,3

Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa pendekatan pembelajaran RME dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar (Rahayu:2010). Kesimpulan diatas juga didukung oleh pendapat Tarigan (2006) bahwa pendekatan *realistic mathematics education* dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa karena siswa membangun konsepnya sendiri. Dan segaris dengan penulisan yang dilakukan oleh Estiningrum (2005) yang menyimpulkan bahwa RME dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama hasil belajar kognitif siswa Metode dan Media yang digunakan lebih konkrit sehingga siswa menjadi terlihat lebih aktif. Guru hanya memancing siswa dengan beragam pertanyaan sesuai alat bantu yang disajikan dengan menggunakan media *ubin milinium*, sehingga siswa termotivasi untuk mengutarakan pendapatnya dan memudahkan bagi siswa untuk memahami materi tentang pengubinan. Hal ini berpengaruh pada hasil yang diperoleh untuk rata-rata kelas lebih meningkat dari tahun ke tahun sebelumnya yaitu mencapai 75,3. Dengan demikian kegiatan perbaikan ini sesuai dengan rencana. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sudah dapat dikatakan berhasil.

Simpulan dan Rekomendasi

Penanaman konsep terhadap siswa akan lebih mudah diterima dengan cara menggali pengalaman siswa dan mengaitkan materi pelajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari, maka alam sekitar lah sebagai jawabannya, selain itu daya ingat siswa terhadap materi pelajaran

tersebut akan bertahan lebih lama dalam mengingatnya. Cara penerapan Pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) Ubin Milinium dalam pembelajaran matematika materi pengubinan ini sederhana, yang pertama adalah perencanaan. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan seluruh persiapan pembelajaran beserta lembar observasi yang diperlukan. Tahap kedua adalah pelaksanaan yang meliputi langkah-langkah pembelajaran dari mulai awal sampai dengan akhir yang merupakan kegiatan inti. Kemudian tahap ketiga adalah pengamatan dengan menggunakan lembar observasi dan dokumentasi hasil belajar. Dan yang terakhir, tahap keempat adalah refleksi. Untuk melihat keberhasilan program secara keseluruhan.

Melalui media Ubin milinium dengan pendekatan Realita Mathematic Education siswa dengan cepat dapat menemukan konsep pengubinan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Pembelajaran melalui media Ubin milinium dengan pendekatan *Realistic Mathematic Education* sangat menyenangkan bagi siswa, karena siswa dapat bereksplorasi dengan lingkungan sekitar. Hal ini membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Rekomendasi

Pendekatan pembelajaran ini menggunakan pengamatan langsung / peninjauan langsung di sekitar lingkungan sekolah dengan pembelajaran di luar kelas. Tentunya pengawasan terhadap siswa lebih diperhatikan terutama siswa kelas 1 SD.

Penulis yang lain dapat menggunakan metode ini dengan materi yang berbeda.

Daftar Pustaka

<https://guruberbagi.kemdikbud.go.id/rpp/rp-pembelajaran-matematika-denganpendekatan-rme/>

<https://www.kajianpustaka.com/2017/10/pembelajaran-realistic-mathematics-education.html>

Putri, R. I. I. (2011). Pembelajaran Materi Bangun Datar Melalui Cerita Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Di Sekolah Dasar. Indralaya: UNSRI.

Rahayu, Tika. 2010. Pendekatan RME Terhadap Peningkatan Prestai Belajar Matematika Siswa Kelas 2 SD N Penaruban I Purbalingga. Yogyakarta: UNY.

Sembiring, R. K. (2010). Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Perkembangan dan Tantangannya. IndoMS. J.M.E, 1(1), 11-16 Slameto. 2015. Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.



**PENGUNAAN MEDIA ICT UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR IPS
(Rustiyani)**

ABSTRACT

This research is motivated by the existence of a problem, namely the achievement of student learning outcomes is still lacking or is still below the Minimum Completeness Criteria. In addition, learning that seems conventional. Teachers have not used interesting learning methods, students are not so involved in learning activities so that students become bored and many think that Social Sciences lessons are not too important so they are considered trivial. In connection with the above problems, through this research it is expected to find the right way to improve the quality of learning Social Sciences at SMP Negeri 35 Surabaya in increasing student motivation to learn on the material Advantages and limitations between spaces and the role of economic actors in an economy, so that students can apply it in life daily.

The method used in this research is Classroom Action Research (CAR) using a classroom action research model from Kemmis and Mc. Taggart (1998) which consists of four stages, namely planning, action, observation and reflection. The four stages are carried out in two cycles which focus on the advantages and limitations between spaces and the role of economic actors in an economy. The results showed that the use of ICT media can increase students' learning motivation. It is proven that individually, the average understanding of the material has increased significantly from 80 (pre-cycle conditions) to 84 whereas classically, the average completeness has a significant increase. from 47% (pre-cycle conditions) to 90. Meanwhile, the level of understanding of students has an absorption capacity above 80 or above the Minimum Completeness Criteria (KKM). with ICT media students are more enthusiastic in receiving material so that students are motivated to learn.

Keyword: *media ICT, motivation*

Pendahuluan

Masyarakat abad XXI semakin menyadari pentingnya menyiapkan generasi muda yang luwes, kreatif dan yang mampu mengikat siswa untuk aktif dan pro aktif. Dewasa ini semakin disadari perlunya membentuk anak-anak muda yang terampil memecahkan masalah, bijak dalam membuat keputusan, berfikir kreatif, suka bermusyawarah, dapat mengkomunikasikan gagasannya secara efektif dan mampu bekerja secara efisien baik secara individu maupun kelompok.

Dalam kaitannya dengan hal tersebut berbagai riset di sejumlah negara membuktikan perlunya pendekatan pembelajaran yang mampu mengikat

siswa untuk aktif dalam pembelajaran, membuat pembelajaran lebih relevan, menyenangkan serta menyajikan pengalaman belajar yang membangkitkan motivasi untuk belajar. Dengan adanya motivasi bisa menjadi cambuk bagi siswa dalam meningkatkan aktivitas belajarnya.

Siswa yang memiliki motivasi dalam belajar tentu akan memiliki prestasi lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak memiliki motivasi kuat untuk belajar. Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar, motivasi menjadi aspek penting yang harus diperhatikan guru terhadap siswa-siswanya, terutama pada pembelajaran pengetahuan sosial.

Pembelajaran pengetahuan sosial pada hakikatnya sama pentingnya dengan pembelajaran pengetahuan lainnya. Pengetahuan sosial mengajarkan kepada siswa penguasaan kecakapan hidup sehingga dapat tumbuh menjadi generasi yang kuat dan berakhlak mulia, serta dapat menjawab tuntutan perkembangan zaman. Kenyataan dilapangan, pembelajaran IPS yang dilaksanakan masih bersifat verbalis dan berpusat pada guru. Pembelajaran yang terkesan konvensional tersebut selain kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan siswa juga terasa membosankan. Guru belum menggunakan metode pembelajaran yang tepat yang dapat menarik siswa untuk belajar. Oleh sebab itu siswa menjadi bosan dan malas ketika mengikuti jalannya proses belajar mengajar.

Alasan lain mengapa motivasi belajar siswa rendah pada pelajaran IPS adalah karena banyak dari kita beranggapan bahwa pelajaran IPS itu tidak terlalu penting, hal ini dikarenakan kurang memahami arti penting dari pembelajaran IPS itu sendiri. Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa IPS memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kehidupan peserta didik, karena dalam IPS diajarkan bagaimana kita berhubungan dengan masyarakat, lingkungan, dan berhubungan dengan Tuhan, karena begitu pentingnya kedudukan IPS itu maka, dalam proses pembelajaran guru dianjurkan menggunakan model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pengalaman belajarnya. Bila masalah ini dibiarkan berlarut-larut akan berakibat semakin rendahnya hasil belajar siswa, padahal selama ini peneliti sudah menyampaikan bahan materi pelajaran semaksimal mungkin.

Kurangnya motivasi belajar siswa tampak dari beberapa faktor. Faktor pertama penempatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dirasa kurang

penting hal ini karena masih kurang memahami arti penting dari pembelajaran IPS itu sendiri. Faktor kedua adalah performance Guru IPS. Di SMP pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diampu oleh guru dengan latar belakang mata pelajaran lain. Bahkan tidak menutup kemungkinan satu guru selain mengampu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial juga mengampu mata pelajaran lainnya. Akibatnya kreatifitas dan kemampuan guru pun tidak maksimal. Guru-guru merasa kewalahan dalam mempersiapkan setiap mata pelajaran yang harus diampunya karena beban mengajar terlalu banyak. Faktor ketiga adalah faktor model pembelajaran dan dukungan media pembelajaran yang sesuai. Banyak guru Ilmu Pengetahuan Sosial menyampaikan pembelajarannya hanya ceramah atau tanya jawab, atau bahwa mencatat buku di papan tulis. Model-model yang lebih bervariasi tidak dijalankan karena keterbatasan waktu, media pembelajaran, dan kemampuan guru untuk menerapkan variasi model pembelajaran. Setelah dilakukan penelusuran akar permasalahannya terdapat pada penggunaan pada media pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah motivasi belajar dan hasil belajar dalam muatan pembelajaran IPS. Penelitian ini disusun dengan judul “Penggunaan Media ICT untuk meningkatkan Motivasi belajar IPS di SMPN 35 Surabaya”.

Media ICT Pembelajaran

ICT pembelajaran adalah suatu media yang di rancang secara sistematis dengan berpedoman pada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencerna materi pelajaran lebih mudah dan menarik. Secara fisik ICT pembelajaran di sajikan dengan menggunakan Komputer dan LCD,

Laptop, Proyektor, Internet serta program aplikasi yang mendukung untuk interaksi pembelajaran. Ada beberapa kelebihan dari pembelajaran ICT, antara lain sebagai berikut:

Melalui ICT, gambar-gambar dapat lebih mudah digunakan dalam proses pengajaran dan memperbaiki daya ingat dari para murid, para pengajar r dapat dengan mudah menjelaskan instruksi-instruksi yang rumit dan memastikan pemahaman dari para murid dan membuat kelas lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Belajar mengajar lebih menyenangkan yang dapat memperbaiki tingkat kehadiran dan juga meningkatkan konsentrasi dari para peserta didik. belajar mengajar lebih menyenangkan.

Motivasi Belajar

Menurut Jamarah (2008:149) motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seseorang disebut “motivasi intrinsik”, yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar. Menurut Sardiman, (1986:75) Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai.

Menurut Uno, (2006) Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Motivasi tumbuh dan berkembang dalam diri seseorang, secara umum dengan jalan sebagai berikut:

a. Motivasi Instrinsik

Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dan dorongan dari orang lain, tetapi atas kemauan sendiri, misalnya siswa belajar karena ingin mengetahui seluk beluk suatu masalah selengkap-lengkapannya, ingin menjadi orang yang terdidik, semua keinginan itu berpangkal pada penghayatan

kebutuhan dari siswa berdaya upaya, melalui kegiatan belajar untuk memenuhi kebutuhan itu. Namun sekarang kebutuhan ini hanya dapat dipenuhi dengan belajar giat, tidak ada cara lain untuk menjadi orang terdidik atau ahli. Biasanya kegiatan belajar disertai dengan minat dan perasaan senang. W.S. Winkel mengatakan bahwa: “Motivasi Intrinsik adalah bentuk motivasi yang berasal dari dalam diri subyek yang belajar”. Namun terbentuknya motivasi intrinsik biasanya orang lain juga memegang peran, misalnya orang tua atau guru menyadarkan anak akan kaitan antara belajar dan menjadi orang yang berpengetahuan. Walaupun kesadaran itu pada suatu ketika mulai timbul dari dalam diri sendiri, pengaruh dari pendidik telah ikut menanamkan kesadaran itu. Kekhususan dari motivasi ekstrinsik ialah kenyataan, bahwa satu-satunya cara untuk mencapai tujuan yang ditetapkan ialah belajar.

b. Motivasi Ekstrinsik

Jenis motivasi ini timbul akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya ia mau belajar. Winkel mengatakan “Motivasi Ekstrinsik, aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan kebutuhan dan dorongan yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar sendiri”.

Motivasi belajar selalu berpangkal pada suatu kebutuhan yang dihayati oleh orangnya sendiri, walaupun orang lain memegang peran dalam menimbulkan

motivasi itu, yang khas dalam motivasi ekstrinsik bukanlah ada atau tidak adanya pengaruh dari luar, melainkan apakah kebutuhan yang ingin dipenuhi pada dasarnya hanya dapat dipenuhi dengan cara lain.

Ilmu Pengetahuan Sosial

Pengertian social studies (IPS) yang lain yaitu menurut National Council for Social Studies (NCSS) (Supardi, 2011: 182):

“Social studies are the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provide coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as antropology, archeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and the natural sciences.” Barr dalam Sapriya (2009:10) berpendapat bahwa *the social studies is an integration of experience and knowledge concerning human relations for the purpose of citizenship education.* Sedangkan menurut Banks dalam Sapriya (2009:10)

“The social studies is that part of the elementary and high school curriculum which has the primary responsibility for helping students to develop the knowledge, skills, attitudes, and values needed to participate in the civic life of their local communities, the nation, and the world”.

Metodologi Penelitian

Tujuan penelitian tindakan kelas yang guru lakukan pada pembelajaran IPS dengan penggunaan media ICT untuk:

- 1). Meningkatkan motivasi belajar siswa
 - 2). Meningkatkan hasil belajar siswa.
- Subyek penelitian adalah peserta didik kelas VIII K yang berjumlah 40 siswa terdiri dari 18 laki-laki dan 22 perempuan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

- 1) Menentukan tema pembelajaran “Keunggulan dan keterbatasan antarruang pengaruhnya terhadap kegiatan Ekonomi, Sosial Budaya di Indonesia dan ASEAN
- 2) Menelaah materi pembelajaran IPS serta menelaah indikator
- 3) Menyusun RPP
- 4) Menyiapkan media pembelajaran ICT
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk pengamatan guru, siswa dan Lembar Kerja Siswa (LKS)
- 6) Waktu pelaksanaan bulan maret 2019 di SMP Negeri 35 Surabaya
- 7) Sarana yang dipersiapkan: ruang kelas lengkap dengan LCD, komputer atau laptop dan perangkat IT

b. Tahap Pelaksanaan

1. Pendahuluan

- a) Mempersiapkan media, mengucapkan salam, doa, persensi
- b) Pengkondisian kelas
- c) Guru melaksanakan apersepsi
- d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan awal

- a) Guru melaksanakan apersepsi
- b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

3. Kegiatan inti

a. Eksplorasi

- 1) Guru mengemukakan konsep atau permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa.
- 2) Guru memulai mengarahkan siswa agar memperhatikan PPT
- 3) Guru menjelaskan materi sesuai slide PPT
- 4) Siswa memperhatikan penjelasan guru
- 5) Guru membagikan Lembar Kelompok

b. Elaborasi

1. Membentuk kelompok 5-6 orang untuk mengerjakan
2. Siswa di berikan kesempatan untuk mengerjakan LKS
3. Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas

c. Konfirmasi

1. Siswa mendapatkan reward secarakelompok maupun individu
2. Melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar

d. Penutup

1. Guru dan siswa menyimpulkan hasil diskusi
2. Evaluasi dari pembelajaran hari ini
3. Guru memberikan tindak lanjut terhadap hasil evaluasi
4. Guru memberikan tugas rumah untuk di kerjakan siswa

Tabel 1. Aktivitas Guru selama KBM pada Siklus I

Tahap Pembelajaran	Aspek Yang Dinilai	P-1				P-2				Rata-rata	Kategori
		1	2	3	4	1	2	3	4		
Kegiatan Awal	Apersepsi 1.Memotivasi siswa 2.Menyampaikan tujuan Pembelajaran 3.Menghubungkan dengan pelajaran sebelumnya 4.Mengatur siswa dalam kelompok-kelompok belajar		2 2	3 3			2 2	3 3		2 2 3 3	Krg Baik Krg Baik Ckp Baik Ckp Baik
Kegiatan Inti	Eksplorasi Menggali pengetahuan Awal peserta didik		2				2			2	Krg Baik
	Elaborasi 1.Menjelaskan materi pembelajaran 2.Memberi kesempatan peserta didik mencari pengetahuan sendiri 3.Mengawasi setiap kelompok secara bergiliran			3 3 3			3 3 3			3 3 3	Ckp Baik Ckp baik Ckp Baik
	Konfirmasi Memberikan penguatan			3			3			3	Ckp Baik

Kegiatan Penutup	1. Menyimpulkan Pembelajaran 2. Memberikan evaluasi			3 3				3 3	3 3	Cukup Baik Cukup Baik
	Pengelolaan waktu	2			2				2	Kurang Baik
	Jumlah								3 2	

Keterangan:

Nilai: Kriteria

1: Tidak baik

2: Kurang baik

3: Cukup baik

4: Baik

Berdasarkan tabel tersebut, aspek-aspek yang mendapatkan kriteria antusias peserta didik terhadap PBM, mendiskusikan materi, menentukan argument tentang materi. Keempat aspek yang mendapat nilai kurang baik, guru dalam menyampaikan slide Power Point sebagian masih power teks. Sehingga beberapa peserta didik kurang termotivasi Hal tersebut merupakan suatu kelemahan yang terjadi pada siklus I dan akan dijadikan bahan kajian untuk refleksi dan revisi yang akan dilakukan pada siklus II.

Tabel 2. Aktivitas Peserta Didik

No	Uraian	1	2	3
		(86 - 100)	(76- 85)	(51- 75)
1	Apakah peserta didik menyimak ketika guru menyajikan materi pelajaran	75		
2	Berapa peserta didik yang bertanya selama KBM berlangsung		70	
3	Apakah peserta didik tetap semangat hingga usai kegiatan pembelajaran	75		

Keterangan:

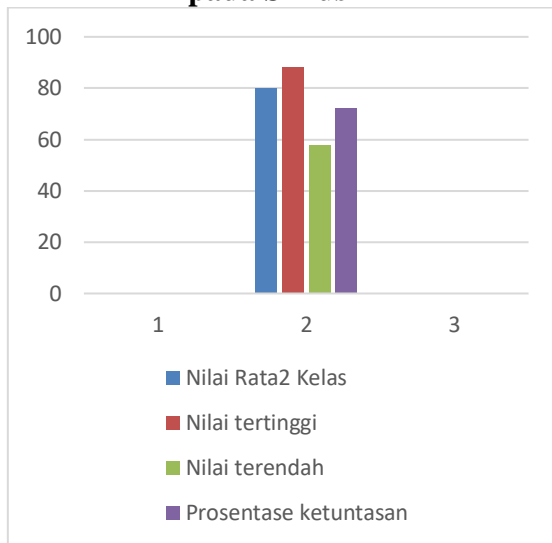
Kategori 1: Hampir semuanya

2: Sebagian besar

3: Sebagian kecil

Berdasarkan penyajian data diatas dapat dilihat bahwa aktivitas peserta didik yang menyimak ketika guru menyampaikan materi nilainya 75 tergolong kategori hampir semuanya, Sedangkan peserta didik yang bertanya ketika pembelajaran berlangsung nilainya 70 dalam kategori sebagian kecil. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik kurang antusias dalam menggali materi yang disampaikan guru. Aktivitas peserta didik yang menunjukkan semangat dalam belajar bernilai 75 dalam kategori hampir semua peserta didik memiliki semangat untuk belajar.

Gambar 1. Grafik Hasil belajar Siswa pada Siklus 1



Pada siklus I menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran dengan media Information and Communication Technology (ICT) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Perdagangan antar daerah dan perdagangan Internasional pada siklus I sudah mencapai indicator keberhasilan, yaitu rata – rata 80 namun ketuntasan belajar hanya mencapai 72 % .Oleh karena itu pembelajara dengan media ICT untuk meningkatkan hasil belajar perlu di lanjutkan pada siklus berikutnya.

Observasi

Dari hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran di peroleh data pengamatan sebagai berikut:

1. Guru kurang baik dalam memberikan motivasi kepada peserta didik dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran serta kurangnya menggali pengetahuan awal peserta didik
2. Guru kurang memperhatikan pengelolaan waktu saat kegiatan pembelajaran

Refleksi

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I masih terdapat kekurangan

sehingga perlu adanya perbaikan pada siklus berikutnya. Sebagai berikut:

1. Guru perlu lebih terampil dalam memotivasi peserta didik dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Guru harus bisa mengajak peserta didikterlibat langsung dalam setiap kegiatan pembelajaran. Guru juga lebih memahami dalam menggali karakter peserta didik
3. Guru perlu sebaiknya mendistribusikan waktu sebaik mungkin serta menambahkan informasi-informasi yang dirasa perlu dan memberikan catatan
4. Hasil belajar peserta didik sudah mencapai indikator keberhasilan namun ketuntasan hanya mencapai 72 %

2. Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan pada aktivitas guru saat pembelajaran pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 3. Aktivitas Guru

Taha p Pembelajaran	Aspek Yang Dimilai	P-1				P-2				Rat a-rata	Kat ego ri
		1	2	3	4	1	2	3	4		
Kegi atan Awal	Apersepsi 1.Memotivasi siswa 2.Menyampaikan tujuan Pembelajaran 3.Menghubungkan dengan pelajaran sebelumnya 4.Mengatur siswa dalam kelompok-kelompok			3	4			3	4	4 3 3 3	Baik Ck p Baik Ck p Baik Ck p Baik

	belajar									
Kegiatan Inti	Eksplorasi Menggalikan pengetahuan awal peserta didik		3			3		3		Cukup Baik
	Elaborasi 1. Menjelaskan materi pembelajaran 2. Memberi kesempatan peserta didik mencari pengetahuan sendiri 3. Mengawasi setiap kelompok secara bergiliran		3			3		3		Cukup Baik
	Konfirmasi Memberikan penguatan		3			3		3		Cukup Baik
Kegiatan Penutup	1. Menyimpulkan Pembelajaran 2. Memberikan evaluasi		3	4		3	4	4		Baik
	Pengelolaan Waktu		3			3		3		Baik
	Jumlah							38		

Keterangan:

Nilai: Kriteria 1: Tidak baik
2: Kurang baik
3: Cukup baik
4: Baik

Berdasarkan tabel tersebut, motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dapat di kategorikan baik.

Begitu pula dalam pemahaman peserta didik dalam menggali pengetahuan, saat presentasi dan mengemukakan pertanyaan di kategorikan baik Guru dalam menyimpulkan materi dan memberikan evaluasi juga baik. Guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menghubungkan materi sebelumnya cukup baik. Guru dalam memotivasi peserta didik cukup baik.

Tabel 4. Aktivitas Peserta Didik

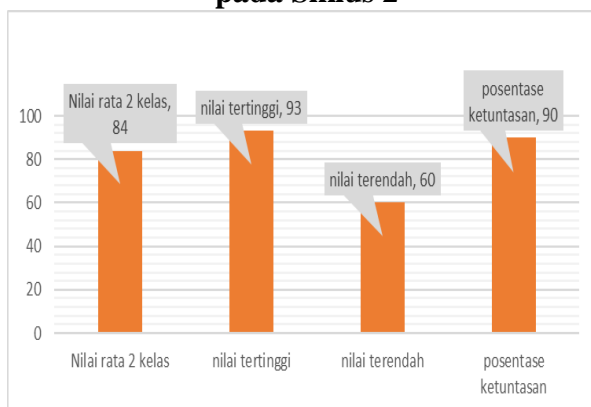
No	Uraian	1	2	3
		(86 - 100)	(76- 85)	(51- 75)
1	Apakah peserta didik menyimak ketika guru menyajikan materi pelajaran	90		
2	Berapa peserta didik yang bertanya selama KBM berlangsung		80	
3	Apakah peserta didik tetap semangat hingga usai kegiatan pembelajaran	95		

Keterangan:

Kategori 1: Hampir semuanya
2: Sebagian besar
3: Sebagian kecil

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa aktivitas peserta didik saat menyimak guru dalam menyajikan materi dalam kategori hampir semuanya dengan nilai 90. Sedangkan aktivitas peserta didik selama KBM berlangsung dengan nilai 80 dalam kategori sebagian besar. Semangat peserta didik selama KBM hingga kegiatan usai dengan nilai 95 dalam kategori hampir semua.

Gambar Grafik 4.2. Hasil belajar Siswa pada Siklus 2



Berdasarkan diagram diatas aktivitas peserta didik dari kegiatan awal, kegiatan Inti sampai kegiatan penutup mengalami peningkatan, peserta didik, lebih antusias dalam menerima materi pembelajaran lebih aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan diagram hasil belajar peserta didik pada siklus ke 2, nilai rata – rata kelas mencapai 84. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik mampu menguasai materi pembelajaran IPS dengan menggunakan media ICT. Pada diagram diatas terlihat bahwa tingkat pemahaman peserta didik pada siklus II dapat dikatakan tuntas karena hanya 4 orang peserta didik yang belum tuntas belajar sehingga ketuntasan klasikal mampu mencapai 90 %. Oleh karena itu, peneliti merasa bahwa peneliti ini tidak perlu dilanjutkan lagi ke siklus berikutnya.

Observasi

Dari hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran di peroleh data pengamatan sebagai berikut:

1. Guru dalam memberikan motivasi kepada peserta didik sudah baik. Guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran serta menggali pengetahuan awal peserta didik saat pembelajaran berlangsung cukup baik.
2. Guru cukup baik dalam memperhatikan pengelolaan waktu saat kegiatan pembelajaran.

Refleksi

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II sebagai berikut:

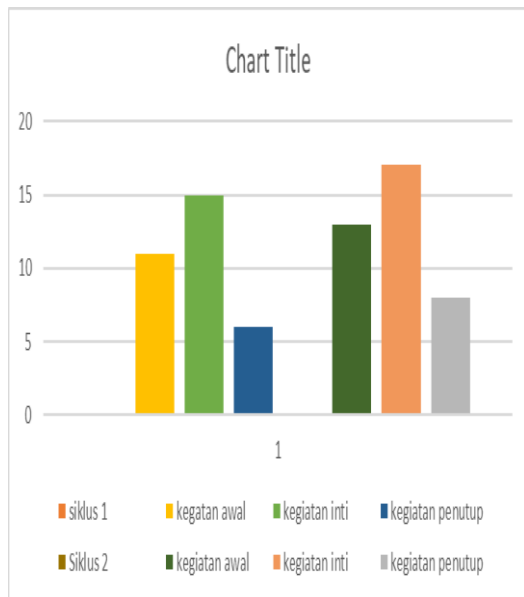
1. Guru dalam memotivasi peserta didik saat pembelajaran berlangsung berdasarkan hasil pengamatan baik. Dalam menyampaikan tujuan pembelajaran serta menggali pengetahuan awal peserta didik cukup baik. Proses pembelajaran yang sangat hidup, terlihat suasana kelas enjoy dengan ditandai keaktifan siswa bertanya materi yang belum dipahami.
2. Guru dalam mendistribusikan waktu cukup baik saat pembelajaran berlangsung.
3. Hasil belajar nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan dan ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 90%. Tingkat pemahaman peserta didik memiliki daya serap diatas 80.

Perbandingan Data Siklus I dan Siklus II

1. Perbandingan data dan Pengamatan aktivitas guru

Peneliti telah melaksanakan penelitian dari siklus 1 dan siklus II. Dari kedua tahap tersebut, peneliti mendapatkan perkembangan dari hasil pengamatan. Berikut disajikan data pengamatan aktivitas guru dari dua siklus.

Gambar 4.3 Grafik Hasil perbandingan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II

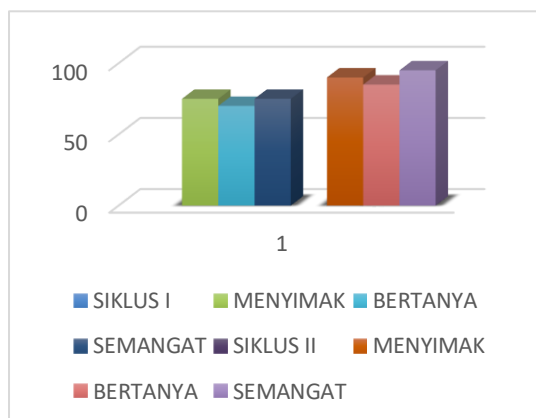


Berdasarkan hasil perbandingan kedua siklus pada grafik diatas maka dapat di lihat bahwa aktivitas guru pada siklus I dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup mengalami perkembangan cukup baik hingga siklus ke II semakin baik

2. Perbandingan Data Aktivitas Peserta Didik

Dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan selama pembelajaran berlangsung, Berikut perbandingan data aktivitas peserta didik.

Gambar Grafik 4.4. Grafik Hasil Perbandingan Aktivitas Peserta Didik

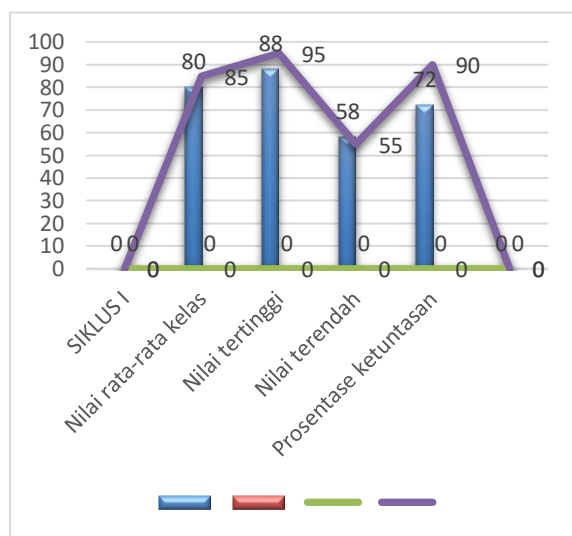


Dari data diatas menunjukkan peningkatan dari semua kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran.

3. Perbandingan Nilai Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II

Nilai hasil belajar peserta didik dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

Gambar 4.5 Grafik Perbandingan Nilai Hasil belajar



Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus.

Simpulan

Berdasarkan pembahasan diatas, dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Ada peningkatan motivasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui penerapan media ICT (*information and Communication Technology*) pada siswa kelas VIII-K SMP Negeri 35 Surabaya.
2. Peningkatan motivasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui media ICT (*information and Communication Technology*) pada

siswa kelas VIII- K SMP Negeri 35 Surabaya rata-rata sebesar 90%.

Daftar Pustaka

- Arifin, Z. 2017. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi3) Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiman, N. 2006. *Memahami Perkembangan Anak Usia Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. 2017. *Proses belajar mengajar*. Jakarta: PT. bumi aksara.
- Huda Amirul Fathkan, 2019 artikel pengertian media pembelajaran ICT (<http://fatkhan.wb.id/pengertian-media-pembelajaran-ict>) diakses tanggal 6 Pebruari 2019.
- Nasution. 2013. *Berbagai Pendidikan dalam Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Putra Ariantha 2011. Model-model pembelajaran <http://putraariantha.blogspot.com>. diakses tgl 25 Pebruari 2019.
- Rahim, Muhammad Yusuf. 2020. Pemanfaatan ICT sebagai media pembelajaran dan Informasi di UIN Aauddin Makasar. *journal uin-alauddinac.id >sls>article>viewFile* diakses 10 januari 2019.
- Rosdiana. 2016. Penggunaan media pembelajaran berbaisi ICT dan pengaruhnya terhadap tingkat kelulusan ujian nasional pada sekolah menengah di Kota palopo (<http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/khwarizmi>) diakses tanggal 6 Pebruari 2019.
- Sapriya, dkk. 2011. *Pengembangan Pendidikan IPS konsep dan Pembelajaran*. Jakarta: Rosda.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syahrudin 2012, Model – model Pembelajaran-mediatif <http://syahrudin.wordpress.com> diakses tgl 25 Pebruari 2019.
- Zakky. 2020. artikel, pengertian Motivasi belajar siswa menurut beberapa ahli, (<http://www.zonareferensi.com/?s=pengertian+motivasi+belajar>) diakses 28 Januari 2019.



**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN VIDEO CONFERENCE
MEMPERMUDAH SISWA BELAJAR DARI RUMAH
(Miliasih Sovi Astuti)**

ABSTRACT

The government in early 2020 declared the closure of schools to break the chain of spreading the Corona Virus, so the learning process changed from face-to-face meetings to learning from home. This Best Practice work aims to provide an overview of the implementation of the use of video conferences in learning from home and the use of video conferencing makes it easier for students to learn from home.

The use of Video Conference can be implemented through several stages, namely the planning stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The planning stage begins with the formation of a team within the school, followed by the preparation of learning materials that will be delivered through a video conference, then socialized to reach an understanding between students, parents and teachers, and ends with a trial.

The implementation stage is marked by the commencement of learning using video conferences between students, parents and teachers; conduct an attitude assessment and carry out an assessment of learning outcomes. The evaluation stage is filled with assessing student learning outcomes after using the Video Conference media.

The use of video conferences has also been proven to make it easier for students to learn from home because after the use of video conferences can increase student learning activity, increase parental participation in learning, increase teachers' information technology skills and increase the number of students completing KKM (minimum completeness criteria).

Keywords: *video conference, students, learning from home*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat vital dan fundamental karena pendidikan memiliki peran yang amat penting dalam menentukan aspek-aspek kehidupan lainnya. Presiden Republik Indonesia, Joko Widodo, di Istana Negara, 12 November 2019 menekankan pentingnya pembenahan sistem pendidikan yang berbasis teknologi karena selain berpengaruh ke perkembangan pendidikan anak juga mampu merespon perubahan dunia yang berjalan sangat cepat.

Diantara upaya peningkatan pengelolaan pendidikan adalah melalui pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi/TIK (*Information and Communication Technology*). Kenyataannya sebagian sekolah sebelum

masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (COVID 19) belum maksimal dalam memanfaatkan perangkat teknologi yang tersedia, Dinas Pendidikan Kota Surabaya melalui Surat Edaran Nomer: 800/11818/436.7.1/2020 tentang Pelaksanaan Pembelajaran Tahun ajaran 2020/2021 pada Kondisi Pandemi Corona Virus Disease 2019 (COVID 19) dengan tatanan Normal Baru telah menggagas kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR), yang intinya warga satuan pendidikan wajib melakukan pembelajaran secara daring selama Vaksin Corona Virus belum ditemukan.

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) telah mengakomodir persoalan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi selama periode Belajar dari Rumah ini. Beragam aplikasi yang dapat

mempermudah komunikasi mengalami ledakan pengunduhan, belanja kuota internet melonjak sangat tajam, dan gawai seolah menjadi kebutuhan primer bagi setiap orang. Namun tidak semua warga sekolah siap dengan perubahan yang tiba-tiba ini

Idealnya, setiap sekolah mampu menyerap dan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dengan mendorong guru, siswa, dan orang tua siswa untuk bersama-sama berkomitmen kuat membangun infrastruktur teknologi, menemukan *learning content* yang tepat serta melakukan serangkaian pelatihan-pelatihan yang mempercepat penguasaan teknologi informasi dan komunikasi di kalangan pengajar. Sekolah tempat Penulis mengajar, Sekolah Dasar Negeri Bulak Rukem I Kota Surabaya juga telah melakukan berbagai usaha yang sama, yaitu diantaranya mengadakan pembekalan teknologi bagi guru, dan membentuk Koordinator Kelas (Korlas) yang berguna untuk *memback up* kualitas guru yang berbeda di setiap jenjangnya.

Usaha meningkatkan kemampuan berteknologi informasi yang handal ini sesungguhnya juga termasuk dalam visi dan misi sekolah khususnya dalam tujuan sekolah yaitu Mewujudkan Sekolah berbasis informasi dan teknologi serta memfasilitasi siswa untuk mengembangkan keahlian dalam IPTEK. Namun, dalam kesehariannya ada beberapa kendala yang ditemui yaitu kegagapan teknologi yang cukup nyata baik di kalangan siswa maupun guru.

Alternatif solusi yang telah ditempuh adalah model pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Form* dan *microsoft 365*, namun hasilnya kurang memuaskan diantaranya, ketidaksiapan guru membuat materi belajar secara daring setiap hari, siswa dan guru hanya berkomunikasi satu arah dengan siswa maupun orang tua, sampai dengan materi pembelajaran yang

tidak dapat tersampaikan secara lengkap dan utuh. Akibat yang timbul adalah semangat belajar siswa menurun, kemampuan teknologi informasi guru tetap rendah (*stagnan*) serta hasil akhir belajar siswa rendah.

Menyikapi hal tersebut, penulis membuat terobosan berupa penggunaan *video conference* dalam pembelajaran di kelas dilatarbelakangi oleh beberapa pertimbangan, diantaranya mudah diimplementasikan oleh siswa, guru maupun orang tua dan memungkinkan terciptanya komunikasi dua arah antara guru, siswa dan orang tua sekaligus secara *real time*. Tips ini akhirnya juga di tularkan penulis ke guru-guru lainnya berkaitan dengan tugas penulis sebagai Koordinator Sekolah bidang Kurikulum, hasilnya seluruh guru dan siswa akhirnya merasa lebih bersemangat, lebih nyaman, dan lebih mudah dalam menjalani proses belajar mengajar dari rumah.

Adapun rumusan masalah yang dapat dikemukakan sesuai dengan latar belakang di atas adalah cara mengimplementasikan penggunaan *video conference* dalam pembelajaran dari rumah dan mengetahui hasilnya, apakah dapat mempermudah siswa belajar dari rumah:

a. Manfaat Penulisan *Best Practice* dengan judul “Implementasi Penggunaan Video Conference Mempermudah Siswa Belajar Dari Rumah” ini adalah: Bagi siswa, menyadari pentingnya penggunaan *video conference* sebagai salah satu perangkat teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.

Bagi guru, menginspirasi penggunaan perangkat teknologi informasi dan komunikasi lebih luas dalam pembelajaran.

Bagi sekolah, mendorong seluruh *stakeholder* pendidikan untuk menciptakan sekolah yang melek teknologi.

Bagi dinas pendidikan, menambah khasanah kajian ilmiah dalam dunia pendidikan.

Kajian Pustaka

Perkembangan dunia telekomunikasi ilmu pengetahuan dan teknologi serta kebutuhan manusia yang dinamis, aplikasi layanan komunikasi berbasis multimedia yang menggabungkan antara video dan *voice*. sebelumnya hanya melibatkan komunikasi antara dua *host*. Namun dalam perkembangannya pengguna jaringan mulai merasakan kebutuhan untuk melakukan komunikasi yang melibatkan lebih dari dua pihak secara bersamaan. *Video conference* merupakan salah satu aplikasi bersifat multimedia, *real time*, multipoint, serta interaktif dan menjawab kebutuhan ini. Perangkat yang tadinya menggunakan komputer bergeser dapat digabungkan dengan perangkat selular, sehingga lebih ringan dan fleksibel.

Konferensi Video (Inggris: *video conference*) menurut Wikipedia adalah seperangkat teknologi telekomunikasi interaktif yang memungkinkan dua pihak atau lebih di lokasi berbeda dapat berinteraksi melalui pengiriman dua arah audio dan video secara bersamaan. Aplikasi *video conference* juga membawa manfaat besar dikala manusia memerlukan peralatan yang dapat menjamin keselamatan dan keamanan untuk bertemu meski terbatas secara ruang dan waktu. Di era Pandemi Corona Virus Disease (COVID 19) tiap orang semakin mengurangi interaksi langsung dengan orang lain. Aplikasi *video conference* mengambil peranan penting sebagai alat pengganti resiko pada tingkat pribadi (Putro, 2013:86).

Beragam aplikasi video conference dapat diunduh secara mudah oleh penggunaanya, Jordhy Farhansyah dalam blog.mokapos.com (16 April 2020) menyatakan beberapa aplikasi terbaik yang dapat digunakan diantaranya:

1. *Google Hangouts Meet* bisa menjadi sarana *video conference* terbaik. Sebab, aplikasi ini telah terhubung dengan layanan Google lainnya sehingga mengundang rekan satu tim untuk melakukan *video conference* jadi lebih mudah. Bahkan, undangan *meeting* di aplikasi *Google Calendar* pun sudah terkoneksi dengan *Google Hangout Meet*, sehingga tidak perlu repot mencari cara untuk bergabung pada *video conference*. *Google Hangout Meet* memiliki *user interface* yang baik dan sederhana, sehingga mudah dipahami oleh semua orang. Adanya fitur berkirim pesan melalui *chat* juga membuat *Google Hangouts Meet* semakin nyaman untuk *video conference*.
2. *Zoom* adalah aplikasi *video conference* terbilang cukup baik karena mampu menyelenggarakan *video conference* dengan kapasitas hingga 1.000 orang. Dengan menggunakan *Zoom*, selain bisa mengadakan *video conference* juga dapat *audio conference*, *live chat*, merekam jalannya *meeting*, serta webinars.
3. *Jitsi* adalah layanan yang sepenuhnya gratis. Meskipun gratis, fitur *Jitsi* terbilang cukup lengkap yakni *screen sharing*, mengedit dokumen bersama dengan menggunakan *Etherpad*, bertukar pesan selama *meeting*, dan jumlah peserta yang hampir tak terbatas. Kelebihan lainnya *Jitsi* dihubungkan dengan layanan *live stream YouTube* yang bisa diakses oleh siapa pun.
4. *WhatsApp* menyediakan kesempatan melakukan *video conference* tanpa perlu mengunduh aplikasi khusus yang dibanderol dengan harga tertentu. Penggunaan *WhatsApp* memungkinkan komunikasi dengan mereka yang sulit akses komputernya, sehingga dengan *smartphone* saja sudah cukup. Terlebih lagi, *video conference* di

WhatsApp mampu diisi oleh 16 orang, dan 32 orang untuk *group voice calls*.

Kebutuhan berkomunikasi ini juga berdampak pada dunia pendidikan terutama pada proses belajar. Dalam kaitan ini UNESCO sesuai laporannya yang diberi judul *Learning: The Treasure Within* (1996) dan dikutip oleh Dr. Heryawawati (Harian Kedaulatan Rakyat, 18 Februari 2018) menyampaikan adanya sejumlah tantangan belajar. Secara ringkas UNESCO memberikan empat pilar belajar:

1. *Learning to know*

Belajar untuk mengetahui, (*learning to know*), berkaitan dengan perolehan, penguasaan dan pemanfaatan pengetahuan. Belajar untuk mengetahui oleh UNESCO dipahami sebagai cara dan tujuan dari eksistensi manusia.

2. *Learning to Do*

Konsep *learning to do* ini terkait dengan pernyataan pokok, bagaimana kita mengadaptasikan pendidikan sehingga mampu membekali siswa bekerja untuk mengisi berbagai jenis pekerjaan di masa depan.

3. *Learning to Live Together*

Belajar untuk hidup bersama, mengisyaratkan keniscayaan interaksi berbagai kelompok dan golongan dalam kehidupan global yang dirasakan semakin menyempit akibat kemajuan teknologi komunikasi dan informasi.

4. *Learning to Be*

Belajar untuk menjadi manusia yang utuh, Manusia yang utuh adalah manusia yang seluruh aspek kepribadiannya berkembang secara optimal dan seimbang, baik aspek ketaqwaan terhadap Tuhan, intelektual, emosi, sosial, fisik, maupun moral. Caranya yaitu dengan membuat rencana pembelajaran serta mengimplemen-tasikannya terhadap siswa.

Kata siswa berakar dari bahasa Sanskerta "siya" yang artinya, "Apapun yang Anda katakan, Saya menerimanya".

Jadi, di dalam istilah siswa terkandung makna kepatuhan kepada sang guru. Perkembangan selanjutnya, pemerintah menggunakan kata "peserta didik". untuk mengidentifikasi masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan pendidikan formal maupun nonformal.

Pengertian belajar sendiri menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar tidak dapat dibatasi oleh usia, ruang dan waktu. Proses untuk belajar dimulai sejak seseorang terlahir di dunia sampai dengan akhir hayatnya, kapanpun dan dimanapun, termasuk di rumah.

Rumah adalah bangunan yang berfungsi sebagai tempat tinggal atau hunian dan sarana pembinaan keluarga. (UU No. 4 Tahun 1992 tentang Perumahan dan Permukiman). Rumah juga dapat berarti sebuah bangunan, tempat manusia tinggal dan melangsungkan kehidupannya, tempat berlangsungnya proses sosialisasi seorang individu diperkenalkan kepada norma dan adat kebiasaan yang berlaku di dalam suatu masyarakat.

Pembentukan karakter kehidupan yang baik dan berlangsung di rumah; juga dapat diartikan sebagai sebuah alternatif proses belajar di luar sekolah. Guru dan orang tua siswa dapat bekerjasama, bahu membahu menciptakan suasana belajar yang nyaman, sehat dan berkualitas meski dari rumah. Pengamat pendidikan dari Universitas PGRI Semarang (UPGRIS), Ngasbun Egar, sebagaimana dikutip ayo semarang.com (8/6/2020) mengatakan, sangat penting bagi orangtua diberikan pemahaman atau panduan bagaimana proses pembelajaran di rumah baik secara lisan maupun tertulis untuk proses pembelajaran di rumah berjalan sesuai target dari guru di sekolah. Di dalam

panduan tersebut, bisa diberikan sejumlah informasi pembelajaran, bagaimana mekanisme belajar, bagaimana menerima tugas, bagaimana bersikap selama pembelajaran daring dan sebagainya.

Kebijakan yang mengatur tentang penggunaan perangkat teknologi informasi berupa *video conference* termaktub dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI (Permen Kominfo RI) Nomor. 12 Tahun 2008 tentang Standar Kualitas Pelayanan Jasa Telepon Dasar Pada Jaringan Bergerak Seluler yang kemudian diperbaharui melalui Permen Kominfo RI Nomor 16 Tahun 2013. (PT Telekomunikasi Indonesia, 2011, hal. 75). Dalam Peraturan Menteri ini juga diatur beberapa standar kualitas layanan dasar pada jaringan bergerak seluler yang menjadi landasan perusahaan penyedia layanan telekomunikasi dalam penggunaan perangkat gawai para pengguna.

Peraturan yang mengatur penggunaan perangkat teknologi informasi ini menjadi sangat penting saat dunia mengalami serangan virus model baru yang mengharuskan tiap orang mengurangi interaksi langsungnya dengan orang lain. Pemerintah Republik Indonesia menerbitkan Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomer 01/KV/2020, Nomer 516 Tahun 2020, Nomer HK.03.01/MENKES/363/2020, Nomer 440-882 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan tahun akademik 2020/2021 di masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) yang mengatur secara kuat proses belajar mengajar di berbagai jenjang dilaksanakan di luar sekolah,

Sekretaris Jendral Kemendikbud juga mengeluarkan Surat Edaran Nomer 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Corona

Virus *Disease* (COVID 19), surat ini menjadi acuan proses Belajar dari Rumah bagi siswa karena mengikuti panduan protokol kesehatan yang ditetapkan oleh Pemerintah. Bentuk Pembelajaran Jarak Jauh ini dapat menggabungkan metode luring dan daring.

Pemerintahan lokal juga mengeluarkan kebijakan turunannya, Kota Surabaya misalnya; melalui Peraturan Walikota Surabaya Nomer 28 Tahun 2020 tentang Pedoman Tatanan Normal Baru Pada Kondisi Pandemi Corona Virus *Disease* 2019 (COVID 19) menyatakan bahwa tatanan normal baru berarti perubahan budaya hidup masyarakat untuk lebih produktif pada situasi Pandemi Corona Virus *Disease* 2019 (COVID 19) dengan menerapkan serangkaian pola hidup bersih, sehat serta patuh protokol kesehatan.

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dilaksanakan oleh sekolah di Surabaya dengan berpedoman pada Surat Edaran Walikota Surabaya Nomor 800/7311/436.8.3/2020 yang ditujukan kepada seluruh kepala sekolah, Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama negeri dan swasta di Surabaya. Surat Edaran yang dibuat pada 15 Agustus 2020 oleh Walikota Tri Rismaharini itu memuat tiga poin di dalamnya. Poin pertama yakni melaksanakan tugas kedinasan di rumah bagi seluruh pegawai di lingkungan sekolah, poin kedua tidak mengadakan kegiatan di sekolah dan terakhir mengatur jadwal piket pegawai selama masa pelaksanaan tugas kedinasan di rumah.

Larangan untuk berkegiatan di sekolah ini ditindaklanjuti oleh Dinas Pendidikan dengan menerbitkan Surat Edaran Nomer 800/11818/436.7.1/2020 tentang Pelaksanaan Pembelajaran Tahun Ajaran 2020/2021 Pada Kondisi Pandemi Corona Virus *Disease* 2019 (COVID 19) dengan Tatanan Normal Baru Isinya menjelaskan bahwa siswa wajib melaksanakan proses belajar daring dan

larangan pembelajaran secara tatap muka. Seluruh proses Belajar dari Rumah ini baru akan berakhir jika telah mendapat rekomendasi yang dikeluarkan oleh Gugus Tugas COVID 19.

Sekolah Dasar Negeri Bulak Rukem I No. 258 Surabaya, sebagai salah satu satuan pendidikan formal di Indonesia menjalankan amanat Pemerintah tersebut dengan penuh tanggung jawab khususnya dengan tetap melaksanakan pembelajaran yang telah direncanakan melalui Kurikulum, Prinsip Dasar Kurikulum SDN Bulak Rukem I No. 258 Surabaya dikembangkan diantaranya sebagai berikut:

1. Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya. Artinya siswa harus tetap mendapatkan layanan pendidikan yang cukup untuk mencapai kompetensi dirinya (generasi berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab) dengan tetap memperhatikan faktor keamanan, kesehatan dan penerapan protokol kesehatan.
2. Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi. Artinya sekolah menginisiasi penggunaan perangkat teknologi informasi dalam menjawab kebutuhan-kebutuhan siswa di saat ini dan masa depan.

Hasil dan Pembahasan

Proses Belajar Mengajar di sekolah sebelum masa Pandemi Corona Virus *Disease* melanda dilakukan secara tatap muka, seluruh *stakeholder* pendidikan menikmati proses transfer ilmu itu selama bertahun-tahun lamanya. Belajar seringkali ditafsirkan hanya sebagai proses pertemuan guru dan siswa di areal sekolah. Meski berjalan langgeng bukan berarti tidak ada kekurangan, banyak keluhan muncul terutama berkaitan dengan proses belajar di luar jam sekolah yang saling

lempar tanggung jawab antara guru dan orang tua siswa.

Awal tahun 2020, Pandemi Covid 19 telah menghancurkan sendi-sendi kehidupan kesehatan, sosial dan ekonomi seluruh masyarakat. Penerapan Protokol Kesehatan juga mulai ditegakkan secara ketat, mulai dari pemakaian masker, gerakan sering cuci tangan dengan sabun, diadakannya jam malam, *work from home*, beribadah di rumah, *social distancing*, sampai dengan penutupan area-area tertentu seperti pasar atau mall. Semua itu dilakukan untuk memutus rantai penularan Virus Corona, namun apa lacur, imbasnya setiap orang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan bersosialisasi, termasuk di dunia pendidikan.

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) mulai dikenal luas sejak saat itu, cara belajar secara daring diterapkan dengan berbagai macam model. Penggunaan *Video Conference* menjadi salah satu alternatif terbaik yang Penulis tempuh setelah melalui beberapa tahapan. Diawali dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi serta tahap rencana pengembangan (tindak lanjut).

Tahap Perencanaan ditandai dengan pembentukan tim yang akan berguna untuk mempermudah alur diskusi, pembagian tugas dan tanggung jawab dari setiap guru. Dalam rapat pembentukan tim ini Penulis yang menjabat sebagai Wakil Kepala Bidang Kurikulum, akhirnya juga didaulat menjadi koordinator tim. Beberapa guru yang lain khususnya yang berusia muda dan melek teknologi mendapat posisi sebagai koordinator kelas (Korlas), sedangkan guru-guru lainnya duduk sebagai anggota.

Langkah selanjutnya ialah menyusun materi pembelajaran yang akan diimplementasikan dengan menggunakan media *Video Conference*, acuan yang dipakai adalah tema dan subtema yang sudah mulai berjalan sejak tahun ajaran baru dimulai. Materi-materi pembelajaran

ini disesuaikan oleh tiap guru kelas di setiap jenjang setelah melewati diskusi di internal tim. Setelah itu, rencana penggunaan *Video Conference* disosialisasikan ke siswa dan orang tua siswa melalui group whatsapp yang sudah terbentuk sebelumnya. Sosialisasi ini menjelaskan tentang latar belakang belajar dari rumah, penerapan protokol kesehatan, aplikasi *Video Conference* yang akan digunakan, materi pembelajaran, jam belajar, etika, sampai dengan evaluasi hasil belajar siswa. Setelah semua disepakati, ada jeda waktu yang digunakan oleh tiap guru untuk membuat sesi uji coba bersama siswa, orang tua siswa serta teman sejawat.

Tahap Pelaksanaan penggunaan *Video Conference* ditandai dengan pertemuan via online antara guru dan siswa membahas materi pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya. Dalam beberapa kesempatan, pertemuan via daring ini juga melibatkan orang tua siswa, misalnya saat tema dan subtema yang berkaitan dengan keluarga. Penilaian pembelajaran yang tengah berlangsung ini diukur melalui serangkaian tugas, tanya jawab langsung serta *attitude* siswa yang meliputi kesopanan, percaya diri dan kedisiplinan.

Tahap Evaluasi penggunaan *Video Conference* di laksanakan setelah materi tuntas dibahas oleh guru dan siswa. Hasil penilaian berupa tabel hasil belajar siswa yang kemudian diakumulasikan dalam bentuk rapor semester yang dibagikan oleh sekolah. Penggunaan *Video Conference* ini juga di evaluasi berdasar kesaksian (testimoni) dari siswa, orang tua siswa maupun guru melalui lembar angket dan wawancara untuk mengetahui sejauh mana efektifitas *Video Conference* dapat memudahkan siswa selama masa Belajar Dari Rumah.

Tahapan implementasi penggunaan *Video Conference* untuk pembelajaran siswa dari rumah secara ringkas disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 1
Tahapan Implementasi
Penggunaan *Video Conference*
Bagi Siswa selama Belajar dari Rumah

Tahapan	Kegiatan	Metode
Perencanaan	Pembentukan Tim	Forum Diskusi Guru
	Menyusun materi pembelajaran	Forum Diskusi Guru
	Sosialisasi kepada siswa dan orang tua	Media sosial (Whatsapp Grup)
	Simulasi (uji coba)	Video Conference
Pelaksanaan	Video Conference dalam pembelajaran	Video Conference
	Penilaian Sikap	Video Conference
	Penilaian Hasil Belajar	Video Conference
Evaluasi	Hasil Belajar Siswa	Inventarisasi Hasil Belajar Siswa

Rangkaian tahapan yang dilalui, akhirnya dapat diambil benang merah seputar implementasi penggunaan *Video Conference* bagi siswa selama periode Belajar dari rumah. Diawali dengan observasi pembelajaran siswa sesaat setelah sekolah dinyatakan ditutup karena mencegah penularan Virus Corona. Siswa, orang tua dan guru merasa bahwa materi pembelajaran tidak maksimal tersampaikan. Beberapa pernyataan diantaranya;

“Belajar pakai Microsoft 365 hanya bisa menerima sedikit pelajaran, kadang malah gak ngerti sama sekali”, dinyatakan Aditya Dwi, siswa kelas 5.

“Kasih anak-anak, belajarnya gak seperti dulu sebelum Corona, Saya juga gak bisa apa-apa”, disampaikan Bu Fitri, 36 tahun, orang tua siswa.

“Saya mengajar rasanya berbeda, kalo dulu ketemu anak-anak bisa komplet materinya, pas awal BDR susah, kan Saya gak bisa IT”, tegas Bu Sri Budi, 57 tahun, Guru kelas IB.

Proses Belajar Mengajar saat awal Pandemi memang butuh penyesuaian secara cepat, karena kondisi yang sangat jauh berbeda antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh. Ketidakpastian cara belajar siswa acapkali membuat ragu dan bingung bagaimana menyikapi model belajar melalui luring dan daring. Faktor utama yang mempengaruhi adalah masih ada warga sekolah yang buta teknologi informasi sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik, dan orang tua siswa juga belum dilibatkan secara aktif saat pembelajaran, bahkan situasi ini terjadi saat siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk belajar dari rumah.

Belajar dari rumah saat pertama kali dicetuskan oleh Pemerintah seakan menjadi solusi atas masalah kesehatan dan keamanan masyarakat, namun situasi di dunia pendidikan menemui beberapa hambatan di lapangan, akibatnya semangat belajar siswa menurun.

“Awal-awal dulu belajar sih belajar, tapi seperti liburan, kan cuma dirumah, ngerjain tugasnya cuma setengah jam selesai ”, dinyatakan Edwin Subagyo, siswa kelas 6.

“Wong belajarnya seperti main-main, cuma buka file, di isi terus dikirim balik selesai, cepet”, disampaikan Bu Izzatun Nisa, 38 tahun, orang tua siswa.

“Memang turun semangatnya anak-anak, karena proses belajarnya hanya butuh setengah sampai satu

jam tiap harinya, lama-lama ya bosan juga”, tegas Pak Sudjito, 54 tahun, Guru kelas 4B.

Proses belajar berjalan monoton, karena hanya bersifat satu arah, tidak menciptakan suasana dialog yang dapat mempertajam pokok bahasan. Umpan balik yang diberikan siswa hanya sebagai syarat atas penilaian, tidak ada tolak ukur penilaian karakter siswa perwujudan dari penilaian sikap. Hal inilah yang akhirnya berujung ke hasil belajar siswa yang rendah.

Kebutuhan untuk menjawab kegagalan salah satu model pembelajaran jarak jauh ini terus dicari, penggunaan aplikasi *Video Conference* akhirnya ditempuh setelah melalui beberapa kesepakatan antara siswa, orang tua dan guru saat diadakan sosialisasi.

“Saya setuju VCan, soalnya tetap bisa ketemu teman-teman, sekelas lagi ”, dinyatakan Intan Lestari, siswa kelas 5.

“Waktu Bu Sovi dulu nanyain soal model belajar pakai Google Meet, Saya langsung setuju, soalnya bisa mempertemukan anak-anak langsung sama guru dan teman-temannya”, disampaikan Pak Heriyanto, 39 tahun, orang tua siswa.

“Kita, semua guru dulu rapat membentuk tim untuk mengatasi kesenjangan teknologi, baik di kalangan guru maupun siswa dan orang tua siswa; bentuknya korlas korlas”, tegas Pak Aris, 28 tahun, Guru kelas 5C.

Sosialisasi dibutuhkan untuk membangun kesepahaman antara siswa, orang tua dan guru dalam mencari solusi kebuntuan pembelajaran saat siswa belajar

dari rumah. Penyebaran informasi awal ini dilakukan melalui grup *Whatsapp* yang telah terbentuk. Materi sosialisasi meliputi penjelasan tentang latar belakang pembelajaran jarak jauh, kesepakatan tentang penggunaan aplikasi, jam belajar online, kemungkinan masalah yang akan di temui serta alternatif jalan keluarnya.

Pertanyaan yang rata-rata mengemuka-kan adalah keraguan mengoperasikan aplikasi *Video Conference*, cukup wajar karena memang tidak ada yang mudah untuk memulai sesuatu yang baru. Namun, setelah diyakinkan bahwa *Video conference* memiliki beberapa kelebihan yang justru bisa membuat penggunaanya nyaman dalam berkomunikasi maka perlahan sikap tidak mau bersentuhan dengan teknologi ini terkikis.

“Google Meet gampang, tinggal klik ini itu sudah bisa, pertama memang bingung tapi pas sudah bisa malah ketagihan keterusan ”, dinyatakan Khumaiyah Aulia, siswa kelas 5.

“Pakai Google Meet itu, masalahnya cuma di kuota, hahaha, yang penting kan anak-anak bisa belajar tenang, senang dan nyaman”, disampaikan Pak Sudarmingaji, 46 tahun, orang tua siswa.

“Saya kira dulu itu susah, ternyata malah lebih enak, bisa ngelihat anak-anak langsung, ramai-ramai juga malah bisa, cuma pencet-pencet aja”, tegas Bu Sri Nembo, 53 tahun, Guru kelas 3A.

Kemudahan penggunaan *Video Conference* tercermin dalam fitur-fitur yang memungkinkan para penggunaanya untuk berkomunikasi tanpa batasan jumlah peserta, ruang dan waktu. Perangkat yang

dibutuhkan pun hanya sebuah gawai yang saat ini sudah menjadi kebutuhan utama bagi setiap orang. Kendala kuota internet juga telah diatasi oleh Pemerintah dengan membagikan kuota gratis bagi para pengguna di sektor pendidikan formal.

Guru dalam menggunakan *Video Conference* ini tetap harus mempersiapkan materi pembelajaran gunanya ialah mengatur efektifitas waktu dan memberikan rangsangan kepada siswa untuk siap dalam memulai pembelajaran.

“Biasanya Bu Sovi ngeshare tugas-tugas dulu sebelum VCan, besoknya baru dibahas satu-satu”, dinyatakan Yusuf Maulana, siswa kelas 5.

“Saya lihat anak saya itu ngerjain tugas sebelum Video Meeting, katanya nanti ditunjukan ke gurunya pas mulai video”, disampaikan Bu Devi Christiana, 35 tahun, orang tua siswa.

“Ya tetep bikin to, jadi pas VCan bisa langsung ke pokok bahasan”, tegas Bu sugiarti, 50 tahun, Guru kelas 3A.

Materi pembelajaran yang dipersiapkan saat *Video Conference* bentuknya dapat berupa tugas-tugas awal yang dapat memancing rasa ingin tahu siswa terkait tema dan subtema tertentu. Waktu sesi *Video Conference* dimulai baik siswa maupun guru bisa memanfaatkan tugas tadi sebagai pemantik diskusi. Hal ini juga bisa diartikan pendalaman materilah yang akan dilaksanakan saat kegiatan *Video Conference*.

Penggunaan *Video Conference* dipandang bisa memecahkan kebuntuan proses belajar mengajar yang berpotensi menurun akibat penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat.

“Pakai Video lebih enak, soalnya aku bisa tanya Bu Guru langsung kalo ada yang aku gak paham”, dinyatakan Diandra Yusuf, siswa kelas 5.

“Kadang-kadang gurunya ngajak orang tua join meeting, rasanya beda, malu tapi mau juga”, disampaikan Bu Komang Rosmini, 40 tahun, orang tua siswa.

“Jelas lebih efektif pakai VC, kan kita bisa ngomong materi sampai bener-bener tuntas”, tegas Bu Netty, 40 tahun, Guru kelas 2A.

Materi pembelajaran dapat lebih efektif disampaikan melalui penggunaan *Video Conference* karena mempertemukan subyek dan obyek pembelajaran secara langsung (*real time*). Dalam pertemuan online ini juga bisa dibangun diskusi yang akan membuat materi tersampaikan secara utuh dan jelas.



Gambar 1
Dokumentasi Video Conference Siswa, Orang tua dan Guru

Pembelajaran yang berlangsung juga disertai dengan penilaian untuk mengukur hasil belajar siswa tentang materi yang diajarkan.

“Kemarin VC juga ada ulangnya, pakai tanya jawab juga pakai isian”, dinyatakan Dylan Radief, siswa kelas 3.

“Kata anak saya, ulangnya juga ada, dibiji juga”, disampaikan Bu Nurhasani, 40 tahun, orang tua siswa.

“Kita pakainya penilaian menyeluruh, selain materi juga penilaian sikap”, tegas Pak Aris, 28 tahun, Guru kelas 5C.

Guru membuat lembar penilaian yang mencakup kemampuan siswa menangkap materi pembelajaran dan standart sikap siswa selama pertemuan daring. Penilaian materi mengacu pada keberhasilan siswa mengerjakan tugas mingguan, tanya jawab maupun tugas akhir. Sedangkan penilaian sikap mengacu pada rasa tanggung jawab, disiplin serta rasa percaya diri saat pertemuan online.

Menjalani *class meeting* via online ternyata membawa perubahan pada suasana kebatinan siswa. Siswa merasa lebih senang proses belajar dari rumah dengan menggunakan perangkat teknologi yang bersifat massal dan dialogis.

“Seneng bisa ketemu temen-temen meski cuma lewat HP, paling gak tetep bisa rame-rame bareng”, dinyatakan Edwin Subagyo, siswa kelas 6.

“Saya lihat anak saya semakin senang belajar online daripada dulu pas awal-awal, sekarang malah seperti gak sabar nunggu jam sekolah”, disampaikan Bu Fitri, 36 tahun, orang tua siswa.

“Saya lihat, anak-anak sekarang lebih aktif lebih semangat kalo

pas jam belajar”, tegas Bu Sri Nembo, 53 tahun, Guru kelas 3A.

VCan”, tegas Bu sugiarti, 50 tahun, Guru kelas 3A.

Membangun kondisi yang nyaman saat belajar sangat penting agar materi yang disampaikan bisa terserap secara utuh dan jelas. Kondisi ini bisa diciptakan jika siswa, orang tua dan guru bersama-sama terbuka mencari model pembelajaran yang tepat digunakan sehari-hari. Aplikasi *Video Conference* memberikan nuansa baru, yang berbeda dari sebelumnya dan akhirnya mampu menambah semangat belajar siswa.

Sisi positif yang menonjol adalah siswa mulai menggunakan perangkat teknologi untuk menunjang menyelesaikan tugas-tugasnya. Hal yang akhirnya berujung pada peningkatan Prestasi belajar siswa terlihat dari rekap nilai guru yang dikumpulkan berdasar perkembangan tiap bulannya. Kemampuan siswa untuk berani bersikap secara benar juga berlipat dari saat sebelum penggunaan *Video Conference*, yang ini artinya tugas guru untuk membentuk karakter yang baik juga terpenuhi.



Gambar 2

Dokumentasi *Video Conference* dalam pembelajaran

Hasil belajar siswa juga meningkat ditinjau dari rekap hasil penilaian pasca penggunaan *Video Conference*.

Belajar dari rumah juga terbukti dapat dipermudah dengan menggunakan *Video Conference*. Siswa, orang tua dan guru cukup terbantu dengan adanya aplikasi yang memungkinkan proses belajar tetap berjalan meski terpaut jarak dan waktu.

“Pakai Video Conference jelas menambah semangat saya dan teman-teman buat belajar lebih serius”, dinyatakan Rava Wahyudi, siswa kelas 5.

“Saya percaya, kelas online bisa menambah kepintaran anak Saya”, disampaikan Bu Izzatun Nisa, 38 tahun, orang tua siswa.

“Alhamdulillah, nilai-nilai Saya lumayan bagus, pas awal khawatir jeblok juga tapi nyatanya gak juga”, dinyatakan Kayla Saskia, siswa kelas 5.

“Saya pribadi jadi bisa dan berani memakai alat-alat teknologi, tadinya gak yakin bisa”, tegas Pak Sudjito, 54 tahun, Guru kelas 4B.

“Rapor anak saya kemarin ada peningkatan kata gurunya”, disampaikan Bu Eni Rahmawati, 36 tahun, orang tua siswa.

Penggunaan *Video Conference* dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena anak-anak sangat terbuka dengan hal-hal baru yang terkait dengan teknologi. Bagi orang tua siswa, aplikasi pertemuan online bisa berarti proses meningkatkan hasil prestasi belajar siswa. Sedangkan bagi guru, penggunaan perangkat

“Rata-rata ada peningkatan nilai, nilai di awal pandemi dulu terbantu saat kita mulai pakai

teknologi artinya menambah pengetahuan tentang alat dan media pembelajaran yang baru. Mengukur tingkat keberhasilan *Video Conference* maka digunakan angket yang hasilnya ditunjukkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2
Indikator dan Tingkat keberhasilan penggunaan *Video Conference*

Uraian	Indikator keberhasilan	Tingkat keberhasilan
Pengetahuan siswa, orang tua dan guru tentang <i>Video Conference</i>	70%	75%
Siswa dan orang tua mengikuti simulasi penggunaan <i>Video Conference</i>	70%	80%
Siswa dan orang tua mengikuti pembelajaran menggunakan <i>Video Conference</i>	70%	85%
Penilaian sikap siswa selama menggunakan <i>Video Conference</i> dinyatakan BAIK	70%	85%
Siswa mengikuti penilaian dengan menggunakan <i>Video Conference</i>	70%	90%
Ketuntasan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan <i>Video Conference</i>	70%	90%
Penggunaan <i>Video Conference</i> mempermudah siswa belajar dari rumah	70%	85%

Video Conference juga juga terbukti bisa mempermudah siswa belajar dari rumah dinyatakan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3
Penggunaan *Video Conference* Mempermudah Siswa Belajar Dari Rumah

Uraian	Sebelum penggunaan <i>Video Conference</i>	Setelah penggunaan <i>Video Conference</i>
Keaktifan Siswa	80%	95%
Peran serta Orang tua dalam Pembelajaran	70%	85%
Kemampuan Guru menggunakan teknologi	80%	95%
Siswa menyelesaikan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)	80%	95%

Video Conference juga juga terbukti bisa mempermudah siswa belajar dari rumah dinyatakan dalam peningkatan angka keaktifan siswa dalam pembelajaran, peningkatan peran serta partisipasi orang tua dalam pembelajaran di rumah, bertambahnya kemampuan guru dalam menggunakan perangkat teknologi informasi serta meningkatnya jumlah siswa yang berhasil menyelesaikan angka KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)

Simpulan dan Rekomendasi

Pembelajaran Jarak Jauh menjadi solusi dunia Pendidikan agar tetap dapat berlangsung di masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (COVID 19). Belajar dari rumah menjadi keharusan setelah Pemerintah menutup sekolah untuk memutus mata rantai penyebaran virus, namun situasi dan kondisi di lapangan menuntut Pendidik untuk berkreasi, membuat terobosan yang berujung pada terserapnya tujuan Pembelajaran bagi peserta didik. Siswa, orang tua dan guru harus bersinergi menemukan metode pembelajaran yang mampu menjawab keraguan kesulitan yang dihadapi saat melakukan *online meeting*.

Paparan Bab III mengenai Pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa Penggunaan *Video Conference* dalam pembelajaran dari rumah dapat diimplementasikan melalui serangkaian tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Tahap perencanaan diawali dengan pembentukan tim di internal sekolah, dilanjutkan dengan penyusunan materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui *Video Conference*, setelah itu disosialisasikan untuk mencapai kesepahaman antara siswa, orang tua dan guru. Tahap ini diakhiri dengan uji coba *Video Conference* yang dilakukan siswa, orang tua, guru dan teman sejawat.

Tahap Pelaksanaan ditandai dengan dimulainya pembelajaran dengan menggunakan *Video Conference* antara siswa, orang tua dan guru; dilanjutkan dengan membuat standar Penilaian atas pembelajaran. Tahap Evaluasi diisi dengan melakukan inventarisasi penilaian hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Video Conference*

Penggunaan *Video Conference* juga terbukti bisa mempermudah siswa belajar dari rumah karena setelah penggunaan *Video Conference* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, menambah peran serta orang tua dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan teknologi informasi guru serta meningkatkan jumlah siswa yang berhasil menyelesaikan angka KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Guru seyogyanya bisa mengembangkan kualitas dirinya, bersinergi dengan rekan sejawat, orang tua siswa, berani membuat terobosan, berinovasi, menemukan tips-tips baru yang bisa mengatasi kendala-kendala di lapangan terkait pembelajaran. Bagi Sekolah sebaiknya terus meningkatkan pembangunan kemampuan Sumber Daya Manusia (SDM) dan infrastruktur teknologi informasi. Bagi Dinas Pendidikan dapat memperbanyak kegiatan

atau lomba yang bisa memicu munculnya kreatifitas siswa, maupun guru.

Bagi Pemerintah dapat menerbitkan regulasi yang bisa mendorong lahirnya aplikasi pertemuan online hasil karya anak bangsa. Peraturan ini bisa menjamin bantuan anggaran, pemasaran maupun perlindungan atas produk dalam negeri.

Daftar Pustaka

- Ardyansah, Vedyana. 2020. *Perlunya Pedoman Orang Tua Kawal Anak Belajar di Rumah*, (Online), (<https://www.ayosemarang.com/read/2020/06/08/58330/>), diakses tanggal 12 Agustus 2020).
- Farhansyah, Jordhi. 2020. *10 Aplikasi Video Conference Terbaik yang Bikin Work From Home Jadi Lebih Lancar*, (Online), (<https://blog.mokapos.com/aplikasi-video-conference-terbaik>), diakses tanggal 5 September 2020).
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Assesmen pembelajaran SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Jakarta:Depdiknas.
- Putro, Cahyo Handoko. 2013. *Video Conference dan Surveylans Pada PT Karya Sepakat Kita Ponorogo*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Skripsi tidak dipublikasikan.
- Sari, Mirna Intan. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa kelas V MI Toriqootussa'adah Kabupaten Malang*. UIN Maulana Malik Ibrahim: Skripsi tidak dipublikasikan.
- Wikipedia. Ensiklopedia bebas. www.wikipedia.org.



SUKLIN 3T TINGKATKAN KOMPETENSI PEMBELAJARAN GURU (Wiwik Yulianti)

ABSTRACT

The implementation of the results of academic supervision on Teacher Performance Appraisal that has just been carried out shows a correlation between the view of the teaching and learning situation that is not conducive, the situation of children learning in and out of the classroom, this is closely related to the low competence of teacher learning management in the classroom.

From the results of monitoring the formative learning management competence at the beginning of the school year and summative assessment at the end of the lesson a report on the results of academic supervision is made. From the report on the results of academic supervision, it resulted in a mapping of teacher characteristics in learning management competence in the 2019 school year.

From mapping the characteristics of school principals, they took the initiative to improve learning competence using the Suklin3T strategy, namely a clinical supervision strategy with three steps of action with a collaborative approach. Suklin 3T with a collaborative approach is implemented by using three stages from the initial meeting stage, the teaching observation stage, and the feedback meeting stage which are analyzed carefully, thoroughly, objectively to get the expected change in teaching behavior. The purpose of providing assistance with the Suklin3T strategy with a collaborative approach is to (1) Provide objective feedback to teachers regarding the teaching they carry out. (2) Diagnose and help solve teaching problems. (3) Help teachers improve their learning competence. (4) Evaluating teachers for the benefit of promotion and other decisions. (5) Helping teachers to develop a positive attitude towards continuous professional development.

Keywords : *clinical supervision, learning competencies*

Pendahuluan

Dalam rangka menjamin mutu pendidikan di tingkat satuan pendidikan maka dipandang perlu seorang kepala sekolah melaksanakan tugas pokoknya sebagai seorang supervisor sesuai dengan Permendiknas No.13 tahun 2007 tentang standar Standar Kepala Sekolah/Madrasah dan Permendiknas Nomor 19 Tahun 2007 Tentang Standar Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.

Sebagai bagian dari evaluasi pendidikan, penilaian kinerja Pegawai Negeri Sipil yang dijabarkan dalam Peraturan Kepala BKN Nomor 1 Tahun 2013 tentang Ketentuan Pelaksanaan Peraturan Pemerintah Nomor 46 Tahun

2011 tentang Penilaian Prestasi Kerja Pegawai Negeri Sipil, kepala sekolah melaksanakan tugas pengawasan di SMP Negeri 56 Surabaya tahun 2019 dengan menghasilkan pemetaan karakteristik guru kedalam guru professional dan guru yang belum professional.

Dari hasil evaluasi pengawasan pembelajaran (supervise akademik) semua guru mata pelajaran, menunjukkan ada beberapa guru mata pelajaran yang masih rendah hasil kompetensi pengolahan pembelajaran di kelas dengan pemetaan sebagai guru yang sudah berkomptensi professional dan guru belum professional dalam pengolahan pembelajaran

sehingga berpengaruh terhadap capaian hasil belajar peserta didik. Sehubungan dengan kondisi tersebut maka penulis secara kolaboratif dengan guru senior dalam PKG memandang perlu memberikan bantuan yang lebih ekstra dan sabar dengan pendekatan kolaboratif dan kolegial melalui suatu bantuan supervise klinis dengan tiga teknik (Suklin 3T), dengan teknik ini penulis yakin dapat membantu meningkatkan dan memperbaiki pengelolaan pembelajaran di kelas dan memotivasi guru dalam pembelajaran di SMP Negeri 56 Surabaya.

Kajian Pustaka

A. Supervise Akademik

Salah satu tugas kepala sekolah/madrasah adalah melaksanakan supervise akademik. Untuk melaksanakan supervise akademik secara efektif diperlukan keterampilan konseptual, interpersonal dan teknikal (Glickman, at al. 2007). Oleh sebab itu, setiap kepala sekolah/madrasah harus memiliki dan menguasai konsep supervise akademik yang meliputi: pengertian, tujuan dan fungsi, prinsip-prinsip, dan dimensi-dimensi substansi supervise akademik.

Dikutib dari buku penguatan kemampuan kepala sekolah, supervise berasal dari dua kata, yaitu "super" dan "vision". Super berarti "*higher in rank or position than; greater or better than others*" (lebih tinggi di peringkat ... atau posisi dari ..., lebih besar atau lebih baik dari ...), sedangkan kata *vision* berarti "*the ability to perceive something not actually visible, through keen foresight*" (kemampuan untuk melihat sesuatu yang sebenarnya tidak terlihat, melalui pandangan ke depan yang tajam). Dengan demikian untuk melakukan supervise atau kegiatan kepemimpinan diperlukan kelebihan yang dapat melihat dengan tajam terhadap permasalahan peningkatan mutu pendidikan, menggunakan kepekaan untuk memahaminya dan tidak hanya

sekedar menggunakan penglihatan mata biasa. Kepala sekolah membina peningkatan mutu akademik melalui pengelolaan kelas dengan atmosfer yang lebih baik.

Supervise akademik merupakan serangkaian kegiatan membantu guru mengembangkan kemampuannya mengelola proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Glickman, 2007) dan (Daresh, 1989) Supervisi akademik tidak terlepas dari penilaian kinerja guru dalam mengelola pembelajaran. Sergiovanni (1987) menegaskan bahwa refleksi praktis penilaian kinerja guru dalam supervise akademik adalah melihat kondisi nyata kinerja guru untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan, misalnya: apa yang sebenarnya terjadi di dalam kelas?; apa yang sebenarnya dilakukan oleh guru dan siswa di dalam kelas?; aktivitas-aktivitas mana dari keseluruhan aktivitas di dalam kelas itu yang bermakna bagi guru dan siswa?; apa yang telah dilakukan oleh guru dalam mencapai tujuan akademik?; apa kelebihan dan kekurangan guru dan bagaimana cara mengembangkannya? Berdasarkan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan tersebut akan diperoleh informasi mengenai kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Namun satu hal yang perlu ditegaskan di sini, bahwa setelah melakukan penilaian kinerja, bukan berarti selesailah pelaksanaan supervise akademik, melainkan harus diteruskan dengan tindak lanjut berupa pembuatan program pengembangan diri berkelanjutan dan melaksanakannya dengan sebaik-baiknya.

B. Suklin 3T (Supervise Klinis)

Strategi Suklin 3T adalah sebuah strategi pemberian bantuan kepada guru mata pelajaran, dengan menerapkan teknik tiga langkah. Teknik ini dalam duna kependidikan dinamakan supervise klinis. Ide untuk memberlakukan supervise klinis

bagi guru muncul ketika guru tidak harus disupervisi atas keinginan kepala sekolah sebagai supervisor tetapi atas kesadaran guru untuk datang ke supervisor untuk minta bantuan mengatasi masalahnya.

1. Teknik Suklin 3T (Supervisi Klinis)

Supervisi klinis, mula-mula diperkenalkan dan dikembangkan oleh Cogan, Goldhammer, dan Weller di Universitas Harvard. Ada dua asumsi yang mendasari praktik supervisi klinik: (1) Pengajaran merupakan aktivitas yang sangat kompleks yang memerlukan pengamatan dan analisis secara berhati-hati, melalui pengamatan dan analisis ini supervisor pengajaran akan mudah mengembangkan kemampuan guru mengelola proses pembelajaran. (2) Guru-guru yang kompetensi profesional ingin dikembangkan lebih menghendaki cara yang kolegial dari pada cara yang otoritarian (Sergiovanni, 1987).

Supervisi klinis adalah pembinaan kinerja guru dalam mengelola proses pembelajaran (Sullivan & Glanz, 2005). Sedangkan menurut Cogan (1973), kegiatan pembinaan performansi guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Menurut Sergiovanni (1987) ada dua tujuan supervisi klinis: pengembangan profesional & motivasi kerja guru; dan memperbaiki proses pembelajaran yang kurang efektif.

Tujuan khusus supervisi klinis adalah sebagai berikut:

- a. Menyediakan umpan balik yang obyektif terhadap guru, mengenai pengajaran yang dilaksanakannya.
- b. Mendiagnosis dan membantu memecahkan masalah-masalah pengajaran.
- c. Membantu guru mengembangkan keterampilannya menggunakan strategi pengajaran.
- d. Mengevaluasi guru untuk kepentingan promosi jabatan dan keputusan lainnya.

- e. Membantu guru mengembangkan satu sikap positif terhadap pengembangan profesional yang berkesinambungan.

2. Pelaksanaan Suklin 3T

Menurut Alexander Mackie College of advanced Education (1981) dan Mantja (1984) pelaksanaan Suklin 3T terdiri dari tiga tahap (langkah) yang berbentuk siklus yaitu:

a. Tahap pertemuan awal,

Pada tahap pertemuan awal ini, kegiatannya meliputi menganalisa rencana pembelajaran; menetapkan hal-hal yang akan menjadi obyek observasi dalam pembelajarannya.

Adapun langkah-langkahnya meliputi:

1. Menciptakan suasana akrab dan terbuka,
2. Mengidentifikasi aspek-aspek yang akan dikembangkan oleh guru dalam pengajaran,
3. Menterjemahkan tingkah laku guru kedalam perhatian yang bisa diamati,
4. Mengidentifikasi prosedur-prosedur untuk memperbaiki pengajaran guru,
5. Membantu guru memperbaiki tujuannya sendiri,
6. Menetapkan waktu observasi kelas, dan
7. Menyeleksi instrumen observasi kelas.
8. Memperjelas konteks pengajaran dengan melihat data yang akan diamati (Bafadal, 1992:96).

b. Tahap observasi mengajar,

Tahap observasi mengajar ini, kegiatannya meliputi mencatat peristiwa selama pengajaran dan yang perlu diperhatikan catatan haruslah obyektif dan selectif. Dengan cara demikian supervisor bersama-sama dengan guru dapat mengadakan cek-richek atas keterampilan mengajar guru yang ingin dilatihkan, yaitu:

1. Memasuki ruangan kelas yang akan diajar oleh guru bersama-sama dengan guru

2. Guru memberikan penjelasan kepada para siswa tentang maksud kedatangan pembina keruangan kelas
3. Supervisor mengobservasi penampilan mengajar guru dengan mempergunakan format observasi yang telah disepakati. setelah proses belajar mengajar selesai guru bersama dengan supervisor meninggalkan kelas untuk melaksanakan musyawarah perbaikan terhadap hasil observasi (Imron, 1995:58).

c. Tahap pertemuan balikan

Tahap pertemuan balikan, kegiatannya meliputi menganalisa hasil observasi bersama guru, menganalisa perilaku mengajar, bersama guru menetapkan hal-hal yang harus dilakukan untuk membantu perkembangan keterampilan mengajar berikutnya.

Apabila pada tahap pertemuan awal dalam waktu antara pertemuan awal dengan tahap mengajar bisa agak jauh, maka tahap balikan ini jarak antara observasi dengan balikan tidak boleh dilakukan dalam jarak jauh. Sangat baik jika pertemuan balikan dilakukan sesegera mungkin setelah episode observasi pengajaran, agar apa saja yang dilakukan oleh guru masih segar dalam ingatan guru sendiri dan dalam kegiatan supervisor. Sama seperti ketika pada tahanan pertemuan awal supervisor haruslah berusaha seakrab mungkin dengan guru serta mengembangkan sikap saling terbuka. Supervisor juga harus senantiasa menjaga diri agar tidak terjebak pada tindakan menilai saja atau mengadili pihak guru. Pada saat demikian supervisor hendaknya menyampaikan hasil pengamatannya sedemikian rupa sehingga guru merasa yakin bahwa tampilan pengajaran yang baru saja ia lakukan adalah sebagaimana yang direkam oleh supervisor (Imron, 1995:58).

Agar pembicaraan mengarah pada yang dikehendaki dan tidak berlarut-larut dan berkepanjangan tanpa fokus, maka supervisor dengan guru harus sama-sama

mengingat terhadap kesepakatan yang telah dibangun tersebut berhasil tercapai. Aktivitas yang dilakukan pada tahap balikan ini adalah :

1. Supervisor memberitahu dan memberikan peringatan kepada guru yang baru saja mengajar. Pembina juga dapat menanyakan kepada guru tentang perasaan yang ia miliki pada saat mengajar. Suasana akrab demikian harus dibangun agar guru tersebut tidak merasa akan diadili.
2. Supervisor bersama-sama dengan guru membicarakan kembali kontrak yang pernah dilakukan, mulai dari tujuan pendidikan yang pernah dirumuskan dan bermaksud dicapai dalam pengajaran. Materi pengajaran yang disajikan dalam pengajaran, metode serta media yang digunakan serta pelaksanaan evaluasi pengajaran.
3. Supervisor menunjukkan observasi yang pernah ia lakukan berdasarkan format atau instrumen observasi yang pernah disepakati. Hasil observasi yang pernah disampaikan oleh pembina ini berupa data mentah dan data yang pernah atau telah diinterpretasikan. Selanjutnya guru diminta memberikan tanggapan atas hasil observasi yang telah disampaikan oleh supervisor.
4. Supervisor menanyakan kepada guru bagaimana perasaannya dengan hasil observasi tersebut.
5. Supervisor bersama-sama dengan guru menunjukkan hasil pencapaian latihan pengajaran yang telah dilakukan

Hasil dan Pembahasan

A. Langkah-Langkah Pelaksanaan

Pelaksanaan Suklin 3T di SMP Negeri 56 Surabaya dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kolaboratif kolegial sesuai dengan jadwal yang tercantum dan disepakati antara pihak supervisor (kepala sekolah) dengan guru mata pelajaran secara kolegial. Adapun tahapan pelaksanaan Suklin 3T di SMP

Negeri 56 Surabaya ada tiga tahap meliputi:

a. Tahap Pertemuan Awal

Pada tahap awal ini mencakup delapan kegiatan yang harus dilaksanakan, yaitu:

1. Menciptakan suasana akrab dan terbuka dengan membantu memperbaiki pengajaran sehingga memotivasi guru untuk menemukan sendiri cara-cara yang tepat untuk memperbaiki kekurangan yang dialami dalam proses pembelajaran.
2. Mengidentifikasi hal-hal yang akan dikembangkan oleh guru dalam pengajaran.
3. Menterjemahkan tingkah laku guru ke dalam perhatian yang bisa diamati, dalam proses ini kepala sekolah memfasilitasi guru untuk mendapatkan penjelasan dari kekurangan atau kesenjangan pengajaran yang terjadi.
4. Mengidentifikasi prosedur-prosedur untuk memperbaiki pengajaran guru, dengan mencatat langkah atau sintak-sintak dari pembelajaran yang tidak terlaksana di kelas kemudian mendapatkan *feedback* dari kepala sekolah.
5. Membantu guru memperbaiki tujuannya sendiri, dengan mencatat tujuan pembelajaran yang belum tersampaikan terlewatkan kemudian dilatih untuk pengajaran yang dapat menjangkau dan mengukur tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.
6. Menetapkan waktu observasi kelas, dengan menyediakan instrument supervisi klinis kemudian mensetting kesepakatan waktu dan memilih instrumen observasi kelas yang sesuai dengan kesenjangan pengajaran yang ada.
7. Memperjelas konteks pengajaran dengan melihat data yang akan diamati, dengan membuat benang merah yang akan dijadikan pedoman dalam mensupervisi klinis sehingga tercapai tujuan pemberian bantuannya.

b. Tahap Observasi Pengajaran

Pada tahap ini kepala sekolah bersama-sama guru mengadakan cek-riccek atas keterampilan mengajar guru yang ingin dilatihkan, yaitu

1. Memasuki ruangan kelas yang akan diajar, guru bersama-sama dengan kepala sekolah menciptakan agar anak-anak merasa tidak asing selama berlangsungnya supervise klinis.
2. Guru memberikan penjelasan kepada para siswa tentang maksud kedatangan kepala sekolah ke ruangan kelas, sehingga pembelajaran dapat berlangsung seperti apa adanya.
3. Guru mempersilahkan supervisor menempati tempat dan duduk bersama peserta didik yang lain mengikuti pembelajaran seperti apa adanya.
4. Kepala sekolah mengobservasi penampilan mengajar guru dengan mempergunakan format observasi yang telah disepakati. Kemudian melaksanakan musyawarah perbaikan terhadap hasil observasi bersama-sama.:

c. Tahap Pertemuan Balik

Pada tahap pertemuan balikan kepala sekolah sesegera mungkin mengadakan umpan balik, agar apa saja yang dilakukan oleh guru masih segar dalam ingatan guru sendiri. Adapun aktivitas yang sudah dilaksanakan kepala sekolah bersama guru sebagai berikut.

1. Kepala sekolah membangun keakraban dengan guru yang baru saja mengajar, kemudian menanyakan perasaan yang ia miliki pada saat mengajar. Sehingga terbangun suasana guru tersebut tidak merasa akan diadili.
2. Kepala sekolah bersama-sama dengan guru membicarakan kembali kontrak yang pernah dilakukan, mulai dari tujuan pembelajaran yang pernah dirumuskan dan bermaksud dicapai dalam pengajaran, materi pengajaran yang disajikan dalam pengajaran ,

metode serta media yang digunakan serta pelaksanaan evaluasi pengajaran.

3. Kepala sekolah menunjukkan catatan hasil observasi yang ia lakukan berdasarkan format atau instrumen observasi yang pernah disepakati.
4. Kepala sekolah bersama-sama dengan guru menunjukkan hasil pencapaian latihan pengajaran yang telah dilakukan.

B. Dampak Pelaksanaan Suklin 3T di Sekolah

Setelah dilaksanakan bantuan kepala sekolah berupa Suklin 3T supervisi klinis dengan tiga langkah Di Sekolah terhadap beberapa guru-guru di SMPN 56 Surabaya maka menghasilkan dampak dan pengaruh yang luar biasa terhadap guru yang disupervisi, peserta didik, maupun terhadap satuan pendidikan itu sendiri, adapun dampak yang diberikan adalah sebagai berikut.

a. Bagi guru itu sendiri

Dapat meningkatkan kompetensi pengelolaan pembelajaran di kelas yaitu:

1. Supervisi akademik formatif dan sumatif yang dilaksanakan kepala sekolah disertai tindakan bantuan berupa Suklin 3T (supervisi klinis) meningkatkan kemampuan guru menyusun dan mengembangkan silabus sendiri.
2. Supervisi akademik formatif dan sumatif yang dilaksanakan kepala sekolah disertai tindakan bantuan berupa Suklin 3T (supervisi klinis) meningkatkan kemampuan mengembangkan RPP sendiri.
3. Guru-guru mampu menyusun indicator dan tujuan pembelajaran dari RPP sendiri sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar dari masing-masing mata pelajaran.
4. Guru-guru mampu menerapkan pembelajaran sesuai yang

direncanakan di RPP masing-masing mata pelajaran.

5. Guru-guru mampu menerapkan pembelajaran HOTS sesuai yang direncanakan di RPP masing-masing mata pelajaran.
 6. Guru-guru mampu menyusun penilaian pembelajaran sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar dari masing-masing mata pelajaran.
 7. Memotivasi para guru dan tenaga pendidik dalam mengelolah pembelajaran yang lebih baik dan kondusif.
 8. Menyediakan umpan balik yang obyektif terhadap guru mengenai pelajaran yang dilaksanakan.
 9. Mendiagnosa dan membantu memecahkan masalah-masalah pengajaran.
 10. Membantu guru mengembangkan keterampilannya menggunakan strategi pengajaran.
 11. Mengoreksi guru untuk kepentingan promosi jabatan ke penting lainnya.
 12. Membantuguru mengembangkan satu sikap positif terhadap pengembangan profesional yang berkesinambungan.
- ##### **b. Bagi peserta didik**
- Dalam pemberian bantuan kepala sekolah terhadap guru dalam melaksanakan supervisi klinis memberikan dampak dan pengaruh yang luar biasa terhadap peserta didik, adapun dampak yang diberikan adalah sebagai berikut.
1. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMP Negrei 56 Surabaya.
 2. Meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMP Negrei 56 Surabaya.
 3. Meningkatkan situasi belajar yang aman, nyaman dan lebih kondusif dalam proses belajar mengajar di SMP Negrei 56 Surabaya.

C. Hambatan dan Solusi

Dalam pelaksanaan pemberian bantuan kepala sekolah terhadap guru tidak berjalan dengan lancar melainkan mengalami hambatan teknis yang salah satu penyebabnya berupa sebagai berikut.

1. Pengalokasian pelaksanaan Suklin 3T tidak tepat waktu dikarenakan aktivitas insidentil kepala sekolah., untuk mengatasi masalah ini maka kepala sekolah mencari waktu yang tepat dan tidak mengganggu tugas aktivitas baik guru maupun kepala sekolah.
2. Guru belum mau menerima hasil pemetaan dari supervise akademik penilaian kinerja guru, sehingga dalam pelaksanaan Suklin 3T terhambat. Untuk mengatasi ini kepala sekolah memberikan penguatan dan motivasi dengan pendekatan kolegal.
3. Keterbatasan waktu karena kejar target kurikulum satuan pendidikan. Untuk mengatasi ini baik kepala sekolah maupun guru sepakat untuk meluangkan waktu dari yang sudah dijadwalkan bersama.

Simpulan

A. Simpulan

Dalam pemberian bantuan kepala sekolah terhadap guru dalam melaksanakan Suklin 3T memberikan dampak dan pengaruh yang luar biasa terhadap guru yang disupervisi, peserta didik, maupun terhadap satuan pendidikan itu sendiri, adapun dampak yang diberikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru itu sendiri
 - a. Dapat meningkatkan kompetensi pengelolaan pembelajaran di kelas Mendiaknosa dan membantu memecahkan masalah-masalah pengajaran.
 - b. Memotivasi para guru dan tenaga pendidik dalam mengelola pembelajaran yang lebih baik dan kondusif.

- c. Membantu guru mengembangkan keterampilannya menggunakan strategi pengajaran.
- d. Mengoreksi guru untuk kepentingan promosi jabatan ke pentingan lainnya.
- e. Membantu guru mengembangkan satu sikap positif terhadap pengembangan profesional yang berkesinambungan.

2. Bagi peserta didik

- a. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 56 Surabaya.
- b. Meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 56 Surabaya.
- c. Meningkatkan situasi belajar yang aman, nyaman dan lebih kondusif dalam proses belajar mengajar di SMP Negeri 56 Surabaya.

B. Rekomendasi

Setelah dilaksanakan pemberian bantuan supervise klinis demi ketercapaian peningkatan kompetensi pembelajaran guru dalam mengelola pembelajaran yang hasilnya dapat dirasakan secara sustainable maka dalam pelaksanaan best practice ini dapat direkomendasikan sebagai berikut.

1. Agar semua guru mata pelajaran berkomitmen yang tinggi dalam menjalankan tupoksinya sebagai guru yang baik.
2. Sebagai guru yang baik demi meningkatkan kompetensi pengelolaan pembelajaran seorang guru harus mempunyai kesadaran yang tinggi sebagai seorang pembelajar sepanjang hayat.
3. Sebagai guru yang baik demi meningkatkan kompetensi pengelolaan pembelajaran seorang guru harus

mudah menerima masukan dan kritikan dari kepala sekolah.

4. Sebagai guru yang baik demi meningkatkan kompetensi pengelolaan pembelajaran seorang guru harus mau dan bersedia memperbaiki kesalahan dan kekurangan patuh dan taat terhadap kode etik guru, dan tata tertib guru dan karyawan,

Daftar Rujukan

Alexander Mackie College of Advance Education. 1981. *Supervision of Practice Teaching. Primary Program*, Sydney, Australia.

Bafadal, Ibrahim. 1992. *Supervisi Pengajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
Glickman, C.D., Gordon, S.P., and Ross-Gordon, J.M. 2007. *Supervision and Instructional Leadership A Development Approach*. Seventh Edition. Boston: Perason.

Imron, Ali. 1995. *Pembinaan Guru di Indonesia*. Jakarta: Dunia Pustaka.

Mantja, W. 1984. "Efektivitas Supervisi Klinik dalam Pembimbingan Praktek Mengajar Mahasiswa IKIP Malang," *Tesis*. FPS IKIP Malang.

Sergiovanni, T.J. 1982. *Supervision of Teaching. Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development*.

Sullivan, S. & Glanz, J. 2005. *Supervision that Improving Teaching Strategies and Techniques. Thousand Oaks, California: Corwin Press*.

Supervisi Akademik. 2015. *Penguatan Kemampuan Kepala Sekolah*.

Pendidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Lembaga

Pengembangan Dan Pemberdayaan Kepala Sekolah (LPPKS) Indonesia.

Nurhayati. Supervisi Klinis Teknik Grow Me untuk Meningkatkan Kemampuan Guru Menerapkan Model Pembelajaran Pobleem Base Learning Di SMK Pertanian Negeri 2 Tugumulyo, *Best Practice*.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2018 Tentang Penugasan Guru Sebagai Kepala Sekolah.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan Dan Penyelenggaraan Pendidikan.

Yulia Jayanti Tanama, Achmad Supriyanto, Burhanuddin, Implementasi Supervisi Klinis Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* Volume: 1 Nomor: 11 Bulan November Tahun 2016 Halaman: 2231—2235).

Internet

Hadi Susanto. 2013. Supervisi Klinis Oleh Kepala Sekolah. <https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/06/09/supervisi-klinis-oleh-kepala-sekolah/> .

LADANG INFORMASI WARGA JERUK I DENGAN SWEB (Rumadi)

ABSTRACT

Information are considered as major item needed for human being. Information gives knowledge of what happen around us and can wider our knowledge. School information can be gained from printable sources such as brochure, pamphlet and information board. But now day they are considered not wide enough to be known by everybody. School information can be given in a form of website, as the more advance technology and communication tool.

A *website* is a collection of web pages and related content that is identified by a common domain name and published on at least one web server. Remembering that to convey information for Jeruk society, there will be needed to develop a system that perform an accurate and understandable system for Jeruk I society This study is used for making a plan and build the information system basic on school platform. The system will be contain of school profile, facility, student achievement, and documentation. So students parents can choose SDN Jeruk I for their children school

Keywords : *information source, jeruk society, website*

Pendahuluan

Di era digital ini kebutuhan Informasi dirasakan sangat penting sekali bagi kehidupan manusia. Karena melalui informasi, manusia dapat mengetahui peristiwa yang sedang dan telah terjadi di sekitarnya serta dapat memperluas pengetahuan. Untuk mengetahui informasi itu manusia membutuhkan sarana dan prasarana pendukung yaitu media teknologi informasi. Media teknologi informasi ini nantinya dapat membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan menyebarkan informasi. Teknologi informasi yang sering digunakan manusia saat ini adalah internet. Seluruh dunia menggunakan internet untuk memudahkan melakukan aktivitasnya di berbagai bidang. Di tambah lagi saat ini dunia dihadapkan dengan dampak pandemic yang mengharuskan semua pekerjaan dilakukan dari rumah dengan memanfaatkan internet. Dampak dari pandemic yang sangat terasa saat ini adalah pada sektor pendidikan. Semua aktivitas pembelajaran dilakukan melalui

dalam jaringan dan luar jaringan. Sehingga setiap sekolah harus melakukan inovasi-inovasi dalam pemenuhan sarana teknologi untuk memenuhi kebutuhan informasi bagi warga sekolah.

Informasi juga sangat di butuhkan bagi guru, siswa, orang tua siswa, alumni, dan masyarakat sekitar SDN Jeruk I / 469 untuk mengetahui program dan kegiatan yang ada dan program atau kegiatan yang akan dilaksanakan maupun yang sudah dilaksanakan oleh sekolah.

Tuntutan masyarakat terhadap mutu pelayanan pendidikan dari waktu ke waktu makin tinggi. Seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat. Untuk mengimbangi kemajuan teknologi tersebut sekolah harus melakukan inovasi perubahan dalam berbagai aspek agar tidak tertinggal oleh era globalisasi.

Sayangnya, di SDN Jeruk I/469, penyampaian Informasi kepada warga sekolah sangatlah minim. Sebatas informasi lisan dari guru kelas atau hanya berupa surat resmi yang di sampaikan kepada orang tua wali murid. Untuk

informasi lainnya terkait kegiatan sekolah, prestasi siswa, program sekolah belum banyak diketahui oleh orang tua wali murid dan masyarakat di sekitar lingkungan sekolah. Penyampaian informasi selama ini yang dilakukan sekolah terkesan kurang efektif. Oleh karena itu, diperlukan pola baru untuk menyikapi permasalahan di atas. Pola itu adalah dengan memanfaatkan teknologi digital yaitu membuat website sekolah.

Untuk membuat website sekolah diperlukan langkah-langkah sebagai berikut. Pertama melakukan koordinasi dengan seluruh guru, staf dan tim IT sekolah. Kedua menyusun program sekolah yang akan dimasukkan ke dalam website. Ketiga membuat website dengan mendaftar secara online di *google*, *mozilla*, *internet explorer*. Keempat mengadakan pelatihan membuat blog untuk guru.

Pembuatan website di SDN Jeruk I/469 sudah dilakukan dan hasilnya diyakini sudah berdampak baik bagi warga Jeruk I. Oleh karena itu penulis akan menyampaikan cara pembuatan website sekolah bagi warga Jeruk I. Kemudian mendeskripsikan dampak dari pembuatan website bagi warga Jeruk I, dan mendeskripsikan hambatan pembuatan website bagi warga Jeruk I dan solusinya.

Teknologi Informasi

Secara umum pengertian teknologi Informasi adalah suatu studi perancangan, implementasi, pengembangan, dukungan atau manajemen sistem informasi berbasis komputer, khususnya perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

Menurut Dr. Tata Sutabri (2014: 3) adalah sebagai berikut : “Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi

yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan”.

Menurut Darimi, Ismail. (2017; 112) “Teknologi Informasi dan Komunikasi suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan memproses, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media. Menurut Susanto, TIK adalah sebuah media atau alat bantu yang digunakan untuk transfer data baik itu untuk memperoleh suatu data/informasi maupun memberikan informasi kepada orang lain serta dapat digunakan untuk alat berkomunikasi baik satu arah ataupun dua arah Sedangkan menurut Anatta Sannai, TIK adalah sebuah media atau alat bantu dalam memperoleh pengetahuan antara seseorang kepada orang lain

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa teknologi informasi dapat diartikan sebagai semua teknologi atau alat yang membantu dalam upaya untuk pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi kepada orang lain.

Komponen Teknologi Informasi

Menurut Azhar Susanto (2013:14) bahwa komponen dari teknologi informasi ada 3 macam yaitu: 1) Hardware (perangkat keras) merupakan perangkat fisik yang membangun sebuah teknologi informasi. Contohnya : monitor, keyboard, mouse, printer, harddisk, memori, mikroprosesor, CD-ROM, kabel jaringan, antena telekomunikasi, CPU, dan peralatan I/O. 2) Software (perangkat lunak) Merupakan program yang dibuat untuk keperluan khusus yang tersusun atas program yang menentukan apa yang harus dilakukan oleh computer. Perangkat lunak dapat dibagi menjadi 3 yaitu: a. Perangkat lunak sistem, merupakan perangkat lunak

yang dibuat khusus untuk dapat mengontrol semua perangkat keras, sehingga semua 15 perangkat keras teknologi informasi dapat bekerja dengan kompak sebagai sebuah sistem yang utuh. Misalnya : Sistem Operasi Window, Linux, Unix, OS/2, dan FreeBSD. b. Perangkat lunak bahasa pemrograman, merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat program aplikasi maupun perangkat lunak sistem. Misalnya : Visual Basic, Delphi, Turbo C, Fortran, Cobol, Turbo Assembler dan Java. c. Perangkat lunak aplikasi, merupakan program jadi siap pakai yang ada perangkat lunak Jet Audio, Windows Media Player, Winamp, Real Player. Untuk keperluan aplikasi perkantoran: ada Microsoft Office dan Open Office yang terdiri atas beberapa program untuk berbagai keperluan seperti pengolahan kata, angka, data dan presentasi. 3) Brainware (manusia) Merupakan personil-personel yang terlibat langsung dalam pemakaian computer, seperti Sistem Analis, Web Master, Web Designer, Animator, Programmer, Operator, User dan lain-lain. Terdapat berbagai peran yang dapat dilakukan manusia dalam bagian sistem computer antara lain: a. Analis sistem, berperan melakukan analisis terhadap masalah yang dihadapi, serta merancang solusi pemecahannya dalam bentuk program computer. b. Programmer, berperan menerjemahkan yang dibuat analis kedalam bahasa pemrograman sehingga solusi dapat dijalankan computer. c. Operator berfungsi menjalankan computer berdasarkan intruksi yang diberikan. d. Teknisi, bertugas merakit atau memelihara perangkat keras computer, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa komponen teknologi informasi adalah berbagai fasilitas yang terdiri dari hardware dan software untuk mendukung dan meningkatkan kualitas informasi bagi masyarakat dengan cepat dan berkualitas.

Tanpa adanya Brainware maka komputer kita tidak akan bisa beroperasi karena sebenarnya fungsi komputer itu adalah alat penunjang kebutuhan seorang user.

Sarana Informasi Website

Website adalah kumpulan dari halaman – halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di dalam Internet. Sebuah halaman web biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu sebuah protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser.

Nilasari (2014:2) website atau sering disebut situs merupakan kumpulan halaman web yang dijalankan dari suatu alamat web domain.

Menurut Abdullah (2015:1) website dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

Menurut Purnama (2016:7) Web adalah bagian visual dari Internet. Sedangkan menurut Tim EMS (2014:1) “Web sebenarnya adalah sebuah aplikasi web, karena melakukan action tertentu dan membantu Anda melakukan kegiatan tertentu

Bekti (2015:35) website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing- masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Website terdiri dari tiga macam yaitu 1) website statis adalah suatu website yang memiliki halaman yang tidak berubah. Artinya, untuk melakukan sebuah perubahan pada suatu halaman hanya dapat dilakukan secara manual, yaitu dengan mengedit kode-kode yang menjadi struktur dari website itu sendiri. 2) Website dinamis adalah suatu website yang secara strukturnya diperuntukkan untuk update sesering mungkin. Website ini selain utamanya untuk diakses oleh para pengguna juga telah disediakan halaman backend yaitu untuk mengedit kode dari website tersebut. Yang merupakan website dinamis: blog/ website pribadi, katalog online, situs e-commerce, situs Berita, website Portal. 3) website interaktif adalah suatu website yang diperuntukkan untuk berinteraksi dengan orang lain secara online. Pengguna website jenis ini biasanya komunitas atau pengguna internet aktif. Pengguna di website ini dapat berinteraksi dan beradu argumen tentang apa yang sedang mereka pikirkan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa website merupakan sarana informasi berupa sekumpulan halaman yang berisi berbagai informasi berbentuk digital. Informasi itu bisa berupa teks, gambar, animasi, video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui internet dan dapat diakses oleh banyak orang di seluruh dunia selama memiliki koneksi internet.

Langkah - Langkah Penerapan membuat Website Sekolah

Tahapan yang dilakukan untuk membuat website sekolah adalah sebagai berikut.

1. melakukan koordinasi dengan seluruh guru, staf dan tim IT sekolah. Koordinasi ini bertujuan untuk menyamakan persepsi, mendapatkan dukungan dari semua komponen yang ada disekolah. Selain itu diharapkan

semua warga jeruk satu dapat terlibat aktif dalam pembuatan website sekolah.

Gambar 1. Rapat kordinasi



2. Membuat website dengan mendaftar secara online di google, Mozilla, internet explorer .Cara mendaftar website sebagai berikut

- a. Tahap 1. SDN jeruk I / 469 mendaftar secara online di website resmi pendidikan sch.id, dengan memilih paket dan domain yaitu Paket *Basic* (buat website sekolah dengan domain resmi .sch.id dengan fitur standar), tampak seperti tampilan gambar berikut.

Gambar 2. pilih paket dan domain

Langkah 1 : Pilih Paket & Domain
 Silahkan Pilih Paket Website dan Masukkan Nama Domain Anda!

Paket Gratis	Paket Basic	Paket Profesional
Buat website sekolah dengan domain gratis dari .mysch.id	Buat website sekolah dengan domain resmi .sch.id dengan fitur standar	Buat website sekolah dengan domain resmi .sch.id dengan fitur profesional
Gunakan Domain Gratis (.mysch.id)	Gunakan Domain Resmi (.sch.id)	Gunakan Domain Resmi (.sch.id)
www.mysch.id	www. sdjperak1sby .sch.id	www.sch.id
Fitur-Fitur	Fitur-Fitur	Fitur-Fitur
Nama Domain Gratis	Nama Domain Resmi	Nama Domain Resmi
Email @nama.domain.sch.id	Email @nama.domain.sch.id	Email @nama.domain.sch.id
Maksimal Menu	Maksimal Menu	Maksimal Menu
Maksimal Berita	Maksimal Berita	Maksimal Berita
Maksimal Foto	Maksimal Foto	Maksimal Foto
Maksimal Tema	Maksimal Tema	Maksimal Tema
Fitur Khusus Sekolah?	Fitur Khusus Sekolah	Fitur Khusus Sekolah
Harga	Harga	Harga
Gratis	600.000,-	1.000.000,-

- b. Tahapan 2. Sekolah melakukan pengisian formulir detail website secara online dan lengkap, tampak seperti tampilan gambar berikut.

Gambar 3, isi detail website

Langkah 2 : Isi Detail Website
Silahkan Masukkan Data-data Detail Website Sekolah & Kontak Anda Pada Formulir Di

DATA WEBSITE	
Paket	: Basic
Domain	: sdnjeruk1.sch.id
Tingkat	: SD
Nama Sekolah	: SDN JERUK I/469 SURABAYA
Alamat Sekolah	: Jl. Menganti Jeruk No. 125 lakarsantri
Provinsi	: Jawa Timur
Kota/Kab	: Kota Surabaya
Kecamatan	: Lakarsantri
Kode Pos	: 60212
Telepon	: (031) 7535446
Email	: sdnjeruk469@gmail.com
DATA Kepala Sekolah	
Nama	: Rumed, S.Pd
NIP	: 196710222008011005
Telepon	: 081553287406
DATA Admin	
Nama Lengkap	: WIDI KURNIASIH S.S

c. Tahapan 3. Sekolah membayar melalui Rekening yang telah ditetapkan, sebesar Rp.60.000/tahun sesuai pilihan paket basicnya, kemudian sekolah mendapatkan alamat administrator, username dan password untuk menyeting, mengisi, mengubah, mengedit, dan menghapus dengan cara memasukkan username dan password, tampak seperti tampilan gambar berikut.

Gambar 4. administrator ini digunakan untuk menambah, mengedit dan menghapus isi website.

3. Menyusun program sekolah yang akan dimasukkan ke dalam website. Kepala sekolah, guru dan tim IT membuat rancangan yang ada didalam website <https://www.sdnjeruk1sby.sch.id/> diantaranya :

- a. Profil terdiri dari
 - a) Profil sekolah, yang isinya merupakan data diri SDN Jeruk I / 469 Surabaya, tampak seperti tampilan gambar berikut.

Gambar 5. Profil sekolah

- b) Visi misi sekolah, yang isinya berupa visi, misi dan tujuan SDN jeruk I/469 Surabaya, tampak seperti tampilan gambar berikut.

Gambar 6. Visi sekolah

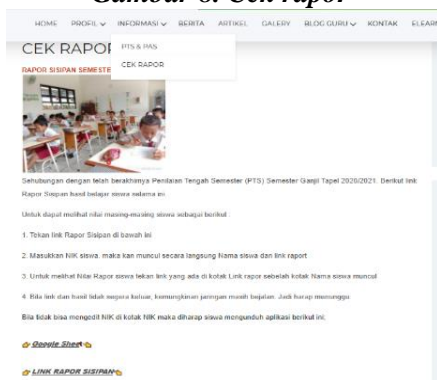
- b. Informasi dan kegiatan terdiri dari :
 - a) PTS & PAS, yaitu informasi tentang jadwal dan link kegiatan ulangan PTS atau PAS secara Online, tampak seperti tampilan gambar berikut.

Gambar 7. Informasi PTS & PAS



b) Cek rapor , yaitu informasi tentang tata cara pengambilan rapor siswa secara online, tampak seperti tampilan gambar berikut.

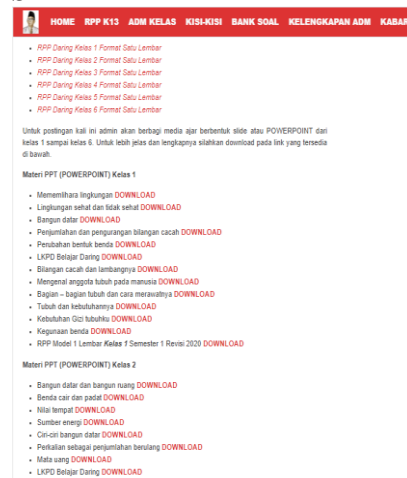
Gambar 8. Cek rapor



c. Elearning terdiri dari :

a) Materi & RPP , yaitu didalamnya terdapat materi PPT dan RPP SD , hiperlink dari <https://guruzamannow.id/download-media-ajar-powerpoint-ppt-kelas-12345-dan-6/> tampak seperti tampilan gambar berikut.

Gambar 9. Link materi & RPP SD



b) Video pembelajaran, yaitu kumpulan video pembelajaran pada program SBOTV yang bekerja sama dengan dinas pendidikan kota, hiperlink : <https://sdnjerukvidio.blogspot.com/?zx=51064a9cf2298a97>, tampak seperti tampilan gambar berikut.

Gambar 10. Link vidio pembelajaran



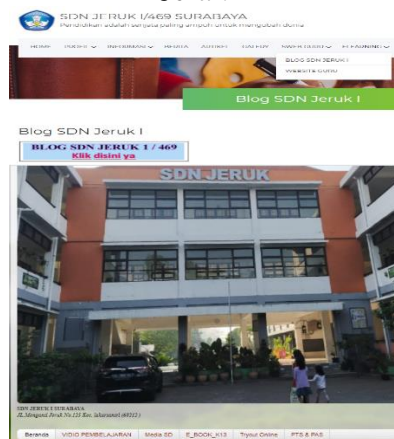
- c) E_Book, kumpulan buku guru dan siswa tingkat SD, SMP, SMA, dan SMK Kurikulum 13, hyperlink : <http://bukusekolahdigital.com/data/2013/> , tampak seperti tampilan gambar berikut.

Gambar 11. Link E_book



- d. SWEB guru terdiri dari :
 a) blog SDN Jeruk I, merupakan hyperlink : <https://sdnjeruk1.blogspot.com/> , tampak seperti tampilan gambar berikut.

Gambar 12. Link blogspot SDN Jeruk I



- b) Website guru, merupakan kumpulan hyperlink website yang dibuat oleh guru SDN Jeruk I.
 4. Mengadakan pelatihan membuat blog untuk guru. Pelatihan ini bertujuan supaya guru membuat blog sendiri dan dapat mengisi blognya dengan aktivitas

pembelajaran, membuat artikel, dan lain-lain. tampilan gambar berikut.

Gambar 12. Link blogspot SDN Jeruk I

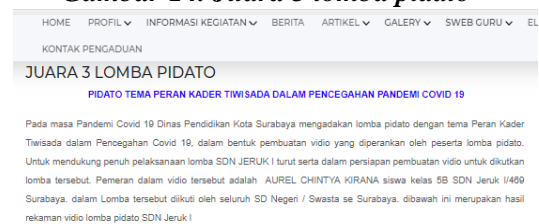


Dampak Pembuatan Website Sekolah

Pembuatan website sekolah berdampak positif bagi warga Jeruk I, dampak tersebut sebagai berikut.

1. Sekolah mempunyai ladang informasi yang dapat diakses oleh warga sekolah yaitu guru, siswa, orang tua wali murid, alumni dan warga sekitar jeruk I.
2. Guru dapat membuat blog sendiri
3. Guru mempunyai blog untuk menulis materi pembelajaran, artikel dan lain sebagainya.
4. Sekolah dapat di kenal oleh dunia melalui program program sekolah yang diupload pada website <https://www.sdnjeruk1sby.sch.id/>
5. Sekolah dapat memamerkan berbagai prestasi yang diperoleh siswa maupun guru. tampilan gambar berikut.

Gambar 14. Juara 3 lomba pidato



Puji syukur kami panjatkan kepada Allah dengan mengucapkan Alhamdulillah tepatnya pada tanggal 16 September 2020 hari Rabu SDN Jeruk I Juara III dalam lomba pidato dengan tema Peran Kader Twisada dalam Pencegahan Covid 19 tingkat SD Negeri / Swasta Kota Surabaya..

6. Sekolah mempunyai ladang pelaksanaan kegiatan PTS dan PAS secara online dimasa pandemi, tampilan gambar berikut.

Gambar 15. Hiperlink PTS 2020



7. Sekolah mempunyai ladang video pembelajaran SBOTV kelas 1 sampai dengan kelas 6 yang merupakan program dinas pendidikan di masa pandemi, tampilan pada gambar 10.

Hambatan dan Solusi

Ada beberapa kendala dalam pelaksanaan Pembuatan Website SDN Jeruk I/469 tersebut. Kendala tersebut di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Jaringan internet yang dimiliki sekolah hanya 10 mpbs, hal ini menyebabkan akses untuk pembuatan website sekolah tidak mendukung karena jaringannya lemah. Oleh karena itu solusinya sekolah mengajukan anggaran melalui dana BOSNAS, untuk menambah daya atau kekuatan jaringan menjadi 20 mpbs
2. Biaya yang diperlukan untuk pembiayaan website sebesar Rp.600.000/tahun pada anggaran BOSDA maupun BOSNAS tidak ada pada RKAS, hal tersebut yang menyebabkan pembuatan website terkendala. Oleh karena itu solusinya dengan dukungan komite sekolah dan

bapak ibu guru dananya diambilkan dari uang koperasi sekolah.

Simpulan

Dengan tuntutan masyarakat terhadap mutu pelayanan pendidikan dari waktu ke waktu makin tinggi. Seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat, maka dalam berbagai tingkat dan jenjang pendidikan tidak lagi dapat berpangku tangan untuk melestarikan kemampuan budaya dan performen suatu sekolah, namun harus gigih melakukan inovasi perubahan dalam berbagai aspek agar tidak ditinggalkan oleh masyarakat yang hidup dalam pada era globalisasi.

Sayangnya, Sistem informasi selama ini di SDN Jeruk 1 Surabaya masih bersifat pemberian informasi secara lisan, brosur, dan secara tertulis pada papan pengumuman. Masyarakat yang ingin mengetahui informasi di SDN Jeruk 1 harus datang langsung ke sekolah atau melalui aplikasi *WhatsApp* group guru kelas . Menyadari hal tersebut, sekolah melakukan perubahan sesuai dengan derap dinamika perkembangan masyarakat dalam perkembangan IPTEK. Salah satu upaya yang bisa dilakukan dengan cara membuat website Sekolah yang dipandang sebagai jembatan emas untuk meraih masa depan yang gemilang, terlebih di dalam website ini sebagai ladang informasi oleh warga Jeruk I yaitu guru, siswa, orang tua siswa, alumni, dan masyakat sekitar sekolah khususnya untuk mengakses informasi secara online.

Untuk tujuan tersebut, perlu adanya. Inovasi yang dilakukan oleh SDN Jeruk I/469 Surabaya adalah berupa Program *Pembuatan Website SDN Jeruk I/469*. Program tersebut dilakukan karena masih belum optimalnya penyampaian informasi tentang sekolaah kepada warga Jeruk I maupun masyarakat pada umumnya. Selain itu, Kurangnya pemanfaatan

pengetahuan akan dunia digital untuk meningkatkan prestasi siswa.

Untuk menciptakan sekolah yang maju dalam IPTEK, yakni (1) tahap penentuan strategi untuk menumbuhkan kreatifitas dan (2) tahap operasional pelaksanaan program pembuatan website SDN Jeruk I/469 Surabaya. Inovasi berupa program pembuatan website SDN Jeruk I/469 dipilih karena dengan program tersebut semua permasalahan yang terjadi berkaitan dengan rendahnya penyampaian informasi dan kreatifitas siswa dapat dicarikan solusinya.

Dampak program pembuatan website SDN Jeruk I/469 bagi siswa cukup signifikan. Hal itu tampak dari ketertarikan siswa dan kreatifitas guru untuk ikut serta mengisi rubrik di website SDN Jeruk I/469. Hal yang demikian menunjukkan adanya peningkatan kesadaran siswa untuk berlomba meningkatkan prestasi dan kreativitas di sekolah.

Dalam pelaksanaan pembuatan website SDN Jeruk I/469 ada beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Beberapa kendala tersebut di antaranya adalah sebagai berikut: (1) kurang pemahannya guru dalam pembuatan blok, (2) siswa kurang berlatih dalam pembuatan cerita atau karya sehingga karyanya belum optimal, dan (3) terbatasnya dana untuk penyewaan alamat IP untuk sekolah.

Dalam pembuatan website SDN Jeruk I/469 ini, selain ada beberapa kendala, tentu saja ada beberapa faktor pendukung. Faktor-faktor tersebut terutama pada antusiasme seluruh siswa, tim pembuat website, guru, karyawan, dan kepala sekolah dalam mewujudkan program, serta apresiasi para orang tua siswa dan alumni.

Namun demikian, masih diperlukan beberapa bentuk pengembangan agar program tersebut semakin berkualitas. Beberapa alternatif pengembangan yang dapat dilakukan di antaranya: (1) Penambuan Rubrik untuk siswa berprestasi, (2) Pelatihan bagi guru untuk

membuat Blog, (3) Mengikuti sertakan siswa atau guru dalam lomba-lomba yang berbasis IT sehingga prestasi SDN Jeruk I/469 Surabaya dikenal dan dijadikan contoh oleh sekolah-sekolah lain.

Daftar Rujukan

- Azhar Susanto. 2013. *Sistem Informasi Akuntansi*. Bandung: Lingga Jaya.
- Abdullah, Rohi. 2015. *Web Programming is Easy*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Darimi, Ismail. 2017. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif*. Banda Aceh. *Jurnal Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*. Vol. 1. No. 2.
- Purnama, Bambang Eka. 2016. *Konsep Dasar Internet*. Yogyakarta: Teknosain.
- Tata, Sutabri. 2014. *Analisis Sistem Informasi*: Yogyakarta.
- Tim EMS. 2014. *Teori dan Praktik PHP My SQL untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- <https://www.sdnjeruk1sby.sch.id/>. (2020, 24 September). Website SDN Jeruk I Surabaya. Diakses pada 24 September 2020.



PENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD
(M. Zuhriyah)

ABSTRACT

The acquisition of learning outcomes cannot be separated from the learning model presented by the STAD cooperative learning model through the combination of the NHT and TGT types into the STAD type in an effort to increase activity, foster student collaboration in groups and improve student learning outcomes. This research was conducted in class VII D of SMP Negeri 52 Surabaya. The research was conducted in two cycles with 30 students. Each cycle was carried out by collaborators to observe the activity and readiness of students in following lessons and at the end of the cycle a test was carried out to measure student learning outcomes.

The technique of collecting data through observation by teachers and collaborators, and data analysis was carried out with the categories very good, good, not good or not good. The results of the research in cycle I obtained data on the readiness of students to receive lessons at the first and second meetings obtained an average 83.34% are in the good category.

In the second cycle, data on the readiness of students to receive lessons at the first and second meetings were obtained 100% in the very good category. Data on student learning activities in the learning process averaged 94.97% very good category with an increase in learning activities by 5%. complete with an average value of 83.78. Thus the STAD cooperative learning model succeeded in improving the learning outcomes of class VII students. VII D SMP Negeri 52 Surabaya.

Keywords : *learning outcomes, STAD learning model*

Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi dengan demikian pendidikan perlu mendapat perhatian dari negara melalui salah satu elemennya yakni pengelola pendidikan. UU N. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, mengamanatkan adanya peningkatan mutu pendidikan pada setiap jenjang pendidikan olehnya itu guru sebagai tenaga pendidik di sekolah, seyogyanya memiliki kualitas keilmuan, semangat yang kuat dan kreativitas mengajar yang akan membangkitkan motivasi dan mendukung suasana belajar mengajar lebih bervariasi. Syaefurhman (2013) menyatakan bahwa dengan kreativitas mengajar, guru dapat menekan

kebosanan terhadap materi pelajaran. Kreativitas tidak tumbuh sendirinya tetapi butuh usaha dan pengorbanan melakukan transformasi ilmu kepada peserta didik agar tercipta partisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan permendikbud tentang standar proses Sebagai salah seorang guru yang bertugas di Sekolah Menengah Pertama Negeri 52 Surabaya menyadari bahwa dengan metode ceramah kurang memotivasi peserta didik untuk memberdayakan dirinya dalam proses pembelajaran di kelas dan salah satu usaha untuk memperbaiki proses dalam penerimaan pembelajaran oleh peserta dengan mengubah model pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik yang memiliki keheterogenitasan dalam kemampuan akademik, etnis dan jenis

kelamin yaitu dengan menggunakan model kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*). Hasil pengamatan awal diperoleh bahwa hasil ulangan harian 1 dan 2 pada semester genap tahun pelajaran 2019-2020 terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik di kelas VII D.₁ adalah 60,67. Dari 30 peserta didik hanya 16 peserta didik (52%) yang memperoleh hasil belajar dengan kategori tuntas, sedangkan 14 peserta didik (48 %) hasil belajar berada dalam kategori tidak tuntas. Ketuntasan tersebut dilihat dari standar ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 67 sedangkan ketuntasan klasikalnya yang diharapkan adalah di atas 80%. Dengan demikian masih banyak peserta didik yang belum dapat menuntaskan kompetensi melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah yaitu faktor internal diantaranya intelegensi, motivasi belajar, rasa percaya diri. Sedangkan faktor eksternal diantaranya guru sebagai pembina kegiatan belajar, model pembelajaran, sarana dan prasarana serta lingkungan. Sebahagian besar input peserta didik SMP Negeri 52 Surabaya dengan latar belakang pekerjaan orang tua yang cukup beragam. Mulai latar belakang sebagai pegawai negeri, pengusaha, petani, pedagang kaki lima. Setiap dilaksanakan pembelajaran tatap muka selalu ditemukan peserta didik dalam keadaan mengantuk dan kurang bergairah mengikuti proses pembelajaran. Setelah dilakukan observasi dan wawancara dengan peserta didik ditemukan penyebabnya bahwa beberapa anak turut membantu orang tuanya melaut di malam hari. Sehingga keesokan hari, ketika peserta didik mengikuti pembelajaran rata-rata dari mereka mengantuk dan kurang bergairah. Penyebab lain yaitu dari model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Model pembelajaran Kooperatif tipe STAD kurang mendapat respon dari peserta didik. Observasi tentang

kekurangan pelaksanaan kooperatif tipe STAD di kelas didukung oleh Slavin dalam Muhammad (2010) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe STAD selain memiliki kelebihan, juga memiliki kekurangan yaitu (1) membutuhkan waktu yang lebih lama (2) kontribusi dari peserta didik berkemampuan rendah menjadi kurang (3) peserta didik berkemampuan tinggi akan mengarah pada kekecewaan karena peran anggota yang pandai lebih dominan. Hal ini dapat berpengaruh pada ketercapaian kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik.

Berdasarkan kondisi ideal dinyatakan tercapai apabila KKM 70 maka peneliti perlu meningkatkan hasil belajar melalui perubahan model pembelajaran untuk menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan peserta didik, menjadikan peserta didik lebih aktif serta menumbuhkan kerjasama yang baik dengan teman kelompoknya yakni dengan model pembelajaran yang baru. Model pembelajaran yang dimaksud adalah STAD .

Kajian Pustaka

Hasil Belajar IPA

Hasil belajar menurut Tabrani Rusyan (2000) adalah: Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seorang peserta didik setelah ia melakukan kegiatan belajar mengajar tertentu atau setelah ia menerima pengajaran dari seorang guru pada suatu saat. Sedangkan menurut Gagne dalam Jupri (2013) hasil belajar adalah kemampuan yang dapat teramati dalam diri seseorang dan disebut kapabilitas. Bloom dalam Jupri (2013) mengelompokkan hasil belajar ke dalam tiga ranah atau domain yaitu kognitif, psikomotorik dan afektif.

Hakikat hasil belajar IPA adalah untuk menghantarkan peserta didik menguasai konsep-konsep IPA dan keterkaitannya untuk dapat memecahkan masalah dalam

kehidupan sehari-hari. Kata menguasai di sini mengisyaratkan bahwa harus menjadikan peserta didik tidak sekedar tahu (*knowing*) dan hafal (*memorizing*) tentang konsep-konsep IPA, melainkan harus menjadikan peserta didik untuk mengerti dan memahami (*to understand*) konsep-konsep tersebut dan menghubungkan keterkaitan suatu konsep dengan konsep lain.

Aktivitas belajar diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan peserta didik selama proses belajar mengajar berangsur sebagai upaya untuk mengetahui, menambah khasanah keilmuan dan pemahaman terhadap mata pelajaran yang diberikan. Wina Sanjaya (2008) dalam menumbuhkan aktivitas belajar peserta didik, guru tidak berperan sebagai satu-satunya sumber belajar yang bertugas menuangkan materi pelajaran kepada peserta didik akan tetapi bagaimana memfasilitasi agar peserta didik belajar

Model pembelajaran berdasarkan peraturan menteri no 81 A merupakan kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan dan budaya. Model pembelajaran menurut Joyce dan Weil dalam (Jupri, 2013) menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajaran dan berdasarkan sintaks atau pola urutan langkah-langkah pelaksanaan proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisio* (STAD). Slavin (2008) mengemukakan bahwa *Student Teams Achievement Divisio* (STAD) merupakan salah satu tipe

pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan merupakan model yang tepat digunakan untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif sederhana dimana peserta didik diorganisasikan dalam kelompok yang beranggotakan 4 sampai 6 orang untuk senantiasa berinteraksi, berkomunikasi dan bekerjasama menyelesaikan permasalahan dalam keragaman kemampuan akademik, etnis dan jenis kelamin.

1. Pembentukan Kelompok dan Skor Kemajuan pada Model Kooperatif Tipe STAD

Menentukan anggota kelompok diusahakan agar kemampuan peserta didik dalam kelompok adalah heterogen. Trianto (2012) menyatakan bahwa peserta didik terlebih dahulu di rangking sesuai kepandaian dengan menetapkan 25% dari seluruh peserta didik untuk kemampuan atas, 50 % dari seluruh peserta didik untuk kemampuan tengah dan 25% dari seluruh peserta didik untuk kemampuan tinggi.

Pembentukan kelompok pada kooperatif tipe STAD berdasarkan tingkat kemampuan akademik peserta didik. Sebelum pelaksanaan kooperatif tipe STAD terlebih dahulu peserta didik diberi pretes, selanjutnya hasil yang diperoleh peserta didik di rangking mulai dari rangking satu hingga rangking terakhir. Berhubung jumlah peserta didik di dalam kelas ada 30 orang maka perangkingan diurut dari rangking 1 hingga rangking 30. Cara pembentukan kelompok pada tipe STAD berdasar tingkat kemampuan peserta didik dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Penempatan Peserta didik dalam Tim STAD

Hasil Belajar	Urutan Rangkaing	Nama Tim
Peserta didik dengan Hasil belajar tinggi	1	A
	2	B
	3	C
	4	D
	5	E
	6	F
Peserta didik dengan Hasil belajar rata-rata	7	F
	8	E
	9	D
	10	C
	11	B
	12	A
	13	A
	14	B
	15	C

Hasil Belajar	Urutan Rangkaing	Nama Tim
Peserta didik dengan Hasil belajar rendah	16	D
	17	E
	18	F
	19	F
	20	E
	21	D
	22	C
	23	B
	24	A
	25	A
	26	B
	27	C
	28	D
	29	E
	30	F

Sumber (Rum, 2011)

Berdasarkan pada tabel 2.1 dengan jumlah 30 peserta didik maka kelompok yang terbentuk ada 6 kelompok yang beranggotakan masing-masing 5 orang yang terdiri atas 1 orang berkemampuan tinggi, 2 orang berkemampuan sedang dan 2 orang berkemampuan rendah. Adapun peserta didik yang menjadi anggota kelompok dalam kooperatif tipe STAD dapat dilihat pada tabel 2.2

Tabel 2.2 Kelompok Belajar dalam Kooperatif Tipe STAD

Kelompok	Peserta didik yang bergabung dalam Tim
I	A1 + A12 + A13 + A24 + A25
II	B2 + B11 + B14 + B23 + B26
III	C3 + C10 + C15 + C22 + C27
IV	D4 + D9 + D16 + D21 + D28
V	E6 + E8 + E17 + E20 + E29
VI	F6 + F7 + F18 + F19 + F30

Sumber (Rum, 2011)

2. Skor Kemajuan

Skor kemajuan dilakukan untuk memancing motivasi peserta didik agar belajar dan bekerja lebih baik dari sebelumnya. Skor kelompok dihitung dengan membuat rata-rata skor perkembangan anggota kelompok, yaitu dengan menjumlahkan semua skor perkembangan individu anggota kelompok dan membagi sejumlah anggota kelompok tersebut. Sesuai dengan rata-rata skor perkembangan kelompok, diperoleh skor kelompok sebagaimana dalam tabel 2.3.

Tabel 2.3 Perhitungan Perkembangan Skor Individu

No	Nilai Tes	Skor Perkembangan
1	Lebih dari 10 poin di bawah skor dasar	0 poin
2	1 sampai 10 poin di bawah skor dasar	10 poin
3	1 sampai 10 poin di atas skor dasar	20 poin
4	Lebih dari 10 poin di atas skor dasar	30 Poin

Sumber (Jufri, 2013)

3. Pemberian Penghargaan Kelompok

Kelompok yang berhasil memenuhi kriteria untuk predikat tertentu diberikan penghargaan (biasa dalam bentuk alat tulis

atau benda lain) sesuai dengan perolehan anggota kelompoknya. Pemberian predikat dapat dilihat pada tabel 2.4.

Tabel 2.4 Pemberian Predikat Kelompok

Rerata Kelompok	Skor	Predikat Kelompok
≤ 10		Kelompok Tidak berbintang
11 – 15		Kelompok Berbintang Satu
16 – 20		Kelompok Berbintang Tiga
≥ 20		Kelompok Super

Sumber (Jufri, 2013)

4. Sintaks Koperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Divisio*)

Terdapat 6 langkah STAD meliputi : (1) Presentase Kelas, (2) Pembentukan kelompok, (3) Membimbing kelompok bekerja dalam kelompok, (4) Kuis, (5) skor kemajuan, (6) Penghargaan. Adapun sintaks STAD dapat dilihat pada tabel 2.5

Tabel 2.5 Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Fase	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta didik
1	2	3
Fase 1 Presentase kelas	Menyajikan informasi kepada peserta didik dengan jalan mendemonstrasika atau lewat bahan bacaan	peserta didik memperhatikan informasi yang disampaikan guru
Fase 2 Pembentukan Kelompok	Guru menginformasikan cara pengelompokan peserta didik dalam kelompok	pesertadidik memperhatikan penjelasan guru dan membentuk kelompok belajar sesuai arahan dari guru
Fase 3 Membimbing kelompok belajar dan bekerja	Membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan	Peserta didik memperhatikan bimbingan guru dan bekerja sama dengan teman

Fase	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta didik
1	2	3
	tugas mereka dan memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok mempersentasi hasil kerjanya	kelompoknya dan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya
Fase 4 Mengadakan kuis	Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah diajarkan	Peserta didik menjawab soal evaluasi dari guru.
Fase 5 Skor kemajuan	Memancing motivasi peserta didik untuk memberikan tambahan skor pada kelompoknya berdasarkan berapa banyak skor kuis mereka melampaui skor dasarnya	Peserta didik memberikan penambahan skor kepada kelompoknya berdasarkan berapa banyak skor kuis mereka melampaui skor dasarnya
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh predikat Great ataupun penghargaan dalam bentuk lain	Peserta didik menerima penghargaan dari guru.

Sumber (Jufri, 2013)

A. Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Berdasarkan karakteristik, Andri (2012) mengemukakan bahwa sebuah model pembelajaran diciptakan untuk memberikan manfaat yang baik pada pembelajaran. Namun tidak menutup kemungkinan terbukanya sebuah kelemahan. Seperti halnya yang

dikemukakan oleh Slavin dalam Muhammad (2010) menyatakan ada dua kelemahan kooperatif tipe STAD yaitu: (1) kontribusi dari peserta didik berkemampuan rendah menjadi kurang (2) peserta didik berkemampuan tinggi akan mengarah pada kekecewaan karena peran anggota yang pandai lebih dominan. Dess dalam Muhammad (2010) menambahkan bahwa dalam penerapan model kooperatif tipe STAD, peserta didik membutuhkan waktu yang lebih lama dalam menyelesaikan permasalahan, sehingga sulit menuntaskan kompetensi.

Berdasar beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa Ada tiga kekurangan yang dimiliki oleh kooperatif tipe STAD yaitu : (1) membutuhkan waktu yang lebih lama (2) kontribusi dari peserta didik berkemampuan rendah menjadi kurang (3) peserta didik berkemampuan tinggi akan mengarah pada kekecewaan karena peran anggota yang pandai lebih dominan.

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (STAD)

Kelemahan yang ada pada modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe STAD diupayakan diminimalisir dengan cara mereviu model pembelajaran kooperatif agar dapat menciptakan suasana kelas yang variatif. Rusman (2013) menyatakan bahwa model-model pembelajaran dapat di ubah dan diuji kembali berdasarkan pola pembelajaran yang digunakan. Seperti yang dilakukan oleh Sharan dalam Huda (2013) yang mereview lima model pembelajaran kelompok kecil dan pengaruhnya terhadap prestasi belajar. Olehnya itu upaya guru mendukung peningkatan hasil belajar adalah mereviu pembelajaran melalui modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Modifikasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD yang disingkat STAD adalah perubahan tahapan belajar dengan mengkombinasikan pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads*

Together) dan tipe TGT (*Teams Game Tournament*) kedalam bagian pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) tanpa mengurangi sintaks STAD.

Modifikasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD yang disingkat STAD adalah perubahan tahapan belajar dengan mengkombinasikan pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) dan tipe TGT (*Teams Game Tournament*) kedalam bagian pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) tanpa mengurangi sintaks STAD.

a. Tahapan kooperatif tipe NHT yang ditambahkan kedalam kooperatif tipe STAD

Model pembelajaran kooperatif tipe NHT memiliki 5 tahapan belajar yaitu presentasi kelas, pembentukan kelompok, bernomor (*Numbering*), bertanya (*Question*), kepala bersama, menjawab (*Answering*). Terdapat tahapan dalam NHT yang dapat meminimalisir kekurangan tipe STAD yaitu penomoran (*numbering*) serta bertanya dan menjawab

b. Tahapan Model Kooperatif tipe TGT yang ditambahkan kedalam Model kooperatif tipe STAD

Teams Games Tournaments (TGT) adalah salah satu tipe model kooperatif yang memiliki 5 tahapan belajar yaitu presentasi kelas, pembentukan kelompok, Pembimbingan kelompok, permainan akademik (*Tournament*), penghargaan. Salah satu tahapan dalam TGT yang ditambahkan kedalam bagian STAD adalah permainan akademik (*Tournament*). Kegiatan *tournament* digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong meningkatkan kemampuan individual dalam berkelompok. Pada tahap ini memotivasi peserta didik untuk menjadi kelompok terbaik dengan jalan membantu teman satu timnya untuk melakukan usaha maksimal agar kelompok berhasil dan mendorong satu

timnya untuk melakukan usaha berupa penguasaan kompetensi yang seharusnya tercapai.

c. Model Pembelajaran Koopertif Tipe STAD (STAD)

Tahapan STAD terdiri atas 9 fase yaitu (1) Presentasi Kelas, (2) Pembentukan kelompok, (3) Penomoran, (4) Pembimbingan kelompok (5) Pertanyaan dan menjawab, (6) Kompetisi Akademik (*Tournament*), (7) Kuis, (8) Peningkatan skor, dan (9) Pemberian penghargaan

d. Pengkombinasian Kooperatif tipe NHT dan Kooperatif tipe TGT ditinjau dari kelemahan kooperatif tipe STAD

Kelemahan yang ada pada modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe STAD diupayakan diminimalisir dengan merevisi modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe STAD melalui modifikasi model pembelajaran dengan menambahkan 2 (dua) tahapan pembelajaran tipe NHT dan 1 (satu tahapan pembelajaran) tipe TGT kedalam bagian tahapan pembelajaran tipe STAD.

Peneliti melakukan penelitian PTK untuk meningkatkan hasil belajar maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul Menurut peneliti dengan adanya permasalahan sebagai berikut :

1. Terdapat beberapa peserta didik yang mengantuk bahkan tidur di dalam kelas, mengganggu teman, dan kurang bergairah dalam mengikuti proses belajar mengajar
2. Dalam tim kelompok kontribusi dari peserta didik berkemampuan rendah menjadi kurang karena anggota lebih memilih menunggu hasil pemecahan masalah yang dilakukan oleh ketua kelompok
3. Pemecahan masalah kelompok diserahkan kepada ketua kelompok sehingga peserta didik berkemampuan tinggi akan mengarah pada kekecewaan

karena peran anggota yang pandai lebih dominan

4. Tugas hanya dikerjakan oleh satu orang yaitu ketua kelompok sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama. Maka menjadi alasan yang penting untuk diadakan Penelitian Tindakan Kelas di VII D SMP Negeri 52 Surabaya

Berdasarkan kondisi ideal dinyatakan tercapai apabila KKM 70 maka peneliti perlu meningkatkan hasil belajar melalui perubahan model pembelajaran untuk menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan peserta didik, menjadikan peserta didik lebih aktif serta menumbuhkan kerjasama yang baik dengan teman kelompoknya yakni dengan model pembelajaran yang baru. Model pembelajaran yang dimaksud adalah STAD .

Pelaksanaan Pembelajaran

Siklus Pertama

1. Perencanaan

Pada tahap ini disusun perencanaan yang menjadi pedoman dalam pelaksanaan penelitian. Rencana yang dilakukan adalah

- 1) Menetapkan jadwal penelitian
- 2) Menyusun Perangkat dan RPP untuk sub topik sebagai berikut: Unsur , senyawa campuran serta Asam Basa dan indikator
- 3) Menyusun lembar kegiatan peserta didik (LKPD)
- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk monitoring perhatian dan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 5) Menyiapkan seperangkat soal evaluasi (kuis) yang akan dilaksanakan pada akhir siklus I
- 6) Membuat papan nama kelompok dan papan meja *tournament*
- 7) Membuat kartu atribut peserta didik untuk 6 kelompok dengan warna yang berbeda sesuai tingkatan kemampuan.
- 8) Membuat kartu bernomor, kartu

kelompok dan kartu soal

- 9) Mendiskusikan dengan teman sejawat tentang tata cara pengumpulan data dalam pelaksanaan observasi, agar tidak terjadi penyimpangan dalam pengambilan data.

2. Pelaksanaan

Kegiatan pada siklus I direncanakan 3 kali pertemuan dan di akhir siklus dilakukan tes hasil belajar. Langkah-langkah kegiatan pada siklus I adalah :

- 1) Setelah peserta didik di dalam kelas, guru memberikan instruksi kepada ketua kelas untuk menyiapkan temannya untuk melakukan doa bersama.
- 2) Guru memberi motivasi pemusatan konsentrasi dengan melakukan tepuk 1, 2, dan 3.
- 3) Guru memberikan apersepsi dan motivasi belajar.
- 4) Guru melakukan presentase kelas selama 15 menit.
- 5) Guru membagi peserta didik dalam 6 kelompok.
- 6) Guru membagikan LKPD dan nomor atribut anggota.
- 7) Guru memberikan petunjuk dalam mengerjakan LKPD.
- 8) Guru membagikan 1 buah LKPD kepada masing-masing kelompok.
- 9) Guru membimbing kelompok.
- 10) Guru memberikan kesempatan kepada kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan menggunakan teknik bola bergulir.
- 11) Kelompok penyaji memberikan kesempatan memberikan tanggapan atas hal - hal yang telah dipresentasikan.
- 12) Guru membantu menyamakan persepsi jika terdapat hal yang dipertentangkan.
- 13) Guru memberikan waktu selama untuk menguasai bahan yang telah dibahas pada LKPD sebelum memasuki tahapan bertanya dan menjawab.

- 14) Guru menjelaskan penggunaan kartu bernomor, kartu kelompok dan kartu Guru memberikan petunjuk ditahapan bertanya dan menjawab.
- 15) Guru memberikan petunjuk ditahapan bertanya dan menjawab.
- 16) Guru memberikan semangat dengan melakukan tepuk pramuka 1. dan 2 sebelum memasuki tahapan *Tournament*.
- 17) Guru member petunjuk di tahapan *tournament*.
- 18) Peserta *Tournament* menyeter poin kancing yang telah diperoleh.
- 19) Guru membacakan poin yang terkumpul pada setiap kelompok.
- 20) Guru melakukan evaluasi (kuis).

3. Observasi

Kegiatan observasi pada siklus 1 adalah

- 1) Pengamatan terhadap kesiapan peserta didik dalam menerima pelajaran. Aspek yang diamati adalah:
 - a) Peserta didik yang membawa buku ajar
 - b) Peserta didik yang membawa buku catatan. Peserta didik membawa alat tulis.
- 2) Pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Aspek yang diamati adalah :
 - a) Peserta didik mencatat indikator pembelajaran.
 - b) Peserta didik yang mengerjakan tugas pribadi berdasarkan petunjuk LKPD.
 - c) Peserta didik yang aktif berdiskusi dalam kelompok.
 - d) Peserta didik yang serius menguasai materi pelajaran.
 - e) Peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar pada tahapan bertanya dan menjawab.
 - f) Peserta didik yang menjawab soal dengan benar pada tahapan *Tournament*.
 - g) Peserta didik yang mengganggu teman.

4. Refleksi

Hasil kegiatan observasi di kelas oleh observer dievaluasi setelah proses pembelajaran berlangsung. Kelemaha-kelemahan dan kendala yang ditemukan pada pelaksanaan siklus I perlu diperbaiki pada siklus II

Siklus kedua

1. Perencanaan

Berdasarkan evaluasi teman sejawat pada siklus I, yang menjadi pedoman pelaksanaan siklus II. Rencana yang akan dilakukan adalah :

- 1) Menetapkan jadwal penelitian.
- 2) Menyusun Perangkat dan RPP untuk sub topik sebagai berikut: Unsur, senyawa campuran serta Asam Basa dan indikator.
- 3) Menyusun lembar kegiatan peserta didik (LKPD).
- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk monitoring perhatian dan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 5) Menyiapkan seperangkat soal evaluasi (kuis) yang akan dilaksanakan pada akhir siklus I
- 6) Membuat papan nama kelompok dan papan meja *tournament*.
- 7) Membuat kartu atribut peserta didik untuk 6 kelompok dengan warna yang berbeda sesuai tingkatan kemampuan.
- 8) Membuat kartu bernomor, kartu kelompok dan kartu soal.
- 9) Mendiskusikan dengan teman sejawat tentang tata cara pengumpulan data dalam pelaksanaan observasi, agar tidak terjadi penyimpangan dalam pengambilan data.

2. Pelaksanaan

Kegiatan pada siklus II direncanakan 2 kali pertemuan dan diakhir siklus dilakukan tes hasil belajar. Langkah-langkah kegiatan pada siklus II adalah :

- 1) Setelah peserta didik di dalam kelas, guru memberikan instruksi kepada ketua kelas untuk menyiapkan

temannya untuk melakukan doa bersama.

- 2) Guru memberi motivasi pemusatan konsentrasi dengan melakukan tepuk 1, 2 dan 3.
- 3) Guru memberikan apersepsi dan motivasi belajar.
- 4) Guru melakukan presentase kelas selama 15 menit.
- 5) Guru membagi peserta didik dalam 6 kelompok.
- 6) Guru membagikan LKPD dan nomor atribut anggota.
- 7) Guru memberikan petunjuk dalam mengerjakan LKPD.
- 8) Guru membagikan 5 buah LKPD kepada masing-masing kelompok.
- 9) Guru membimbing kelompok.
- 10) Guru memberikan kesempatan kepada kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya memberikan kesempatan memberikan tanggapan atas hal - hal yang telah dipresentasikan.
- 11) Guru membantu menyamakan persepsi jika terdapat hal yang dipertentangkan.
- 12) Guru memberikan waktu selama untuk menguasai bahan yang telah dibahas pada LKPD sebelum memasuki tahapan bertanya dan menjawab.
- 13) Guru menjelaskan penggunaan kartu bernomor, kartu kelompok dan kartu soal sebelum memasuki tahapan bertanya dan menjawab.
- 14) Guru memberikan kesempatan kepada salah satu kelompok untuk memberikan pertanyaan kepada anggota kelompok lain dengan memilih satu kartu berwarna biru dan satu kartu berwarna merah.
- 15) Guru memberikan semangat dengan melakukan tepuk pramuka 1. dan 2 sebelum memasuki tahapan *Tournament*.
- 16) Guru memberikan petunjuk pada tahapan *tournament*.

- 17) Guru membacakan perolehan poin setiap anggota kelompok.
- 18) Guru menuntun peserta didik menyimpulkan pembelajaran.
- 19) Guru melakukan evaluasi (kuis).

3. Observasi

Dilakukan dengan langkah – langkah:

- 1) Pengamatan terhadap kesiapan peserta didik dalam menerima pelajaran. Aspek yang diamati adalah :
 - a) Peserta didik yang membawa buku catatan.
 - b) Peserta didik yang membawa alat tulis.
 - c) Peserta didik yang membawa buku cetak.
- 2) Pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Aspek yang diamati adalah :
 - a. Peserta didik yang mengerjakan tugas pribadi berdasarkan petunjuk LKPD
 - b. Peserta didik yang aktif berdiskusi dalam kelompok
 - c. Peserta didik yang serius menguasai materi pelajaran
 - d. Peserta didik yang memberikan jawaban benar pada tahapan bertanya dan menjawab.
 - e. Peserta didik yang menjawab dengan benar dalam tahapan *Tournament*
 - f. Peserta didik yang mengganggu teman

4. Refleksi

Pada akhir siklus II akan terlihat gambaran apakah peserta didik berhasil dalam menerima pelajaran dengan modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe STAD atau tidak. Jika terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, maka modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat dilaksanakan dan dipergunakan untuk penyajian materi pelajaran selanjutnya. Kalau tidak ada kemajuan dan aktifitas dan

hasil belajar peserta didik, maka diusahakan lagi mencari kelemahan atau kekurangan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian

Nilai rata-rata dan ketuntasan belajar pada siklus I.

Nilai rata-rata didik tuntas	Jumlah peserta persentase ketuntasan
76,22	25
83,33	

Pada siklus II melakukan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang hampir sama dengan siklus I, hanya saja tindakan pada siklus ini merupakan perbaikan dari masalah yang telah ditemukan pada siklus I . Siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan. Pada siklus ini merupakan perbaikan yang telah ditemukan pada siklus I.

Aktivitas kesiapan peserta didik menerima pelajaran pertemuan pertama pada siklus II

No.	Aktivitas Yang diamati	N	N1	%N1
1	Membawa	30	30	100
2	Buku cetak	30	30	100
3	Membawa Buku catatan	30	30	100
	Membawa alat tulis			

Aktivitas kesiapan peserta didik menerima pelajaran pertemuan kedua pada siklus II

No.	Aktivitas Yang diamati	N	N1	%N1
1	Membawa	30	30	100
2	Buku cetak	30	30	100
3	Membawa Buku catatan	30	30	100
	Membawa alat tulis			

Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran pertemuan pertama pada siklus II.

No.	Aktivitas Yang diamati	N	N1	%N1
1	Peserta didik yang mengerjakan tugas pribadi berdasarkan petunjuk LKPD	30	30	100
2		30	27	90,00

3	Peserta didik yang aktif berdiskusi dalam kelompok	30	30	100
4	Peserta didik yang menyelesaikan tugas tepat waktu	30	28	93
5	Peserta didik yang serius menguasai materi pelajaran	30	22	73,33
6	Peserta didik yang menjawab dengan benar dalam tahapan <i>Tournament</i>	30	0	0
	Peserta didik yang mengganggu teman			

Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran pertemuan ke dua pada siklus II.

No.	Aktivitas Yang diamati	N	N1	%N1
1	Peserta didik yang mengerjakan tugas pribadi berdasarkan petunjuk LKPD	30	30	100
2	Peserta didik yang aktif berdiskusi dalam kelompok	30	29	96,60
3	Peserta didik yang serius menguasai materi pelajaran	30	30	100
4	Peserta didik yang menjawab dengan benar dalam tahapan <i>Tournament</i>	30	26	86,67
5	Peserta didik yang serius menguasai kompetensi	30	0	0
6	Peserta didik yang menjawab dengan benar dalam tahapan <i>Tournament</i>			
	Peserta didik yang mengganggu teman			

Peningkatan aktivitas kesiapan peserta didik menerima pelajaran dari siklus I ke Siklus II

Aktivitas Peserta didik	% Rata-Rata Siklus I	% Rata-Rata Siklus II	Peningkatan Aktivitas (P)
Kesiapan Menerima pelajaran	83,34 %	100 %	19,99 %
Kesiapan dalam proses pembelajaran	74,72	94,97	27,10 %

$$P = \frac{\text{nilai persentase siklus II} - \text{nilai persentase siklus I}}{\text{persentase siklus I}} \times 100\%$$

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan;

1. Modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada peserta didik kelas VII D SMP Negeri 52 Surabaya. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I adalah 76,22 yang dikonversi dalam bentuk angka kecil 3,04 dengan predikat B⁺ dan meningkat menjadi 83,78 yang dikonversi dalam bentuk angka kecil 3,35 dengan predikat A⁺ pada siklus II.
2. Modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan aktifitas belajar IPA pada peserta didik Kelas VII D SMP Negeri 52 Surabaya. Aktivitas belajar pada siklus I dalam kategori aktif dan meningkat menjadi sangat aktif pada siklus II..

Saran

Penggunaan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada peserta didik kelas VII D SMP Negeri 52 dapat meningkatkan hasil prestasi belajar siswa bagi guru hendaknya metode ini dapat diterapkan pada materi pembelajaran

IPA maupun pada mata pelajaran lain. Karena penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat lebih mengembangkan macam – macam model yang lebih variatif dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam

Daftar Rujukan

- Aunurrahman. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Cahyo Agus N.2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Yogyakarta: Diva Press.
- Huda Miftahul. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2013. *Cooperative Learning Efektivitas pembelajaran kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Jufri Wahab. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Mataram: Pustaka Reska Cipta.
- Ningsih Rahayu, 2012. Upaya Meningkatkan Prestasi belajar Pendidikan akhlak melalui penerapan metode role Playing Pada siswa Kelas III SDN Mangunsuko Kecamatan Dukun Kabupaten Magelang(*On Line*).(<http://eprints.iainsalatiga.ac.id>), diakses 4 Januari 2014).
- Muhammad Norazlianna. 2010. *Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe STAD*. (*Online*), ([Http://Yankcute.blogspot.com](http://Yankcute.blogspot.com)). Diakses 18 Januari 2012).
- Rum Mohammad. 2011. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.
- Rusman. 2013. *Model – Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Edisi ke Dua. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A.M. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rajawali Press.
- Slavin. 2008. Terjemahan *Cooperatif Learning Teori Riset dan Praktek*. Bandung: Nusa Media.
- Sunarto. 2009. *Peningkatan Motivasi dan Hasil belajar Fisika Listrik Dinamis Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Student Team Achievement Division (STAD) dengan Lembar Kerja Terstruktur pada Sisws Kelas IX A SMP Negeri 2 Boyolali, Jurnal Penelitian, (On Line)*.(<http://disdikpora-boyolali.info/page/86/jurnal-penelitian.aspx>, diakses 27 Januari 2014).
- Syaifurrahman, Ujiati Tri. 2013. *Manajemen Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Indeks.
- Wijaya Kusumah. 2012. *Mengenal penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Wina Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran* (cetakan ke lima). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yamin Martinis. 2012. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Ciputat: GP Press Group.



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
KONTEKSTUAL
(Dita Nindia Wati)**

ABSTRACT

This classroom action research aims to improve the results of class VI science learning at SDN Ngagelrejo VII Surabaya for the 2019-2020 school year through a contextual learning model. The form of this research is classroom action research consisting of two cycles, each cycle consisting of four stages, namely planning, implementing, observing and reflecting. As research subjects, students of class VI SDN Ngagelrejo VII Surabaya in the 2019-2020 academic year, totaling 28 students.

In data collection, the methods used as the main methods are observation and testing. Based on the research results of the application of the contextual learning model in class VI SDN Ngagelrejo VII Surabaya, with 28 students experiencing an increase in learning outcomes, that is, before the action, only 28.57% of students studied thoroughly after the action became 85.7%. Thus it can be concluded that the use of contextual learning models is proven to improve science learning achievement in class VI students of SDN Ngagelrejo VII Surabaya for the 2019-2020 academic year.

Keywords : *contextual learning model, research, science learning*

Pendahuluan

Pembelajaran IPA di SD merupakan sarana yang tepat untuk mempersiapkan para siswa agar dapat memperoleh pengetahuan-pengetahuan yang baru sehingga apa yang mereka peroleh dapat dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tetapi pada kenyataannya prestasi belajar siswa dalam mempelajari konsep-konsep IPA tidak sesuai oleh harapan guru, hal ini dikarenakan anggapan bahwa pengetahuan itu bisa ditransfer dari pikiran seseorang ke pikiran orang lain, sehingga guru yang aktif dalam pembelajaran untuk memindahkan pengetahuan yang dimilikinya seperti mesin, mereka mendengar, mencatat dan mengerjakan tugas yang diberikan guru, sehingga pembelajaran berpusat pada guru dan pemahaman yang dicapai siswa bersifat instrumental.

Menurut Prihantoro (2010) yang menyatakan bahwa IPA pada hakekatnya adalah mempelajari, mengamati suatu obyek dari sekumpulan konsep ataupun sebagian konsep untuk menemukan dan

mengembangkan sains serta mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dalam pemecahan masalah.

Selama ini pembelajaran IPA di SDN Ngagelrejo VII Surabaya kurang maksimal karena pembelajarannya masih tradisional dimana siswa hanya menerima informasi secara pasif dan pembelajarannya tidak memperhatikan pengalaman siswa. Berdasarkan hasil observasi tentang pembelajaran IPA di SDN Ngagelrejo VII Surabaya, peneliti menemukan fakta bahwa pembelajaran IPA di SDN Ngagelrejo VII Surabaya masih terpusat pada guru dan siswa masih berperan sebagai obyek penerima informasi. Selain itu pembelajaran IPA di SDN Ngagelrejo VII Surabaya masih dilaksanakan dengan belum mengedepankan proses bagi siswa. Pembelajaran masih diisi dengan transfer pengetahuan satu arah dari guru ke siswa meskipun telah dilaksanakan dengan beberapa metode. Siswa belum diajak untuk mengalami proses-proses pembelajaran yang dapat memberi

pengalaman belajar. Tanya jawab, ceramah, penugasan memang telah cukup memberi warna dalam pembelajaran, namun demikian metode-metode itu belum sepenuhnya memberi kesempatan kepada siswa untuk mengalami proses pembelajaran yang dapat melibatkan peran siswa secara mendalam.

Proses pembelajaran IPA di SDN Ngagelrejo VII Surabaya seperti paparan di atas sehingga berakibat pada masih rendahnya hasil belajar siswa. Sebanyak 75% siswa SDN Ngagelrejo VII Surabaya yang hasil belajar IPA nya di bawah KKM yang ditetapkan yaitu dengan KKM 75.

Berdasar hasil observasi tersebut maka peningkatan hasil belajar IPA kelas VI di SDN Ngagelrejo VII Surabaya sangat penting untuk segera dilakukan. Untuk mewujudkan hal tersebut salah satu caranya adalah dengan penerapan model pembelajaran pemecahan masalah. Hal inilah yang mendorong penulis untuk mengambil judul Penelitian Tindakan Kelas "Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas VI Melalui Model Pembelajaran Kontekstual di SDN Ngagelrejo VII Surabaya".

Dari paparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran IPA melalui model pembelajaran kontekstual kelas dan mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA melalui model pembelajaran kontekstual kelas VI di SDN Ngagelrejo VII Surabaya.

Kajian Pustaka

Ilmu Pengetahuan Alam

Menurut Iskandar (1996) yang menyatakan bahwa IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang alam. Didalam mempelajari IPA dua hal yang tidak terpisahkan, yaitu IPA sebagai produk, pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, dan IPA sebagai proses, yaitu kerja ilmiah.

Kemendiknas (2011) menyatakan bahwa obyek belajar IPA meliputi konsep, proses, nilai, ilmiah, dan peenrapan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Prihantoro (2010) yang menyatakan bahwa IPA pada hakekatnya adalah mempelajari , mengamati suatu obyek dari sekumpulan konsep ataupun sebagian konsep untuk menemukan dan mengembangkan sains serta mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dalam pemecahan masalah.

Menurut Darmodjo (1992) yang menyatakan bahwa IPA bukan seekdar mempelajari pengetahuan namun mengamati, menganalisis kejadian alam dan menghubungkan antara kejadian satu dengan kejadian yang lain dalam kehidupan sehari-hari.

Model Pembelajaran Kontekstual

Menurut Sanjaya (2009) yang menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara utuh untuk menemukan sendiri materi yang dipelajari dari hasil pengamatannya dan menghubungkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat memecahkan masalah. Lebih lanjut menurut Sanjaya (2009) menyatakan bahwa dalam pembelajaran dengan model kontekstual siswa bukan sekedar mendapat informasi pengetahuan tetapi mengalami sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Sedangkan menurut Nurhadi (2003) menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah model belajar yang berkaitan dengan dunia nyata kehidupan sehari-hari sehingga dapat memotivasi siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang didapat dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari, dari konsep yang didapat dan hubungannya dengan kehidupan nyata sehingga siswa dapat mengkontruksi pengetahuan baru dan dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

Menurut Johnson (dalam Nurhadi, 2003) merumuskan pengertian CTL merupakan suatu proses pendidikan yang membantu siswa melihat makna dalam bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari, yaitu dengan konteks lingkungan pribadinya, sosialnya, budayanya. Untuk mencapai tujuan tersebut, system CTL akan menuntun siswa melalui delapan komponen utama CTL yaitu: melakukan hubungan yang bermakna, mengerjakan pekerjaan yang berarti, mengatur cara belajar sendiri, bekerja sama, berpikir kritis dan kreatif, memelihara / merawat pribadi siswa, mencapai standar yang tinggi, dan menggunakan asesmen autentik.

Dari uraian pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual adalah model pembelajaran yang menekankan pada proses belajar yang menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran lebih bermakna dan siswa dapat mengaplikasikan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Kunandar (2007) yang menyatakan bahwa cirri-ciri pembelajaran kontekstual adalah, meliputi: (1) adanya kerjasama antara semua pihak, (2) menekankan pentingnya pemecahan masalah, (3) bermuara pada keragaman konteks kehidupan siswa yang berbeda-beda, (4) saling menunjang, (5) menyenangkan, (6) belajar dengan bergairah, (7) pembelajaran terintegrasi, (8) menggunakan berbagai sumber, (9) siswa aktif, (10) kerjasama kelompok, (11) siswa kritis, guru kreatif, (12) tembok kelas penuh dengan hasil karya belajar siswa, (13) laporan kepada orang tua mengenai hasil karya belajar siswa.

Dari pendapat di atas baha cirri pembelajaran kontekstual adalah adalah pembelajaran yang bermakna, kerjasama,

memecahkan masalah, menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari, menggunakan berbagi sumber, dan bekerjasama dalam kelompok.

Menurut Sanjaya (2007) melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran, yaitu: 1) Konstruktivisme (*Constructivism*) adalah proses membangun dan menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman. 2) Menemukan (*Inquiri*) artinya proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berfikir secara sistematis. 3) Bertanya (*Questioning*) adalah bagian inti belajar dan menemukan pengetahuan. 4) Masyarakat Belajar (*Learning Community*) didasarkan pada pendapat Vy Gotsky (dalam Sugiyanto, 2007: 4), bahwa pengetahuan dan pengalaman anak banyak dibentuk oleh komunikasi dengan orang lain. Permasalahan tidak mungkin dipecahkan sendirian., tetapi membutuhkan bantuan orang lain. 5) Pemodelan (*Modeling*) adalah proses pembelajaran dengan memperagakan suatu contoh yang dapat ditiru oleh siswa. 6) Refleksi (*Reflection*) adalah proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari dengan cara mengurutkan dan mengevaluasi kembali kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilaluinya untuk mendapatkan pemahaman yang dicapai baik yang bernilai positif atau negatif. 7) Penilaian nyata (*Authentic Assessment*) adalah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa.

Menurut Kadir (2013) yang menyatakan bahwa terdapat tujuh komponen dalam model pembelajaran Kontekstual: (a) *Konstruktivisme* yaitu membangun pemahaman dari pengetahuan awal yang didapatkan dan dari pengalaman baru, serta pembelajaran adalah proses mengkonstruksi pemikiran, (b) *Inquiry* yaitu proses pembelajaran dari

pengamatan menjadi pemahaman sehingga membangun siswa berpikir kritis, (c) *Questioning* yaitu mendorong siswa berfikir kritis sehingga menumbuhkan arsa ingin tahu, (d) *Learning Community* yaitu siswa bekerjasama dalam belajar untuk bertukar pikiran memecahkan masalah, (e) *Modelling* yaitu dalam proses pembelajaran menghubungkan dengan dunia nyata dalam kehidupan sehari-hari maupun dengan pemodelan, (f) *Reflection* yaitu melakukan refleksi dari kegiatan yang telah dilakukan, (g) *Authentic Assessment* yaitu melakukan penilaian untuk mengukur kemampuan daya serap terhadap materi yang dipelajari.

Menurut Siregar, E. dan Nara, H. (2011) Komponen - komponen yang menyusun Pendekatan kontekstual adalah sebagai berikut : (1) Membangun hubungan untuk menemukan makna (*relating*), (2) Melakukan sesuatu yang bermakna (*experiencing*), (3) Belajar secara mandiri, (4) Kolaborasi (*collaborating*), (5) Berpikir kritis dan kreatif (*applying*), (6) Mengembangkan potensi individu (*transferring*), (7) Standar pencapaian yang tinggi, (8) Asesmen yang autentik.

Menurut Aqib (2013) langkah-langkah yang harus dilalui dalam pembelajaran kontekstual adalah: Fase 1 (menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa) yaitu guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran dan memotivasi siswa. Fase 2 (Menyampaikan Informasi) yaitu guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan. Fase 3 (Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar), guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien. Fase 4 (Membimbing kelompok belajar dan bekerja), guru membimbing kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas

mereka. Fase 5 (Evaluasi), guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari/ meminta kelompok untuk presentasi hasil kerja. Fase 6 (Memberikan Penghargaan), guru menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu maupun kelompok.

Hasil Belajar

Menurut Djamarah (1994) menyatakan bahwa prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Dalam buku yang sama Nasrun Harahap, berpendapat bahwa prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan siswa berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada siswa.

Menurut Sunarto (1996) mengatakan bahwa prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya.

Menurut Ahmadi dan Supriyono (1990) prestasi belajar merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar (faktor eksternal) individu.

Berdasarkan pengertian di atas bahwa hasil belajar adalah hasil kegiatan belajar sebagai bukti keberhasilan atas ketercapaian belajar karena kerja keras dalam belajar.

Menurut Mulyasa (2004: 191-193), Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja yaitu: (a) faktor intern, meliputi faktor fisiologi dan psikologis. Faktor fisiologis seperti keadaan jasmani dan panca indera. Faktor psikologis, seperti intelegensi, minat dan motivasi. (b) faktor ekstern, meliputi faktor sosial dan non sosial. Faktor sosial, seperti lingkungan keluarga,

sekolah dan masyarakat. Faktor non-sosial, seperti lingkungan alam dan fisik yakni keadaan rumah, ruang belajar, fasilitas belajar, buku-buku sumber dan lain sebagainya.

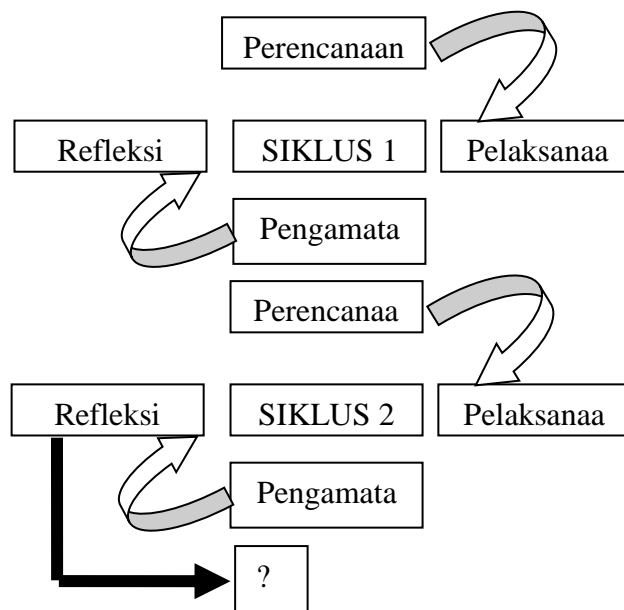
Sedangkan menurut Slameto (2003) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern faktor yang ada di luar individu.

Berdasarkan uraian di atas yang diterapkan oleh guru untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran termasuk ke dalam faktor eksternal yang kemudian berkelanjutan akan mempengaruhi faktor internal anak. Faktor eksternal yang dimaksudkan dalam hal ini adalah faktor yang berasal dari sekolah yaitu model pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas VI materi perkembangbiakan hewan dan tumbuhan. Penelitian dilaksanakan di kelas VIA SDN Ngagelrejo VII Surabaya dengan jumlah siswa 28 anak pada kurun waktu semester I selama tiga bulan yaitu bulan Agustus 2019 sampai dengan Oktober 2019 pada tahun pelajaran 2019-2020.

Menurut Arikunto (2006) menyatakan bahwa dalam penelitian tindakan kelas dilakukan secara berulang-ulang hingga tercapai tujuan penelitian dan setiap tindakan terdiri dari empat rangkaian kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Di bawah ini alur siklus pada penelitian tindakan kelas.



Gambar. Alur Siklus (Arikunto, 2006)

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari 2 siklus.

Siklus I

Setiap siklus pada penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahap perencanaan guru mempersiapkan segala instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini. Tahap pelaksanaan adalah tahap *implementasi* di kelas dalam proses pembelajaran yaitu guru menerapkan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Tahap pengamatan adalah tahapan dilakukannya pengamatan kegiatan guru dan siswa pada proses pembelajaran yang tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Pengamatan dilakukan oleh observer dalam hal ini adalah teman sejawat guru di SDN Ngagelrejo VII Surabaya. Tahap Refleksi adalah tahap mengevaluasi kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan oleh peneliti dan observer berdasarkan hasil pengamatan

dan dijadikan perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Pada siklus II ini merupakan rangkaian kegiatan penelitian untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I. Siklus II ini terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahap perencanaan guru mempersiapkan segala instrument perbaikan dari hasil refleksi yang akan digunakan dalam penelitian ini. Tahap pelaksanaan adalah tahap *implementasi* di kelas dalam proses pembelajaran yaitu guru menerapkan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah diperbaiki dari hasil refleksi. Tahap pengamatan adalah tahapan dilakukannya pengamatan kegiatan guru dan siswa pada proses pembelajaran yang tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah diperbaiki dari hasil refleksi. Pengamatan dilakukan oleh observer dalam hal ini adalah teman sejawat guru di SDN Ngagelrejo VII Surabaya. Tahap Refleksi adalah tahap mengevaluasi kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan oleh peneliti dan observer berdasarkan hasil pengamatan dan jika hasil pengamatan sudah sesuai dengan indikator keberhasilan maka tidak dilakukan siklus berikutnya atau sebaliknya.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data hasil observasi guru, siswa, dan hasil tes tulis penilaian harian. Data hasil observasi guru digunakan untuk mengetahui aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung. Data hasil observasi siswa digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil penilaian harian siswa digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

Dari data yang diperoleh kemudian dilakukan analisis. Data hasil pengamatan

aktivitas guru dan siswa dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Dimana: P = Prosentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal semua komponen yang diambil.

Data pengamatan dianalisis dengan menghitung rata-rata setiap aspek dan dua siklus yang dilaksanakan, selanjutnya nilai rata-rata tersebut diklasifikasikan dengan kriteria sebagai berikut: (Sudijono, 2008)

Tabel Kriteria Ketercapaian

No	Kriteria	Kategori
1.	86% - 100%	Sangat Baik
2.	71% - 85%	Baik
3.	56% - 70%	Cukup
4.	41% - 55%	Kurang
5.	0% - 45%	Gagal

Untuk data hasil tes tulis penilaian harian dianalisis banyaknya siswa yang tuntas yang nilainya diatas atau sama dengan KKM 75. Disamping itu dianalisis rata-rata kelas dihitung menggunakan rumus mean sebagai berikut (Sudijono, 2008):

$$M_x = \frac{\sum fx}{N}$$

Dimana: M_x = rata-rata nilai siswa

∑fx = jumlah nilai seluruh siswa

N = jumlah siswa

Dari hasil rata-rata di kategorikan dengan menggunakan tabel sebagai berikut:

Tabel Interval Nilai

No	Interval Nilai	Kategori
1.	86 - 100	Sangat Baik (A)
2.	71 - 85	Baik (B)
3.	56 - 70	Cukup (C)
4.	41 - 55	Kurang (D)
5.	0 - 45	Sangat Kurang (E)

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil dengan indikator: apabila hasil belajar siswa sekurang-kurangnya berada dalam kategori baik untuk setiap aspek penilaian, apabila siswa yang memperoleh nilai sama atau lebih diatas nilai KKM yaitu 75 sebanyak 80% atau lebih, dan

apabila nilai rata-rata kelas sama atau lebih diatas nilai KKM yaitu 75.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan.

Hasil Penelitian

Kondisi Awal Siswa

Siswa kelas VIA di SDN Ngagelrejo VII Surabaya tahun pelajaran 2019-2020 sebanyak 28 siswa. Dari sejumlah siswa tersebut hasil penilaian harian sebelum diberikan tindakan model pembelajaran kontekstual sebanyak 20 siswa sebesar 71,43% di bawah KKM, nilai rata-rata kelas 68,46 dengan kategori cukup.

Siklus I

Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan instrument yang digunakan yaitu RPP, Lembar Observasi, Alat dan Bahan Pembelajaran, dan instrument tes tulis.

Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan pada proses pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Selama proses pembelajaran dilakukan pengamatan oleh teman sejawat. Hasil pada Siklus I, sebagai berikut:

Tabel Hasil Pengamatan Kegiatan Guru Siklus I

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang Aktif (1)
1	Membaca akan aturan dengan jelas		√		
2	Memandu Diskusi		√		
3	Mengamati diskusi kelompok			√	

4	Melakukan pendampingan diskusi kelompok			√	
5	Memberikan penguatan hasil diskusi			√	
6	Membuat kesimpulan hasil diskusi			√	
7	Melakukan refleksi bersama siswa				√
Jumlah Skor			6	8	1
Skor Total		15			
Prosentase Skor		53,57%			

Berdasarkan tabel di atas bahwa kegiatan guru pada proses pembelajaran siklus I masih dalam kategori kurang, hal ini nampak dari hasil observasi sebesar 53,57%.

Tabel Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa Siklus I

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		Sangat Aktif (4)	Aktif (3)	Cukup Aktif (2)	Kurang Aktif (1)
1	Memperhatikan penjelasan		√		
2	Membentuk Kelompok		√		
3	Melaksanakan diskusi kelompok				√
4	Bekerja sama dalam sekelompok				√
5	Aktif mengajukan				√

	pertanyaan / tanggapan				
6	Aktif menggunakan buku referensi			√	
7	Mengerjakan tugas secara mandiri			√	
Jumlah Skor			6	4	3
Skor Total		13			
Prosentase Skor		46,43%			

Berdasarkan tabel di atas bahwa kegiatan siswa pada siklus I masih pada kategori rendah, hal ini nampak pada prosentase hasil pengamatan sebesar 46,43%.

Tabel Hasil Penilaian Siklus I

	Nilai Tertinggi	Nilai terendah	Nilai Rata-rata	Prosentase Siswa Tuntas	Prosentase Siswa Tidak Tuntas
Siklus I	89	56	76,25	64,3%	35,7%

Dari tabel di atas bahwa pada siklus I rata-rata hasil penilaian harian 76,25 dengan kategori baik, namun prosentase siswa yang tidak tuntas 64,3% yang masih belum memenuhi indikator keberhasilan.

Pengamatan.

Selama proses pembelajaran pada siklus I observer melakukan pengamatan, dengan hasil sebagai berikut: hasil pengamatan kegiatan guru kategori rendah dikarenakan kekurangan guru dalam mengamati diskusi, melakukan pendampingan, memberikan penguatan, dan memberikan kesimpulan dari diskusi masih belum sesuai yang direncanakan. Begitu juga pada saat akhir pembelajaran, guru masih belum melakukan refleksi dari hasil diskusi yang telah dilakukan oleh siswa. Hasil pengamatan kegiatan siswa rendah dikarenakan yaitu saat diskusi, kerjasama kelompok dan keaktifan dalam mengajukan pertanyaan/tanggapan. Dalam hal memperhatikan penjelasan, melakukan

diskusi dan mengerjakan tugas cukup aktif namun hal ini masih kurang dari standar yang diinginkan oleh peneliti. Pada siklus I ini masih belum tercapai proses pembelajaran yang direncanakan oleh peneliti. Hasil penilaian harian masih banyak siswa yang nilainya di bawah KKM dikarenakan selama proses pembelajaran kegiatan guru dan siswa kategori rendah.

Refleksi

Pada tahap ini peneliti dan observer melakukan evaluasi kegiatan pembelajaran. dari hasil pengamatan, untuk kegiatan pembelajaran siklus II peneliti harus melakukan perbaikan dalam melakukan pendampingan, memberikan penguatan, dan memberikan kesimpulan dari diskusi masih belum sesuai yang direncanakan. Begitu juga pada saat akhir pembelajaran, guru masih belum melakukan refleksi dari hasil diskusi yang telah dilakukan oleh siswa, guru memberikan motivasi dan semangat kepada siswa untuk lebih aktif, percaya diri dalam mengemukakan pendapat.

Siklus II

Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan instrumen perbaikan berdasar hasil refleksi siklus I yang akan digunakan dalam proses pembelajaran siklus II.

Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan proses pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran hasil perbaikan. Hasil siklus II, sebagai berikut:

Tabel Hasil Pengamatan Kegiatan Guru Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		Sangat Aktif (4)	Aktif (3)	Cukup Aktif (2)	Kurang Aktif (1)
1	Memperhatikan penjelasan	√			
2	Membentuk Kleompok	√			
3	Melaksanakan diskusi kelompok		√		
4	Bekerja sama dalam sekelompok		√		
5	Aktif mengajukan pertanyaan / tanggapan	√			
6	Aktif menggunakan buku referensi	√			
7	Mengerjakan tugas secara mandiri		√		
Jumlah Skor		16	9		
Skor Total		25			
Prosentase Skor		89,3%			

Berdasarkan tabel di atas bahwa kegiatan guru pada proses pembelajaran siklus II kategori sangat baik, hal ini nampak dari prosentase hasil observasi sebesar 89,3%.

Tabel Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		Sangat Aktif (4)	Aktif (3)	Cukup Aktif (2)	Kurang Aktif (1)
1	Memperhatikan penjelasan	√			

2	Membentuk Kleompok	√			
3	Melaksanakan diskusi kelompok	√			
4	Bekerja sama dalam sekelompok	√			
5	Aktif mengajukan pertanyaan / tanggapan			√	
6	Aktif menggunakan buku referensi			√	
7	Mengerjakan tugas secara mandiri	√			
Jumlah Skor		20	6		
Skor Total		26			
Prosentase Skor		92,9%			

Berdasar tabel di atas bahwa kegiatan siswa pada siklus II kategori sangat baik, hal ini nampak pada prosentase hasil pengamatan sebesar 92,9%.

Tabel Hasil Penilaian Harian Siklus II

	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-Rata	Prosentase Siswa Tuntas	Prosentase Siswa Tidak Tuntas
Siklus II	98	73	84,57	85,7%	14,3%

Dari tabel di atas bahwa pada siklus II rata-rata hasil penilaian harian 84,57 dengan kategori baik, dan prosentase siswa yang tuntas 85,7% yang sudah memenuhi indikator keberhasilan.

Pengamatan

Selama proses pembelajaran pada siklus II observer melakukan pengamatan, dengan hasil sebagai berikut: Guru sudah melakukan perbaikan-perbaikan kekurangan sehingga seluruh aspek

kegiatan yang dilakukan sudah sangat baik. Hal ini nampak pada saat observasi kegiatan guru mulai dari membacakan aturan sampai dengan akhir pembelajaran yaitu melakukan refleksi dilakukan dengan sangat baik.

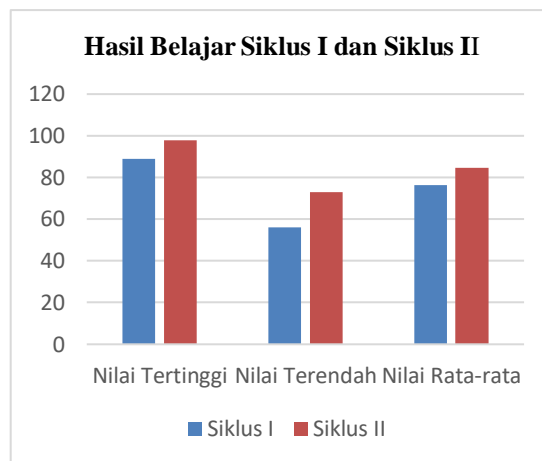
Pada siklus II ini kegiatan guru sudah sangat baik dari standar yang direncanakan oleh peneliti. Selama proses pembelajaran siswa aktif dalam kegiatan dan guru selalu memberikan semangat dan motivasi. Dari hasil kegiatan guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran siklus II sehingga hasil penilaian harian siswa sebanyak 85,7% siswa tuntas dan sudah memenuhi indikator keberhasilan.

Refleksi

Dari hasil pengamatan kegiatan guru, siswa, dan hasil penilaian harian sudah memenuhi indikator keberhasilan sehingga penelitian ini sampai pada siklus II. Dari hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II terdapat peningkatan hasil kegiatan guru dan siswa, serta hasil penilaian harian siswa. Adanya peningkatan tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada IPA melalui model pembelajaran kontekstual kelas VI di SDN Ngagelrejo VII Surabaya.

Pembahasan

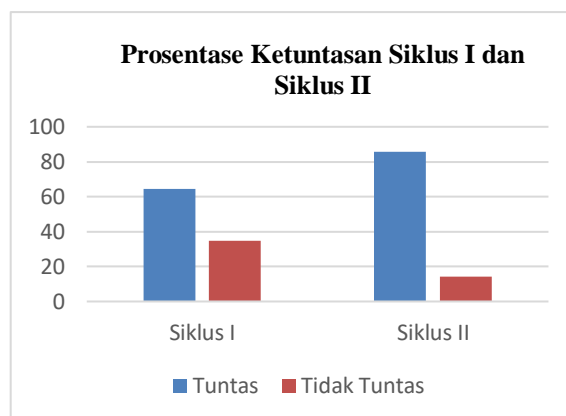
Berdasarkan hasil penelitian bahwa pembelajaran IPA melalui model pembelajaran kontekstual mengalami peningkatan hasil belajar pada materi perkembangbiakan tumbuhan dan hewan siswa kelas VIA SDN Ngagelrejo VII Surabaya. Hasil belajar pada siklus I nilai tertinggi sebesar 89, nilai terendah sebesar 56, nilai rata-rata sebesar 76,25, prosentase ketuntasan sebesar 64,3%, dan prosentase tidak tuntas sebesar 35,7%. Hasil belajar pada siklus II tertinggi sebesar 98, nilai terendah sebesar 73, nilai rata-rata sebesar 84,57, prosentase ketuntasan sebesar



85,7%, dan prosentase tidak tuntas sebesar 14,3%.

Tabel Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata
Siklus I	89	56	76,25
Siklus II	98	73	84,57

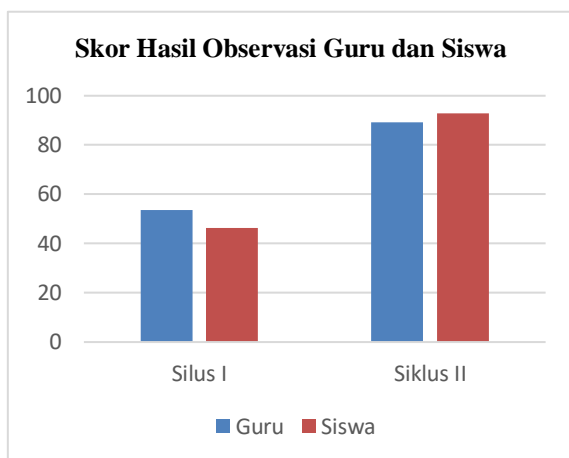


Grafik Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Tabel Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

	Prosentase Tuntas	Prosentase Tidak Tuntas	
Siklus I	64,3	34,7	
Siklus II	85,7	14,3	

Grafik Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II



Dari data di atas bahwa pembelajaran IPA melalui model pembelajaran kontekstual mengalami peningkatan hasil belajar pada siklus I dan siklus II, yaitu nilai tertinggi naik 9 poin, nilai terendah naik 17,3 poin, nilai rata-rata naik 8,32 poin, ketuntasan belajar naik 21,4 poin. Dari hasil prosentase ketuntasan belajar pada siklus II sebesar 85,7% ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar sudah memenuhi indikator keberhasilan.

Skor hasil observasi kegiatan guru pada siklus I sebesar 53,57% masih kategori kurang, dan skor hasil observasi kegiatan siswa sebesar 46,43% masih kategori kurang. Skor hasil observasi kegiatan guru pada siklus II sebesar 89,3% kategori sangat baik, dan skor hasil observasi kegiatan siswa sebesar 92,9% kategori sangat baik.

Tabel Skor Hasil Observasi Kegiatan Guru dan Siswa Siklus I dan Siklus II

	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Siklus I	53,57	46,43
Siklus II	89,3	92,9

Grafik Skor Hasil Observasi Kegiatan Guru dan Siswa Siklus I dan Siklus II

Dari data di atas bahwa kegiatan guru dan siswa pada siklus I dan siklus II pada pembelajaran IPA melalui model pembelajaran kontekstual mengalami peningkatan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA melalui model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar pada materi perkembangbiakan tumbuhan dan hewan siswa kelas VIA SDN Ngagelrejo VII Surabaya. Saran yang dapat kami rekomendasikan agar mutu pendidikan dapat tercapai dan adanya peningkatan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut: penelitian dengan *class-room action research* membantu dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah, Untuk meningkatkan hasil belajar IPA diharapkan menggunakan pendekatan kontekstual. Siswa hendaknya dapat berperan aktif dengan menyampaikan ide atau pemikiran pada proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi aktif dan siswa dapat mengaplikasikan hasil belajarnya ke dalam kehidupan sehari-hari.

Daftar Rujukan

- Agung, Sunarto, Hartono B. 1996. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka.
- Ahmadi, Abu dan Supriyono, Widodo. 1990. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka.
- Arikunto, Suharsimi.(2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmojo, Hendro. (1992). Pendidikan IPA 2. Jakarta : Depdikbud.

- Djamarah, S. B. (1994). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Iskandar, S. M. (1996). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Depdikbud.
- Kadir, Abdul. (2013) Konsep Pembelajaran Kontekstual di Sekolah. Jurnal: *Dinamika Ilmu*. Vol 13 No 3, Des 2013.
- Kunandar (2007). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mulyana, Deddy. (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muslich, Masnur (2009) *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nur, Mohamad. (2001). *Pengajaran dan Pembelajaran Kontekstual*. UNESA. Makalah Pelatihan TOT. 20 Juni s.d. Juli 2001. Depdiknas.
- Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang telah mengalami perubahan kedua atas Peraturan Pemerintah No. 32 tahun 2013.
- Prihantoro. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta. PT. Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. (2007) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, E. dan Nara, H.. (2011) *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas. (2008). *Pendidikan Statistik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Susanto Ahmad, S. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Group.
- Suyadi. (2010). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Tim Kajian Mutu Pendidikan. 2004. *Konsep dasar Teori Pembelajaran*. Yogyakarta: LPMP.
- Undang – Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Zainal Aqib. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.



DINAS PENDIDIKAN KOTA SURABAYA

Jl. Jagir Wonokromo 354 - 456 Surabaya

Telepon : 031-8411613, 8499515
Email : dispendik@surabaya.go.id
Website : www.dispendik.surabaya.go.id
Instagram : [dispendiksby](https://www.instagram.com/dispendiksby)
Twitter : [dispendiksby1](https://twitter.com/dispendiksby1)
Youtube : Dinas Pendidikan Kota Surabaya