



Volume XX Edisi Juni 2022 - September 2022

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](https://twitter.com/dispendiksby1)



[dispendiksby](https://www.instagram.com/dispendiksby)



Dinas Pendidikan
Kota Surabaya



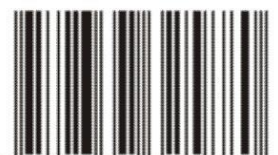
dispendik.surabaya.go.id



dispendiksby@gmail.com



031-8499515



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 XX.

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, 15 SEPTEMBER 2022

KEPALA DINAS

Ir. YUSUF MASRUH, MM
PEMBINA Tk. I
NIP. 19671224 199412 1 001



**SUSUNAN PENGURUS
E-JURNAL DINAS PENDIDIKAN KOTA SURABAYA**

PELINDUNG

Ir. Yusuf Masruh, M.M.

PENASEHAT

Dra. Ida Widayati, M.M.

PIMPINAN REDAKSI

Ahmad Sya'roni, S. Pd., M. Pd.

DEWAN REDAKSI

Dedi Prasetyawan, S. Psi.

Dra. Munaiyah, M. Pd.

Dr. Khamim Rosyidi Irsyad, S. Pd., M. Si., M. Pd.

Drs. Sutrisno, M. Pd.

REDAKTUR PELAKSANA

Tri Endang Prasetyaningsih, M. Pd.

Dr. Triworo Parnoningrum, S. Pd., M. Pd.

Anton Setiawan, M. Pd.

Hanifa, M. Pd.

Uswatun Khasanah, M. Pd.

Risa Puji Lestari, M. Pd.

EDITORIAL

Muhammad Sufyan, M. Si

Drs. Adji Suharko, M. Pd.

Atiko, S.S., M. MPd., M.M.

Darto, S. Pd., M. Pd.

Sastro, S. Pd., M. Pd.

Sri Kis Untari, S. Pd., M.M.

Puguh Handoyo, S. Pd. SD, M. Pd.

PUBLIKASI DOKUMENTASI

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

MITRA BESTARI

Prof. Dr. Sarmini, M. Hum.

Mamik Suparmi, M. Pd.

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 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Mapel IPA Materi Kemagnetan (Hendrawati).....	1
Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Himpunan Bagian Menggunakan Media Berbasis Lingkungan (Supatmi)	13
Layanan Informasi dengan Media Komik Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Aisijah Hartati).....	24
Upaya Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi dengan Memanfaatkan <i>Whatsapp Video Call Group</i> Pada Peserta Didik (Nor Chomariyah).....	36
Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Materi Pewarisan Sifat Melalui Praktikum Sederhana Berbasis <i>Home Learning</i> (Sitti Anidah).....	47
Kiat Menggapai Adiwiyata Propinsi (Sri Sulaminingsih).....	53
Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Membaca Permulaan dengan Model Sertifikasi (Nur Dwi Sholihah)	59
Implementasi Media <i>Sway</i> Sebagai Media Pembelajaran Berwawasan Literasi Digital Memotivasi Siswa Belajar dari Rumah (Nur Choiriah Fitri)	76
Meningkatkan Keterampilan Menemukan Ide Pokok Teks Diskusi dengan Teknik PTT Melalui <i>Microsoft Teams</i> (Siti Ulfah).....	81
Peningkatan Keterampilan Proses Sains Materi Perpindahan Panas Melalui Pembelajaran Daring Model Inkuiri Terstruktur Berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) <i>Concept Cartoons</i> (Nurul Hidayati)	95
Penerapan Media Interaktif Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Isolator dan Konduktor (Upri Eko Miyanto)	109

Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA (Widiyani Setyaningsih).....	117
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Menulis Teks Deskriptif Menggunakan Tehnik <i>Mind Mapping</i> (Sri Rahayu).....	122
Peningkatan Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Menggunakan <i>Microsoft Sway13</i> (Siti Nurhayati).....	130
Peningkatan Prestasi Belajar Pada Materi Sholat Berjama'ah Menggunakan <i>Microsoft Sway</i> (Emiliya Dina Muqafa).....	138

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD
MAPEL IPA MATERI KEMAGNETAN
(Hendrawati)**

ABSTRACT

Based on the results of observations in class IX-C of SMP Negeri 34 Surabaya, it shows that the learning process has not run optimally which causes students to not actively participate in lessons and the learning model that is carried out is still teacher-centered, causing a lack of interaction between students and teachers. This causes students' learning motivation to decrease which results in decreased learning outcomes. Such learning model is quite influential on student learning outcomes. The purpose of this study is to describe teacher activities, describe student activities, and describe student learning outcomes. This type of research is classroom action research that goes through four stages, namely: (1) planning, (2) implementation, (3) observation, and (4) reflection. The results showed that the application of cooperative learning type STAD can improve student learning outcomes on magnetic material with a percentage of completeness 83.83% in the first cycle, 91.18% in the second cycle. In addition, the results of the study also showed an increase in teacher activity and student activity on an ongoing basis from cycle I to cycle III.

Keywords : *student teams-achievement divisions, learning outcomes*

PENDAHULUAN

IPA merupakan ilmu yang terdiri dari produk dan proses. IPA dapat disampaikan dengan mengajak siswa menemukan sendiri konsep yang ada dalam IPA. Konsep-konsep yang ada dalam IPA akan sulit diterima siswa apabila mengandalkan komunikasi verbal yang dilakukan oleh guru. Suatu konsep dalam IPA akan mudah diterima oleh siswa apabila dalam proses pembelajaran siswa dapat melihat proses ditemukannya suatu konsep atau teori tersebut. Sejauh mana siswa menerima dan menguasai suatu konsep dalam IPA ditinjau dengan kemampuan memahami konsep IPA yaitu mampu menyelesaikan permasalahan yang ditentukan pada proses belajar mengajar kemampuan tersebut ditunjukkan dengan nilai prestasinya.

Siswa sebagai subjek pendidikan, di tuntut supaya aktif dalam belajar mencari informasi dan mengeksplorasi sendiri atau secara berkelompok. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan pembimbing ke arah pengoptimalan pencapaian ilmu pengetahuan yang dipelajari. Diharapkan dalam proses

pembelajaran siswa mau dan mampu mengemukakan pendapat sesuai dengan apa yang telah dipahami, berinteraksi secara positif antara siswa dengan siswa maupun antar siswa dan guru apabila ada kesulitan. Kenyataannya, peneliti sendiri sebagai guru mata pelajaran IPA di kelas IX-C SMP Negeri 34 Surabaya memiliki masalah dalam pembelajaran IPA.

Aktivitas yang ditunjukkan siswa pada pembelajaran masih rendah seperti rendahnya minat siswa belajar kelompok dimana pelaksanaan pembelajaran di lapangan melalui belajar kelompok masih jarang, jika ada dilaksanakan hasil yang di capai masih rendah. Pada umumnya siswa cenderung pasif hanya menerima apa yang di sampaikan guru tanpa bisa mengeluarkan pendapat, bertanya, serta menjawab pertanyaan. Jika guru mengajukan pertanyaan, siswa tidak berani menjawab, jika ada itu hanya 4-5 orang siswa saja. Jika ada kendala siswa tidak berani bertanya.

Rendahnya motivasi yang berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Siswa yang dapat mencapai hasil belajar diatas KKM

kurang dari 60%, hal ini dapat terlihat dari hasil evaluasi belajar pada aspek kognitif yang diperoleh dari nilai ujian semester. Ini tidak sesuai dengan KKM (kriteria ketuntasan minimal) SMP Negeri 34 Surabaya dengan nilai KKM 80. Proses belajar dikatakan sukses secara klasikal apabila 75 % dari siswa dikelas memperoleh nilai 80 keatas dengan persentase ketuntasan belajar 75 %. Melihat data ketuntasan minimal dan nilai rata-rata yang diperoleh siswa masih di bawah standar kelulusan, yaitu masih berada pada nilai 71 sehingga ketuntasan minimal belum tercapai secara keseluruhan dengan presentase ketuntasan masih 44%. Maka diperlukan inovasi yang dilakukan guru untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Kemampuan guru dalam mengelola kelas, menyusun perangkat pembelajaran, memilih pendekatan dan menentukan model pembelajaran menjadi sangat penting dalam sebuah proses pengelolaan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan model pembelajaran yang menarik, memotivasi, dapat meningkatkan partisipasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa serta membiasakan siswa untuk saling bekerjasama dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di atas adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan adanya kerjasama kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam prosesnya, siswa dilibatkan secara aktif baik saat bekerja secara individual maupun saat bekerjasama dengan siswa lain lain sehingga dapat merangsang siswa agar lebih termotivasi dalam belajar. Salah satu metode kooperatif adalah metode cooperative learning tipe STAD. Model pembelajaran ini menekankan bagaimana siswa belajar secara tim, tetapi juga belajar secara mandiri sebagai individu. Sebagai tim, siswa dapat saling belajar

dari sesama temannya, dan secara mandiri, siswa dapat secara aktif untuk belajar terstruktur, sehingga siswa tidak hanya bergantung dari satu sumber informasi saja yaitu guru. Artinya, melalui model pembelajaran ini penulis membangun dugaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX-C SMP Negeri 34 Surabaya, pada mata pelajaran IPA.

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, dapat dirumuskan bahwa yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kemagnetan di kelas IX-C SMP Negeri 34 Surabaya?
2. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi kemagnetan di kelas IX-C SMP Negeri 34 Surabaya?

Dari permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran IPA materi kemagnetan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD kelas IX- C SMP Negeri 34 Surabaya
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada materi kemagnetan melalui model kooperatif tipe STAD pada pembelajaran IPA di kelas IX-C SMP Negeri 34 Surabaya.

Adapun manfaat dari penelitian tindakan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, Kegiatan pembelajaran dengan model Kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan pemahaman konsep pada siswa, karena siswa belajar berkelompok untuk memecahkan masalah bersama dan guru bukan lagi sumber belajar tetapi teman dapat dijadikan sebagai sumber belajar.
2. Bagi Guru, kegiatan pembelajaran dengan model kooperatif tipe STAD

ini dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien, mengetahui strategi pembelajaran yang bervariasi dan inovatif serta meningkatkan pemahaman guru dalam melakukan tindakan kelas.

3. Bagi sekolah, penelitian ini dapat membantu memperbaiki proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA, sehingga sekolah dapat memfasilitasi segala keperluan untuk kelancaran proses pembelajaran tersebut.

KAJIAN PUSTAKA

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin (dalam Slavin, 1995) merupakan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan pembelajaran kooperatif yang cocok digunakan oleh guru yang baru mulai menggunakan pembelajaran kooperatif.

Student Team Achievement Divisions (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu.

Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD merupakan pendekatan *Cooperative Learning* yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling

memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Guru yang menggunakan STAD mengajukan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu menggunakan presentasi verbal atau teks.

Menurut Slavin (dalam Noornia, 1997: 21) ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif metode STAD, yaitu:

a. Penyajian Kelas

Penyajian kelas merupakan penyajian materi yang dilakukan guru secara klasikal dengan menggunakan presentasi verbal atau teks. Penyajian difokuskan pada konsep-konsep dari materi yang dibahas. Setelah penyajian materi, siswa bekerja pada kelompok untuk menuntaskan materi pelajaran melalui tutorial, kuis atau diskusi.

b. Menetapkan siswa dalam kelompok

Kelompok menjadi hal yang sangat penting dalam STAD karena didalam kelompok harus tercipta suatu kerja kooperatif antar siswa untuk mencapai kemampuan akademik yang diharapkan. Fungsi dibentuknya kelompok adalah untuk saling meyakinkan bahwa setiap anggota kelompok dapat bekerja sama dalam belajar. Lebih khusus lagi untuk mempersiapkan semua anggota kelompok dalam menghadapi tes individu. Kelompok yang dibentuk sebaiknya terdiri dari satu siswa dari kelompok atas, satu siswa dari kelompok bawah, dan dua siswa dari kelompok sedang. Guru perlu mempertimbangkan agar jangan sampai terjadi pertentangan antar anggota dalam satu kelompok, walaupun ini tidak berarti siswa dapat menentukan sendiri teman sekelompoknya.

c. Tes dan Kuis

Siswa diberi tes individual setelah melaksanakan satu atau dua kali penyajian kelas dan bekerja serta berlatih dalam kelompok. Siswa harus menyadari bahwa usaha dan keberhasilan mereka nantinya akan memberikan sumbangan yang sangat berharga bagi kesuksesan kelompok.

d. Skor peningkatan individual

Skor peningkatan individual berguna untuk memotivasi agar bekerja keras memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan dengan hasil sebelumnya. Skor peningkatan individual dihitung berdasarkan skor dasar dan skor tes. Skor dasar dapat diambil dari skor tes yang paling akhir dimiliki siswa, nilai pretes yang dilakukan oleh guru sebelumnya melaksanakan pembelajaran kooperatif metode STAD.

e. Pengakuan kelompok

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberikan penghargaan atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar. Kelompok dapat diberi sertifikat atau bentuk penghargaan lainnya jika dapat mencapai kriteria yang telah ditetapkan bersama. Pemberian penghargaan ini tergantung dari kreativitas guru.

Menurut Zainal Aqib (2016, hlm. 12), sintaks model pembelajaran *cooperative learning* terdiri dari 6 (enam) fase yaitu:

Tabel 1. Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD

Fase	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa	Menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar	Siswa mendengarkan tujuan dan motivasi yang disampaikan oleh guru
Fase 2 Menyajikan atau menyampaikan informasi	Menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan	Siswa memperhatikan informasi yang disampaikan guru
Fase 3 Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar	Menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru dan membentuk kelompok belajar sesuai arahan dari guru
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka	Siswa memperhatikan bimbingan guru dan bekerja sama dengan teman kelompoknya

Fase 5 Evaluasi	Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah diajarkan atau masing-masing kelompok mempersentasikan hasil kerjanya	Siswa menjawab soal evaluasi dari guru dan mempersentasikan hasil kerja kelompoknya
Fase 6 Memberikan penghargaan	Mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok	Siswa menerima penghargaan dari guru.

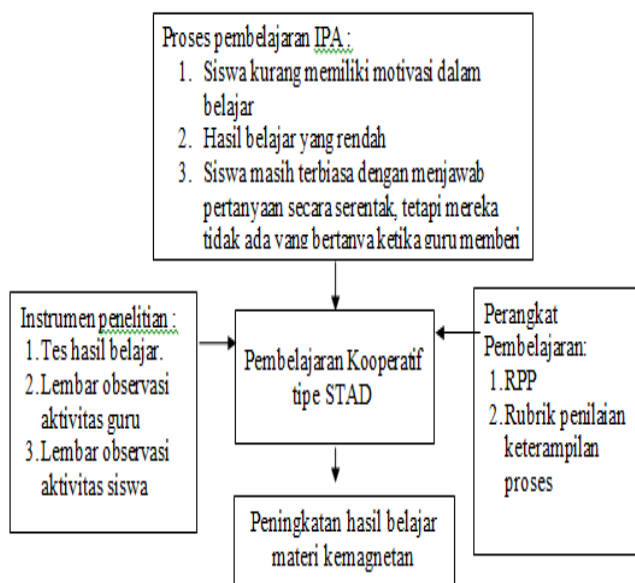
Model pembelajaran kooperatif dapat memberikan kesempatan terjadinya belajar berdemonstrasi, dimana peserta didik diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dan peserta didik dapat belajar bekerja sama dengan semua orang tanpa memandang latar belakang dan tingkat kemampuan akademis. Hasil Penelitian yang Relevan :

1. Penelitian oleh Eddy Budiana, Muhammad Nailul Huda tahun 2018 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil pembelajaran PKN Siswa kelas IV SD 79 Pekanbaru. Jenis Penelitian ini adalah PTK. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas IV SD Negeri 79 Pekanbaru dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa Hasil belajar siswa pada skor dasar nilai rata-rata 48,61 meningkat

sebesar 16,95 poin menjadi 65,56 pada siklus I. Pada siklus II nilai rata-rata 71,67 meningkat dari siklus I sebesar 6,11 poin. Ketuntasan klasikal pada skor dasar 33% (18 siswa). Pada ulangan siklus I meningkat ketuntasan menjadi 72,5% (27 siswa). Pada ulangan siklus II ketuntasan klasikal meningkat menjadi 87,5% (35 siswa).

2. Penelitian oleh Eminingsih tahun 2009 yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Pembelajaran Kooperatif tipe STAD pada siswa kelas VII E SMP Negeri 3 Batang. Jenis Penelitian adalah PTK dengan dua siklus tindakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada akhir siklus mengalami peningkatan 95%, sedangkan aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan hingga 94%.
3. Penelitian oleh Faidatur Rizki Rohmawani. 2015 yang berjudul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD di kelas IV. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang melalui empat tahapan yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan persentase ketuntasan 74,1% pada siklus I, 80,7% pada siklus II, dan 90,3% pada siklus III. Selain itu hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dan aktivitas siswa secara berkesinambungan dari siklus I sampai dengan siklus III.

Peneliti hendak melakukan penelitian dengan meningkatkan hasil belajar pembelajaran daring dengan model kooperatif tipe STAD dengan melihat kelebihan dari STAD itu sendiri yaitu melatih serta mengelolah informasi dan berkomunikasi agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan menggunakan model kooperatif siswa dapat belajar berkelompok untuk menyelesaikan atau membahas materi meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi data, sampai pada tahapan mempresentasikan data. Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pikiran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Bagan kerangka berfikir

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang setiap siklusnya terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

B. Subjek Penelitian

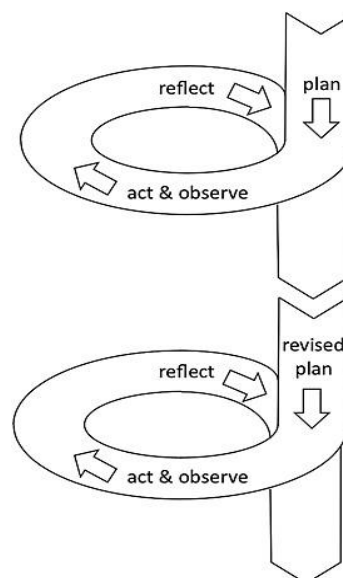
Subjek penelitian adalah siswa kelas IX- C SMP Negeri 34 Surabaya, yaitu sejumlah 34 siswa yang terdiri dari 17 orang putri dan 17 orang putra.

C. Tempat dan waktu Pelaksanaan

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 34 Surabaya pada semester genap pada bulan Juli sampai Agustus 2022. Dengan menyesuaikan jam pelajaran IPA dikelas IX-C SMP Negeri 34 Surabaya.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini mengacu pada siklus spiral yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mac Taggart. Dalam setiap siklus penelitian, terdapat empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Gambar alur penelitian dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Siklus Spiral Model Kemmis dan Mac Taggart

Dalam penelitian ini direncanakan dalam dua siklus. Secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui, yaitu:

- 1) perencanaan,
- 2) pelaksanaan,
- 3) pengamatan,
- 4) refleksi

Adapun model yang digunakan adalah model siklus spiral yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc. Taggart

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data yang akan disajikan adalah berupa data-data yang diperoleh selama penelitian di kelas IX-C SMP Negeri 34 Surabaya dari siklus I hingga siklus II, data tersebut adalah sebagai berikut:

Siklus I

- a. Perencanaan
- b. Pelaksanaan
- c. Pengamatan/Observasi
 - 1) Aktivitas guru berdasarkan pengamatan observer yang paling menonjol adalah guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok dan kesesuaian KBM dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan pada aktivitas yang lain guru mendapat nilai yang sama. Sedangkan pada pengamatan pada menyajikan informasi lewat PPT satu observer memberi nilai 4 sedangkan observer 1 memberi nilai 3.
 - 2) Aktivitas siswa diamati berdasarkan perkelompok. Aspek yang paling menonjol adalah saat berkumpul dalam berkelompok yaitu 3,6. Sedangkan aktivitas kelompok dengan rata-rata rendah yaitu 3 yaitu pada aktivitas adalah mengumpulkan data, bekerja dalam kelompok, berdiskusi dan menyimpulkan hasil diskusi
 - 3) Data prestasi belajar siswa yang di atas dianalisis, dapat disimpulkan bahwa persentase siswa tuntas adalah 82,35 % dan tindak tuntas 17,65%. Sehingga

presentase peningkatan siswa tuntas sebesar 38,23 % dari data awal hasil belajar siswa.

d. Refleksi

Masih ditemukan adanya kendala, antara lain meliputi :

- a) Aktivitas siswa kuranga hanya anak-anak tertentu saja yang mengajukan pertanyaan pada saat presentasi
- b) Masih terdapat beberapa siswa yang cenderung pasif ketika dalam pembelajaran
- c) Siswa kurang bekerja sama dengan kelompoknya

Dapat disimpulkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan seperti telah disebutkan sehingga penelitian ditindak lanjuti ke siklus II.

Siklus II

- a. Perencanaan
- b. Pelaksanaan
- c. Pengamatan/Observasi
 - 1) Berdasarkan data yang diperoleh, menunjukkan bahwa semua aspek penilaian guru mencapai peningkatan dan guru menyampaikan pembelajaran dengan baik dan persentase keberhasilan sebesar 87,5%
 - 2) Data aktivitas siswa dalam proses pembelajaran siklus II yang dilakukan oleh observer menunjukkan bahwa skor rata-rata aktivitas siswa adalah 3,6 dan seluruh aspek penilaian telah mencapai target yang telah ditentukan. Sedangkan persentase keberhasilan adalah 90% (sangat bagus). Hal ini berarti aktivitas siswa sudah mencapai keberhasilan karena kriteria ketuntasan minimal aktivitas siswa adalah 80%.
 - 3) Persentase siswa tuntas adalah 91,18% meningkat sebesar 8,83% dari siklus I. Rata-rata

nilai kelas pun meningkat dari 83,83 menjadi 90,88. Untuk kesimpulan sementara pembelajaran kemagnetan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar jika dilihat dari siklus I ke siklus II

d. Refleksi

Hasil refleksi pada akhir siklus II menunjukkan bahwa secara umum proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus II telah berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Berdasarkan hasil pengamatan siswa selama kegiatan belajar mengajar, aktivitas guru dan siswa pada siklus II lebih baik dibandingkan pada siklus I. Pada siklus II, siswa sudah dapat bekerjasama dengan lebih baik dengan teman-temannya dan lebih terlibat dalam kelompok. Siswa juga lebih proaktif dan dapat menyelesaikan tugas percobaan yang diberikan dengan lebih cepat. Walaupun pada siklus II masih ditemukan beberapa siswa yang kurang aktif, namun jumlahnya telah berkurang dibandingkan pada siklus I. Saat kegiatan diskusi, guru bersikap komunikatif dan responsif dalam membimbing siswa. Kegiatan diskusi berlangsung dengan baik.

B. Analisis / Pembahasan

Hasil analisis data disajikan dalam dua siklus sebagai berikut :

a. Aktivitas Guru

Tabel 2. Rekapitulasi Aktivitas Guru

Aktivitas Guru	Siklus I		Siklus II	
	P1	P2	P1	P2
Jumlah Skor	47	48	52	53
Prosentase kategori	78,33% Baik	80% Baik	86,67% Sangat Baik	88,33% Sangat baik

Aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu persentase P1 78,33 dan P2 80% pada siklus I mengalami kenaikan menjadi P1 86,67% dan P2 88,33%.

b. Aktivitas siswa

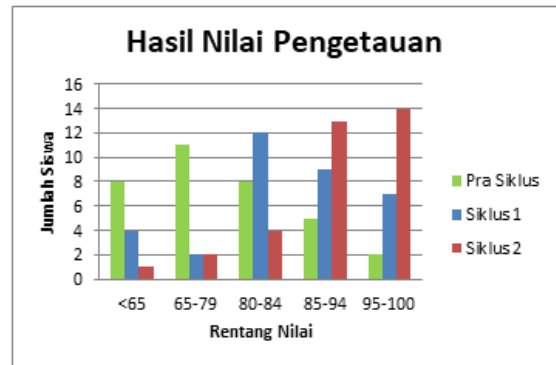
Berdasarkan analisis data mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 10%. Aktivitas siswa pada siklus I sebesar 80% sedangkan pada siklus II mengalami 90%. Perubahan yang banyak dilakukan pada siklus II adalah siswa lebih banyak bekerjasama dengan kelompoknya, lebih aktif bertanya, menyimpulkan hasil belajar serta mempresentasikan hasil percobaannya. Siswa lebih aktif untuk bertanya dan aktif dalam melakukan percobaan. Aktivitas siswa dilihat berdasarkan aktivitas kelompoknya.

c. Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui efektivitas peningkatan hasil belajar melalui model kooperatif tipe STAD mapel IPA materi kemagnetan yaitu dengan membandingkan hasil belajar siswa siklus I dan II seperti pada tabel di bawah ini :

Tabel 3. Data Hasil Belajar siswa siklus 1 dan siklus 2

No	Nama	Observasi awal	Siklus 1	Siklus 2
1	Akmal Irsyad Hakim	60	90	90
2	Aldi Tri Darmawan	100	80	100
3	Aldo Fernando	90	90	90
4	Alya Amandita	70	80	70
5	Alya Karisma	60	60	90
6	Aurella Clarisa Nadia	90	90	100
7	Caeren Virmando	70	80	90
8	Daffa Aswin Rajaowa	70	90	90
9	Dandan Gondo Aji	100	80	70
10	Fadillah Putra	60	60	100
11	Falva Lintang Kineria Putri Wijaya	90	90	90
12	Firman Ardiansyah	70	100	100
13	Geza Wahyu Putra Pratama	70	80	90
14	Hani Fitri Lestari	90	90	100
15	Hazel Putra Warsana	80	100	90
16	Kevin Andreano Wansel	60	90	60
17	Lutfan Ikhsan Permana	70	80	100
18	Mochamad Hizam Gandhi	80	90	90
19	Moch. Choirul Afan	70	100	100
20	Mu'azzarotu Azifa	90	80	90
21	Muhammad Adi Firmansyah	60	80	100
22	Nasywa Amirah	80	100	90
23	Natasya Adira Callista Florenza	80	70	100
24	Natasya Aurellia Putri	70	80	90
25	Nur Fiantika	80	90	100
26	Ratri Muhammad Ariyanto	60	80	90
27	Rahajeng Vinayu Pramesthy	80	100	80
28	Rania Azzahra Cahyakamila	70	60	100
29	Revalina Agung Aprilisia	60	60	80
30	Rovi Iwandana Putra	70	80	100
31	Salma Fidiawanti	80	100	80
32	Selena Ramadhani	80	70	100
33	Vina Safira Arifin	60	80	80
34	Zahra Salzabilla Aulia Rachmad	70	100	100
	Jumlah	2540	2850	3090
	Rata-rata	74,70	83,33	90,88
	Jumlah Siswa Tuntas	16	28	31
	Prosentase jumlah ketuntasan klasikal	47,06%	82,35%	91,18%



Gambar 3. Hasil nilai pengetahuan siklus 1 dan Siklus II

Dari di atas, bahwa pada observasi awal rata-rata skor yang dicapai adalah 74,70. Setelah diterapkan pembelajaran kooperatif tipe STAD pada pembelajaran siklus I, rata-rata skor yang dicapai siswa adalah 83,86 dan jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 80 sebanyak 28 siswa sehingga ketuntasan klasikal yang dicapai adalah 82,35%. Ketuntasan yang dicapai masih belum optimal, hal ini disebabkan siswa belum mampu menyesuaikan diri dengan metode pembelajaran yang diterapkan guru sehingga pembelajaran belum berjalan maksimal dan nilai siswa juga belum maksimal. Pada pembelajaran siklus II rata-rata skor yang dicapai siswa adalah 91,18 dan jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 80 sebanyak 31 siswa sehingga ketuntasan klasikal yang dicapai adalah 91,18%. Pada pembelajaran siklus II siswa sudah mampu melaksanakan semua aspek pembelajaran dengan sangat baik dan secara mandiri.

d. Aktivitas siswa dengan pembelajaran kooperatif model STAD

1). Aktivitas Siswa

Tabel 4. Data Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus I dan II

No	Aspek	(%) persentase keberhasilan	
		Siklus 1	Siklus 2
1	Menjawab saat guru memberi motivasi	82,5%	95,0%
2	Memperhatikan saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran	75,0%	92,5%
3	Mendengarkan dan mengamati saat guru menyampaikan informasi	82,5%	92,5%
4	Berkumpul dalam kelompok	90,0%	95,0%
5	Mengumpulkan data	75,0%	82,5%
6	Bekerja dalam kelompok	75,0%	95,0%
7	Berdiskusi dalam kelompok	75,0%	75,0%
8	Mempresentasikan hasil diskusi	85,0%	95,0%
9	Menyimpulkan hasil akhir diskusi	75,0%	82,3%
	% Ketuntasan	79,42%	89,42%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran dengan model kooperatif STAD mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus II.

Rata-rata persentase keberhasilan aspek 1 (menjawab saat guru memberi motivasi) yang dicapai pada siklus I adalah 82,5%, rata-rata persentase keberhasilan pada siklus II adalah 95,00% (terjadi peningkatan 12,5% dari siklus I).

Rata-rata persentase keberhasilan aspek 2 (memperhatikan saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran) yang dicapai pada siklus I adalah 75,0%, rata-rata persentase keberhasilan pada siklus II adalah 92,5% (terjadi peningkatan 17,5% dari siklus I).

Rata-rata persentase keberhasilan aspek 3 (mendengarkan dan mengamati saat guru menyampaikan informasi) yang dicapai pada siklus I adalah 82,5%, rata-rata persentase keberhasilan pada siklus II adalah 92,5% (terjadi peningkatan 12,5% dari siklus I).

Rata-rata persentase keberhasilan aspek 4 (berkumpul dalam kelompok) yang dicapai pada siklus I adalah 90,0%,

rata-rata persentase keberhasilan pada siklus II adalah 95,00% (terjadi peningkatan 0,5% dari siklus I).

Rata-rata persentase keberhasilan aspek 5 (mengumpulkan data) yang dicapai pada siklus I adalah 75,0%, rata-rata persentase keberhasilan pada siklus II adalah 82,5% (terjadi peningkatan 7,5% dari siklus I).

Rata-rata persentase keberhasilan aspek 6 (bekerja dalam kelompok) yang dicapai pada siklus I adalah 75,0%, rata-rata persentase keberhasilan pada siklus II adalah 95,00% (terjadi peningkatan 20,0% dari siklus I).

Rata-rata persentase keberhasilan aspek 7 (berdiskusi dalam kelompok) yang dicapai pada siklus I adalah 75,5%, rata-rata persentase keberhasilan pada siklus II adalah 95,00% (terjadi peningkatan 0% dari siklus I).

Rata-rata persentase keberhasilan aspek 8 (mempresentasikan hasil diskusi) yang dicapai pada siklus I adalah 85,0%, rata-rata persentase keberhasilan pada siklus II adalah 95,00% (terjadi peningkatan 10,0% dari siklus I).

Rata-rata persentase keberhasilan aspek 9 (menyimpulkan hasil akhir) yang dicapai pada siklus I adalah 75,0%, rata-rata persentase keberhasilan pada siklus II adalah 82,50% (terjadi peningkatan 7,5% dari siklus I).

Dari data aktivitas guru dan aktivitas siswa dari siklus I-II telah terjadi peningkatan, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran IPA dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD di kelas IX-C SMP Negeri 34 Surabaya sangat baik.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisis data pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) pada pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa. Peningkatan aktivitas guru dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dari siklus I yang dikategorikan baik, dan siklus II yang dikategorikan sangat baik. Sedangkan aktivitas siswa dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dari siklus I kategori baik, pada siklus II sangat baik
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) pada pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kemagnetan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I, siklus II.

B. Saran

Dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi anak sebaiknya guru dapat menggunakan model kooperatif lain agar lebih bervariasi dalam pembelajaran. Guru harus lebih inovatif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainamulya. 2015. *Langkah-Langkah dan Sistematisa Penyusunan Penelitian Tindakan Kelas*. <https://ainamulyana.blogspot.com/2011/05/langkah-langkah-dan-sistematisa.html>.
- Akhmad Sudrajat. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas PTK*. <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/03/21/penelitian-tindakan-kelas-part-ii/>.
- Depdiknas. 2004. *Pedoman Pengolahan Data Untuk Pelaporan Hasil Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Eddy Budiana, Muhammad. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV SD Negeri 79 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau/Vol 7 No 2 Oktober 2018*. <https://www.researchgate.net/publication/332443114>
- Eminingsih. 2009. Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Siswa Kelas VII E SMP Negeri 3 Batang. *Jurnal of Education Research/Vol 32 No 1(2013)*. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK/>
- Faidatur Rizki Rohmani, 2015. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD DI KELAS IV. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*. <https://www.neliti.com/id/publications/254047/upaya-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-dengan-penerapan-model-pembelajaran-koope>
- Jazilla. 2010. *Langkah-langkah tindakan dalam PTK*. <https://jazzyla.wordpress.com/2010/04/29/langkah-langkah-tindakan-dalam-ptk-penelitian-tindakan-kelas/>
- Nurkamilauinsa. 2012. *PTK*. <http://digilib.uinsby.ac.id/1172/5/Bab%202.pdf>

Siti Zubaidah, dkk. 2018. *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SMP/MTs Kelas IX*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Sudjana, N. 1995. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN MATEMATIKA
POKOK BAHASAN HIMPUNAN BAGIAN MENGGUNAKAN MEDIA
BERBASIS LINGKUNGAN
(Supatmi)**

ABSTRACT

The learning process in the 2013 curriculum based on standard processes is required to involve student activities. Therefore the teacher must design a learning process that can meet this need for all subjects, including mathematics. For this reason, teachers need a learning design in order to carry out learning that involves student activities using inexpensive learning media and is a form of our care for environment, because it uses used goods as a medium of learning. The fundamental problem in this research is that 58.97% of the students of class VII F SMP Negeri 32 Surabaya for the 2019/2020 academic year on the topic of Subset have not met the minimum learning completeness, namely 72 and most teachers still think that the learning media must be good requires a high cost. This research was conducted in September 2019. The data collection methods in this study were observation, tests, and field notes. The data analysis techniques used were data reduction, data presentation, drawing conclusions, and reflection verification. Based on the research, students in learning on the average learning outcomes before the action were 67.31, the first cycle was 72.82, and the second cycle was 78.46. Meanwhile, the completeness of student learning before the students' action completed learning was 23 students or 58.976%. The first cycle that completed was 31 students or 79.49%, the second cycle that completed was as many as 37 students or 94.87% The second cycle was more successful because at the time of learning it used environment-based media in the form of colorful used folders and cardboard boxes and students made their own media according to the LK instructions. Meanwhile, in the first cycle of learning using environment-based media but the media has been prepared by the teacher. Learning by using environment-based media, namely by utilizing used goods, has improved the quality of learning. The average value of the quality of learning in the first cycle was 3.00 and the second cycle was 4.00. The conclusion in this study is that the results of learning mathematics on the subject of subsets using environment-based media can be increased.

Keywords : *learning media, learning outcomes, environmental based*

PENDAHULUAN

Pembelajaran di era saat ini menggunakan kurikulum 2013 yang pada proses pembelajarannya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Karakteristik materi Matematika kebanyakan bersifat abstrak demikian juga pada pokok bahasan himpunan bagian yang terdapat pada KD. 3.4 menjelaskan dan menyatakan himpunan, himpunan bagian, himpunan semesta, himpunan kosong, komplemen himpunan

menggunakan masalah kontekstual. Salah satu indikator dari KD ini adalah menentukan himpunan bagian dari suatu himpuna

Dengan demikian guru seharusnya menyelenggarakan pembelajaran yang dapat menjamin keterlibatan siswa dalam proses belajar khususnya belajar matematika pada pokok bahasan himpunan bagian. Hal yang dapat dilakukan adalah dengan menyelenggarakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis lingkungan berupa kertas bekas yang berwarna warni.

Berdasarkan hasil penelitian sebelum tindakan peserta didik kelas VII F SMP Negeri 32 Surabaya, hasil

pembelajaran matematika pada pokok bahasan Himpunan bagian masih rendah yaitu 23 siswa dari 39 siswa atau 58,97% dari peserta belum memenuhi ketuntasan belajar minimal 72. Dalam pembelajaran himpunan bagian ini guru tidak menggunakan media pembelajaran. Setelah dilakukan analisis ditemukan bahwa penyebab belum maksimalnya hasil pembelajaran matematika pada pokok bahasan himpunan bagian antara lain: 1) minat belajar matematika peserta didik masih rendah. 2) peserta didik belum berani dalam menyampaikan pendapat. 3) hasil pembelajaran peserta didik masih rendah. 4) guru dalam pembelajaran belum menggunakan media Untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika pokok bahasan himpunan bagian peserta didik kelas VII F SMP Negeri 32 Surabaya guru menggunakan media berbasis lingkungan.

Berdasarkan temuan penyebab belum maksimalnya hasil pembelajaran matematika pada topik tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah 1) bagaimana meningkatkan keaktifan proses pembelajaran matematika pada pokok bahasan himpunan bagian pada peserta didik kelas VII F SMP Negeri 32 Surabaya tahun pelajaran 2019/2020? 2) Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis lingkungan dapat meningkatkan hasil pembelajaran matematika pada pokok bahasan himpunan bagian bagi siswa 7F SMPN 32 Surabaya Tahun Pelajaran 2019/2020 ?

TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis lingkungan dapat meningkatkan keaktifan proses pembelajaran Matematika pada Pokok Bahasan himpunan bagian pada peserta didik kelas VII F SMP Negeri 32 Surabaya tahun

pelajaran 2019/2020

2. Untuk mengetahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis lingkungan dapat meningkatkan hasil pembelajaran matematika pada pokok bahasan himpunan bagian pada peserta didik kelas VII F SMP Negeri 32 Surabaya Tahun Pelajaran 2019/2020.

MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat penelitian ini adalah

1. Bagi siswa
 - a. Untuk meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran
 - b. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan
 - c. Hasil belajar menjadi meningkat
2. Bagi Guru
 - a. Sebagai masukan untuk meningkatkan pembelajaran dikelas
 - b. Untuk memotivasi guru bahwa media pembelajaran tidak harus elektronik dan mahal.
3. Bagi Sekolah
Untuk acuan dalam membuat kebijakan tentang peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.
4. Bagi Ilmu pengetahuan
Untuk memberikan informasi berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis lingkungan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Matematika dan sekaligus menekan volume sampah kertas di lingkungan sekolah.

Dari uraian diatas, maka perlu untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan pembelajaran menggunakan media berbasis lingkungan sebagai salah satu cara untuk mengatasi permasalahan diatas. Adapun judul penelitian yang diangkat adalah : “Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Himpunan Bagian Menggunakan Media Berbasis Lingkungan pada Peserta Didik Kelas

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan

Penggunaan sumber belajar dipilih dalam pembelajaran, karena media merupakan bagian kegiatan pembelajaran yang merupakan upaya guru untuk membuat pembelajaran menjadi mudah dengan harapan bahwa proses belajar akan berhasil baik dengan menggabungkan fakta dan ide-ide dalam menjelaskan materi dengan bantuan sumber belajar (Amir, 2016:34). Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya: guru, peserta didik, sarana dan prasarana, alat dan sumber serta media yang dipakai.

Lingkungan sebagai sumber belajar. Pengertian lingkungan dalam hal ini adalah segala sesuatu baik yang berupa benda hidup maupun benda mati yang terdapat di sekitar kita. Benda dan peristiwa yang ada di lingkungan siswa biasanya mudah dicerna oleh siswa, dibandingkan dengan media yang dikemas (didesain). (Situmorang: 174 - 175)

Guru harus mampu memilah dan memilih media yang akan digunakan sesuai dengan karakteristik pembelajaran dan ketersediaan media itu sendiri. Salah satu yang dapat digunakan adalah lingkungan karena lingkungan menyediakan media yang sangat beragam. Jenis-jenis sumber belajar yang ada di lingkungan. Kita telah mengenal adanya dua jenis sumber belajar, yaitu sumber belajar yang dirancang (*by design resources*) dan sumber belajar yang dimanfaatkan (*by utility resources*). Berbagai benda yang terdapat di lingkungan kita dapat kita

kategorikan ke dalam jenis sumber belajar yang dimanfaatkan (*by design resources*) ini. Dibanding dengan jenis sumber belajar yang dirancang, jenis sumber belajar yang dimanfaatkan ini jumlah dan macamnya jauh lebih banyak. Bentuk dan jenis lingkungan ini bermacam macam, misalnya: sawah, hutan, pabrik, lahan pertanian, gunung, danau, sungai peninggalan sejarah, museum, dan sebagainya.

Media di lingkungan juga bisa berupa benda-benda sederhana yang dapat dibawa ke ruang kelas, misalnya: batuan, tumbuh-tumbuhan, binatang, peralatan rumah tangga, hasil kerajinan, dan masih banyak lagi contoh yang lain.

Masih ada sebagian besar guru yang beranggapan bahwa media pembelajaran selau berkaitan dengan peralatan elektronika, atau peralatan canggih mahal harganya seperti laptop dan multimedia. Anggapan seperti itu merupakan pandangan yang terlalu sempit terhadap makna media pembelajaran. Oleh karena itu seharusnya tidak ada lagi guru yang enggan untuk menggunakan media pembelajaran karena alasan biaya maupun sulit untuk membuatnya.

B. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut, hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sudjana (2012:3) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman

belajar.

Hasil belajar secara umum dipandang sebagai perwujudan nilai-nilai yang diperoleh siswa melalui proses belajar mengajar. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Siaksoft, 2008: 1). Hasil belajar merupakan taraf keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Abdullah, 2008: 1).

Hasil belajar sering digunakan dalam arti yang sangat luas yakni untuk bermacam-macam aturan terhadap apa yang telah dicapai oleh peserta didik, misalnya ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pelajaran berlangsung, tes akhir dan sebagainya. Para ahli telah merumuskan dan membuat tafsiran yang berbeda-beda tentang belajar. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bahkan suatu hasil dan tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, tapi yang lebih luas lagi adalah mengalami.

Hasil belajar juga bukan suatu penguasaan latihan, melainkan perubahan tingkah laku. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*Learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Belajar adalah penambahan pengetahuan. Ada pula yang menganggap belajar itu sebagai perubahan kelakuan berkat pengalaman dan latihan. Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan

tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (Sagala, 2008: 11).

Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil yang dicapai siswa setelah kegiatan pembelajaran. Pengukuran hasil yang dicapai setelah proses pembelajaran adalah melalui evaluasi dengan menggunakan alat ukur yang kualitasnya baik. Alat ukur tersebut adalah tes prestasi yang mengacu kepada ranah kognitif dalam bentuk tertulis.

Hasil belajar adalah cermin keberhasilan peserta didik dalam proses belajar di sekolah. Demikian pentingnya arti hasil belajar, maka usaha dalam pendidikan diarahkan pada peningkatan hasil belajar. Proses belajar mengajar erat sekali kaitannya dengan lingkungan atau suasana dimana proses itu berlangsung. Meskipun hasil belajar juga dipengaruhi oleh banyak aspek seperti gaya belajar, fasilitas yang tersedia, pengaruh iklim kelas masih sangat penting. Hal ini beralasan karena ketika para peserta didik belajar diruang kelas, lingkungan kelas, baik itu lingkungan fisik maupun lingkungan non-fisik kemungkinan mendukung mereka atau bahkan malah mengganggu mereka.

Proses pembelajaran berjalan dengan baik jika di dukung dengan

- (1) Iklim yang kondusif antara lain dapat mendukung interaksi yang bermanfaat diantara peserta didik.
- (2) Memperjelas pengalaman-pengalaman guru dan peserta didik.
- (3) Menumbuhkan semangat yang memungkinkan kegiatan-kegiatan di kelas berlangsung dengan baik,
- (4) Mendukung saling pengertian antara guru dan peserta didik.

Hasil belajar peserta didik ditentukan oleh banyak faktor seperti

usia, kemampuan dan motivasi, jumlah dan mutu pengajaran, lingkungan alamiah di rumah dan kelas. Iklim kelas yang ditandai dengan kehangatan, demokrasi, dan keramah tamahan dapat digunakan sebagai alat untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik (Ristya. 2010: 3).

C. Pemahaman Himpunan Bagian Menggunakan Media Berbasis Lingkungan

Guru harus mengupayakan kemudahan dalam belajar dengan mempergunakan sumber belajar, hal itu karena media adalah sarana komunikasi yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, serta kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa (Wahyudi, 2014). Kemudahan belajar diberikan melalui pemanfaatan media dalam pembelajaran. Seorang guru harus mengenal sifat-sifat khas dari setiap sumber belajar, yang penting untuk penguasaan setiap teknik penyajian, agar guru mampu mengetahui, memahami dan terampil menggunakannya, sesuai dengan tujuan yang akan dicapai (Ardiansyah, 2016: 61).

Bila seorang guru melakukan aktivitas, maka terjadi dua aktivitas yaitu aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu proses penyampaian informasi atau pesan dalam pembelajaran berlangsung secara efektif (Sunaengsih, 2016:184).

Penggunaan sumber belajar dipilih dalam pembelajaran, karena media merupakan bagian kegiatan pembelajaran yang merupakan upaya guru untuk membuat

pembelajaran menjadi mudah, dengan harapan bahwa proses belajar akan berhasil baik dengan menggabungkan fakta dan ide-ide dalam menjelaskan materi dengan bantuan sumber belajar (Amir, 2016:34).

Dalam pembelajaran, penggunaan media berbasis lingkungan berfungsi memfasilitasi proses pembelajaran didasarkan pada keyakinan bahwa proses belajar dengan bantuan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis lingkungan diharapkan pemahaman dan penentuan himpunan bagian peserta didik semakin baik dan dapat menumbuhkan minat dan motivasi bagi siswa untuk belajar.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator keefektifan pembelajaran. Hasil belajar yang tinggi menunjukkan bahwa proses belajar tersebut efektif. Sebaliknya, hasil belajar rendah menunjukkan indikasi ketidakefektifan proses belajar yang rendah. Hasil belajar siswa yang rendah disebabkan oleh banyak hal, seperti: kurikulum yang padat, sumber belajar yang kurang efektif, strategi dan metode pembelajaran yang dipilih oleh guru kurang tepat, sistem evaluasi yang buruk, kemampuan guru yang kurang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, atau juga karena pendekatan pembelajaran (Supardi, 2012:244).

Penggunaan media pembelajaran berbasis lingkungan dianggap sesuai, karena menurut Mutmainah (2017:15), peran guru dalam proses pembelajaran yang mengintegrasikan lingkungan diharapkan sebagai fasilitator, kolaborator, mentor, pelatih, pengarah dan teman belajar, serta dapat memberikan pilihan dan tanggung jawab yang besar kepada

siswa untuk mengalami peristiwa belajar.

D. Hipotesis Tindakan

Adapun Hipotesis dari penelitian ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis lingkungan hasil pembelajaran matematika pokok bahasan himpunan bagian pada peserta didik kelas VII F SMP Negeri 32 Surabaya tahun pelajaran 2019/2020 dapat meningkat.

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Sebelum Tindakan

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang merupakan bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, dilakukan untuk meningkatkan kematangan rasional dari tindakan-tindakan dalam melakukan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi tempat praktek pembelajaran tersebut dilakukan.

Refleksi awal dilaksanakan dengan melakukan pengamatan pendahuluan untuk mengetahui kondisi awal dilakukan pengamatan oleh rekan sejawat saat guru melakukan proses pembelajaran. Hasil analisis refleksi awal digunakan untuk menetapkan dan merumuskan rencana tindakan yaitu menyusun strategi awal pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan pendahuluan ditemukan bahwa selama pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa cenderung kurang berminat menyelesaikan soal-soal latihan, dan guru harus selalu mengingatkan agar siswa mengerjakan latihan, kurang memperhatikan penjelasan guru,

kurang bersemangat dan cenderung pasif, tidak aktif dalam mengemukakan pendapat atau bertanya dalam mengikuti proses pembelajaran.

Minat belajar siswa dalam pembelajaran kurang ditandai dengan banyaknya siswa selama pembelajaran berlangsung tidak ada minat untuk segera menyelesaikan soal latihan menentukan himpunan bagian dari suatu himpunan.

B. Siklus Pertama

a. Perencanaan

1. Melakukan pertemuan dengan teman sejawat selaku pengamat untuk membicarakan persiapan kegiatan pembelajaran dengan pemberian *pretes* yang dilakukan pada saat penelitian.
2. Mendiskusikan dan menetapkan rancangan pembelajaran yang akan diterapkan di kelas sebagai tindakan penelitian.
3. Mempersiapkan penelitian dan bahan yang diperlukan untuk melaksanakan penelitian.
4. Mempersiapkan waktu dan cara pelaksanaan diskusi hasil pengamatan dengan praktisi dan wawancara dengan subyek penelitian.
5. Mempersiapkan buku perekam data.
6. Menyusun rencana pembelajaran.
7. Mempersiapkan perangkat tes hasil belajar pada siklus pertama.
8. Mengelompokkan siswa secara heterogen.

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Melaksanakan kegiatan pembelajaran berpedoman pada RPP yang telah dibuat yang telah disesuaikan berdasarkan kerangka berfikir.

2. Melakukan penilaian menggunakan alat penilaian yang telah disediakan.

c. Observasi

Observasi dilakukan oleh teman sejawat sebagai mitra kolaborator. Kolaborator mencatat semua aktivitas yang dilakukan oleh guru dan peserta didik selama proses pembelajaran, yaitu mulai kegiatan awal hingga kegiatan akhir. Observasi dilakukan dengan instrumen observasi

d. Refleksi

1. Catatan di lapangan dan jurnal harian sebagai hasil pengamatan maupun hasil wawancara dikaji dan dievaluasi kembali.
2. Data yang terkumpul dikaji secara komprehensif
3. Data dibahas bersama pengamat untuk mendapat kesamaan pandangan terhadap tindakan pada siklus pertama.
4. Hasil refleksi dijadikan bahan untuk merevisi rencana tindakan selanjutnya.

C. Siklus Kedua

a. Perencanaan

1. Mendiskusikan dan menetapkan rancangan pembelajaran yang akan diterapkan di kelas sebagai tindakan penelitian.
2. Mempersiapkan perangkat dan bahan yang diperlukan untuk melaksanakan penelitian.
3. Mempersiapkan waktu dan cara pelaksanaan diskusi hasil pengamatan dengan praktisi dan wawancara dengan subyek penelitian.
4. Mempersiapkan buku perekam data
5. Menyusun rencana pembelajaran

6. Mempersiapkan perangkat tes hasil belajar pada siklus kedua
7. Mengelompokkan siswa secara heterogen

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Melaksanakan kegiatan pembelajaran berpedoman pada RPP yang telah dibuat yang telah disesuaikan dengan kerangka berfikir.
2. Melakukan penilaian menggunakan alat penilaian yang telah disediakan.

c. Observasi

1. Observasi dilakukan oleh teman sejawat sebagai mitra kolaborator.
2. Kolaborator mencatat semua aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran, yaitu mulai kegiatan awal hingga kegiatan akhir. Observasi dilakukan dengan instrumen observasi.

d. Refleksi

1. Catatan di lapangan dan jurnal harian sebagai hasil pengamatan maupun hasil wawancara dikaji dan dievaluasi kembali.
2. Data yang terkumpul dikaji secara komprehensif.
3. Data dibahas bersama pengamat untuk mendapat kesamaan pandangan terhadap tindakan pada siklus kedua.
4. Hasil refleksi dijadikan bahan untuk merevisi rencana tindakan selanjutnya

Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subyek adalah siswa kelas VII F SMP Negeri 32 Surabaya tahun pelajaran 2019/2020 dengan jumlah peserta didik 39 orang yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 22 siswa

perempuan karena mempunyai karakteristik yang heterogen dan dapat mewakili kondisi *real* secara keseluruhan.

Instrumen Penelitian

1. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti dan pengamat. Observasi dalam penelitian ini adalah observasi langsung yaitu peneliti dan pengamat melihat dan mengamati secara langsung kemudian mencatat perilaku dan kejadian yang terjadi pada keadaan yang sebenarnya.

2. Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sehingga peneliti dapat merencanakan tindakan yang akan diambil dalam memperbaiki proses pembelajaran. Tes juga dilakukan pada tiap-tiap siklus

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi : Berupa hasil pengamatan
2. Dokumenter : berupa hasil tes

Teknik Analisa Data

1. Analisis Deskriptif Komparatif

Dari hasil penilaian siswa, dibandingkan antara kondisi awal, siklus pertama, dan siklus kedua. Dari data-data penilaian siswa setelah dibandingkan, dicari seberapa besar kenaikan atau penurunannya. Sehingga bisa diketahui apakah tindakan yang dilakukan memberikan dampak atau tidak.

2. Penyajian Data

Data yang telah direduksi dan dikelompokkan dalam berbagai pola dideskripsikan dalam bentuk kata-kata yang berguna untuk melihat gambaran keseluruhan atau bagian tertentu. Penyajian data ini ditulis dalam paparan data.

3. Penarikan kesimpulan, verifikasi, dan refleksi

- a. Rumus ketuntasan belajar
- b. Rumus rata-rata
- c. Menyimpulkan dan memverifikasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Sebelum Tindakan

Berdasarkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika pokok bahasan himpunan bagian pada kelas VII F di SMPN 32 Surabaya tahun pelajaran 2019/2020 sebelum dilakukan tindakan menunjukkan banyak siswa mendapatkan nilai nilai rendah di bawah kriteria ketuntasan minimum 72 karena guru dalam pembelajarannya tidak menggunakan media pembelajaran berbasis lingkungan. Perhatikan tabel berikut ini

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan

Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-rata
23 (58,97%)	16 (41,03%)	67,31

Sedangkan pada proses pembelajaran secara observasi diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1.2
Hasil Kualiatas Proses Pembelajaran Sebelum Tindakan

Aspek	SKOR				
	1	2	3	4	5
Suasana Belajar	8	24	4	3	0
Tanggung Jawab	13	20	5	1	0
Percaya Diri	11	21	3	3	1
Fokus Kegiatan	8	23	4	4	0
Jumlah	40	88	16	11	1

Rata-rata = $313 : 156 = 2,00 = 2$ (cukup)

2. Siklus 1

Tabel 2.1
Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-rata
31 (79,49%)	8 (20,51%)	72,82

Tabel 2.2
Hasil Kualiatas Proses Pembelajaran
Siklus 1

Aspek	SKOR				
	1	2	3	4	5
Suasana Belajar	4	9	21	3	2
Tanggung Jawab	1	3	19	11	5
Percaya Diri	4	6	22	3	4
Fokus Kegiatan	5	4	20	7	3
Jumlah	14	22	82	24	14

Rata-rata = $470 : 156 = 3,01 = 3$ (baik)

3. Siklus 2

Tabel 3.1
Hasil Belajar Siswa Siklus 2

Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-rata
37 (94,87%)	2 (5,13%)	78,46

Tabel 3.2
Hasil Kualiatas Proses Pembelajaran
Siklus 2

Aspek	SKOR				
	1	2	3	4	5
Suasana Belajar	0	1	5	22	11
Tanggung Jawab	1	1	5	24	9
Percaya Diri	0	2	2	28	7
Fokus Kegiatan	0	1	3	27	8
Jumlah	1	5	15	101	35

Rata-rata = $635 : 156 = 4,01 = 4$ (sangat baik)

B. Pembahasan

Berdasarkan pengamatan, maka dapat dibuat diagram batang rata-rata hasil belajar peserta didik sejak sebelum tindakan sampai siklus kedua sebagai berikut :

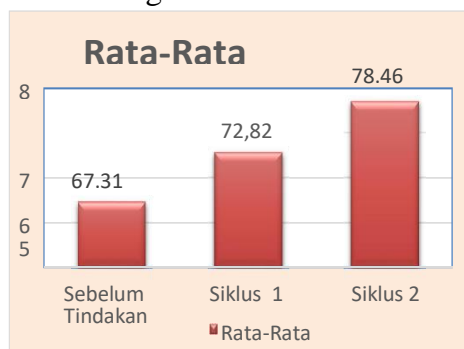


Diagram 1 Rata-rata hasil belajar peserta didik

Dari diagram di atas, dapat diketahui nilai rata-rata hasil belajar sebelum tindakan 67,31, siklus pertama 72,82, dan siklus kedua sebesar 78,46. Dengan demikian dilihat dari nilai rata-rata kelas dari sebelum dilakukannya tindakan sampai dengan siklus kedua terdapat peningkatan. Sedangkan diagram ketuntasan belajar disajikan dalam diagram berikut ini:

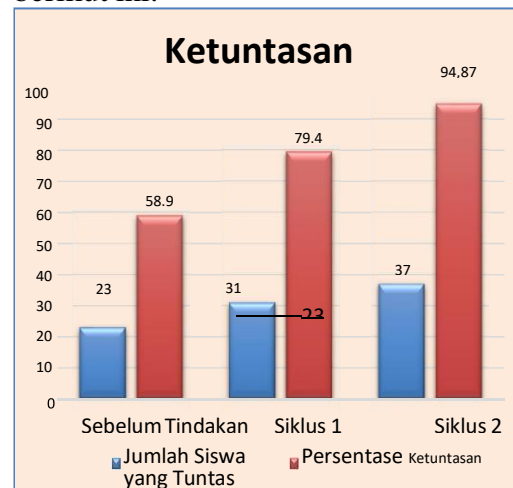


Diagram 2. Ketuntasan dan Persentase Ketuntasan

Dilihat dari ketuntasan belajar, sebelum tindakan peserta didik yang tuntas belajar sebanyak 23 siswa atau 58,97%. Siklus pertama yang tuntas sebanyak 31 siswa atau 79,49%, siklus kedua yang tuntas sebanyak 37 siswa atau 94,87%. Dilihat dari ketuntasan belajar dari sebelum dilakukannya tindakan sampai dengan siklus kedua terdapat peningkatan.

Peningkatan hasil belajar siswa terjadi setelah guru mempergunakan media pembelajaran berbasis lingkungan pada saat pembelajaran. Saat siklus pertama guru menjelaskan konsep himpunan bagian menggunakan media berbasis lingkungan berupa himpunan bagian yang terbuat dari kertas / map bekas dan medianya yang menyiapkan guru.

Kesulitan muncul karena peserta didik hanya mengamati media tanpa terlibat secara langsung. Saat siklus kedua peserta didik mengalami secara langsung untuk membuat media pembelajaran sesuai dengan petunjuk LK yang sudah di desain oleh guru, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan, dengan indikator siswa belajar dengan gembira, bersikap akrab dengan guru, belajar tanpa kelihatan tertekan, akrab dengan sesama peserta didik, dan bersikap terbuka dengan guru.

Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis lingkungan juga meningkatkan keberanian berekspresi, ditandai dengan siswa berani berpendapat, berani berpendapat, dan menjawab pertanyaan guru dengan baik.

Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis lingkungan pada pokok bahasan himpunan bagian membuat peserta didik lebih banyak melakukan dalam belajar / aktif, tidak hanya sekedar mendengarkan ceramah dan peserta didik mampu mencari pengetahuan sendiri.

Penggunaan media pembelajaran berbasis lingkungan telah meningkatkan kualitas pembelajaran. Nilai rata-rata kualitas pembelajaran sebelum tindakan sebesar 2.00, sedang pada siklus pertama sebesar 3.01 dan pada siklus kedua sebesar 4.01.

Dari hasil observasi kualitas proses pembelajaran berdasarkan kriteria berikut ini :

Tindakan guru yang banyak memberi kesempatan siswa untuk mencoba dan membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Tindakan guru dengan memberi tugas individu pada tiap kelompok

memberi kontribusi besar terhadap peningkatan rasa tanggung jawab peserta didik. Presentasi yang dilakukan peserta didik tentang hasil pembelajaran dengan menggunakan media berbasis lingkungan memberi sumbangan besar terhadap rasa percaya diri siswa. Dengan penerapan pembelajaran menggunakan media berbasis lingkungan, pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian ini:

- 1) Penggunaan media pembelajaran berbasis lingkungan pada siswa kelas VII F SMP Negeri 32 Surabaya tahun pelajaran 2019/2020, terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, rata rata hasil belajar sebelum tindakan 67,31 siklus pertama 72,82, dan siklus kedua sebesar 78,46 Sementara itu, ketuntasan belajar siswa sebelum tindakan siswa yang tuntas belajar sebanyak 23 siswa atau 58,97%. siklus pertama yang tuntas sebanyak 31 siswa atau 72,82%., siklus kedua yang tuntas sebanyak 37 siswa atau 94,87%. Sehingga dilihat dari ketuntasan belajar dari sebelum dilakukannya tindakan sampai dengan siklus kedua terdapat peningkatan.
- 2) Penggunaan media pembelajaran berbasis lingkungan terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran himpunan bagian di Kelas VII F SMP Negeri 32 Surabaya tahun pelajaran 2019/2020 Sebelum tindakan sebesar 2.00, sedang pada siklus pertama sebesar 3.00 dan pada siklus kedua sebesar 4.00. Dengan demikian kualitas pembelajaran dari sebelum tindakan sampai dengan siklus kedua terjadi peningkatan.

SARAN

Berdasarkan simpulan di atas disarankan

- 1) Guru seharusnya mempergunakan media pembelajaran yang menarik, agar materi mudah dipahami dan peserta didik termotivasi untuk belajar.
- 2) Guru hendaknya memanfaatkan lingkungan disekitar sebagai media pembelajaran.
- 3) Guru hendaknya memiliki paradigma bahwa guru bukan satu-satunya sumber belajar dan media pembelajaran itu tidak harus elektronik dan mahal.
- 4) Pembelajaran Matematika hendaknya disampaikan dengan menggunakan media yang mampu menyenangkan siswa dan mampu membuat siswa aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Almira. 2016. Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Eksakta*. Volume 2 Nomor 1. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Ardiansyah. 2016. Pengaruh Metode Partisipatori terhadap hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP* Vol. 1 No. 1 Agustus 2016 ISSN: 2527-967X 61 Program Studi Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Frengky. 2008. Model Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada* Volume 35, No. 2, 151 – 163 ISSN: 0215-8884.
- Mulyasa. 2013. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rohani, Ahmad. 2012. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Risty, W. 2010. *Iklim Kelas dan Prestasi Belajar*.
- Sulaeman. 2015. Pengembangan Kurikulum 2013 dalam Paradigma Pembelajaran kontemporer, Purwokerto: *Jurnal Islamadina*, Volume XIV , No. 1 , Maret 2015 : 71-95.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Supardi. 2012. Pengaruh Pembelajaran Matematika Realistik terhadap Hasil Belajar Matematika ditinjau dari Motivasi Belajar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, Juni 2012, Th. XXXI, No. 2.
- Ubaidah, Nila. 2016. Pemanfaatan CD Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa melalui Pembelajaran Make a Match. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Unissula* Volume 4 (1) 2016 ISSN:2338-5988.



**LAYANAN INFORMASI DENGAN MEDIA KOMIK DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
(Aisijah Hartati)**

ABSTRACT

The use of learning media in the teaching and learning process can generate new desires and interests, generate motivation and stimulation of learning activities, and even bring psychological effects on students. The use of learning media at the learning orientation stage will greatly help the effectiveness of the learning process and the delivery of messages as well as learning content at that time. Providing information services about learning motivation by using comic media can attract and direct students' attention to concentrate on the information conveyed, so that students can increase their learning motivation and students are able to carry out a series of learning activities in order to achieve good learning achievement. Before the treatment, the results of student learning motivation were good, it was seen from an average of 67.92%. While Information Services with Comic Media provided to class VIII H students have not been maximized (unfinished) because the results achieved are 78.58%. The results after the treatment are very good student learning motivation, seen from an average of 80.30%. However, the Information Service Using Comic Media provided to students has been completed (according to the KKM) with 86.33% results for Class VIII H students at State Junior High School of 26 Surabaya.

Keywords : *information services, learning motivation*

PENDAHULUAN

UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 dinyatakan "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" (Depdiknas, 2003: 6). Memperhatikan fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut di atas, pendidikan membantu individu untuk menjadi individu yang berguna dalam kehidupannya yang memiliki berbagai wawasan, pandangan, interpretasi, pilihan, penyesuaian, dan keterampilan yang tepat berkenaan dengan diri sendiri dan lingkungannya. Individu seperti ini adalah individu dengan motivasi yang tinggi yang memiliki orientasi sukses, berorientasi

jauh ke depan, suka tantangan, dan tangguh dalam bekerja.

Motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif/daya menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan tertentu. Menurut Winkel (2004: 99) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arahan pada kegiatan belajar itu demi mencapai tujuan. Ciri siswa yang memiliki motivasi belajar adalah tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan dalam belajar, menunjukkan minat terhadap masalah belajar, lebih senang belajar mandiri, cepat bosan pada tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, serta senang mencari dan memecahkan masalah (Sadirman, 2011: 83). Berdasarkan ciri-ciri motivasi yang ada, maka motivasi belajar tersebut juga merupakan syarat wajib yang hendaknya dimiliki oleh siswa di tiap jenjang pendidikan dalam rangka

menjalani proses pendidikan yang ada. Semua jenis pendidikan, di dalamnya memerlukan adanya motivasi belajar yang wajib dimiliki oleh setiap siswanya. Di SMP Negeri 26 Surabaya yang merupakan tempat penelitian, menunjukkan bahwa siswa di kelas VIII H yang berjumlah 39 orang mencerminkan tingkat motivasi belajar yang cenderung untuk ditingkatkan apabila keadaan demikian tidak mendapatkan penanganan segera dari pihak pendidik, maka siswa tidak dapat mencapai tujuan yang diharapkan dan keberhasilan belajar tidak tercapai.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada BAB 1 ayat 6, maka tugas membangkitkan motivasi belajar siswa agar mau melakukan serangkaian kegiatan belajar bukan hanya menjadi tugas guru mata pelajaran semata, melainkan seluruh tenaga kependidikan termasuk guru BK atau Konselor. Salah satu bentuk bantuan di sekolah untuk memfasilitasi perkembangan individu adalah layanan bimbingan dan konseling.

Peneliti memandang perlu menggunakan layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena pemahaman tentang pentingnya belajar giat dan tekun, menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan motivasi belajar, berani bermimpi besar, dan pentingnya membaca buku yang diperoleh melalui layanan informasi dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam meningkatkan kegiatan dan prestasi belajar. Penggunaan media bimbingan dalam pemberian layanan informasi dapat membantu guru Bimbingan dan Konseling agar pemberian layanan informasi tidak membosankan dan siswa dapat menerima informasi dengan baik. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2010: 15) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,

membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu.

Media komik di SMP Negeri 26 Surabaya disamping sebagai koleksi Perpustakaan Sekolah "**Lambung Ilmu**" juga dapat digunakan untuk membantu guru Bimbingan dan Konseling dalam memudahkan tercapainya pemahaman baru yang didapat siswa dari hasil mengikuti layanan informasi, khususnya dalam melaksanakan penelitian ini. Pemilihan media komik dalam penelitian ini karena media komik lazim digunakan dan dirasa lebih efektif dalam menyampaikan informasi. Media komik jika digunakan secara efektif dapat memberikan dampak yang besar pada siswa. Siswa dapat terbantu dalam mengerti dan memusatkan perhatian pada saat proses pemberian layanan, dapat menstimulasi, serta membangkitkan gairah dalam mengikuti kegiatan layanan informasi.

LANDASAN TEORI

A. Motivasi Belajar Siswa

Pengertian Motivasi Belajar Menurut Purwanto (2007: 60), motif adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku atau perbuatan ke suatu tujuan atau perangsang. Motif adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Sedangkan menurut Makmun (2012: 37), motivasi merupakan: 1) suatu kekuatan (*power*) atau tenaga (*forces*) atau daya (*energy*) atau 2) suatu keadaan yang kompleks (*a complex state*) dan kesiapsediaan (*preparatory set*) dalam diri individu

untuk bergerak (*to move, motion, motive*) ke arah tujuan tertentu, baik disadari maupun tidak disadari. Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil simpulan bahwa motivasi adalah suatu dorongan atau kekuatan dalam diri seseorang yang dapat membuat seseorang tersebut bergerak, bertindak guna memenuhi kebutuhannya, dan mencapai tujuannya. secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku akibat latihan dan pengalaman (Oemar Hamalik, 2009: 154). Pengertian motivasi belajar dalam penelitian ini adalah segala daya dalam diri siswa yang mampu mendorong dan menggerakkan siswa tersebut untuk melakukan serangkaian kegiatan belajar guna mencapai tujuan dari belajar.

B. Layanan Informasi

Bahwa layanan informasi adalah suatu layanan yang diberikan kepada siswa yang bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang berbagai hal yang diperlukan siswa dalam menentukan arah suatu tujuan. Pengertian layanan informasi dalam penelitian ini adalah salah satu layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada siswa yang bertujuan untuk memberikan berbagai pemahaman tentang berbagai hal yang berkenaan dengan motivasi belajar yang diperlukan siswa dalam melakukan serangkaian kegiatan belajar guna mencapai tujuan dari belajar.

Layanan informasi bertujuan untuk membekali individu dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenal diri, merencanakan dan mengembangkan pola kehidupan sebagai pelajar, anggota keluarga, dan masyarakat. Berdasarkan pendapat di

atas, tujuan layanan informasi adalah untuk membekali individu atau siswa dengan pengetahuan dan pemahaman tentang data dan fakta di bidang pendidikan sekolah, pribadi-sosial dan pekerjaan yang berguna untuk mengenal diri, meningkatkan kegiatan dan prestasi belajar, mengembangkan cita-cita, serta menyelenggarakan kehidupan sehari-hari dan mengambil keputusan. Tujuan layanan informasi dalam penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan mengenai hal yang berkenaan dengan motivasi belajar yang dapat mendorong siswa melakukan serangkaian kegiatan belajar, memberi arahan kegiatan tersebut guna mencapai tujuan dari belajar.

C. Media Komik

Menurut Uno (2011: 121) media berasal dari bahasa latin yang mempunyai arti antara. makna tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima. Sedangkan menurut Miarso (2005: 458) media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan. Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Daryanto, 2012: 126).

Menurut Sudjana dan Rifai (2011: 64), komik diartikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan sifat dan menerangkan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan pada pembaca. Dari berbagai pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media komik adalah suatu alat/

perantara yang membawa pesan atau dengan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar.

Kelebihan dari komik, seperti penelitian yang dilakukan Thorndike dalam Daryanto (2012: 127) diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak, misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik, maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik. Komik merupakan bentuk kartun di mana perwatakan sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dirancang untuk menghibur para pembacanya (Daryanto, 2012: 126).

Walaupun komik telah mencapai popularitas secara luas terutama sebagai medium hiburan, ternyata komik juga memiliki nilai edukatif yang tidak diragukan. Pemakaiannya yang luas dengan ilustrasi berwarna, alur cerita ringkas dengan perwatakan orangnya yang realistis menarik semua siswa dari berbagai tingkat usia. Komik dapat dipergunakan secara efektif oleh guru BK dalam usaha membangkitkan motivasi belajar.

D. Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Layanan Informasi dengan Media Komik

Menurut Djamarah (2002: 115) terdapat dua macam motivasi belajar siswa. Yang pertama, motivasi intrinsik, yaitu motif-motif yang telah aktif tanpa harus dirangsang dari luar. Yang kedua, motivasi ekstrinsik, yaitu motif-motif yang aktif karena adanya rangsangan dari luar. Baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik yang ada dalam diri siswa perlu

dikembangkan dan ditingkatkan agar siswa dapat melakukan serangkaian kegiatan belajar guna mencapai tujuan dari belajar, yang berimbas pada prestasi belajar yang baik. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui layanan bimbingan dan konseling yaitu melalui layanan informasi.

Oleh karena itu, layanan informasi sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hamalik dalam Arsyad (2010: 15) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

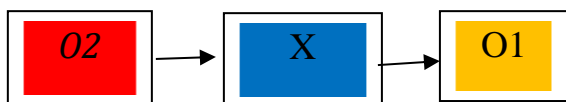
Pemilihan media komik dalam penelitian ini karena media komik lazim digunakan dan dirasa lebih efektif dalam menyampaikan informasi. Media komik jika digunakan secara efektif dapat memberikan dampak yang besar pada siswa. Penggunaan media komik dapat memberikan keuntungan, yaitu penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat membuat siswa/pembaca terlibat secara emosional, sehingga membuat siswa/pembaca untuk terus membacanya hingga selesai.

METODE PENELITIAN

Dengan kata lain peneliti memberikan perlakuan dengan mengadakan layanan informasi dengan media komik sehingga nantinya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII H SMP Negeri 26 Surabaya.

Menurut Arikunto (2006: 84) penelitian eksperimen terdapat 3 jenis desain yaitu (a) *one shot case study*, (b) *pre test* dan *post test*, (c) *static group comparasion*. Dalam penelitian ini

peneliti menggunakan desain *pre test* dan *post test*, karena dalam penelitian ini pengukuran dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum eksperimen (O1) disebut *pre test* dan pengukuran sesudah eksperimen (O2) yang disebut *post test*. Perbedaan antara O1 dan O2 diasumsikan sebagai efek dari *treatment* atau eksperimen.



Keterangan :

O1 : Pengukuran (*pre test*) untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum diberi layanan informasi dengan media komik.

X : Pelaksanaan layanan informasi dengan media komik pada siswa kelas VIII H SMP Negeri 26

Surabaya

O2 : Pengukuran (*post test*) untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa setelah diberikan layanan informasi melalui media komik.

B.1 Pre Test

Adapun tujuan *Pre Test* dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan sosial pada siswa sebelum diberi layanan informasi melalui media komik.

B.2 Treatment/Perlakuan

Tujuan *treatment* adalah meningkatkan motivasi belajar. Adapun frekuensi dan lamanya pertemuan tergantung penerimaan dan kesanggupan anggota kelompok.

Tabel 3.1. Rancangan Topik Layanan Informasi

Pertemuan	Indikator kreativitas yang akan dikembangkan	Topik Tugas	Waktu
I	Memiliki sahabat dekat	Persahabatan a. Pengertian sahabat b. Faktor-faktor penghancur hubungan persahabatan c. Cara-cara menjaga keharmonisan hubungan persahabatan	40 menit
II	Keterampilan sosial	Cara-cara bergaul yang baik a. Faktor-faktor penyebab perselisihan b. Dampak negatif perselisihan c. Cara-cara menjalin hubungan baik d. Dampak positif hubungan baik antar teman sebaya	40 menit
III	Interaksi Sosial	Kerjasama Kelompok a. Bentuk-bentuk kerjasama kelompok b. Hal-hal yang harus dilakukan ketika bekerjasama c. Tujuan dan manfaat Kerjasama	40 menit
IV	Keterampilan Sosial	Mengatasi konflik antar pribadi a. Contoh-contoh konflik b. Dampak terjadinya konflik c. Cara mengatasi konflik	40 menit
V	Penyesuaian Sosial	Penyesuaian diri a. Pengertian penyesuaian diri b. Dampak positif penyesuaian diri yang baik c. Cara-cara mengembangkan kemampuan penyesuaian diri yang baik	40 menit

VI	Dipercaya oleh teman sebaya dalam posisi tanggung jawab tertentu	Menjadi pribadi yang baik dan bertanggung jawab a. Pengertian pribadi yang baik dan bertanggung jawab b. Faktor-faktor penyebab sulitnya bertanggung jawab c. Langkah-langkah menjadi pribadi yang baik dan bertanggung jawab	40 menit
----	--	--	----------

B.3 Post Test

Post test adalah hasil perlakuan dengan menggunakan skala psikologi hubungan sosial kepada sampel penelitian sesudah diberi perlakuan.

B.4 Proses Analisis Data

Proses analisis data yaitu menganalisis data yang terkumpul dengan menggunakan perhitungan *uji wilcoxon*. (Sugiyono, 2007: 45).

C. Variabel Penelitian

C.1 Identifikasi Variabel

Adapun identifikasi variabel ini adalah:

- a. Variabel bebas (independen) merupakan variabel yang diukur pengaruhnya atau variabel yang mempengaruhi variabel lain, yaitu layanan bimbingan kelompok (X).
- b. Variabel bergantung (dependen) yaitu variabel yang merupakan akibat adanya variabel bebas, yaitu hubungan sosial antar teman sebaya (Y).

C.2 Hubungan Antar Variabel

Jika siswa memperoleh layanan informasi dengan tepat, maka siswa tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Y = Motivasi Belajar

X = Layanan Informasi

C.3 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional menurut Azwar (2005:74) variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar siswa diartikan sebagai cara-cara individu bereaksi atau berinteraksi terhadap teman-teman sebaya disekitarnya dan bagaimana pengaruh perilaku yang berguna terhadap dirinya. Tingkat pencapaian motivasi belajar siswadapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu: (1) memiliki sahabat dekat, (2) dipercaya dalam posisi tanggung jawab tertentu, (3) memiliki penyesuaian sosial yang baik, (4) berinteraksi dengan teman sebaya, (5) memiliki keterampilan sosial yang baik.

2. Layanan Informasi Menggunakan Komik

Layanan informasi menggunakan komik dapat diartikan sebagai suatu upaya informasi untuk mengembangkan dirinya secara optimal dengan memanfaatkan dinamika kelompok sebagai berupa komik untuk mencapai tujuan. Layanan Informasi dilaksanakan dengan empat tahap pelaksanaan, yaitu pembentukan, peralihan, kegiatan dan pengakhiran. masing-masing anggota kelompok membahas topik dalam komik sehingga tujuan dapat tercapai. Dalam penelitian ini yang mewakili adalah kelas VIII H SMP Negeri 26 Surabaya

D. Sampel dan Teknik Sampling

D.2 Sampel Penelitian

Sedang menurut Sugiyono (2006: 118) sampel adalah bagian dari jumlah atau karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sebanyak 39 siswa. Pertimbangan yaitu karena dipandang lebih efisien dan efektif yakni kelas VIII H SMP Negeri 26 Surabaya. Efisien yang dimaksud adalah mempertimbangkan karena keterbatasan waktu tenaga dan dana. Sedang efektif dimaksudkan sejumlah subyek yang diambil sebagai sampel dalam penelitian sudah tepat, dalam hal ini pengambilan subyek berdasarkan ciri-ciri yang dimiliki sesuai dengan tujuan penelitian.

D.3 Teknik Sampling

Teknik *sampling* adalah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data sebenarnya dengan memperhatikan sifat-sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representatif (Margono, 2005:126). Menurut Arikunto (2002: 117), "*Purposive sampling* yaitu cara mengambil subjek bukan didasarkan strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu". Tujuan yang ingin dicapai dalam teknik ini adalah mendapatkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah untuk diberikan layanan informasi menggunakan komik. Dalam penelitian ini diambil 39 siswa yaitu kelas VIII H SMP Negeri 26 Surabaya yang memiliki kemampuan motivasi belajar rendah namun hal ini tidak menjadi suatu permasalahan yang fatal sehingga dapat ditangani menggunakan layanan informasi.

E. Metode dan Alat Pengumpul Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala psikologis, karena aspek yang akan diungkap berupa atribut psikologis, dengan alatnya berupa skala hubungan sosial antar teman sebaya. Menurut Azwar (2006: 3) skala psikologis merupakan alat ukur aspek psikologis atau atribut afektif". Ada beberapa karakteristik skala psikologi, antara lain sebagai berikut (Azwar, 2006: 4).

- E.1. Stimulusnya berupa pertanyaan atau pernyataan yang tidak langsung mengungkapkan atribut yang hendak diukur melainkan mengungkap indikator perilaku dari atribut yang bersangkutan.
- E.2. Skala psikologis selalu selalu berisi banyak item dikarenakan atribut psikologis diungkap secara tidak langsung lewat indikator-indikator perilaku, sedangkan indikator perilaku diterjemahkan dalam bentuk item-item.
- E.3. Respon subyek tidak diklasifikasikan sebagai jawaban "benar" atau "salah". Semua jawaban dapat diterima sepanjang diberikan secara jujur dan sungguh-sungguh. Sementara itu, kelemahan dari skala psikologis menurut Azwar (2006:2) sebagai berikut:
 - (1). Atribut psikologi bersifat latent/tidak tampak.
 - (2). Item dalam skala psikologi didasari oleh indikator-indikator perilaku yang jumlahnya terbatas.
 - (3). Respon yang diberikan oleh subyek sedikit-banyak dipengaruhi oleh variabel tidak relevan seperti suasana hati subyek, kondisi dan situasi disekitar, kesalahan prosedur administrasi, dan semacamnya.

- (4). Atribut psikologi yang terdapat dalam diri manusia stabilitasnya tidak tinggi.
- (5). Interpretasi terhadap hasil ukur psikologi hanya dapat dilakukan secara normatif.

Dengan menggunakan alat pengumpul data berupa skala motivasi belajar siswa, dapat diketahui dengan layanan informasi menggunakan komik pada siswa kelas VIII H SMP Negeri 26 Surabaya. Skala ini dimaksudkan untuk memperoleh data penjarangan sampel, *pre-test* dan *post-test*. Penjarangan sampel dengan menggunakan skala hubungan sosial antar teman sebaya untuk mencari informasi siswa yang kemampuan hubungan sosialnya sangat rendah sampai ketinggian yang sangat tinggi. Setelah diperoleh sampel maka hasil skala hubungan sosial antar teman sebaya dijadikan sebagai data *pre-test*. Skala hubungan sosial antar teman sebaya juga digunakan pada saat *post test*, dan *post test* digunakan untuk mengetahui apakah ada perkembangan atau peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan informasi. Data yang diperoleh dari hasil analisis skala motivasi belajar siswa ini bersifat kualitatif. Oleh karena itu agar data tersebut dapat dianalisis secara kuantitatif, maka jawaban yang diberikan oleh responden diberi skor berdasarkan skala interval dengan metode skala likert. Skala menurut likert berbentuk pernyataan-pernyataan tertutup yang diberikan secara langsung. Pernyataan tertutup yang dimaksudkan disini adalah berbentuk pernyataan dimana responden tinggal memilih jawaban dari alternatif-alternatif jawaban yang telah disediakan sesuai dengan dirinya (Walgito, 2001: 36). Skala likert memiliki lima kategori kesetujuan dan memiliki interval skor 1 sampai 5. Jika

itemnya berupa pernyataan positif maka skornya 5 untuk jawaban sangat sesuai (SS), 4 untuk jawaban sesuai (S), 3 untuk jawaban kurang sesuai (KS), 2 untuk jawaban tidak sesuai (TS), 1 untuk jawaban sangat tidak sesuai (STS). Adapun kategori jawaban untuk skala hubungan sosial adalah:

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka di bawah ini akan dipaparkan hasil dari proses penelitian yang telah dilakukan. Hasil dari proses penelitian yang akan dipaparkan meliputi:

1. Gambaran Tingkat Motivasi Belajar Sebelum Mendapatkan *Treatment* dan yang Diberikan *Pre test*

Sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui layanan informasi menggunakan komik pada siswa kelas VIII H SMP SMP Negeri 26 Surabaya yang belum mendapatkan *treatment* dan dari hasil *pre test* diperoleh dari 39 siswa menghasilkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hubungan Sosial teman Sebaya dan *Pre test*

No	Nama Siswa	Sebelum Treatment	Pre Test
1	Aa	90	90
2	Bb	78	85
3	Cc	90	90
4	Dd	78	85
5	Ee	78	85
6	Ff	78	85
7	Gg	78	85
8	Hh	76	85
9	Ii	60	80
10	Jj	58	70
11	Kk	58	65
12	Ll	58	70
13	Mm	58	70
14	Nn	58	65
15	Oo	78	75
16	Pp	90	90
17	Qq	60	80

18	Rr	78	85
19	Ss	59	75
20	Tt	90	90
21	Uu	60	80
22	Vv	60	80
23	Ww	60	80
24	Xx	58	70
25	Yy	78	75
26	Zz	60	80
27	Aaa	60	80
28	Bbb	78	85
29	Ccc	59	80
30	Ddd	60	80
31	Eee	78	90
32	Fff	58	65
33	Ggg	58	65
34	Hhh	60	75
35	Iii	74	82
36	Jjj	60	80
37	Kkk	59	80
38	Lll	58	60
39	Mmm	60	60
	JUMLAH	2.649	3.065
	RATA-RATA	67,92	78,58
	KETUNTASAN LAYANAN INFORMASI	-	BELUM TUNTAS
	MOTIVASI BELAJAR SISWA	BAIK	-

Untuk menghitung rata – rata *pre test* digunakan rumus :

$$X = \frac{\Sigma x}{N}$$

Keterangan :

X = Rata – rata (mean)

Σx = Jumlah seluruh nilai

N = Banyaknya subjek (siswa)

Jadi, rata – rata untuk hasil *pre tes* adalah

$$X = \frac{\Sigma x}{N}$$

$$X = 3.065 : 39$$

$$X = 78,58$$

Untuk menghitung prosentase sebelum siswa diberi *treatment* digunakan rumus :

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

Keterangan :

P = Prosentase yang akan dicari

f = Hasil sebelum *treatment*

N = Jumlah seluruh siswa

Jadi, prosentase hasil sebelum *treatment* adalah

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

$$P = \frac{2.649}{39} \times 100\%$$

$$P = 67,92 \%$$

Hasil sebelum *treatment* sesuai tabel 3.4 maka **hasilnya Baik** (Motivasi Belajar Siswa). Namun Layanan Informasi yang diberikan kepada siswa **belum maksimal (Belum Tuntas)** untuk siswa kelas VIII H SMP Negeri 26 Surabaya.

2. Gambaran Tingkat Motivasi Belajar Siswa Sesudah Mendapatkan *Treatment* dan yang Diberikan *Post test*

Sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui layanan informasi menggunakan komik pada siswa kelas VIII H SMP SMP Negeri 26 Surabaya yang sudah mendapatkan *treatment* dan dari hasil *pos test* diperoleh dari 39 siswa menghasilkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.2 Motivasi Belajar Siswa dan *Pos test*

No	Nama Siswa	Sesudah <i>Treatment</i>	<i>Pos Test</i>
1	Aa	90	90
2	Bb	86	95
3	Cc	90	100
4	Dd	90	95
5	Ee	78	80
6	Ff	90	100
7	Gg	90	95
8	Hh	78	95
9	Ii	78	95
10	Jj	78	85
11	Kk	92	100
12	Ll	86	95
13	Mm	58	70
14	Nn	78	90
15	Oo	86	95
16	Pp	78	85
17	Qq	78	80
18	Rr	92	100
19	Ss	59	70
20	Tt	78	90
21	Uu	79	85
22	Vv	60	80
23	Ww	78	90
24	Xx	78	80
25	Yy	78	90
26	Zz	76	80

27	Aaa	78	85
28	Bbb	78	80
29	Ccc	90	95
30	Ddd	76	80
31	Eee	76	80
32	Fff	79	85
33	Ggg	60	80
34	Hhh	59	70
35	Iii	79	82
36	Jjj	60	80
37	Kkk	75	80
38	Lll	76	80
39	Mmm	80	85
	JUMLAH	3.132	3.367
	RATA-RATA	80,30	86,33
	KETUNTASAN LAYANAN INFORMASI	-	TUNTAS
	HUBUNGAN SOSIAL ANTAR SISWA	Sangat Tinggi (Sangat Baik)	-

Sedangkan rata – rata untuk hasil *post tes* adalah

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

$$X = 3.367 : 39$$

$$X = 86,33$$

Sedangkan prosentase sesudah diberikan *treatment* adalah

$$P = \frac{f}{N} \times 10$$

$$P = \frac{3.132}{38} \times 100\%$$

$$P = 80,30\% \text{ atau Sangat Baik}$$

Pembahasan

Berdasarkan pada tujuan dan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka akan dibahas secara rinci tentang gambaran Motivasi Belajar Siswa melalui Layanan Informasi Menggunakan Komik Siswa kelas VIII H SMP Negeri 26 Surabaya.

Dalam Motivasi Belajar Siswa sebelum diberi layanan atau *treatment*, maupun sesudah diberikan *treatment* tentang gambaran siswa kelas VIII H SMP Negeri 26 Surabaya dari siswa yang berjumlah 39 siswa adalah

- Motivasi belajar siswa sebelum mendapat *treatment* sudah baik. Dan sesudah mendapat *treatment*, motivasi belajar siswa menjadi sangat baik.

- Evaluasi layanan informasi yang disampaikan kepada siswa pada waktu *pre test* hasilnya belum tuntas (belum maksimal) dan sesudah adanya *post test* pada siswa yang berjumlah 39 siswa. kelas VIII H SMP Negeri 26 Surabaya hasilnya sudah tuntas (sesuai KKM)
- Tidak ditemukan siswa yang sangat tidak sesuai (STS) atau sangat rendah sekali dalam melaksanakan motivasi belajar di sekolah (0,00 %) siswa, demikian juga dalam yang kategori tidak sesuai (TS) tidak ditemukan pada motivasi belajar di sekolah (0,00 %) siswa.

Keterampilan sosial yang baik dalam penelitian ini seperti yang di ungkapkan oleh Smitson dan Alport (dalam Hartati, 2005: 13) keterampilan sosial yaitu kemampuan untuk menjalin hubungan dengan orang lain dengan cukup yaitu dengan cukup lancar, mampu memimpin dan mengorganisir serta mampu mengatasi perselisihan yang muncul dalam setiap kegiatan.

Keterampilan-keterampilan ini menurut Desmita (2009: 230) antara lain: (1) berkomunikasi, (2) memecahkan masalah, (3) mengelola perasaan dan implus-impuls, (4) mengukur temperamen sendiri dan orang lain, (5) menjalin hubungan-hubungan yang saling mempercayai. Sedangkan menurut Buhmester (dalam Sulistiana: 2010) menyatakan bahwa aspek-aspek keterampilan sosial dapat dijabarkan sebagai berikut: (1) kemampuan berinisiatif, (2) kemampuan berempati, (3) kemampuan bersikap terbuka, (4) kemampuan bersifat asertif, (5) kemampuan memberikan dukungan emosional, (6) kemampuan mengatasi konflik.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase kondisi awal sebelum mendapatkan perlakuan berupa layanan Informasi indikator memiliki

keterampilan sosial yang baik termasuk dalam kategorinya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Tingkat motivasi belajar siswa sebelum mendapatkan layanan informasi (*treatment*) dengan media komik tergolong dalam kategori tinggi atau baik.
2. Tingkat motivasi belajar siswa setelah mendapat layanan informasi (*treatment*) dengan media komik tergolong dalam kategori sangat tinggi atau sangat baik
3. Berdasarkan uji *wilcoxon* bahwa kondisi akhir/ *post test* terdapat peningkatan setelah diberikan layanan informasi dengan media komik, menjadi tuntas (sesuai KKM). Sehingga motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui layanan informasi dengan media komik.

B. Saran

1. Bagi kepala sekolah perlu memberikan sarana dan prasarana untuk menunjang terlaksananya kegiatan layanan bimbingan dan konseling, khususnya untuk waktu-waktu mendatang.
2. Bagi guru pembimbing hendaknya memiliki inisiatif dan dapat menentukan waktu yang tepat untuk pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok sehingga kegiatan bimbingan kelompok dapat terlaksana secara teratur dan baik dan lebih variatif lagi dalam memilih model-model pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Bambang Nursuwahjo. *PTK Dalam Kinerja Guru*. Jakarta : Halaman Moeka Publishing.

Depdiknas. 2003. Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.

Djamarah Saiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.

Erford, Bradley, dkk. 2010. *Techniques Every Counselor Should Know*. New Jersey: Pearson Education.

Hamalik, Oemar. 2009. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.

Ihsan, Fuad. 2008. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Latipun. 2002. *Psikologi Eksperimen*. Malang : UMM.

Makmun, Abin Syamsudin. 2007. *Psikologi Kependidikan; Perangkat Sistem Pengajaran Modul*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mugiarso, Heru, dkk. 2011. *Bimbingan dan Konseling*. Semarang: Unnes Press.

Prayitno, dan Amti, Erman. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Priyatno, Duwi. 2010. *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.

Purwanto, M. Ngalim. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rifa'i, Achmad, dan Anni, Catharina Tri. 2011. *Psikologi Pendidikan*.

Semarang: Unnes Press.

Suryabrata, Sumadi. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Uno, Hamzah B. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Winkel, WS. 2004. *Bimbingan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.

UPAYA MENINGKATKAN KETRAMPILAN BERKOMUNIKASI DENGAN MEMANFAATAN *WHATSAPP VIDEO CALL GROUP* PADA PESERTA DIDIK (Nor Chomariyah)

ABSTRACT

This study aims to determine the learning process, especially presentation activities in the Covid-19 pandemic era by using whatsapp video call groups to improve the communication skills of class VIII-F students at SMP Negeri 60 Surabaya. This research is a Classroom Action Research conducted in three cycles, where each cycle consists of four stages, namely (1) Planning, which includes observing student learning outcomes at the previous meeting, identifying factors that influence learning activities. students, planning actions to be carried out, preparing learning tools that will be used. (2) Implementation, this stage is the stage of implementing research on classroom learning activities as has been prepared in the learning implementation plan; (3) Observation, this observation activity is carried out when the second activity is carried out. These two stages cannot be separated because they will affect the final results of the study; (4) Reflection, this activity is carried out to reveal what has been done. The activities carried out are observing the weaknesses and shortcomings of activities in cycle I, preparing improvement plans in cycle II and so on until cycle III. The results showed: the use of whatsapp video call groups to improve communication skills in long-distance learning in the Covid-19 pandemic era through the process of mentoring, habituation and intense motivation was able to improve students' communication skills. This was evidenced by increasing communication skills through observation data. the presentation activities of students in class VIII-F starting from the first cycle obtained an average of 54 with classical success still 2.63%. The action was continued in cycle II, there was an increase in communication skills with an average of 69 while the percentage of success classically was 23%. Because the second cycle has not reached the success parameters set in this study, it is continued in the third cycle of action, in the third cycle the average value of communication skills obtained from the observation sheet reaches a value of 82 with the classical percentage reaching 95%. The success in cycle III was due to the reflection of the previous cycles, the provision of guidance and motivation from researchers as well as powerful teachers.

Keywords: *communication skills, whatsapp video call group*

PENDAHULUAN

Dengan memiliki ketrampilan berkomunikasi diharapkan peserta didik mampu bergaul dalam kehidupan bermasyarakat dengan nyaman, sebagai salah satu aspek untuk untuk meningkatkan kualitas hidup, menjadikan dirinya menjadi spesial dan meningkatkan rasa percaya diri pada peserta didik. Ironisnya banyak sekolah yang menganggap remeh kemampuan berkomunikasi sehingga banyak peserta didik ketika dihadapkan pada kegiatan presentasi menunjukkan kualitas yang rendah dan kegiatan akhirnya terhambat bahkan tidak berjalan. Rendahnya keterampilan berkomunikasi ini juga terjadi dikelas VIII-F SMP Negeri 60 Surabaya.

Rendahnya keterampilan berkomunikasi ini dikelas VIII-F ini terlihat ketika guru melakukan penilaian keterampilan dimana semua siswa melakukan presentasi dari tugas kelompok yang diberikan oleh guru pada pertemuan sebelumnya. Rendahnya keterampilan berkomunikasi ini terlihat dari tanda-tanda dari awal sebelum kegiatan presentasi dilakukan sebagian besar peserta didik tidak percaya diri sehingga dalam satu kelompok saling menunjuk temannya dan berakibat molornya waktu kegiatan. Ketika mereka tampil itu juga seperti terpaksa, berbicara didepan kelas dengan suara yang lirih, materi yang disampaikan pun akhirnya kacau tidak jelas, bahkan ada peserta didik yang hanya diam sambil senyam-senyum saja.

Melihat kondisi tersebut diatas maka peneliti sekaligus guru pengampuh berpikir bahwa hal tersebut jika dibiarkan maka akan berpengaruh terhadap kualitas lulusan sekolah yang pasti akan rendah, selain itu lulusan juga tidak memiliki bekal dasar keterampilan berkomunikasi yang suatu saat akan dibutuhkan

Dalam upaya meningkatkan keterampilan berkomunikasi bagi peserta didik kelas VIII-F pembelajaran di era Pandemi *Corona Virus Disease (Covid-19)* peneliti memanfaatkan media sosial *whatsapp* khususnya *whatsapp vide ocall group*. Pilihan *whatsapp vide ocall group* ini digunakan dengan memperhatikan pertimbangan bahwa semua peserta didik sudah memasang aplikasi ini pada *gadget* atau *smartphone* masing-masing peserta didik dan terbiasa menggunakan media sosial ini dalam komunikasi sehari-hari, pertimbangan yang kedua aplikasi ini terbilang sangat murah, cukup dengan menggunakan paket data internet dengan harga yang sangat terjangkau. Dengan demikian pemanfaatan *whatsapp video call group* dianggap sangat efektif dan efisien dalam upaya peningkatan keterampilan berkomunikasi.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Bagaimanakah pemanfaatan *whatsapp videocall group* mampu meningkatkan ketrampilan berkomunikasi peserta didik kelas VIII-F di SMP Negeri 60 Surabaya?
2. Apakah pemanfaatan *whatsapp video call group* mampu meningkatkan ketrampilan berkomunikasi peserta didik kelas VIII-F di SMP Negeri 60 Surabaya?

TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan pemanfaatan *whatsapp video call group* mampu meningkatkan keterampilan berkomunikasi peserta didik kelas VIII-F di SMP Negeri 60 Surabaya.
2. Upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS.
3. Memotivasi guru untuk lebih berkreasi dan berinovasi dalam menyusun, menyajikan, serta menilai proses dan hasil pembelajaran.
4. Memotivasi guru untuk lebih kreatif dan berinovasi dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Secara praktis penelitian tindakan kelas ini diharapkan memiliki manfaat;

1. Bagi Guru
 - a. Pemanfaatan media sosial *whatsapp video call group* dapat dipakai sebagai rujukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.
 - b. Media sosial *whatsapp video call group* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pilihan untuk digunakan dalam pembelajaran sehingga tujuan dari pendidikan IPS dapat terwujud.
 - c. Mendorong kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi.
2. Bagi Peserta Didik
 - a. Dengan pemanfaatan media sosial *whatsapp video call group* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik.
 - b. Mendorong peserta didik untuk berani berbicara didepan orang banyak, tampil dengan bahasa yang sopan dan penuh percaya diri.
3. Bagi Sekolah
 - a. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pendidikan
 - b. Dapat memberikan input bagi sekolah untuk meningkatkan

pengembangan dan kemajuan sekolah dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis Teknologi dan Informasi.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Soemarjadi (1992:2) keterampilan merupakan perilaku yang diperoleh melalui tahap-tahap belajar, keterampilan berasal dari gerakan-gerakan yang kasar atau tidak terkoordinasi melalui pelatihan bertahap gerakan tidak teratur itu berangsur-angsur berubah menjadi gerakan-gerakan yang lebih halus, melalui proses koordinasi diskriminasi (perbedaan) dan integrasi (perpaduan) sehingga diperoleh suatu keterampilan yang diperlukan untuk tujuan tertentu.

Keterampilan menurut Davis Gordon (1999:55) adalah kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Menurut Nadler (1986:73) keterampilan adalah kegiatan yang memerlukan praktek atau dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas. Berdasarkan pendapat ahli tersebut diatas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kemampuan yang didapatkan melalui tahap belajar atau latihan untuk mencapai tujuan tertentu.

Komunikasi mempunyai peranan penting bagi kehidupan manusia, dari kegiatan keseharian manusia dilakukan dengan berkomunikasi. Dimanapun, kapanpun, dan dalam kesadaran atau situasi macam apapun manusia selalu terjebak dengan komunikasi. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) "komunikasi adalah pengiriman dan penerimaan pesan dan berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami".

Everest M. Rogers menyatakan bahwa "komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih dengan maksud mengubah tingkah laku mereka. Sedangkan menurut Anwar Arifin

komunikasi berarti suatu upaya bersama-sama orang lain, atau membangun kebersamaan dengan orang lain dengan membentuk perhubungan

Dari definisi para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian informasi dari seseorang ke orang lain baik verbal maupun non verbal melalui simbol-simbol yang dapat dipahami oleh kedua pihak. Berdasarkan pendapat ahli baik dari pengertian keterampilan maupun pengertian komunikasi maka dan disimpulkan bahwa keterampilan berkomunikasi adalah kemampuan menyampaikan informasi kepada pihak lain yang diperoleh melalui proses belajar.

Dengan kehadiran internet membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat, salah satunya adalah perubahan terkait akses informasi dan komunikasi. Dengan kecanggihan internet menghadirkan sebuah media sosial yang digunakan untuk kemudahan berkomunikasi jarak jauh antar penggunaannya, salah satu media sosial tersebut yaitu *whatsapp*.

Rani Suryani (2017:18) dalam tulisannya menjelaskan Whatsapp berasal dari kalimat "*what's up*" yang biasa dipakai untuk menanyakan kabar. Melalui laman resmi *whatsapp* <http://whatsapp.com>, definisi whatsapp yaitu layanan pesan yang menggunakan sambungan internet ponsel pengguna untuk *chatting* dengan pengguna whatsapp lainnya

Dikutip dari laman <https://id.wikipedia.org/wiki/WhatsApp> disebutkan beberapa fitur-fitur whatsapp. Salah satunya adalah *WhatsApp Video Call* dimana Pengguna bisa menelepon seperti bertatap muka langsung dengan orang yang di telepon. Selain itu juga ada fitur tambah kontak lain lebih dari 2 orang maksimal 8 orang dan *video call* di *WhatsaApp* beta sudah bisa sampai 50 orang.

METODE PENELITIAN

Menurut Car dan Kemmis (dalam Wijaya Kusumah, 2012: 8) PTK adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri (*self reflective*) yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi sosial untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran : (1) praktik-praktik sosial atau pendidikan yang dilakukan sendiri (2) pengertian mengenai praktik-praktik tersebut (3) situasi-situasi dimana praktik-praktik tersebut dilaksanakan.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif. Penelitian deskriptif menurut Suharsimi Ari Kunto (2013:3) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif ini merupakan penelitian yang benar-benar hanya memaparkan apa yang terdapat atau terjadi dalam sebuah kancah, lapangan atau wilayah tertentu.

Subyek dan Tempat Penelitian

1. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII-F SMP Negeri 60 yang berjumlah 38 orang dengan rincian peserta didik laki-laki 22 orang dan peserta didik perempuan 16 orang.

2. Tempat Penelitian

Penelitian akan dilakukan di SMP Negeri 60 Surabaya, provinsi Jawa Timur. Alasan pemilihan tempat penelitian terkait peneliti bertugas sebagai guru pada lokasi penelitian. Waktu penelitian ini.

PROSEDUR PENELITIAN

Secara umum penelitian tindakan kelas meliputi tahapan-tahapan perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan dan refleksi. Pada penelitian ini menggunakan model Kemmis Mc Taggart, dalam model ini tahap pelaksanaan tindakan dengan pengamatan dijadikan dalam satu kesatuan kegiatan. Disatukan kedua tahapan tersebut dimaksudkan dilakukan

dalam satu kesatuan waktu.

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian, diantaranya:

1. Menyusun rancangan dari siklus persiklus diantaranya RPP dan media pembelajaran.
2. Membuat bahan ajar yang sesuai dengan materi.
3. Membuat LKPD.
4. Membuat lembar observasi dan kuesioner.

b. Pelaksanaan

Dalam tahap ini merupakan tahap pelaksanaan dari yang sudah direncanakan oleh guru, secara garis besar tindakan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

- a) Mempersiapkan peserta didik untuk belajar
- b) Melakukan kegiatan apersepsi
- c) Memotivasi peserta didik
- d) Guru menjelaskan secara singkat tentang materi melalui aplikasi *google meet*
- e) Guru menjelaskan kerangka kerja siswa dan komitmen – komitmen selama berlangsungnya proses pembelajaran dan presentasi
- f) Peserta didik melakukan presentasi melalui aplikasi *whatsapp video call group*, guru dan observer melakukan pengamatan dan penilaian selama berlangsungnya proses presentasi
- g) Guru dan peserta didik melakukan refleksi bersama-sama
- h) Guru melakukan kegiatan tindak lanjut
- i) Guru membagikan kuisisioner kepada peserta didik melalui *google* formulir

c. Pengamatan

Tahap ini dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini observer dan kolaborator mengamati kegiatan presentasi peserta didik dan guru dengan memanfaatkan aplikasi *whatsapp video call group*. Hasil pengamatan dicatat untuk mengetahui segala hambatan-hambatan yang terjadi selama proses belajar mengajar. Sementara guru juga melakukan pengamatan dan penilaian kegiatan presentasi peserta didik dengan menggunakan pedoman penilaian yang telah dirancang sebelumnya.

d. Refleksi

Refleksi dilaksanakan untuk mengevaluasi pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini hasil yang diperoleh baik melalui kegiatan pengamatan dan penilaian presentasi, hasil kuesioner dikumpulkan dan analisis.

Dari data hasil analisis akan dapat dilihat apakah telah memenuhi target yang diharapkan dalam standar yang telah ditetapkan. Jika pada siklus I belum memenuhi standar yang telah ditetapkan maka akan dilakukan siklus II.

2. Siklus II

Tahapan pada siklus II ini mengikuti tahapan pada siklus I. Rencana tindakan siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I yang dimaksud sebagai penyempurnaan atau perbaikan terhadap pelaksanaan pemanfaatan *whatsapp video call group* untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi peserta didik yang telah dilaksanakan pada siklus I.

Fokus dari siklus II ini adalah meningkatkan indikator keberhasilan yang masih belum mencapai keberhasilan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Adanya perbaikan-perbaikan ini diharapkan pada siklus II dapat diperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Tindakan pada siklus II sangat memperhatikan kekurangan dan hambatan serta kelemahan yang ada pada siklus I, serta diupayakan untuk memperbaikinya.

3. Siklus III

Tahapan pada siklus III ini mengikuti tahapan pada siklus II. Rencana tindakan siklus III disusun berdasarkan hasil refleksi pada siklus II yang dimaksud sebagai penyempurnaan atau perbaikan terhadap pelaksanaan kegiatan presentasi dengan pemanfaatan aplikasi *whatsapp video call group* yang telah dilaksanakan pada siklus II. Pelaksanaan siklus III akan dilaksanakan apabila hasil siklus II belum memenuhi standar minimal yang ditetapkan pada penelitian ini, baik dari peningkatan keterampilan berkomunikasi melalui kegiatan presentasi maupun respon peserta didik yang menunjukkan respon kepuasan terhadap pemanfaatan *whatsapp video call group* untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Indikator Keberhasilan

- a) Indikator keberhasilan dari Penelitian Tindakan Kelas ini, apabila terjadi peningkatan keterampilan berkomunikasi yang meliputi:

1. Kemampuan menyampaikan pendapat
Sub indikator keberhasilan
 - a. Etika menyampikan pendapat
 - b. Relevan dengan materi
 - c. Rasa percaya diri
2. Kemampuan menjawab pertanyaan
Sub indikator keberhasilan
 - a. Relevan dengan pertanyaan
 - b. Sistematis
 - c. Logis
3. Kemampuan dalam bertanya
Sub indikator keberhasilan
 - a. Frekuensi bertanya
 - b. Relevan dengan materi
 - c. Bertanya untuk meminta suatu penjelasan

Keterampilan berkomunikasi dinyatakan berhasil apabila peserta didik masing-masing indikator mencapai nilai 75

- b) Kemampuan guru dalam mengelola kelas dalam proses kegiatan presentasi dengan standar minimal kategori Baik
- c) Keberhasilan penelitian dari respon peserta didik ini jika 75% peserta didik kelas VIII-F merasa puas terhadap proses kegiatan pembelajaran dalam upaya peningkatan keterampilan berkomunikasi dengan memanfaatkan *whatsapp video call group*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. SIKLUS 1

- 1) Kemampuan Keterampilan Berkomunikasi

Tabel 1. Kemampuan Keterampilan Berkomunikasi Siklus 1

Indikator Keberhasilan	Capaian Subyek Penelitian	
	≥75	≤75
Kemampuan menyampaikan pendapat	1	36
Kemampuan menjawab pertanyaan	1	36
Kemampuan dalam bertanya	1	36

Jumlah peserta didik kelas 8-F adalah 38. Berdasarkan tabel diatas hanya ada 1 (satu) peserta didik yang sudah mencapai keberhasilan keterampilan berkomunikasi dengan memanfaatkan *whatsapp video call*, sementara 37 peserta didik belum berhasil mencapai standar minimal yang ditentukan yaitu 75.

Kendala-kendala yang dialami selama kegiatan siklus 1

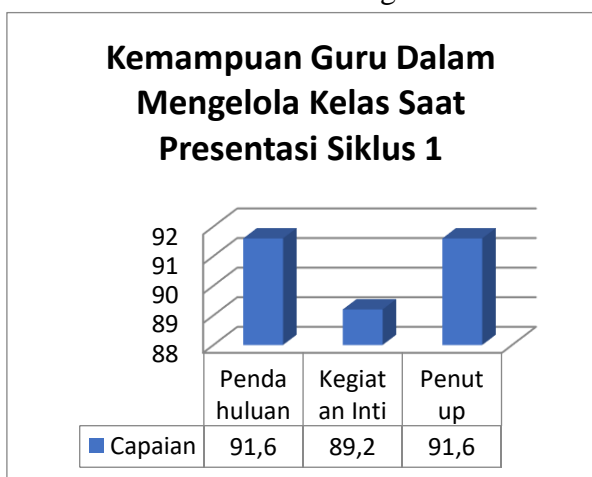
- 1) Persiapan peserta didik dinilai kurang, hal ini ditemukan oleh peneliti sekaligus guru dan observer, rasa percaya diri belum muncul, nampak peserta didik grogi saat menyampaikan pendapat, dan masih banyak diam ketika saat sesi tanya jawab.
- 2) Rancangan kegiatan pada siklus 1 pertemuan kedua ditetapkan 2x30' tetapi dalam pelaksanaannya membutuhkan waktu 120 menit. Waktu yang lebih lama ini ada kemungkinan disebabkan karena peserta didik belum mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan presentasi.

Temuan-temuan penting pelaksanaan siklus 1

- a) Perlunya adanya motivasi dari guru untuk membangkitkan rasa percaya diri dalam diri peserta didik. Untuk

itu guru sebaiknya sebelum kegiatan presentasi dilakukan harus sudah memastikan peserta didik untu siap mengikuti kegiatan tersebut dengan cara melakukan panggilan *whatsapp video call group*.

- b) Sasaran materi sebaiknya lebih terfokus, tidak melebar kemana-mana.
 - c) Perlu adanya bimbingan yang lebih intens jika perlu dapat dilakukan secara personal melalui *whatsapp video call group*
- 2) Kemampuan Guru dalam Mengelola Kelas Pada Proses Kegiatan Presentasi



Gambar 1. Kemampuan Guru dalam Mengelola Kelas Saat Presentasi Siklus 1

Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui bahwa aktivitas guru dalam memanfaatkan *whatsapp video call group* untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu berkisar antara nilai 80 – 89 dengan kategori Baik.

- 3) Respon Kepuasan Peserta Didik

Terdapat 38 peserta didik memberikan respon terhadap tingkat kepuasan terhadap proses pembelajaran dengan kegiatan presentasi.

Hasil yang didapat sebagai berikut: (1) 0 peserta didik merespon

sangat puas, (2) 0 peserta didik merespon puas, (3) 8 peserta didik merespon kategori cukup puas, (4) 9 peserta didik merespon kurang puas, (5) 21 peserta didik merasa gagal.

Standar minimal dikatakan berhasil apabila 75% jumlah responden merespon pembelajaran dengan kategori Puas.

Kesimpulan Pelaksanaan Siklus 1

Terdapat 2 (dua) indikator keberhasilan yaitu kemampuan keterampilan berkomunikasi dan respon peserta didik terhadap pembelajaran belum berhasil mencapai standar minimal yang telah ditentukan maka diperlukan pelaksanaan siklus 2.

2. SIKLUS 2

- 1) Kemampuan keterampilan berkomunikasi

Tabel 2. Kemampuan Keterampilan Berkomunikasi Siklus 2

Indikator Keberhasilan	Capaian Subyek Penelitian	
	≥75	≤75
Kemampuan menyampaikan pendapat	17	21
Kemampuan menjawab pertanyaan	17	21
Kemampuan dalam bertanya	8	30

- Indikator keberhasilan secara klasikal masih pada angka 23% belum mencapai parameter keberhasilan sebesar 75%.
- Masih diperlukan tindakan pada siklus III.

Temuan:

Ketidak berhasilan keterampilan berkomunikasi pada siklus II dapat disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya sebagai berikut;

- Peserta didik pada dasarnya sudah memiliki persiapan sebelum kegiatan presentasi dilakukan,

hanya saja sebagian besar peserta didik masih malu-malu dikarenakan takut salah.

- Perlu *support* dari guru untuk terus memberi semangat kepada peserta didik agar memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, dan bertanya sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.
 - Guru perlu memberikan bimbingan khususnya kepada peserta didik yang masih jauh dari kriteria indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.
- 2) Kemampuan Guru Dalam Mengelola Kelas Pada Proses Kegiatan Presentasi



Gambar 2. Kemampuan Guru dalam Mengelola Kelas Saat Presentasi Siklus 2

Berdasarkan grafik diatas semua indikator telah memenuhi standar minimal yang telah ditetapkan yaitu 80 – 89 dengan kategori Baik

- 3) Respon Kepuasan Peserta Didik
- Respon kepuasan peserta didik terhadap proses pembelajaran dengan metode presentasi dapat didiskripsikan sebagai berikut;
- a) Peserta didik yang merespon dengan pernyataan “puas” hanya berjumlah 3 saja
 - b) Kategori respon “cukup puas” sebanyak 9 peserta didik
 - c) 18 peserta didik merespon ‘kurang puas’

d) Sementara peserta didik yang merasa gagal terdapat 11 peserta didik

e) Secara klasikal dapat peserta didik yang merespon dengan kategori puas adalah 7,89%

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini harus dilanjut pada siklus III.

Kesimpulan Pelaksanaan Siklus 2

Terdapat 2 (dua) indikator keberhasilan yaitu Kemampuan keterampilan berkomunikasi dan respon peserta didik terhadap pembelajaran belum berhasil mencapai standar minimal yang telah ditentukan maka penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus III.

3. SIKLUS 3

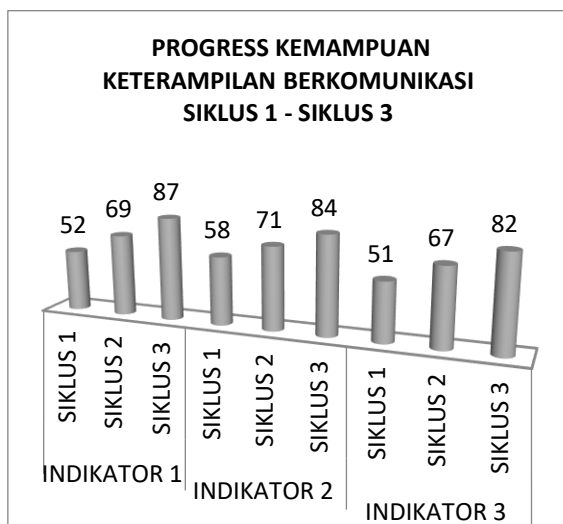
1) Kemampuan Keterampilan Berkomunikasi

Tabel 3. Kemampuan Keterampilan Berkomunikasi Siklus 3

Indikator Keberhasilan	Capaian Subyek Penelitian	
	≥75	≤75
Kemampuan menyampaikan pendapat	38	0
Kemampuan menjawab pertanyaan	38	0
Kemampuan dalam bertanya	36	2

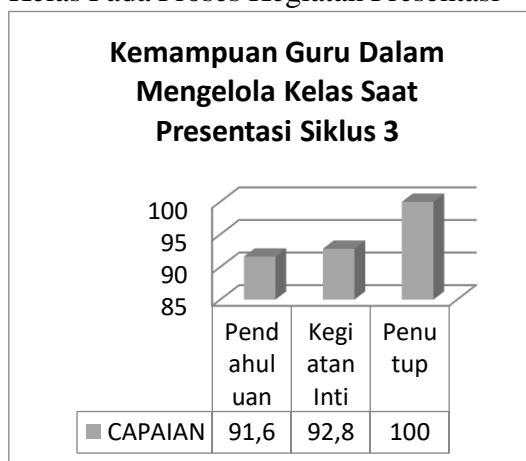
Secara klasikal keberhasilan keterampilan berkomunikasi ini mencapai 95%. Berdasarkan hasil tersebut maka tindakan siklus III pada indikator keberhasilan keterampilan berkomunikasi telah dinyatakan berhasil.

Progress kemampuan keterampilan berkomunikasi dari pelaksanaan siklus 1 sampai siklus 3 dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 3. Progres Kemampuan Keterampilan Berkomunikasi Siklus 1 - Siklus 3

2) Kemampuan Guru Dalam Mengelola Kelas Pada Proses Kegiatan Presentasi



Gambar 4. Kemampuan Guru dalam Mengelola Kelas Saat Presentasi Siklus 3

Berdasarkan tabel diatas, observasi aktivitas guru dalam upaya peningkatan keterampilan berkomunikasi dengan memanfaatkan *whatsapp video call group* telah berhasil mencapai parameter keberhasilan kategori Baik. Dengan demikian tindakan siklus III pada penelitian ini melalui obsevasi aktivitas guru telah berhasil.

3) Respon Kepuasan Peserta didik

- Terdapat 1 (satu) orang peserta didik yang merespon dengan kategori sangat puas, sementara 36 peserta didik merespon dengan kategori puas, dan 1 peserta didik merespon dengan kurang puas pada penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan siklus III pada penelitian sudah mencapai parameter keberhasilan secara individual melalui respon peserta didik.
- Secara klasikal 97% peserta didik sudah merespon dengan kategori puas, hal ini menunjukkan bahwa tindakan penelitian pada siklus III ini sudah mencapai parameter indikator keberhasilan secara klasikal sebesar 75%.
- Kesimpulan dari hasil respon peserta didik terhadap penelitian ini pada tindakan siklus III sudah berhasil mencapai parameter keberhasilan sesuai dengan indikator penelitian baik secara respon secara individual maupun secara klasikal.

Kesimpulan Pelaksanaan Siklus 3

Terdapat 3 (tiga) indikator keberhasilan yaitu kemampuan keterampilan berkomunikasi, kemampuan guru dalam mengelola kelas melalui kegiatan presentasi dan respon peserta didik terhadap pembelajaran telah berhasil mencapai standar minimal yang telah ditetapkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian baik hasil tindakan pada siklus I sampai siklus III, maka dapatlah disimpulkan sebagai berikut:

- Tindakan terbaik dalam upaya meningkatkan keterampilan berkomunikasi dengan memanfaatkan *whatsapp video call group* pada

peserta didik kelas VIII-F SMP Negeri 60 Surabaya dengan memberikan informasi terkait tahapan-tahapan yang akan dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, pemberian motivasi dan bimbingan kepada peserta didik secara intens, perlu terus dilakukan pembiasaan karena upaya meningkatkan keterampilan berkomunikasi ini tidak bisa instan.

2. Pemanfaatan *whatsapp video call group* mampu meningkatkan keterampilan berkomunikasi pada kelas VIII-F SMP Negeri 60 Surabaya Tahun pelajaran 2019-2020.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Meningkatkan keterampilan berkomunikasi ini sangat penting untuk terus dilakukan pada kegiatan pembelajaran, mengingat keterampilan ini akan dibawa dalam kehidupan sosial peserta didik, mendukung kehidupan karir masa depan, meningkatkan kualitas hidup, dan mampu menjadikan peserta didik sebagai individu yang memiliki rasa percaya diri yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Latip. 2020. Peran Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh Dimasa Pandemi Covid-19. *Edu Teach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*. Volume 1 Nomor 2 Edisi Juni 2020.

Afnibar dan Dyla Fajriani. Pemanfaatan Whatsapp Sebagai Media Komunikasi Antar Dosen dan Mahasiswa Dalam Menunjang Kegiatan Belajar (Studi Terhadap Mahasiswa UIN Imam Bonjol Padang). *Jurnal*

Komunikasi dan Penyiaran Islam Volume 11 Nomor 1 Januari-Juni 2020. ejournal.uinib.ac.id > almunir. Diakses 4 Mei 2020.

Ana Retnoningsih dan Suharso. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: CV. Widya Karya.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara Arikunto, Suhadjono, Supardi, 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Gordon, Davis. 1999. *Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta : PT. Pustaka Binaman Presindo.

Jalil Jasman. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Kemendikbud. 2016. *Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Buku Siswa*. Jakarta: Puskur Kemendikbud.

Kusumah Wijaya, Dwitagama Dedi, 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.

Marfuah. Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* Volume 26 Nomor 2. Desember 2017.

Nadler. 1986. *Keterampilan dan Jenisnya*. Jakarta : PT. Grafindo Persada Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Sapriya.

2009. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Noviyanti, Mery. 2011. Pengaruh Motivasi Dan Keterampilan Berkomunikasi Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Tutorial Online Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Kuliah Statistika Pendidikan. *Jurnal Pendidikan* Vol. 12 No.2. 2 September 2011.

Rani Suryani. 2017. Fungsi Whatsapp Grup Shalehah Cabang Bandar Lampung sebagai Pengembangan Media Dakwah dalam Membentuk Akhlakul Kharimah, (Lampung :2017).

Sartika. 2015. Kegunaan Whatsapp Sebagai Media Informasi Dan Media Pembelajaran Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi STISIP Persada Bunda. *Medium* Volume 6 Nomor 2 ISSN: 2303-0194. E-ISSN: 2615-1308. journal.uir.ac.id > *Medium* > *article*. Diakses 4 Mei 2020.

Soemarjadi. 1992. *Pendidikan Keterampilan* Jakarta: Depdikbud.

<https://id.wikipedia.org/wiki/WhatsApp>. diakses 3 Mei 2020
<https://faq.whatsapp.com/android/voice-and-video-calls/how-to-make-a-group-video-call/?lang=id>.

<https://faq.whatsapp.com/android/voice-and-video-calls/how-to-make-a-group-video-call/?lang=id>.
Diakses 8 Mei 2020.



**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA MATERI
PEWARISAN SIFAT MELALUI PRAKTIKUM SEDERHANA BERBASIS
HOME LEARNING
(Sitti Anidah)**

ABSTRACT

This study aims to describe the effectiveness of practicum-based learning in a simple home learning to increase the activity and learning outcomes of class IX-G students of SMP Negeri 26 Surabaya during online learning. This research is a Classroom Action Research (CAR) which takes the subject of class IX-G with a total of 40 students. The selection of research subjects is based on real problems faced when teaching in class. This study using a cycle consisting of 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. Data were obtained by using observation sheets used by observers during the learning process. This study using observation instruments during learning and assessment of product results. If the first cycle has not been reach the minimum score, the second cycle will be carried out by making improvements to the learning activities. Improvements in cycle 2 are based on data from the results of the learning implementation instrument in cycle I. The indicator of the success of this research is if there is an increase from cycle 1 to cycle 2 with the percentage of all aspects of student observing skills. reached 78% with good category. The results of the research conducted in 2 cycles showed that the use of simple home learning-based practicum in science learning was able to increase the activeness and learning outcomes of class IX-G students of SMP Negeri 26 Surabaya during online learning. This is evidenced by the increase in the results of the three specified aspects. In the aspect of learning observation, the increase in grades from cycle I to cycle II was 21% from 68% of students who completed to 89% of students who completed, with a very good category. In the aspect of student observation, the increase in scores that occurred from cycle I to cycle II was 37.50%, from 50% to 87.50% in the very good category. In the third aspect, namely the observation of student product results, the increase that occurred from cycle I to cycle II was 30% from 60% to 90% in the very good category.

Keywords: *experiment, activity, student score, distance learning*

PENDAHULUAN

Selama 1 tahun lebih lamanya Indonesia dilanda pandemi covid-19, dan semenjak itu kegiatan belajar mengajar juga mengalami beberapa perubahan menyesuaikan keadaan yang sedang berlangsung. Kegiatan belajar mengajar mulai tahun ajaran 2019-2020 semester 2 hingga sekarang dilakukan secara daring atau *online*. Hal ini dikarenakan untuk memutus mata rantai penyebaran penyakit yang ada.

Berbagai strategi pembelajaran jarak jauh sudah banyak diterapkan oleh para pendidik, salah satunya yaitu dengan pemanfaatan fitur *office 365, google classroom, whatsapp grou, g-meet, teams, zoom meeting*, dan masih banyak lainnya. Penggunaan berbagai aplikasi dalam penunjang pembelajaran ini dilakukan agar

peserta didik dapat tetap mendapatkan materi yang layak dan sesuai walaupun tanpa bertemu tatap langsung di sekolah.

Kegiatan pembelajaran daring dengan berbagai aplikasi penunjang memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Salah satu kelebihannya yaitu mudahnya penyampaian berbagai macam informasi yang dibutuhkan. Sedangkan salah satu kekurangannya yaitu tidak semua peserta didik mampu mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan karena berbagai macam faktor. Perbedaan kemampuan dalam memahami teknologi dan berbedanya tingkat ekonomi keluarga peserta didik juga turut andil dalam dampak pembelajaran secara daring.

Pada pembelajaran secara daring, keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan pengumpulan tugas

menjadi faktor yang sangat penting dalam kesuksesan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang tidak dilakukan secara tatap muka memiliki resiko lebih besar dalam pemahaman materi yang di dapat oleh peserta didik. Jika peserta didik memiliki keaktifan yang cukup rendah, maka para pendidik akan mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan KBM dan hasil belajar peserta didik menjadi tidak maksimal.

Keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran secara daring juga dipengaruhi oleh pola belajar yang mengalami perubahan. Jika pada pembelajaran tatap muka sebelum masa pandemi berlangsung, peserta didik memiliki jam belajar yang pasti ketika di sekolah. Selain itu monitoring terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran serta pengumpulan tugas juga dapat dilakukan dengan maksimal. Dalam pembelajaran secara daring ini, pola belajar peserta didik berubah menjadi tidak tetap. Banyaknya waktu luang yang mereka miliki di rumah menyebabkan peserta didik menjadi lengah dan cenderung melupakan tugas-tugas mereka. Monitoring terhadap pembelajaran dan tugas juga menjadi lebih sulit dilakukan.

Selama pembelajaran secara daring ini, berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis selama kegiatan belajar mengajar, keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan pengumpulan tugas dapat dikatakan menurun jika dibandingkan dengan ketika pembelajaran tatap muka. Hal ini berimbas pada hasil belajar siswa yang juga semakin menurun.

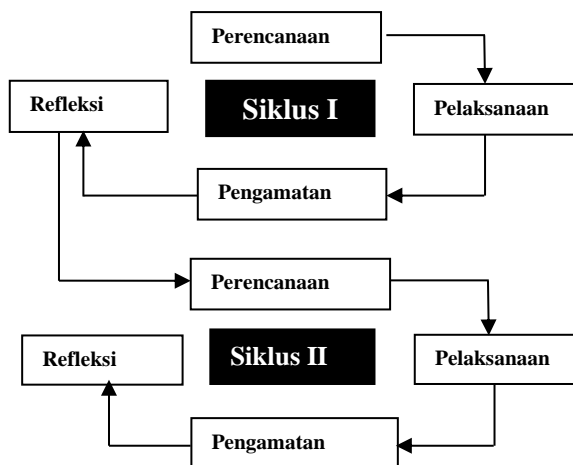
Dari hasil pengamatan yang dilakukan, perlu adanya solusi yang tepat untuk perbaikan dalam proses belajar mengajar di kelas IX-G SMP Negeri 26 Surabaya, sehingga keaktifan dan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengemas pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan

motivasi belajar siswa, yaitu dengan memberikan pembelajaran berbasis percobaan sederhana yang ramah akan *home learning*. Dengan melakukan percobaan sederhana, peserta didik akan turun andil secara langsung dalam proses menggali informasi, hal ini sangat sesuai dengan *saintific learning* dan akan membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam belajar. Ketika peserta didik termotivasi untuk belajar, maka keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran otomatis akan menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis bermaksud melakukan suatu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Materi Pewarisan Sifat Melalui Praktikum Sederhana Berbasis *Home Learning*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), diterapkan pada Kelas IX-G SMPN 26 Surabaya dengan jumlah 40 siswa. PTK ini diawali dengan tahap diagnostik, berupa pengamatan secara langsung terhadap pembelajaran IPA materi pewarisan sifat di kelas IX-G SMPN 26 Surabaya. Hasil diagnostik digunakan untuk membuat langkah-langkah PTK yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan evaluasi, dan refleksi, ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Perencanaan PTK

Sesuai dengan rancangan PTK tersebut, maka instrumen penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Silabus dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) IPA, disusun untuk mencapai kompetensi dasar tertentu; 2) Lembar Observasi Peserta Didik; 3) Lembar Observasi Penilaian Hasil produk Peserta Didik, dan 4) Lembar penilaian hasil belajar peserta didik.

Data yang telah dikumpulkan dalam penelitian ini selanjutnya dilakukan analisis secara deskriptif. Analisis ini terutama dilakukan pada tahap refleksi, digunakan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dikatakan berhasil jika terdapat peningkatan presentase mencapai sesuai dengan yang telah ditentukan yaitu pada persentase 78% dalam kategori baik.

HASIL DAN ANALISIS DATA PENELITIAN

Perencanaan

Pada tahap perencanaan, disiapkan silabus, RPP beserta kelengkapannya, lembar observasi peserta didik, lembar observasi penilaian hasil produk peserta didik, dan penilaian hasil belajar. Materi yang digunakan pada Siklus I dan II adalah Pewarisan Sifat.

Tindakan

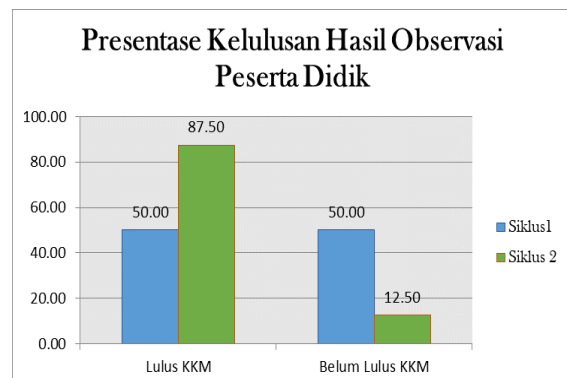
Siklus I dilaksanakan pada tanggal 11 Agustus 2020. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus 2020. Pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan, kemudian dilanjutkan memberikan motivasi. Setelah guru menyampaikan motivasi, guru memberikan gambaran dan juga menyampaikan tujuan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan.

Pada kegiatan inti, pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah 5M (mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan) yang dilakukan melalui *google meet*. Pada tahap ini guru mendemonstrasikan tata cara praktikum yang akan dilakukan oleh peserta didik. Guru juga meminta peserta didik untuk menyelesaikan LKPD yang diberikan melalui *google classroom*.

Guru memberikan fasilitas untuk menyelesaikan LKPD secara mandiri di rumah masing-masing.

Pengamatan

a. Hasil Observasi Peserta Didik



Gambar 2. Prosentase Hasil Observasi

Aspek pertama dari penelitian ini adalah observasi terhadap peserta didik dengan hasil dari siklus I ke siklus II, persentase kelulusan hasil observasi peserta didik mengalami peningkatan sebesar 37,50%, hal ini sudah menunjukkan bahwa dari segi observasi terhadap peserta didik selama proses pembuatan laporan

hasil produk praktikum peserta didik selama pembelajaran berlangsung, penelitian ini dapat dikatakan berhasil. Hal ini dikarenakan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II dan hasil pada siklus II sudah melampaui batas kriteria keberhasilan klasikal yang ditetapkan yaitu 78%.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Tiap Aspek

No	Aspek	Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
1	Peserta didik mengamati video yang diberikan	77.50	Baik	82.50	Sangat Baik
2	Peserta didik melakukan pemilihan soal untuk praktikum	83.75	Sangat Baik	85.63	Sangat Baik
3	Peserta didik melakukan kegiatan praktikum sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat pada video	76.25	Baik	84.38	Sangat Baik
4	Peserta didik mengumpulkan hasil produk tepat waktu	74.38	Baik	83.75	Sangat Baik
5	Peserta didik menger	73.75	Baik	86.25	Sangat Baik

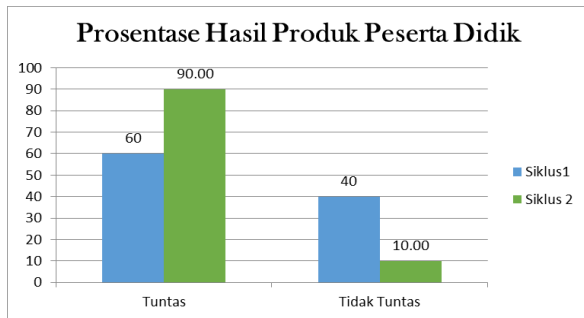
No	Aspek	Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
	jakan soal setelah melakukan pengumpulan produk hasil praktikum				
Rata-rata		77.13		84.50	
Kategori		Baik		Sangat Baik	

Pada hasil observasi selama proses pembuatan produk hasil laporan praktikum sederhana berbasis *home learning* peserta didik tiap aspek pada siklus I, aspek dengan hasil terendah adalah aspek "pengerjaan soal setelah melakukan praktikum" dengan hasil sebesar 73,75% kategori baik. Untuk aspek dengan hasil tertinggi adalah aspek pemilihan soal untuk praktikum dengan nilai sebesar 83.75% kategori sangat baik.

Pada siklus II, hasil observasi menunjukkan indikator yang memiliki nilai terendah yaitu pada aspek mengamati video yang diberikan dengan hasil sebesar 82,50% kategori sangat baik. Walaupun memiliki skor terendah pada siklus II, indikator tersebut masih melewati indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 78% kategori baik.

Untuk aspek tertinggi pada siklus II yaitu aspek pengerjaan soal setelah melakukan praktikum dengan nilai 86.25% kategori sangat baik. Perolehan nilai ini berbanding terbalik dengan perolehan pada siklus I, dimana pada aspek yang sama di siklus I mendapatkan nilai terendah, namun pada siklus ke II mendapatkan hasil tertinggi.

b. Hasil Observasi Penilaian Hasil Produk Peserta Didik



Gambar 3. Prosentase Hasil Produk Peserta Didik

Aspek kedua dari penelitian ini adalah observasi hasil produk peserta didik dari siklus I ke siklus II, prosentase kelulusan hasil observasi peserta didik mengalami peningkatan sebesar 37,50%, hal ini sudah menunjukkan bahwa dari segi observasi terhadap peserta didik selama proses pembuatan laporan hasil produk praktikum peserta didik selama pembelajaran berlangsung, penelitian ini dapat dikatakan berhasil. Hal ini dikarenakan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II dan hasil pada siklus II sudah melampaui batas kriteria keberhasilan klasikal yang ditetapkan yaitu 78%.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Produk Tiap Aspek

No	Pernyataan	% Nilai	Kategori	% Nilai	Kategori
1	Kesesuaian dengan soal yang diberikan	80.63	Baik	82.50	Sangat Baik
2	Pengerjaan sesuai dengan video tutorial	72.50	Baik	80.63	Baik
3	Kesesuaian jawaban praktikum	70.00	Baik	84.38	Sangat Baik
4	Keorisional an karya	76.88	Baik	84.38	Sangat Baik
Rata-rata		75.00	Baik	82.97	Sangat Baik

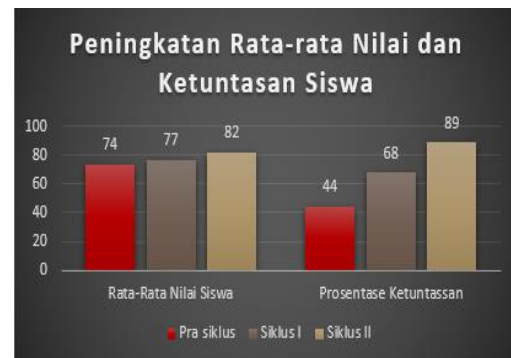
Pada hasil produk peserta didik berupa laporan praktikum sederhana tiap aspek pada siklus I, aspek dengan hasil terendah adalah aspek kesesuaian jawaban praktikum dengan hasil sebesar 70% kategori baik. Untuk aspek dengan hasil tertinggi adalah aspek kesesuaian dengan soal yang

diberikan dengan nilai sebesar 80.63% kategori sangat baik.

Pada siklus II, hasil observasi menunjukkan indikator yang memiliki nilai terendah yaitu pada aspek pengerjaan sesuai dengan video tutorial dengan hasil sebesar 80,63% kategori sangat baik. Walaupun memiliki skor terendah pada siklus II, indikator tersebut masih melewati indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 78% kategori baik.

Untuk aspek tertinggi pada siklus II di dapat oleh 2 aspek yang memiliki nilai sama besar, yaitu aspek kesesuaian jawaban praktikum dan keorisionalan karya dengan nilai 84,38% kategori sangat baik.

c. Hasil Observasi Penilaian Hasil Produk Peserta Didik



Gambar 4. Hasil Observasi Penilaian Hasil Belajar

Aspek ketiga dari penelitian ini adalah adanya peningkatan rata-rata nilai dan ketuntasan peserta didik dari siklus I ke siklus II. Untuk rata-rata nilai peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I yang mencapai 77 menjadi 82 pada siklus II. Untuk prosentase ketuntasan KKM peserta didik juga mengalami peningkatan dari siklus I yang mencapai 68% siswa tuntas menjadi 89% siswa tuntas pada siklus II.

Refleksi

Kekurangan pada siklus I serta rancangan perbaikan yang dapat digunakan pada siklus II dapat dirangkumkan sebagai berikut:

- 1) Peserta didik masih kurang tertib dalam pengumpulan hasil produk praktikum yang telah dikerjakan.
- 2) Terdapat beberapa peserta didik yang masih terlambat atau tidak sesuai dengan deadline yang diberikan dalam mengerjakan soal setelah proses pengumpulan hasil produk praktikum

Pada pembelajaran siklus II yang telah dilaksanakan sudah mendapatkan hasil yang sangat memuaskan. Hasil yang diperoleh sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang diinginkan oleh peneliti, sehingga penelitian tindakan kelas tidak perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

PEMBAHASAN

Secara keseluruhan penggunaan praktikum sederhana yang berbasis *home learning* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPA materi pewarisan sifat mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas IX-G SMP Negeri 26 Surabaya tahun ajaran 2020/2021. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil dari ketiga aspek yang ditentukan. Pada aspek keterlaksanaan pembelajaran, peningkatan nilai dari siklus I ke siklus II sebesar 21% dari 68% siswa tuntas menjadi 89% siswa tuntas, dengan kategori sangat baik. Pada aspek observasi peserta didik, peningkatan nilai yang terjadi dari siklus I ke siklus II sebesar 37,50%, dari nilai 50% menjadi 87.50% dengan kategori sangat baik. Pada aspek ketiga yaitu observasi hasil produk peserta didik, peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II sebesar 30% dari nilai 60% menjadi 90% dengan kategori sangat baik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas IX-G SMPN 26 Surabaya tahun pelajaran 2019/2020 adalah dengan penggunaan praktikum sederhana berbasis *home learning* sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta : Rajawali Pers.
- _____. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Kemendikbud. 2013. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan republik Indonesia Nomor 81 Tahun 2013. Jakarta: Kemendikbud.
- Sardiman A.M. 2007. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta:Raja Grafindo.

KIAT MENGGAPAI ADIWIYATA PROPINSI (Sri Sulaminingsih)

ABSTRACT

Making it a Adiwiyata school started from the results of a study of the school environment that did not meet the eligibility standards where the environmental conditions were arid, dirty and not maintained and the infrastructure conditions were not environmentally friendly. This is what prompted SMPN 49 Surabaya to participate in Adiwiyata by starting to clean up starting by forming the Adiwiyata Team, fixing the Sarpras which is more environmentally friendly, holding various environmental activities either carried out alone or participating in outside activities and starting to form partnerships with various parties. Best practice contains a track record towards Adiwiyata Province which contains achievements in various aspects ranging from aspects of cleanliness and sanitation, waste management, tree planting and maintenance, water conservation, energy conservation, as well as the field of innovation for school residents. The stages of the SMPN 49 Surabaya team in the process of preparing schools that are ready to compete in the 2021 Provincial Adiwiyata arena are divided into 6 stages, namely: 1. Environmental analysis; 2. Preparation of City Adiwiyata; 3. Integrating PRLH in Curricular Activities and Self-Development; 4. Track Record Towards Adiwiyata Province 2021; 5. Implementation of GPBLHS; 6. Verification of the 2021 CSAP Field. Since 2017 SMPN 49 Surabaya has received the City level Adiwiyata title. After improving themselves based on the results of the self-evaluation (EDS) the school still has to improve some shortcomings for that a new team is formed, namely the GPBLHS Team which is prepared to take it to a higher level. Starting from the integration of PRLH in intra and extracurricular activities as well as in real, mutually sustainable actions in the hope of creating a beautiful, comfortable and environmentally friendly learning environment as well as educating children who care about the environment, have creative and innovative characters to become a caring and cultured generation. environment so that it can reach the provincial level Adiwiyata in 2021.

Keywords : *adiwiyata, adiwiyata school*

PENDAHULUAN

Sekolah Adiwiyata adalah sekolah yang mengintegrasikan program sekolah yang ramah lingkungan dimana seluruh warga sekolah diharapkan dapat menerapkan PRLH dalam kegiatan pembelajaran di sekolah maupun lingkungan sekitar. SMPN 49 mulai mengenal Adiwiyata sejak tahun 2016, tetapi baru tahun 2017 mulai menekuni kegiatan ini dengan cara mulai berbenah diri. diawali dari hasil kajian lingkungan sekolah serta hasil evaluasi diri sekolah (EDS) yang kurang memenuhi standar kelayakan, maka SMPN 49 Surabaya mulai berbenah diri dimulai dengan belajar berbagai program kegiatan pada sekolah

yang lebih dulu mengenal Adiwiyata yaitu SMPN 35 Surabaya, SMP Negeri 49 Surabaya sendiri merupakan sekolah binaan dari SMPN 35 Surabaya.

Untuk dapat menggapai predikat sekolah Adiwiyata banyak persyaratan yang harus dilalui oleh tim SMPN 49 Surabaya. Salah satunya yaitu perlu adanya melakukan penataan lingkungan dengan menerapkan program yang berwawasan lingkungan serta ramah lingkungan.

Adapun tahapan-tahapan tim SMPN 49 Surabaya dalam proses menyiapkan sekolah yang siap bersaing dalam kancah Adiwiyata akan diuraikan sebagai berikut.

Tahapan Menuju Sekolah Adiwiyata

1. Analisis Lingkungan

Berdasarkan hasil analisis lingkungan sekolah permasalahan yang muncul saat itu adalah kurangnya penghijauan sehingga suasana lingkungan sekolah terasa panas dan tidak nyaman. Selain itu kurangnya kepedulian warga sekolah terhadap lingkungan sekolah baik kebersihan, pengelolaan sampah, perawatan maupun pemeliharannya.

2. Persiapan Adiwiyata Kota

Langkah awal untuk menata lingkungan sekolah agar lebih nyaman dan sejuk adalah dengan melakukan penanaman pohon. Setelah melakukan program penghijauan selanjutnya mulailah kami menata lingkungan sekolah lainnya dengan mulai dibuatnya kebijakan kebijakan sekolah yang berkaitan dengan kegiatan ramah lingkungan. Seperti mulai dibentuknya Tim Adiwiyata sekolah yang baru, pembentukan kader LH, pembentukan Pokja-Pokja yang menangani kegiatan LH, serta mulai membuat jejaring kerja dengan instansi lain atau sekolah lain demi terlaksananya program lingkungan yang ada di SMPN 49 Surabaya.

Salah satu kegiatan yang dilakukan di SMPN 49 untuk menjaga kebersihan lingkungan sekolah adalah dengan kegiatan pembiasaan Jumat dengan pembagian sebagai berikut:

- Minggu I: Jumat Bersih dimana seluruh warga sekolah melaksanakan kegiatan bersih bersih yang dilaksanakan di jam pertama pembelajaran
- Minggu II: Jumat Sehat dimana seluruh bapak ibu guru, karyawan dan siswa 4 kelas bergiliran melaksanakan kegiatan Senam bersama
- Minggu III: Ngosek Bareng yang dilaksanakan secara serentak pagi

hari sebelum jam pelajaran diikuti oleh seluruh warga sekolah selain itu juga ada pemeriksaan jentik yang dilakukan oleh Tim Jentik



UKS.

- Minggu IV: Jumat Beriman dimana seluruh warga sekolah bersama sama melaksanakan kegiatan keagamaan di halaman sekolah.

Gambar 1. Kegiatan pembiasaan disekolah

Selain kegiatan yang bersifat rutinitas yang diikuti oleh seluruh warga sekolah juga di programkan kegiatan yang bersifat insidental misalnya peringatan hari hari lingkungan yang dilakukan bersama-sama dengan komite, dan warga sekitar.



Gambar 2. Proses penanaman pohon bersama komite dan warga sekitar

SMPN 49 juga melakukan kegiatan kemitraan dengan beberapa instansi terkait yang dapat mendukung kegiatan Adiwiyata sekolah diantaranya melakukan kemitraan dengan LSM Tunas Hijau, LSM Bank Jelantah, Dinas Kesehatan Puskesmas Tenggilis, DLH Kota Surabaya, Dinas Pertanian Kota Surabaya, Tim Bumantik PKK RW 05 Kutisari Indah Selatan, serta SMP Negeri 35 Surabaya yang merupakan sekolah induk dan kegiatan *sister school*

dengan SMP Negeri 23 Surabaya berupa kegiatan kemitraan dibidang pengembangan Enterpreneur sekolah.



Gambar 3. Kegiatan kemitraan bersama Tunas Hijau, Puskesmas dan Bumantik PKK.

Setiap kegiatan yang dilakukan oleh warga SMP Negeri 49 Sby dipublikasikan oleh Tim IT sekolah dalam berbagai wadah misalnya dipublikasikan dalam media sosial seperti Instagram @smpn49sby, dalam youtube @smpn49sby maupun dalam web sekolah.



Gambar 4. Kegiatan publikasi di media sosial

3. Pengintegrasian PRLH dalam Kegiatan Kurikuler dan Pengembangan Diri

Pengimplementasian PRLH dalam kegiatan pembelajaran dilakukan dengan penyusunan Dokumen KTSP yang memuat Visi Misi dalam upaya menciptakan pembelajaran yang menerapkan PRLH dalam kegiatan pembelajaran, pembiasaan maupun pengembangan diri. Terdapat 6 aspek lingkungan yang dimasukkan kedalam pengintegrasian PRLH pada pembelajaran, yaitu: Aspek kebersihan dan sanitasi, aspek pengelolaan sampah, aspek

pemeliharaan dan penanaman pohon, aspek konservasi air, aspek konservasi energi serta aspek inovasi. Sedangkan isu yang diangkat bisa isu lingkungan sekolah, isu lokal maupun isu global.

Sedangkan pengintegrasian PRLH pada pengembangan diri dimasukan pada kegiatan ekstrakurikuler KIR, Pramuka, Seni Lukis, Karate serta Tari. Pada masing masing kegiatan ekstrakurikuler tersebut memasukkan PRLH dalam program tahunannya dengan aspek yang berbeda beda sesuai dengan ragam kegiatan yang dilaksanakan.



Gambar 5. Kegiatan Ekskul KIR dan Pramuka

4. Giat Menuju Adiwiyata Propinsi 2021

Untuk menuju Adiwiyata Propinsi diawali dengan capaian Adiwiyata di tingkat Kota yang ditandai dengan perolehan sertifikat Adiwiyata Kota. SMP Negeri 49 Surabaya memperoleh sertifikat Adiwiyata Kota Tahun 2017 dengan memperoleh peringkat 2.

Selanjutnya sekolah mengusulkan untuk maju di tingkat propinsi melalui DLH Kota Surabaya untuk diadakan seleksi administrasi dokumen pendukung Adiwiyata. Bulan Pebruari 2021 SMP Negeri 49 Surabaya mengajukan menuju Adiwiyata Propinsi. Hingga pada bulan Oktober surat penetapan calon sekolah Adiwiyata Propinsi 2021 telah keluar, dan SMPN 49 berhasil menjadi peserta.

Setelah lolos dalam seleksi

administrasi maka sekolah mulai menyiapkan video profil sekolah yang harus diupload di youtube dan mendapat viewer 3 kali jumlah warga sekolah. Dalam Video profil ini menceritakan pelaksanaan GPBLHS yang diterapkan di sekolah.

5. Progres Capaian Pelaksanaan GPBLHS

Beberapa hal yang dilakukan SMPN 49 Surabaya dalam pelaksanaan GPBLHS diantara lain adalah:

a. Pemeliharaan Kebersihan, Fungsi Sanitasi, dan Drainase sekolah

Kegiatan ini meliputi memperbaiki toilet dan saluran drainase toilet siswa dan guru, membersihkan saluran drainase di seluruh lingkungan sekolah secara rutin, membersihkan toilet di kegiatan ngosek bareng, menguras septiktank, membersihkan ruang kelas, perpustakaan, dan ruang-ruang lainnya di sekolah.



Gambar 6. Pemeliharaan kebersihan sanitasi

b. Pengelolaan sampah

Kegiatan ini meliputi penggunaan kertas secara bolak-balik untuk catatan, membawa tempat makan dan minum sendiri, acara sekolah yang bebas dari sampah plastik.

c. Penanaman dan pemeliharaan Pohon



Kegiatan ini meliputi pembibitan, penanaman, pemeliharaan tanaman.

Gambar 7. Pembibitan dan penanaman pohon

d. Konservasi Air

Kegiatan ini meliputi pembuatan biopori, pemanfaatan limbah air wudhu, pemanenan air hujan dan pemanfaatannya, pembuatan sumur resapan, pemanfaatan air AC



Gambar 8. Pembuatan Biopori

e. Konservasi Energi

Kegiatan ini meliputi perawatan peralatan listrik, pemanfaatan cahaya alami di siang hari, mematikan dan mencabut peralatan elektronik jika tidak digunakan, sehari tanpa kendaraan bermotor.

Gambar 9. Kegiatan konservasi energi



f. Inovasi

Kegiatan ini meliputi pelaksanaan kegiatan *entrepreneur*, kegiatan pameran tugas proyek

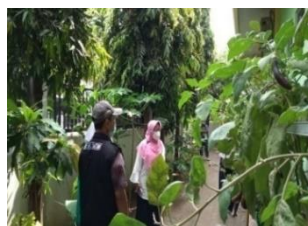


Gambar 10. Kegiatan pameran karya siswa

6. Verifikasi Lapangan CSAP 2021

Kunjungan verlap SMP Negeri 49 Surabaya jatuh pada hari kedua yaitu tanggal 6 Oktober 2021 sesi pertama. Juri datang pukul 09.00 WIB langsung menuju ke tempat yang disediakan.

Pemeriksaan dilakukan mulai dari dokumen, pemeriksaan Kebun Sayur, *Green House*, biopori serta pengelolaan sampah yang didampingi oleh kader Adiwiyata masing masing pokja.



Gambar 11. Kegiatan Verlap.

SIMPULAN

SMP Negeri 49 Surabaya melaksanakan program Adiwiyata sejak tahun 2016. Keikutsertaan dalam sekolah Adiwiyata berawal dari hasil kajian lingkungan sekolah yang tidak memenuhi standar kelayakan dimana kondisi lingkungan yang gersang, kotor dan tidak terawat serta kondisi sarpras yang tidak ramah lingkungan. Hal inilah yang mendorong SMPN 49 Surabaya untuk ikut Adiwiyata dengan mulai berbenah dimulai dengan membentuk Tim Adiwiyata, membenahi Sarpras yang lebih ramah lingkungan, mengadakan berbagai kegiatan lingkungan baik dilaksanakan sendiri atau mengikuti kegiatan diluar serta mulai menjalin kemitraan dengan berbagai pihak.

Best practice berisi rekam jejak menuju Adiwiyata Propinsi yang berisi capaian berbagai aspek mulai aspek kebersihan dan sanitasi, pengelolaan sampah, penanaman dan pemeliharaan pohon, konservasi air, konservasi energi, serta bidang inovasi warga sekolah. Adapun tahapan-tahapan tim SMPN 49 Surabaya dalam proses menyiapkan sekolah yang siap bersaing dalam kancah Adiwiyata Propinsi 2021 terbagi menjadi 6 tahapan, yaitu: 1. Analisis lingkungan; 2. Persiapan Adiwiyata Kota; 3. Pengintegrasian PRLH dalam kegiatan kurikuler dan pengembangan diri; 4. Rekam Jejak Menuju Adiwiyata Propinsi 2021; 5. Pelaksanaan GPBLHS; 6. Verifikasi Lapangan CSAP 2021.

Hasil capaian tahun 2017 SMPN 49 Surabaya mendapat gelar Adiwiyata Kota. Setelah berbenah diri berdasarkan hasil evaluasi diri (EDS) sekolah masih harus meningkatkan beberapa kekurangan untuk itu dibentuklah Tim baru yaitu Tim GPBLHS yang dipersiapkan untuk membawa ke tingkat yang lebih tinggi. Mulai dari pengintegrasian PRLH dalam kegiatan intra maupun ekstrakurikuler serta dalam aksi nyata yang saling

berkelanjutan dengan harapan dapat menciptakan lingkungan belajar yang asri, nyaman dan ramah lingkungan serta mendidik anak-anak yang peduli terhadap lingkungan, memiliki karakter yang kreatif dan inovatif menjadi generasi yang peduli dan berbudaya lingkungan sehingga bisa mencapai adiwiyata tingkat provinsi Tahun 2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2013. *Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2013 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi.
- Sulaminingsih, Sri. 2021. *Perjalanan Menggapai Adiwiyata Propinsi 2021*. Surabaya: PT Rumah Menulis Alqalam.
- Suparno. 2008. *Guru Profesional Berkarya dan Terus Berkarya*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Tim Lingkungan Hidup dan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2012. *Buku Panduan: sekolah peduli dan berbudaya Lingkungan*.
- Wikipedia. 2022. *Adiwiyata*. Diakses melalui. <https://id.wikipedia.org/wiki/Adiwiyata>



**PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATERI MEMBACA
PERMULAAN DENGAN MODEL SERTIFIKASI
(Nur Dwi Sholihah)**

ABSTRACT

The purpose of this classroom action research is to find out (1) whether there is an increase in students' motivation and learning outcomes by using the Certification Model, (2) how the Certification Model can improve motivation and learning outcomes students . The research procedure consists of two cycles, and each cycle includes planning, implementation, observation, and reflection. The research was conducted at SDN Kedungdoro IV/309 Surabaya, with the subjects of grade 2-B students totaling 33 students consisting of 12 boys and 21 girls. Data analysis used comparative description technique with quantitative data (percentage) and critical analysis technique with qualitative data. The results showed that (1) there was an increase in students' motivation and learning outcomes using the Certification Model, indicated by pre-cycle with an average of 12.5% in the first cycle to 28.1% and the second cycle to 90.6%; (2) The Certification Model can increase motivation and learning outcomes, especially in the beginning reading material with an indication of an increase in teacher activity (final achievement 90%), in student activity (final achievement 80%), and in classical student learning outcomes. (final achievement 85%).

Keywords : *certification model, motivation, learning outcomes, beginning reading*

PENDAHULUAN

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah kurangnya motivasi belajar. Semakin rendah motivasi belajar seseorang maka semakin rendah pula hasil belajar yang ia miliki, dan sebaliknya semakin tinggi motivasi belajar seseorang maka ia akan memiliki hasil belajar yang tinggi pula. Oleh karena itu motivasi dalam kegiatan belajar sangat diperlukan, motivasi dapat memberikan petunjuk semangat seorang pelajar dalam kegiatan-kegiatan belajarnya dan memberi petunjuk pada tingkah laku serta sebagai penyeleksi perbuatan belajar mereka (Uno, 2008).

Pendidikan, seperti sifat sasarannya yaitu manusia, mengandung banyak aspek dan sifatnya sangat kompleks. Karena sifatnya yang kompleks itu, maka tidak ada satu batasan pun secara gamblang dapat menjelaskan arti pendidikan. Batasan tentang pendidikan yang dibuat oleh para ahli beraneka ragam dan kandungannya dapat berbeda yang satu dengan yang lain. Perbedaan itu bisa karena orientasinya, konsep dasar yang digunakannya, aspek yang menjadi

tekanan, atau karena falsafah yang melandasinya. Yang terpenting dari semua itu adalah bahwa pendidikan harus dilaksanakan secara sadar, mempunyai tujuan yang jelas, dan menjamin terjadinya perubahan ke arah yang lebih baik. Bahasa Indonesia merupakan sub mata pelajaran tematik yang memfokuskan pada pengenalan, pembiasaan dan penguasaan bahasa indonesia sebagai bahasa nasional. Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai wahana untuk mengembangkan wawasan, memperluas hubungan antar warga, dan melalui penguasaan bahasa indonesia pula, kita dapat berkomunikasi dengan suku bangsa lainnya di seluruh penjuru negeri Indonesia. Pada kenyataannya, bahasa indonesia dianggap ilmu yang sukar dan sulit dipahami. Begitu luasnya materi Bahasa Indonesia menyebabkan anak sulit untuk diajak berpikir aktif dan kreatif, utamanya dalam materi Membaca Permulaan. Sementara siswa Sekolah Dasar tahap berfikir mereka masih belum formal, karena mereka baru berada pada tahap Operasi Onal Konkret (Peaget : 1920). Apa yang dianggap logis, jelas dan

dapat dipelajari bagi orang dewasa, kadang-kadang merupakan hal yang tidak masuk akal dan membingungkan bagi siswa. Akibatnya banyak siswa yang hilang motivasi belajarnya sehingga menyebabkan hasil belajar yang diraih sangat rendah.

Oleh karena itu, penulis sebagai guru kelas mencoba untuk mengugah motivasi mereka dengan menyajikan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Meskipun dilaksanakan secara daring pembelajaran tetap harus memiliki makna sehingga mampu mendorong perubahan karakteristik siswa dengan positif. Pembelajaran ini adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas ke depan untuk mencapai suatu cita-cita yang di harapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. Karena pendidikan itu sendiri memotivasi diri untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran tersebut, penulis tertarik untuk mendalami dan melakukan tindakan-tindakan perbaikan pembelajaran bahasa indonesia, khususnya materi Membaca Permulaan melalui penelitian tindakan kelas. Perbaikan yang penulis lakukan mengenai penerapan Model Sertifikasi pada materi Membaca Permulaan. Harapan penulis adalah terjadinya pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan serta lebih bermakna dan adanya keberanian siswa yang tuntas untuk menyelesaikan masalah kontekstual dengan benar serta untuk lebih menguasai pelajaran. Hipotesis yang penulis lakukan adalah dalam bentuk laporan hasil yaitu berjudul “Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Membaca Permulaan dengan Model Sertifikasi pada Siswa Kelas 2-B SDN Kedungdoro IV/309 Surabaya“.

KAJIAN PUSTAKA

1. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung (Uno, 2008). Menurut Dimayanti dan Mudjiono (2006), memandang motivasi belajar sebagai dorongan mental yang mengarahkan pada penggerakkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar. Menurut Sardiman (2003) motivasi dalam kegiatan belajar berarti keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan ke arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dapat diinginkan tercapai.

Menurut Thomas L. Good dan Jere B. Brophy (dalam Schunk, 2012) mendefinisikan motivasi sebagai suatu energi penggerak yang memperkuat dan mendorong seseorang untuk bertingkah laku. Motivasi adalah sesuatu yang dibutuhkan untuk melakukan aktivitas secara harfiah yaitu sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Sedangkan secara psikologi, berarti usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang yang tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya. Menurut Sardiman (2003) fungsi motivasi dalam belajar adalah Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang

akan dikerjakan, Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai, Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Selain itu Hamalik (2007) menyatakan bahwa motivasi mendorong timbulnya kekuatan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Jadi, motivasi memiliki beberapa fungsi yaitu Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar, Sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan, Sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006) motivasi belajar meliputi beberapa aspek yaitu cita-cita atau aspirasi siswa, kemampuan siswa, kondisi siswa, kondisi lingkungan siswa, unsur-unsur dinamis dalam belajar, upaya guru dalam membelajarkan siswa. Sedangkan menurut Sardiman (2003) dan Ahmadi dan Supriyono (2004), ciri-ciri seseorang yang memiliki motivasi belajar yaitu ciri-ciri seseorang yang memiliki motivasi yang besar yaitu, Ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan dalam belajar secara mandiri, Tidak terjebak dalam sesuatu yang rutinitas dan mekanis, Mampu mempertahankan pendapatnya, kalau ia sudah yakin dan dipandanginya cukup rasional, Giat membaca buku untuk meningkatkan prestasinya, Tidak mudah melepaskan hal yang sudah diyakini, dan Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 1991:22). Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Menurut Howard Kingsley (dalam Sudjana, 1991:22) membagi tiga tipe macam hasil belajar yakni: (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Menurut Skinner (dalam Mudjiono, 2009:9) berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun.

Selanjutnya menurut Bloom (dalam Chatib, 2012:174) hasil belajar siswa pada aspek keterampilan (psikomotor) meliputi kompetensi yang diraih dengan aktivitas yang memerlukan pembelajaran bukan tes melainkan sebuah aktivitas yang memerlukan gerak tubuh atau perbuatan, kinerja, imajinasi, kreativitas, karya-karya intelektual. Sedangkan aspek sikap (afektif) meliputi peningkatan, pemberian respon, sikap, penilaian, dan internalisasi. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan akan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Menurut

Kemendikbud (2014:13) hasil belajar dibagi tiga macam yaitu:(a) sikap, (b) pengetahuan, (c) keterampilan. Menurut kurikulum 2013 kompetensi lulusan satuan pendidikan SD/MI/SDLB/PAKET A, adalah manusia yang memiliki sikap pengetahuan dan keterampilan.

3. Model Sertifikasi

Yang dimaksud sertifikasi di sini adalah standarisasi secara professional bagi siswa yang kompeten di bidang membaca permulaan yang dibina oleh Guru Kelas dan orang tua mereka. Tujuan diberikannya sertifikasi bagi siswa adalah: untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam mengaplikasikan semua hasil pembelajaran materi Membaca Permulaan. Tujuan lain adalah agar para siswa lebih bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai muatan terpadu sebagai dasar melakukan kegiatan pembelajaran lainnya. Syarat diberikannya sertifikat adalah bagi mereka yang memahami dan mempraktekkan materi Membaca Permulaan sesuai dengan bimbingan Guru Kelas secara daring dan orang tua mereka secara langsung di rumah setelah diadakan pembelajaran materi tersebut. Adapun batasannya adalah bagi mereka yang 75% menguasai materi tersebut tersebut.

4. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah sebuah pemahaman yang melandasi pemahaman-pemahaman yang lainnya, sebuah pemahaman yang paling mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran selanjutnya.

Untuk mendapatkan sebuah kerangka berpikir akan suatu hal bukan sesuatu yang mudah, diperlukan suatu pemikiran yang mendalam, tidak menyimpulkan hanya dari fakta yang dapat terindra, atau hanya dari sekedar informasi-informasi yang terpenggal.

Selain itu, diperlukan sebuah pemikiran yang cerdas akan setiap informasi yang dimilikinya dan berupaya dengan keras menyimpulkan sesuatu kesimpulan yang memunculkan keyakinan.

5. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2013 : 96).

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah diuraikan di atas, maka dapat dikemukakan hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hipotesis Alternatif (Ha)

Ada peningkatan hasil belajar pada materi membaca permulaan melalui penerapan model sertifikasi pada siswa kelas 2-B SD Negeri Kedungdoro IV/309 Surabaya.

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Menurut pengertiannya penelitian tindakan adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi di masyarakat atau sekelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan (Arikunto, Suharsimi 2002: 82). Ciri atau karakteristik utama dalam penelitian tindakan adalah adanya partisipasi dan kolaborasi antara penulis dengan anggota kelompok sasaran. Penelitian tindakan adalah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan inovatif yang dicoba sambil jalan dalam mendeteksi memecahkan masalah. Dalam prosesnya pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan tersebut dapat mendukung satu sama lain.

Sedangkan tujuan penelitian tindakan harus memenuhi beberapa

prinsip sebagai berikut :

1. Permasalahan atau topik yang dipilih harus memenuhi kriteria, yaitu benar-benar nyata dan penting, menarik perhatian dan mampu ditangani serta dalam jangkauan kewenangan penulis untuk melakukan perubahan.
2. Kegiatan penelitian, baik intervensi maupun pengamatan yang dilakukan tidak boleh sampai mengganggu atau menghambat kegiatan utama.
3. Jenis intervensi yang dicobakan harus efektif dan efisien
4. Metodologi yang harus jelas, rinci dan terbuka, setiap langkah dari tindakan dirumuskan dengan tegas, sehingga orang yang berminat terhadap penelitian tersebut dapat mengecek setiap hipotesis dan pembuktiannya.
5. Kegiatan penelitian diharapkan dapat merupakan proses kegiatan yang berkelanjutan (*ongoing*), mengingat bahwa pengembangan dan perbaikan terhadap kualitas tindakan memang tidak dapat berhenti tetapi menjadi tantangan setiap waktu. (Arikunto, Suharsimi, 2002: 82-83).

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, Suharsimi, 2002: 83), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

SIKLUS 1

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini guru membuat kegiatan perencanaan meliputi :

- 1) Menyusun RPP yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- 2) Mempersiapkan media yang akan digunakan.
- 3) Menyiapkan pedoman pengamatan (observasi) atau instrumen penelitian untuk memantau proses pembelajaran yang berlangsung.
- 4) Membuat alat evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan.

2. Tahap Pelaksanaan

Melaksanakan tindakan pembelajaran pada pertemuan ke-1 dan ke-2 sesuai dengan RPP yang telah disiapkan untuk diterapkan pada siswa kelas 2B di SDN Kedungdoro IV/309 Surabaya. Dengan langkah sebagai berikut :

- 1) Melakukan apersepsi
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 3) Mendeskripsikan materi mengukur satuan panjang dengan menggunakan buku siswa dan buku guru.
- 4) Memanfaatkan media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 5) Melakukan tanya jawab tentang materi untuk mengukur pemahaman awal siswa.
- 6) Memberi kesempatan bagi siswa untuk mempraktekkan cara Mengukur satuan panjang.
- 7) Membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam mempraktekkan kegiatan Mengukur satuan panjang.
- 8) Memberi penghargaan berupa *reward* kepada siswa yang berprestasi.
- 9) Memberi motivasi kepada siswa yang masih belum menguasai materi pembelajaran

- 10) Menyimpulkan bersama-sama materi pembelajaran dan melakukan refleksi dan tindak lanjut.

3. Tahap 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.

4. Tahap Refleksi

Pada tahap ini dilakukan analisis masalah. Penyebab ketidak berhasilan yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas, sehingga dapat diperbaiki pada siklus berikutnya. Semua temuan permasalahan pada proses pembelajaran di kelas berlangsung didiskusikan dengan observer untuk mengetahui hasil presentase pelaksanaan siklus I. Pada siklus I hasilnya akan digunakan untuk menentukan jenis tindakan pada siklus II.

SIKLUS 2

1. Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil dari siklus I, peneliti menyusun:

- 1) Rencana Perbaikan Pembelajaran.
- 2) Pada siklus II, tindakan yang direncanakan adalah memaksimalkan penggunaan waktu untuk membimbing siswa saat mempraktekkan kegiatan Membaca Permulaan pada pembelajaran materi Membaca Permulaan.
- 3) Membuat lembar evaluasi tes tulis.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini, berdasarkan RPP yang telah disusun untuk siklus II adalah dengan mengadakan beberapa perbaikan serta pengembangan RPP, sebagai berikut :

- 1) Melakukan apersepsi
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 3) Mendeskripsikan materi membaca Permulaan dengan menggunakan buku siswa dan buku guru.
- 4) Memanfaatkan media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 5) Melakukan tanya jawab tentang materi untuk mengukur pemahaman awal siswa.
- 6) Memberi kesempatan bagi siswa untuk mempraktekkan cara membaca permulaan dengan membaca teks pada buku atau sumber lainnya.
- 7) Membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam mempraktekkan kegiatan membaca permulaan.
- 8) Memberi penghargaan berupa sertifikat kepada siswa yang berprestasi.
- 9) Memberi motivasi kepada siswa yang masih belum menguasai materi pembelajaran
- 10) Menyimpulkan bersama-sama materi pembelajaran dan melakukan refleksi dan tindak lanjut.

3. Tahap Pengamatan

Pada tahap pengamatan ini peneliti mengadakan observasi pelaksanaan proses pembelajaran di kelas dengan memaksimalkan penggunaan waktu untuk membimbing siswa saat mempraktekkan kegiatan Membaca Permulaan yang telah disediakan. Berdasarkan rencana yang telah disusun diharapkan pada proses pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai tujuan yang telah diharapkan.

4. Tahap Refleksi

Pada tahapan akhir ini, peneliti mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan berdasarkan

hasil evaluasi pekerjaan siswa. Dari hasil refleksi ini, sedikit ditemukan kekurangan-kekurangan dan bisa diatasi, sehingga peneliti merasa berhasil dalam siklus ke-2 ini. Sehingga bisa disimpulkan bahwa dalam penelitian ini hanya memerlukan 2 siklus.

B. Subjek Penelitian

1. Kelas

Kelas yang dijadikan obyek perbaikan dan penelitian adalah Kelas 2-B dengan jumlah siswa sebanyak 33 siswa pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

2. Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan oleh penulis di SD Negeri Kedungdoro IV/309 dengan alamat Jl. Plemahan VI No. 4 Kecamatan Tegalsari Surabaya.

3. Waktu

Pelaksanaan penelitian dan perbaikan dijadwalkan oleh penulis dengan rincian jadwal sebagai berikut:

Tabel 3.1
Waktu Pelaksanaan Tindakan

No	Jenis Kegiatan	Januari	Pebruari	Maret
1	Konsultasi dengan Kepala Sekolah.	M1		
2	Mengajukan proposal penelitian.	M1		
3	Mengajukan RPP	M2		
4	Revisi RPP.	M3		
5	Evaluasi kualitas RPP tahap akhir.	M4		
6	Konsultasi dengan Observer.	M4	M1-4	
7	Pelaksanaan siklus I.		M1-4	
8	Pelaksanaan siklus II.		M1-4	
9	Menyusun laporan tindakan.			M1-3

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi :

1. Instrumen Tes

- a. Tes tulis dan lisan yang terdapat pada buku pedoman guru dan Siswa Kelas 2-B mata pelajaran Tematik.

Untuk menentukan kriteria peringkat hasil belajar siswa, maka peneliti harus berpedoman dengan tabel interpretasi belajar siswa.

Tabel 3.2
Kriteria Peringkat Hasil Belajar Siswa

Interval nilai	Kriteria peringkat belajar siswa
≤ 20	Sangat rendah
21 – 40	Rendah
41 – 60	Cukup
61 – 80	Baik
81 – 100	Sangat Baik

- b. Tes kinerja

Tes kinerja berupa perintah kepada siswa untuk melakukan suatu tugas atau menyelesaikan masalah yang nyata atau kontekstual, yang dapat diselesaikan dengan material atau bahan yang ada di sekitar siswa.

Format untuk menampilkan temuan atau hasil siswa misalnya: format kesempatan penampilan atau penyajian, format tabel, format grafik, foto, gambar, dan lainnya.

2. Instrumen Non Tes

- a. Catatan lapangan

Mencatat semua kegiatan yang dilakukan selama dilapangan dan kejadian-kejadian secara detail.

- b. Lembar observasi

Kegiatan observasi yang pertama adalah mengamati

aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan dalam hal ini dilaksanakan oleh observer.

Kegiatan observasi yang kedua adalah mengamati aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan dalam hal ini dilaksanakan oleh peneliti dibantu observer.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Penulis mengumpulkan dan menggunakan data kelas, siswa dan dokumentasi nilai.

2. Observasi

Observasi pada umumnya digunakan untuk memperoleh data mengenai perilaku individu atau proses kegiatan tertentu (Sudjana, 2006:67). Observasi dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar misalnya tingkah laku siswa pada belajar, tingkah laku guru pada waktu mengajar, kegiatan diskusi siswa, partisipasi siswa dalam simulasi dan penggunaan alat peraga pada waktu belajar. Pada penelitian ini penulis melakukan observasi untuk mengamati aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung yaitu dari tahap awal sampai akhir. Sedangkan aktivitas penulis diobservasi oleh observer.

3. Tes

Digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi pembelajaran yang disampaikan. Materi tes dibuat penulis dengan memperhatikan buku Guru dan Siswa mata pelajaran Tematik Kelas 2-B.

E. Teknik Analisis Data

Pengumpulan data yang ada, selanjutnya dianalisis. Untuk menganalisis data tersebut, penulis memerlukan analisis data yang sesuai agar data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis yang memuat gambaran tingkat pengetahuan siswa terhadap suatu mata pelajaran, aktivitas dan antusiasme siswa saat mengikuti pelajaran setiap siklus.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil tes siswa yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang materi pelajaran dari setiap siklus, di mana siswa secara individu telah belajar tuntas atau berhasil apabila sekurang-kurangnya mendapat nilai 70.

F. Indikator Keberhasilan Penelitian

Dalam penelitian ini, indikator keberhasilannya adalah sebagai berikut:

1. Siswa dikatakan tuntas dalam belajar, apabila memperoleh KKM 70 untuk mata pelajaran Tematik muatan Bahasa Indonesia.
2. Dalam kegiatan pembelajaran, aktivitas guru dan siswa mencapai keberhasilan apabila secara klasikal memperoleh presentase 75 %.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Siklus I

1. Hasil Penelitian Siklus I

Siklus I ini dilaksanakan pada hari Senin, 8 Pebruari 2022 secara daring jam pelajaran ke 1 - 2. Mata

pelajaran yang dijadikan sebagai bahan penelitian adalah Bahasa Indonesia materi Membaca Permulaan. Subjek penelitian siswa Kelas 2-B Kedungdoro IV/309 Surabaya. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus I adalah :

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini langkah pertama yang dilakukan adalah menyusun rencana perbaikan pembelajaran dalam bentuk RPP. Rencana perbaikan pembelajaran ini meliputi:

- 1) Menentukan mata pelajaran yang akan dijadikan bahan penelitian dalam hal ini adalah mata pelajaran Tematik dengan materi Membaca Permulaan.
- 2) Menyusun RPP yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- 3) Mempersiapkan media yang akan digunakan.
- 4) Menyiapkan pedoman pengamatan (observasi) atau instrument penelitian untuk memantau proses pembelajaran yang berlangsung.
- 5) Membuat alat evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan

Setelah semua persiapan selesai maka langkah selanjutnya adalah meminta Pengamat untuk mengamati proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti. Pengamat diminta untuk mengisi lembar observasi yang telah disiapkan sesuai dengan proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini yang dilakukan adalah melaksanakan kegiatan perbaikan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disiapkan sebelumnya.

Tahap-tahap tersebut adalah :

- 1) Melakukan apersepsi
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 3) Mendeskripsikan materi Membaca Permulaan dengan menggunakan buku siswa dan buku guru.
- 4) Memanfaatkan media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 5) Melakukan tanya jawab tentang materi untuk mengukur pemahaman awal siswa.
- 6) Memberi kesempatan bagi siswa untuk mempraktekkan cara membaca permulaan dengan membaca teks pada buku atau sumber lainnya.
- 7) Membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam mempraktekkan kegiatan Membaca Permulaan.
- 8) Memberi penghargaan berupa sertifikat kepada siswa yang berprestasi.
- 9) Memberi motivasi kepada siswa yang masih belum menguasai materi pembelajaran
- 10) Menyimpulkan bersama-sama materi pembelajaran dan melakukan refleksi dan tindak lanjut.

c. Pengamatan

Tahap pengamatan ini meliputi pengamatan terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Hasil pengamatan dapat dilihat pada deskripsi berikut:

1) Aktivitas Guru

Pengamatan 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.

Kegiatan pengamatan ini dilakukan oleh Guru Kelas 2-A. Yang harus diperhatikan oleh pengamat adalah mengamati aktivitas guru dan siswa selama kegiatan perbaikan pembelajaran berlangsung.

2) Aktivitas Siswa

Kegiatan observasi yang kedua adalah mengamati aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

3) Hasil Belajar Siswa

Hal ketiga yang menjadi perhatian peneliti adalah pencapaian hasil belajar siswa. Perolehan hasil akhir belajar siswa ini sangat penting karena menjadi pokok permasalahan penyebab dilakukannya penelitian ini.

Dari perhitungan di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 64% siswa nilainya masih dibawah KKM dan sebanyak 36% siswa nilainya sudah melampaui KKM pembelajaran Matematika yaitu 70.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini guru yang bertindak sebagai peneliti merenungkan kegiatan apa saja yang telah dilaksanakan

dengan baik, dan kegiatan apa saja yang belum terlaksana secara maksimal. Berdasarkan pengamatan dari Pengamat yang hasilnya terangkum dalam lembar pengamatan atau lembar observasi diperoleh hasil sebagai berikut:

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 tidak membimbing secara khusus kepada siswa yang mengalami kesulitan pada saat mengerjakan tugas. Guru hanya menjelaskan secara klasikal daring apabila terdapat kesulitan pada salah satu siswa.

7) Guru sudah melakukan kegiatan refleksi dan menyimpulkan materi pelajaran dengan melibatkan

siswa.

- 8) Tingkat keaktifan siswa secara klasikal daring masih rendah. Penyebab dari rendahnya tingkat keaktifan siswa karena guru belum maksimal dalam memberikan timbal balik pada siswa dan belum maksimal melibatkan siswa secara terus menerus selama kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.
- 9) Hasil akhir belajar siswa masih banyak yang dibawah KKM (sebanyak 62% dari seluruh jumlah siswa)

1. Hasil Penelitian Siklus II

Kegiatan perbaikan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 15 Februari 2022 secara daring. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II adalah:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini langkah pertama yang dilakukan adalah menyusun rencana perbaikan pembelajaran dalam bentuk RPP. Rencana perbaikan pembelajaran ini meliputi:

- 1) Menentukan mata pelajaran yang akan dijadikan bahan penelitian dalam hal ini adalah mata pelajaran Tematik dengan materi Mengukur satuan panjang.
- 2) Menyusun RPP yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- 3) Mempersiapkan media yang akan digunakan.
- 4) Menyiapkan pedoman pengamatan (observasi) atau instrumen penelitian untuk memantau proses pembelajaran yang berlangsung.
- 5) Membuat alat evaluasi untuk mengetahui tingkat

keberhasilan.

Setelah semua persiapan selesai maka langkah selanjutnya adalah meminta Pengamat untuk mengamati proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti. Pengamat diminta untuk mengisi lembar observasi yang telah disiapkan sesuai dengan proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini yang dilakukan adalah melaksanakan kegiatan perbaikan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disiapkan sebelumnya. Tahap-tahap tersebut adalah :

- 1) Melakukan apersepsi
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 3) Mendeskripsikan materi membaca permulaan dengan menggunakan buku siswa dan buku guru.
- 4) Memanfaatkan media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 5) Melakukan tanya jawab tentang materi untuk mengukur pemahaman awal siswa.
- 6) Memberi kesempatan bagi siswa untuk mempraktekkan cara membaca permulaan dengan membaca teks pada buku atau sumber lainnya.
- 7) Membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam mempraktekkan kegiatan Membaca Permulaan.
- 8) Memberi penghargaan berupa sertifikat kepada siswa yang berprestasi.
- 9) Memberi motivasi kepada siswa yang masih belum menguasai materi pembelajaran
- 10) Menyimpulkan bersama-sama materi pembelajaran dan

melakukan refleksi dan tindak lanjut.

c. Pengamatan

Tahap pengamatan ini meliputi pengamatan terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Hasil pengamatan dapat dilihat pada deskripsi berikut:

1) Aktivitas Guru

Pengamatan 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.

Kegiatan pengamatan ini dilakukan oleh Guru Kelas 2-A. Yang harus diperhatikan oleh pengamat adalah mengamati aktivitas guru dan siswa selama kegiatan perbaikan pembelajaran berlangsung.

2) Aktivitas Siswa

Kegiatan observasi yang kedua adalah mengamati aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

3) Hasil Belajar Siswa

Hal ketiga yang menjadi perhatian peneliti adalah pencapaian hasil belajar siswa. Perolehan hasil akhir belajar siswa ini sangat penting karena menjadi pokok permasalahan penyebab dilakukannya penelitian ini.

Dari perhitungan di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 15% siswa nilainya masih dibawah KKM dan sebanyak

85% siswa nilainya sudah melampaui KKM pembelajaran Matematika yaitu 70.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini guru yang bertindak sebagai peneliti merenungkan kegiatan apa saja yang telah dilaksanakan dengan baik, dan kegiatan apa saja yang belum terlaksana secara maksimal. Berdasarkan pengamatan dari Pengamat yang hasilnya terangkum dalam lembar pengamatan atau lembar observasi diperoleh hasil sebagai berikut :

- 1) Pada kegiatan awal pembelajaran guru sudah melaksanakan apersepsi dengan memlakukan tanya jawab dengan siswa serta menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari
- 2) Guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi dan menjelaskannya secara terperinci kepada siswa.
- 3) Guru mampu memotivasi rasa keingintahuan siswa tentang materi pelajaran yang dipelajari dengan baik.
- 4) Guru memberikan balikan kepada siswa secara intens dan terus menerus sehingga siswa terlibat lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
- 5) Beberapa siswa masih takut bertanya meskipun guru sudah mamberikan kesempatan untuk bertanya.
- 6) Guru membimbing secara khusus kepada siswa yang mengalami kesulitan pada saat mengerjakan tugas.
- 7) 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.

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan II didapatkan peningkatan hasil belajar siswa dalam perkalian dan pembagian pecahan. Berdasarkan hasil yang diperoleh bisa dikatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan telah berhasil yaitu ditandai dengan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam membaca permulaan melalui penerapan Model Sertifikasi pada siswa Kelas 2-B Kedungdoro IV/309 Surabaya. Temuan-temuan yang muncul dari kegiatan penelitian tindakan kelas ini akan dibahas dalam tiap siklus.

1. Siklus I

Pada kegiatan Penelitian siklus I guru sudah cukup dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang ditunjukkan oleh persentase perolehan nilai aktivitas guru dalam lembar pengamatan aktivitas guru yaitu 65%. Beberapa langkah pembelajaran telah dilakukan guru dengan baik tetapi ada beberapa langkah pembelajaran yang tidak dilaksanakan dengan maksimal. Langkah pembelajaran yang sudah dilaksanakan antara lain pada kegiatan awal guru melakukan apersepsi, memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran meskipun masih belum terinci dan tidak spesifik. Pada kegiatan inti guru sudah berusaha untuk melibatkan siswa selama proses pembelajaran meskipun masih belum maksimal. Pada kegiatan penutup guru dan siswa membuat kesimpulan

meskipun keterlibatan siswa dalam menyimpulkan materi masih belum maksimal.

2. Siklus II

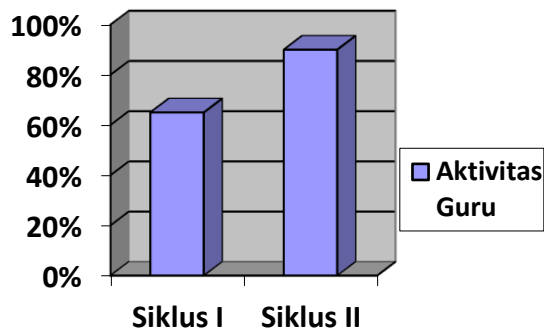
Pada kegiatan perbaikan pembelajaran siklus II guru banyak memperbaiki kekurangannya selama pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I diantaranya, pada kegiatan awal apersepsi yang dilakukan guru dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Penyampaian tujuan pembelajaran lebih terarah, sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi, dan lebih spesifik. Pada kegiatan inti pembelajaran guru lebih memperhatikan kesulitan-kesulitan yang dialami oleh tiap-tiap kelompok. Penjelasan dari guru tidak hanya dilakukan secara klasikal tetapi juga dilakukan secara bergiliran pada tiap-tiap kelompok siswa. Pada kegiatan akhir guru lebih melibatkan siswa dalam pengambilan kesimpulan, selain itu guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan pendapatnya tentang pembelajaran yang mereka jalani, mana yang disukai dan mana yang tidak. Pada kegiatan perbaikan pembelajaran siklus II guru banyak memperbaiki kekurangannya selama pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I diantaranya, pada kegiatan awal apersepsi yang dilakukan guru dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Penyampaian tujuan pembelajaran lebih terarah, sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi, dan lebih spesifik. Pada kegiatan inti pembelajaran guru lebih memperhatikan kesulitan-kesulitan yang dialami oleh tiap-tiap kelompok. Penjelasan dari guru tidak hanya dilakukan secara

klasikal tetapi juga dilakukan secara bergiliran pada tiap-tiap kelompok siswa. Pada kegiatan akhir guru lebih melibatkan siswa dalam pengambilan kesimpulan, selain itu guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan pendapatnya tentang pembelajaran yang mereka jalani, mana yang disukai dan mana yang tidak.

Berdasarkan pembahasan di atas 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 menerapkan Model Sertifikasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Membaca Permulaan dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase aktivitas guru dari 65% pada siklus I meningkat menjadi 90% pada siklus II, persentase keaktifan siswa dari 55% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II, yang terakhir hasil belajar siswa yang pada siklus I sebanyak 64% siswa nilainya masih dibawah KKM turun menjadi 15% pada siklus II, sedangkan siswa yang nilainya melampaui KKM dari 36% pada siklus I meningkat menjadi 85% pada siklus II.

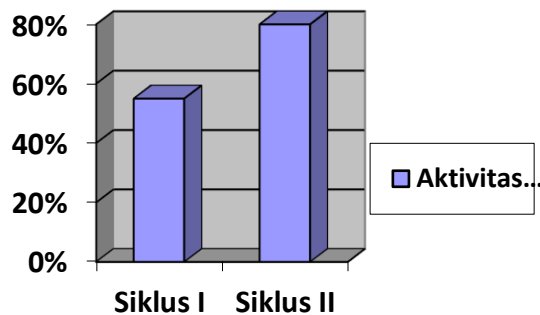
Untuk lebih jelasnya pengolahan data dari hasil penelitian dapat dilihat melalui grafik-grafik berikut:

Grafik 4.1
Aktivitas Guru



Berdasarkan data yang terangkum pada Grafik 4.1 tentang Kemampuan Mengajar Guru memperlihatkan peningkatan aktivitas guru yang signifikan sebesar 35% yaitu dari 65% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan tematik integratif dengan menerapkan Model Sertifikasi dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan aktivitas guru selama proses belajar mengajar. Dengan meningkatnya aktivitas guru dalam mengajar maka akan diikuti pula meningkatnya kemampuan guru dalam menyampaikan pelajaran.

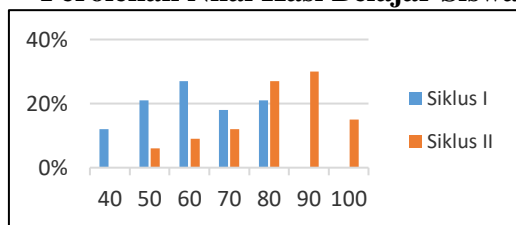
Grafik 4.2
Aktivitas Siswa



Pada Grafik 4.2 dapat dilihat adanya peningkatan keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung. Berdasarkan data yang diperoleh selama kegiatan observasi tentang aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II yang

terangkum dalam grafik 4.2 maka terlihat adanya peningkatan keaktifan siswa sebesar 35% yaitu dari 55% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Dengan adanya data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan tematik integratif pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Membaca Permulaan dapat meningkatkan aktivitas siswa dan melibatkan siswa secara lebih aktif selama prose pembelajaran. Selain siswa dapat menjadi Pengamat yang baik siswa juga dapat saling memberikan masukan dengan sesama temannya dalam satu kelompok.

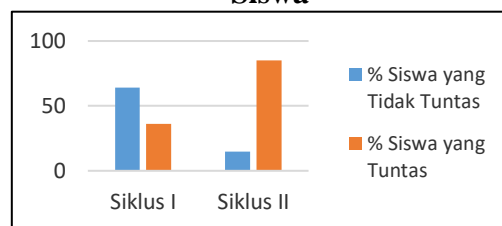
Grafik 4.3
Perbandingan Persentase Perolehan Nilai Hasil Belajar Siswa



Selanjutnya dapat dilihat data yang disajikan pada grafik 4.3 tentang perolehan nilai dari hasil belajar siswa. Pada grafik 4.3 terlihat bahwa perolehan nilai siswa saat siklus I terdapat nilai 40 dan tidak muncul pada siklus II. Nilai 50 pada siklus I sebanyak 21% turun sebesar 15% pada Siklus II menjadi 6% pada siklus II. Perolehan nilai 60 turun sebesar 18% dari 27% pada siklus I menjadi 9% pada siklus II. Perolehan nilai 70 turun sebesar 9% dari 21% pada siklus I menjadi 12% pada siklus II. Sedangkan perolehan nilai 80, 90, dan 100 mengalami peningkatan yang signifikan yaitu nilai 80 mengalami peningkatan sebesar 6% yaitu dari 21% pada siklus I

menjadi 27% pada siklus II, untuk nilai 90 dan 100 yang sama sekali tidak muncul pada siklus I muncul pada siklus II sebesar 30% untuk nilai 90 dan 15% untuk nilai 100. Dengan begitu terbukti bahwa penerapan Model Sertifikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 2-B Kedungdoro IV/309 Surabaya.

Grafik 4.4
Persentase Ketuntasan Belajar Siswa



Berdasarkan data tentang perolehan nilai yang diperoleh siswa, peneliti dapat menentukan persentase ketuntasan belajar siswa Kelas 2-B pada mata pelajaran Tematik. Persentase ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada grafik 4.4. Pada grafik 4.4 terlihat bahwa siswa yang mengalami ketidaktuntasan belajar mengalami penurunan sebesar 49% yaitu dari 64% siswa yang tidak tuntas pada siklus I menjadi hanya 15% siswa yang tidak tuntas pada siklus II. Sedangkan persentase siswa yang mengalami ketuntasan belajar mengalami peningkatan sebesar 49% yaitu dari hanya 36% siswa yang mengalami ketuntasan belajar pada siklus I meningkat menjadi 85% siswa yang tuntas pada siklus II.

Dari ke-4 grafik 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 menerapkan Model Sertifikasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan paparan hasil penelitian dan pembahasan, dapat dirumuskan kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran konsep Bahasa Indonesia materi Membaca Permulaan dengan menggunakan Model Sertifikasi di Kelas 2-B SD Negeri Kedungdoro IV/309 Surabaya terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa, hal ini berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa dan jika dipersentasekan prasiklus 12,5%, siklus 1 28,1%, pada siklus 2 naik lagi menjadi 90,6%.
2. Model sertifikasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar materi Membaca Permulaan pada siswa kelas 2-B SD Negeri Kedungdoro IV/309 Surabaya dengan indikasi adanya peningkatan pada aktivitas guru (capaian akhir 90%), peningkatan pada aktivitas siswa (capaian akhir 80%), dan peningkatan pada ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal (capaian akhir 85%).

B. SARAN

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas untuk meningkatkan prestasi belajar siswa SD Negeri Kedungdoro IV/309, Surabaya peneliti kemukakan saran dan tindak lanjut sebagai berikut.

1. Guru sebaiknya menciptakan nilai-nilai kompetitif antar siswa sehingga terselenggara pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan..
2. Guru harus memberi motivasi dan bimbingan pada siswa yang mengalami kesulitan.
3. Guru hendaknya menggunakan beberapa model, metode, strategi dan media pembelajaran inovatif untuk mengurangi kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
4. Di era kompetisi siswa perlu dilatih untuk berani tampil oleh karena itu model sertifikasi merupakan ajang latihan yang cukup kreatif bagi siswa untuk menampilkan keterampilan yang dimilikinya pada materi tertentu..
5. Siswa perlu dilatih untuk bergaul dan bekerjasama yang harmonis dalam kelompok belajar dengan kegiatan yang positif, apalagi saat pembelajaran dilaksanakan secara daring. Oleh karena itu bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas tertentu merupakan cara yang efektif untuk melatih sifat sosial pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, dkk. 2010. *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aswani, Zaenul. 2004. *Tes dan Asesmen di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Denny, Setyawan. 2005. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Gatot, Muhsetyo, Drs. M.Sc, dkk. 2007. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Muhibbin Syah. 2008. *Psikologi*

Pendidikan Dengan Pendekatan Baru. Bandung: Rosdakarya.

Mulyani Sumantri, Nana Syaodih. 2007. *Perkembangan Siswa.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Samsudin, Abin. 2004. *Profesi Keguruan 2.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Suciati, Drs. Dkk. 2004. *Belajar dan Pembelajaran 2.* Jakarta, universitas Terbuka.

Tohirin. 2006. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Wardani, I.G.A.K. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Wahyudi Duin, Supaiyati, Ishak, Abduhak. 2001. *Pengantar Pendidikan.* Jakarta: Universitas Terbuka.



**IMPLEMENTASI MEDIA SWAY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BERWAWASAN LITERASI DIGITAL MEMOTIVASI SISWA BELAJAR DARI
RUMAH
(Nur Choiriah Fitri)**

ABSTRACT

Government policy in the world of education to conduct online learning, namely Learning from Home during the Covid-19 pandemic. This is implemented so that teachers and students are in good health and as an effort to break the chain of spreading the virus. This Best Practice paper aims to provide an overview of the implementation of the use of *Sway Media* as a digital literacy learning medium to motivate students to learn from home. The use of media *Sway* can be implemented through several stages, namely the planning stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The planning stage begins with dissemination (strengthening) about *Microsoft*, followed by the preparation of teaching materials into *Sway*. *Sway* media as a digital-minded learning medium. Then it is socialized to parents through the *Whattapps* classGroup so that there is an understanding that every day in learning not only questions and assignments are given. Parents can assist students in learning from home by re-reading the material that the teacher has presented when *zooming* or *meeting*. The implementation stage is marked by students easily accessing the media *Sway* whose *link* has been shared by the teacher to the *classroom whattapps* teacher's. The teacher presents teaching materials using media *Sway* through *zoom* or *meet*. The evaluation stage is filled with an assessment of student learning outcomes after using *Sway* media as a digital literacy learning media. The use of media *Sway* as a digital literacy learning medium has been proven to motivate students to learn from home, increase activity and student learning outcomes that can achieve the KKM value (minimum completeness criteria), increase the participation of parents when accompanying their children to learn from home, and increase competence. technology teachers.

Keywords : *media sway, digital literacy, motivation, learning from home*

PENDAHULUAN

Pelaksanaan kebijakan pendidikan karena penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) yang semakin meningkat, kesehatan lahir batin siswa, guru, kepala sekolah, dan seluruh warga sekolah diprioritaskan sehingga pembelajaran dilakukan dari rumah. Sehubungan dengan itu, pengelolaan pendidikan melalui teknologi dan informasi dan komunikasi/ TIK (*Information and Communication Technology*) perlu ditingkatkan. Hal ini sesuai dengan surat Edaran No: 800/11818/436.7.1/2020.

Dinas Pendidikan Kota Surabaya 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.

Belajar Dari Rumah membuat permasalahan baru dalam menggunakan informasi dan komunikasi selama proses belajar mengajar. Permasalahan dari materi yang disampaikan tidak optimal, sulit memantau proses belajar, pembelian kuota internet, dan harus memiliki gadget menjadi kebutuhan utama setiap orang selama pembelajaran online. Semua permasalahan itu ternyata tidak semua warga sekolah dapat menerima perubahan pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran daring.

Di era pandemi ini, idealnya sekolah mampu menerapkan teknologi informasi dengan melakukan kerja sama yang baik antara guru, siswa, dan orang tua agar tersedia sarana teknologi yang dapat memfasilitasi proses belajar

mengajar. Selain menemukan *learning content*, sekolah dapat melakukan pelatihan agar guru cepat menguasai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. SDN Made I No.475 membekali guru agar menguasai teknologi informasi dengan mengikuti pelatihan *Microsoft 365*.

Kemampuan menguasai teknologi dan komunikasi juga ada di dalam misi sekolah SDN Made I No.475 yaitu mempunyai pengetahuan dasar teknologi. Harapannya semua warga sekolah memiliki kemampuan menguasai teknologi dan informasi dengan baik. Tapi kenyataannya dalam pembelajaran daring ada kendala yang dialami selama proses belajar mengajar, yaitu ada guru dan siswa yang masih gagap teknologi, guru tidak menyampaikan materi pembelajaran dan hanya memberikan latihan soal. Hal ini tentu menjadikan siswa bosan menerima pembelajaran.

Beberapa upaya yang ditempuh adalah menggunakan *aplikasi Google Form, Video Call* melalui *Whatsapp*, dan pemberian tugas melalui *Whatsapp group* kelas, tapi hasilnya masih belum maksimal karena guru hanya menyampaikan materi dengan ceramah melalui *video call* dan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru sehingga membosankan. Akibatnya siswa kurang termotivasi belajarnya dan berdampak yang mengumpulkan tugas daring hanya sebagian dari jumlah siswa di kelas.

Untuk itu, penulis selaku koordinator PKB (Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan) yang pernah mendapatkan pelatihan *Microsoft 365* dari Dinas Pendidikan Kota Surabaya sebelum pandemi berupaya menularkan ilmu ke rekan sejawat di sekolah. Media *Sway* ini menjadi pilihan terbaik dalam pembelajaran jarak jauh, karena selama ini banyak keluhan orang tua dan siswa, jika selama pembelajaran daring hanya mengerjakan latihan soal tanpa memahami materi yang ada dalam

latihan soal. Hal ini menyebabkan siswa bosan dan tidak semangat. Selain itu dengan media *Sway* dapat meningkatkan literasi siswa karena guru dapat merancang pembelajaran jarak jauh yang menarik dan efektif.

Guru memiliki kreativitas dalam merancang materi pembelajaran, penyajian gambar, penambahan video maupun pemberian soal latihan yang sudah terkoneksi dalam satu *Link* yang diberikan ke group WA kelas. Siswa dan guru tidak harus *download* suatu aplikasi dalam membuka *Link* yang diberikan guru. Hal ini sangat memudahkan orang tua dan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa dapat meningkatkan literasi yaitu memahami materi dan menjawab soal latihan. Penggunaan *Microsoft Sway* sangat efektif dalam memotivasi dan menghilangkan kejenuhan siswa selama pembelajaran daring, karena media ini tidak hanya menuntut siswa mengerjakan latihan soal, tetapi siswa diharuskan membaca (literasi) materi pembelajaran yang disampaikan.

Dengan memanfaatkan *Sway* yang tersedia di *Microsoft 365* sangat mungkin dapat mengoptimalkan literasi digital dan jika dikaitkan dengan pembelajaran, maka dapat memotivasi siswa belajar di rumah. Literasi digital atau disebut juga dengan literasi informasi digital (Bawden, 2001:2) merupakan suatu konsep yang menjelaskan mengenai konsep literasi di era digital. Konsep literasi yang bukan hanya mengenai kemampuan untuk membaca saja melainkan membaca dengan makna dan mengerti.

Dengan memanfaatkan *Sway* sebagai media pembelajaran berwawasan literasi diharapkan menjadi salah satu solusi meningkatkan literasi siswa dan memotivasi siswa belajar di rumah. Akhirnya penulis berkeyakinan akan membagikan pengalaman yang telah dilaksanakan dalam sebuah karya *Best*

Practice yang berjudul “Implementasi Media *Sway* Sebagai Media Pembelajaran Berwawasan Literasi Digital Memotivasi Siswa Belajar Dari Rumah.”

PEMBAHASAN

Tahap perencanaan diawalidengan *desiminasi* (pengimbasan) cara membuat bahan ajar menggunakan media *Sway*. Semua guru kelas mendengarkan bagaimana menggunakan media *Sway* ini untuk menyampaikan materi ke siswa. Kebetulan penulis selaku koordinator umum dan koordinator pengembangan keprofesian berkelanjutan pernah mendapatkan pelatihan *Microsoft 365*. Dalam *Microsoft 365* initerdapat aplikasi *Sway*.

Langkah selanjutnya ialah menyusun materi pembelajaran yang akan diimplementasikan dengan menggunakan media *Sway*, materi yang dipakai adalah buku tema yang disesuaikan dengan kompetensi dasar pada tiap pembelajaran, untuk diampaikan ke siswa. Selajutnya penggunaan *Sway* diberitahukan ke siswa dan orang tua siswa melalui group *whatsapp* kelas. Pemberitahuan ini akan menjelaskan latar belakang diberikan *link Sway*. Pemberian materi yang tidak selalu soal-soal akan memotivasi siswa belajar dari rumah. Hal ini akan membuat siswa lebih memahami materi sebelum menjawab soal dan menumbuhkan kemampuan literasi. Literasi tidak hanya membaca, namun juga memahami materi dan menulis kembali dengan menjawab pertanyaan dari materi bacaan. Setelah semua disepakati, guru kelas saling berdiskusi membuat media *Sway* bahan ajar untuk menyampaikan materi ke siswa.

Tahap pelaksanaan penggunaan media *Sway* pada saat melakukan tatap muka secara online dapat diprentasikan guru ke siswa. Pada saat tatap muka secara onlie bisa melalui *zoom* atau yang terbaru rapat melalui team, guru yang

biasanya hanya ceramah bisa menggunakan media *Sway* ini. Pembelajaran lebih menarik dan materi yang disampaikan ke siswalebih mudah dipahami. Selain itu siswa bisa membaca materi melalui media *Sway* yang diberikan guru melalui *Link*.

Tahap Evaluasi penggunaan media *Sway* dilaksanakan setelah materi disampaikan ke siswa. Penggunaan *Sway* ini akan dievaluasi berdasarkan kesaksian (testimoni) dari siswa, orang tua siswa maupun guru melalui lembar angket dan wawancara untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media *Sway* dapat memudahkan siswa memahami materi selama pembelajaran daring.

Tahap implementasi penggunaan media *Sway* sebagai media berwawasan literasi digital yang memotivasi siswa belajar dari rumah secara ringkas disajikan dalam bentuk tabel berikut ini :

Tabel. 1 Tahapan Implementasi Penggunaan media *Sway* sebagai media berwawasan literasi digital memotivasi siswa belajar dari rumah

Tahapan	Kegiatan	Metode
Perencanaan	Diseminasi tentang media <i>Sway</i>	Forum Diskusi Guru
	Menyusun materi bahan ajar	Forum diskusi
	Sosialisasi kepada siswa dan orang tua	Media sosial (Whatsaap Group Kelas)
Pelaksanaan	Media <i>Sway</i> bahan ajar berbasis literasi	Presentasi melalui zoom
	Penilaian hasil belajar	Evaluasi ditautkan di <i>Sway</i>
Evaluasi	Hasil Belajar Siswa	Inventarisasi hasil belajar Siswa

Menggunakan media *Sway* dapat meningkatkan semangat pembelajaran siswa. Siswa dapat mengasah kemampuan literasi dengan menceritakan

kembali isi dongeng yang ada di materi *Sway*. Terdapat banyak gambar-gambar menarik untuk menambah kejelasan materi ada video pembelajaran yang sudah sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan. Tanpa *zoom* atau *meet* siswa dapat mendengar suara intruksi guru tentang isi materi di *Sway*.

Tabel 2

Indikator dan Tingkat keberhasilan penggunaan Media *Sway* sebagai media berwawasan literasi digital bagi siswa selama Belajar Dari Rumah

Uraian	Indikator Keberhasilan	Tingkat Keberhasilan
Pengetahuannya, orang tua dan guru tentang media <i>Sway</i>	60%	75%
Siswa dan orang tua dapat mengakses penggunaan media <i>Sway</i> di HP	70%	85%
Siswa dapat mengerjakan evaluasi yang ada di tautan media <i>Sway</i>	75%	85%
Ketuntasan hasil belajar siswa setelah menggunakan media <i>Sway</i>	75%	90%
Penggunaan media <i>Sway</i> mempermudah siswa belajar dari rumah	75%	85%

Media *Sway* bisa mempermudah siswa belajar dari rumah dinyatakan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3 Penggunaan media *Sway* sebagai media berwawasan literasi digital memotivasi siswa Belajar Dari Rumah

Uraian	Sebelum menggunakan media <i>Sway</i>	Setelah menggunakan media <i>Sway</i>
Keaktifan Siswa	75%	90%
Peran orang tua dalam pembelajaran	70%	85%
Guru terbiasa dengan perangkat teknologi	80%	90%
Hasil belajar siswa sesuai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)	80%	90%

Media *Sway* dapat memotivasi belajar siswa dari rumah dapat dilihat dari peningkatan keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas siswa di materi *Sway*, peran orang tua yang memberikan pendampingan saat belajar di rumah dengan membuka kembali materi *Sway*, Guru sudah terampil membuat materi bahan ajar *Sway* sehingga materi dapat disampaikan ke siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

PENUTUP

Pandemi covid-19 membuat perubahan cara belajar, yang sebelumnya belajar melalui tatap muka menjadi pembelajaran daring. Pemerintah membuat kebijakan pembelajaran daring dengan Belajar Dari Rumah dalam rangka memutus mata rantai penyebaran virus. Hal ini membuat pendidik mencari solusi agar dapat menyampaikan materi

ajar ke siswa dengan baik. Salah satunya menggunakan media dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang inovatif dan efektif dapat memotivasi belajar siswa dari rumah. Media yang berbasis teknologi sangat tepat digunakan pada saat pembelajaran daring yaitu media *Sway*.

Pada pemaparan Pembahasan di atas dapat disimpulkan penggunaan media *Sway* sebagai media berwawasan literasi digital dapat memotivasi siswa belajar dari rumah dapat diwujudkan melalui serangkaian tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap perencanaan diawali dengan *desiminasi* (pengimbasan) cara membuat bahan ajar menggunakan media *Sway* selanjutnya menggunakan media *Sway* pada saat melakukan tatap muka secara online yang dapat diprentasikan guru ke siswa, sebaliknya siswa dapat membaca kembali materi *Sway*. Tahap evaluasi Penggunaan *Sway* ini akan dievaluasi berdasarkan kesaksian (testimony) dari siswa, orang tua siswa maupun guru melalui lembar angket dan wawancara untuk mengetahui sejauh mana efektifitas media *Sway* dapat memudahkan siswa memahami materi selama pembelajaran daring.

Penggunaan media *Sway* terbukti dapat memotivasi siswa belajar dari rumah karena dengan penggunaan media *Sway* siswa aktif dalam mengumpulkan tugas dan hasil belajar mengalami peningkatan, peran orang tua mendampingi siswa bertambah, keterampilan guru membuat materi bahan ajar berbasis teknologi meningkat, serta hasil belajar siswa yang melampaui KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) meningkat.

Guru harus meningkatkan potensi dirinya dalam melakukan inovasi dalam pembelajaran. Kerjasama dan diskusi dengan rekan sejawat dapat mengatasi kendala-kendala yang ditemui di pembelajaran daring. Dukungan orang

tua juga dibutuhkan demi keberlangsungan pembelajaran daring. Sekolah dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan memberikan pelatihan yang dapat menunjang keterampilan guru membuat inovasi pembelajaran, salah satunya membuat media yang inovatif. Guru menjadi kreatif dan terampil dalam menggunakan perangkat media berbasis teknologi.

Kebijakan pemerintah daerah dan pusat, sebaiknya mendorong lahirnya guru-guru yang kreatif dengan membuat media berbasis multimedia yang lebih menarik dan karya asli anak bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardian, dkk. 2020. *Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsoft Form sebagai Media Interak-tif dalam Pembelajaran Sejarah* Diakses pada 27 Februari 2020. Dari <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/bihari/article/view/2520/1543>
- Kemendikbud. *Gerakan Literasi Nasional*. Diakses pada 28 Februari dari <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/buku-literasi-digital/>
- Rusli, Dadang, dkk. 2017. *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif*. Penerbit Andi dan Stikom Bali.



**MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENEMUKAN IDE POKOK TEKS
DISKUSI DENGAN TEKNIK PTT MELALUI MICROSOFT TEAMS
(Siti Ulfah)**

ABSTRACT

The low level of intensive reading skills to find main ideas is due to the fact that the learning techniques used by the teacher are still not suitable. To overcome the low level of intensive reading skills to find the main idea, the researcher provided a solution using the PTT (Applause Game) technique through Microsoft Teams. The problems are (1) whether the use of the PTT technique through Microsoft Teams can improve the skills to find the main idea of discussion text in class IX-I students of SMP Negeri 16 Surabaya ?; (2) how are the steps to improve the skills to find the main idea of discussion text with the PTT technique through Microsoft Teams for class IX-I students of SMP Negeri 16 Surabaya? While the subject of this research is the skills to find the main ideas of students in class IX-I SMP Negeri 16 Surabaya for the 2020/2021 school year. The results of this study show that students who achieve grades with the predicate Poor (K) are still very large, namely 50%, while in the first cycle students with the predicate Good (B) have reached 76% and in the second cycle students who obtain grades with the predicate Good (B) reached 60%, and those who obtained the Very Good Predicate (SB) experienced an increase of 40%. Meanwhile, the behavior of class IX-I students of SMP Negeri 16 Surabaya even semester of the 2020/2021 academic year after participating in learning skills to find the main idea using the PTT (Clapping Game) technique experienced very significant changes.

Keywords : *main idea, ptt (applause game) technique, microsoft teams*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan utama dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, serta mengubah tingkah laku siswa. Kegiatan pembelajaran memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Di masa pandemi covid-19 sekarang ini, pemerintah telah mengubah sistem pembelajaran di sekolah, dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh. Hal ini telah dituangkan dalam Surat Edaran Mendikbud SE 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (COVID-19). pandemik semua aktivitas utamanya berada di rumah.

Pembelajaran dari rumah tidaklah mudah. Terbiasa melakukan pembelajaran di kelas secara langsung, lantas kini dilakukan secara tidak langsung, dari jarak jauh, perlu teknik sendiri. Peran

seorang guru diperlukan agar orang tua di rumah dapat membimbing anak-anaknya tetap melakukan aktivitas pembelajaran. Berdasarkan pengamatan pada saat pembelajaran jarak jauh mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat diperoleh hasil bahwa 1) siswa masih kesulitan menemukan ide pokok dalam bacaan, padahal kemampuan menemukan ide pokok setiap paragraf sangat penting karena akan mempermudah seseorang dalam memahami dan menyimpulkan maksud atau isi dari keseluruhan wacana yang dibaca, 2) siswa kurang semangat dengan aktivitas belajar dari rumah karena tidak bisa bertemu dengan guru dan teman-temannya, 3) penggunaan model mengajar yang bertolak pada pemberian tugas melalui WA, cenderung kurang menarik sehingga siswa malas untuk belajar, 4) strategi pembelajaran online yang kurang menarik sehingga siswa enggan berpartisipasi dalam pembelajaran.

Demikian juga dengan kemampuan siswa kelas IX-I SMP Negeri 16

Surabaya dalam memahami wacana tulis untuk menemukan ide pokok tampaknya masih kurang maksimal. Siswa masih merasa kesulitan menemukan ide pokok dengan tepat. Kemampuan siswa dalam menemukan ide pokok masih sangat rendah. Banyak siswa yang masih belum tahu paragraf dalam sebuah teks dan siswa juga belum bisa mengetahui kalimat utama dalam paragraf apalagi mampu menemukan ide pokok. Mereka sering menganggap bahwa ide pokok hanya terdapat di awal atau akhir paragraf. Padahal, ide pokok pada sebuah paragraf dapat berada di awal paragraf, di tengah paragraf, di akhir paragraf, di awal dan di akhir paragraf, atau keseluruhan isi paragraf merupakan gagasan utama sebuah paragraf.

Hal ini terlihat saat proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas, didapatkan bahwa kemampuan siswa dalam menemukan ide pokok masih rendah. Sebelum dikenai tindakan hanya 40% siswa yang dapat terlihat mampu menemukan ide pokok dari paragraf dengan benar dengan nilai rata-rata kelas 75. Dari 42 siswa, dengan nilai KKM 80 cuma ada 18 siswa yang memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal dan 24 siswa lainnya masih dibawa nilai (KKM) ketika pembelajaran berlangsung.

Untuk mengatasi hal tersebut, penulis akan menggunakan teknik pembelajaran untuk menemukan ide pokok paragraf dalam bacaan yaitu teknik PTT (Permainan Tepuk Tangan) melalui *microsoft teams*. Hal ini dilakukan dengan harapan hasil belajar yang dicapai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia aspek membaca khususnya materi menemukan ide pokok paragraf dalam bacaan dapat meningkat.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) untuk mendeskripsikan peningkatan membaca intensif menemukan ide pokok paragraf menggunakan teknik PTT (Permainan Tepuk Tangan) melalui *microsoft teams* mata pelajaran Bahasa

menggunakan Indonesia siswa kelas IX-I SMP Negeri 16 Surabaya, 2) untuk mendeskripsikan langkah-langkah meningkatkan keterampilan menemukan ide pokok dengan menggunakan teknik PTT (Permainan Tepuk Tangan) melalui *microsoft teams* mata pelajaran Bahasa menggunakan Indonesia siswa kelas IX-I SMP Negeri 16 Surabaya.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti bermaksud mengadakan penelitian guna meningkatkan keterampilan menemukan ide pokok siswa kelas IX-I SMP Negeri 16 Surabaya menggunakan teknik PTT (Permainan Tepuk Tangan) melalui *microsoft teams*. Hal tersebut bertujuan untuk mencapai kompetensi dasar kurikulum dalam mengidentifikasi ide pokok dari sebuah teks bacaan.

KAJIAN TEORI

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran merupakan usaha guru dalam mengkondisikan siswa untuk belajar sehingga pembelajaran akan bertumpu pada dua hal: siswa dan materi. Hal ini dikemukakan oleh Resmini dkk. (2009, hal.28) bahwa “Hakikat pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SMP merupakan bentuk penerapan kurikulum; bentuk pencapaian tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia; upaya peningkatan kemampuan siswa dalam mencapai tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia.

2. Keterampilan Menemukan Ide Pokok

Keterampilan menemukan ide pokok paragraf termasuk dalam lingkup keterampilan membaca. Dalam aspek membaca siswa memperoleh informasi yang mereka perlukan dengan cepat dan tepat. Disamping pengenalan huruf, kata dan kalimat salah satu tujuan membaca adalah tercapainya salah

satu kompetensi siswa menemukan kalimat utama paragraf yang mengandung ide pokok. Adapun indikator keterampilan menemukan ide pokok paragraf yakni: mampu mengembangkan kemampuan berpikir dalam menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan teks bacaan, mampu memahami dan menjelaskan isi teks, mampu menganalisis setiap paragraf dan menemukan kalimat utama serta ide pokoknya.

3. Teks Diskusi

Dalam buku Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 disebutkan bahwa teks diskusi adalah sebuah teks yang memberikan dua pendapat berbeda mengenai suatu hal (satu “pro dan satu” kontra) yang menyebabkan kedua belah pihak menjadi saling membicarakan masalah yang sedang dipersoalkan. Atau bisa juga didefinisikan sebagai tulisan yang mengulas sebuah masalah (isu) dengan disertai argumen/pendapat baik yang mendukung maupun yang menentang isu tersebut serta diakhiri dengan simpulan atau rekomendasi penulis.

4. Permainan Tepuk Tangan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di *microsoft teams*.

Permainan tepuk tangan dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui *microsoft teams* membutuhkan peran guru sebagai pembimbing untuk menemukan ide pokok berdasarkan kata kunci yang ditemukan dalam setiap paragraf. Cara guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Guru membagikan link *teams meeting* kepada peserta didik melalui group WA
- b) Guru membuka dan memulai *teams meeting* dan peserta didik bergabung

- c) Guru memberi peserta didik sebuah teks diskusi dengan melalui group WA
- d) Seluruh siswa menyimak penjelasan dan contoh dari guru tentang pembelajaran menemukan kata kunci dan ide pokok dari setiap paragraf dalam sebuah teks diskusi serta menyimpulkan isi teks diskusi.
- e) Peserta didik membaca teks diskusi yang telah dikirim oleh guru
- f) Setelah peserta didik membaca teks diskusi, guru meminta peserta didik untuk mencari kata kunci pada setiap paragraf
- g) Guru meminta peserta didik untuk memberikan tanda berupa garis merah pada setiap kata kunci yang ditemukan.
- h) Setelah semua peserta didik sudah menemukan dan memberi tanda garis merah pada kata kunci yang ditemukan, kemudian peserta didik disuruh berhenti mengerjakan dan fokus pada teks tersebut
- i) Selanjutnya setiap siswa menunjukkan kata kunci yang telah ditemukan melalui layar *teams*
- j) Setelah guru mengoreksi kata kunci yang ditemukan para peserta didik, kemudian siswa disuruh menyimak penuh konsentrasi
- k) Guru share content file teks diskusi yang sudah ditandai garis merah pada kata kunci
- l) Guru membacakan teks diskusi, dan pada saat guru menyebut kata yang merupakan kata kunci maka siswa bertepuk tangan secara bersama-sama. Hal itu dilakukan berulang kali pada setiap kata kunci dibaca oleh guru. Dengan bertepuk tangan saat kata kunci dibaca oleh guru, maka siswa akan merasa senang dan tidak

bosan dalam belajar juga akan lebih mengingat kata-kata kunci yang telah ditemukan.

- m) Selanjutnya siswa menentukan ide
- n) pokok tiap paragraf berdasarkan kata kunci yang telah ditemukan.
- o) Siswa menyimpulkan isi teks diskusi.

5. Apa itu *Microsoft Teams*?

Microsoft Teams adalah sebuah platform komunikasi dan kolaborasi terpadu yang menggabungkan fitur percakapan kerja, rapat video, penyimpanan berkas (*termasuk kolaborasi berkas*) dan integrasi aplikasi. **Microsoft Teams ini terintegrasi dengan rangkaian produk Microsoft 365.** Selain itu juga dapat diintegrasikan dengan produk selain buatan Microsoft.

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model kurt lewin dengan siklus PTK yang dikembangkan oleh Kurt Lewin, yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri atas empat langkah pokok, yaitu: 1) perencanaan (*planning*), 2) aksi atau tindakan (*Acting*), 3) observasi (*observing*), dan 4) refleksi (*reflecting*).

Dalam penelitian ini menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat bagian pokok yaitu: (1) perencanaan(*planning*) yang terdiri dari membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (rpp), mempersiapkan fasilitas dari sarana pendukung yang diperlakukan di kelas, mempersiapkan instrumen untuk melakukan proses tindakan, (2) aksi, tindakan (*acting*) yang meliputi pelaksanaan tindakan yang telah dirumuskan dalam rpp dalam situasi yang actual, yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan

penutup, (3) observasi (*observing*), yaitu mengamati perilaku siswa-siswi dalam mengikuti kegiatan proses belajar mengajar dan memantau aktifitas guru dalam mengelola pembelajaran yang telah dirancang sesuai, dan (4) refleksi (*reflecting*), pengamatan untuk menemukan penyebab mencari jalan pemecahannya.

B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian

1. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 16 Surabaya yang berlokasi di Jl. Mastrip Bogangin I Kedurus Kecamatan Karangpilang Surabaya.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX-I SMP Negeri 16 Surabaya. Jumlah siswa ada 42 orang yang terdiri atas 18 puteri dan 24 putera. Mata pelajaran yang dijadikan objek penelitian adalah mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IX materi menemukan ide pokok dalam teks diskusi.

C. Instumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen tes dan nontes. Untuk evaluasi diberikan saat akhir pembelajaran yang 10 soal essay. Untuk skor setiap butirnya 10. Maka, jika siswa mengerjakannya benar semua akan mendapat skor maksimal 100. Untuk evaluasi dapat dihitung menggunakan rumus:

Tabel 3.1 Aspek dan Skor Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Maksimal
1	Menemukan ide pokok dalam teks	100
2	bacaan Menyimpulkan isi bacaan dalam bentuk ringkasan	100

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Keterampilan Membaca Intensif Untuk Menemukan Ide pokok

No	Aspek	Skala				Bobot	Skor
		1	2	3	4		
1	Ide pokok jelas					25	100
2	Sesuai dengan teks					25	100
3	Ejaan benar					25	100

Tabel 3.3 Pedoman Kategori Penilaian Membaca Intensif untuk Menemukan Ide pokok

No	Aspek Penilaian	Skala Nilai	Kriteria	Kategori
1	Ide pokok jelas	4	Ide pokok semua jelas	Sangat Baik
		3	Ada satu ide pokok yang tidak jelas	Baik
		2	Ada dua ide pokok yang tidak jelas	Cukup
		1	Ada ≥ 3 ide pokok yang tidak jelas	Kurang
2	Sesuai dengan teks	4	Ide pokok sesuai dengan teks	Sangat Baik
		3	Ada 1 ide pokok yang tidak sesuai teks	Baik
		2	Ada 2 ide pokok	Cukup

			yang tidak sesuai teks	
		1	Ada ≥ 3 ide pokok yang tidak sesuai teks	Kurang
3	Ejaan benar	4	Semua penggunaan ejaan benar	Sangat Baik
		3	Ada 1 penggunaan ejaan tidak benar	Baik
		2	Ada 2 penggunaan ejaan tidak benar bacaan	Cukup
		1	Ada ≥ 3 penggunaan ejaan tidak benar	Kurang

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Menyimpulkan Isi Bacaan dalam Bentuk Ringkasan

No	Aspek	Skala				Bobot	Skor
		1	2	3	4		
1	Rasionalitas kalimat					25	100
2	Keurutan kalimat dalam paragraf					25	100
3	Kesesuaian kalimat dengan isi bacaan					25	100

Tabel 3.5 Pedoman Kategori Penilaian Menyimpulkan Isi Bacaan Dalam Bentuk Ringkasan

No .	Aspek Penilaian	Skala Nilai	Kriteria	Kategori
1	Rasionalitas kalimat	4	Semua kalimatnya logis	Sangat Baik
		3	Ada satu kalimat yang tidak logis	Baik
		2	Ada dua kalimat yang tidak logis	Cukup
		1	Ada ≥ 3 kalimat yang tidak logis	Kurang
2	Keurutan kalimat dalam paragraf	4	Paragrafnya dibentuk oleh kalimat-kalimat yang semuanya urut	Sangat Baik
		3	Ada 1 pasang kalimat dalam paragraf yang tidak urut	Baik
		2	Ada 2 pasang kalimat dalam paragraf yang tidak urut	Cukup
		1	Ada ≥ 3 pasang kalimat dalam paragraf yang tidak urut	Kurang
3	Kesesuaian kalimat dengan isi bacaan	4	Semua kalimat sesuai dengan	Sangat Baik

			isi bacaan	
		3	Ada 1 kalimat yang tidak sesuai dengan isi bacaan	Baik
		2	Ada 1 kalimat yang tidak sesuai dengan isi bacaan	Cukup
		1	Ada ≥ 3 kalimat yang tidak sesuai dengan isi bacaan	Kurang

Dari semua skor yang diperoleh diubah dalam bentuk nilai dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{100\% \text{ Skor ideal}} \times x$$

Tabel 3.6 Kategori Penilaian Membaca Intensif untuk Menemukan Ide pokok dan menyimpulkan teks diskusi

No	Kategori	Skala
1	Sangat baik	91 – 100
2	Baik	81 – 90
3	Cukup	71 – 80
4	Kurang	61 – 70

Instrumen Non-tes

Bentuk instrumen nontes yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, lembar jurnal, pedoman wawancara, dan dokumentasi foto.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam pembelajaran membaca intensif untuk menemukan ide pokok meliputi dua

teknik, yaitu teknik tes dan teknik nontes.

E. Teknik Analisis Data

Analisis dan pengolahan data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah teknik kuantitatif dan teknik kualitatif. Analisis data secara kuantitatif artinya langkah untuk menganalisis data berupa angka yang diperoleh dari tertulis berdasar rata rata nilai kelas. Data pendukung berasal dari menganalisis data nontes yang diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, dan jurnal.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada kegiatan perencanaan peneliti dan guru kolaborator menentukan waktu dan strategi yang disepakati untuk dilaksanakan pada siklus I. Hasil diskusi peneliti dan guru kolaborator, menyepakati bahwa penelitian siklus 1 dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 21 Januari 2021. Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat menyelesaikan pembelajaran perbaikan dengan menggunakan teknik pembelajaran PTT (Permainan Tepuk Tangan).

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I peneliti dan guru kolaborator melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas IX-I SMP Negeri 16 Surabaya. Pada pelaksanaan siklus I dalam PTK, peneliti diberikan wewenang untuk melaksanakan proses pembelajaran. Guru kolaborator sebagai observer dan pendamping jalannya kegiatan penelitian Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 21 Januari 2021 jam pertama dan kedua.

Aspek Menemukan Ide pokok dalam Teks Diskusi

Hasil penilaian tes pada aspek menemukan ide pokok dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.3 Hasil Tes Membaca Aspek Menemukan Ide Pokok Teks Diskusi Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Aqila Eka Susanto	83	V	
2	Ardenta Nafisfatulloh	82	V	
3	Ardika Dian Maulana	81	V	
4	Ardita Putri Bayu Wibumi	82	V	
5	Ariel Renjiro Andromeda Nuriman	92	V	
6	Arif Shalihuddin	81	V	
7	Arimbie Mayang Sari Rahardjo	94	V	
8	Ariq Endri Faishal	77		V
9	Arrynda Fitri Angelica	83	V	
10	Bela Setya Kusumaningrum	85	V	
11	Daffa Alifdio Ramaadzani	84	V	
12	Damar Ariyanto	82	V	
13	Damas Jaya Saputra	81	V	
14	Eka Nuraini	82	V	
15	Eka Setya Yuda Tama	85	V	
16	Fatma Nur Ainni	92	V	
17	Favian Xavier Ghani	87	V	
18	Feby Nurfarina Iskandar	86	V	
19	Habibie Aryo Syahputra	84	V	
20	Kariza Ninda Anayu	88	V	
21	Laura Dwi Riska Wulandari	87	V	
22	Millah Hanifiyah Ramadanti	90	V	

23	Muhammad Hilal Taufiqurrahman	82	V	
24	Muhammad Nassor	81	V	
25	Muhammad Rizqi An Nizar	83	V	
26	Naila Alya Fitriansyah	84	V	
27	Naila Dita Azzahra	85	V	
28	Nico Abhirama Wibowo	78		v
29	Nilam Rahma Prameswari	92	V	
30	Palupy Silastuti Arjantie	87	V	
31	Pandu Winata Krisna Putra	86	V	
32	Raffel Arya Revangga	88	V	
33	Raffi Anantha Setiawan	93	V	
34	Riko Bagus Tri Pangabdi Priyono	83	V	
35	Rio Irlanda	86	V	
36	Salsabilla Diflay Wijayanto	82	V	
37	Salsha Nur Zahlia	91	V	
38	Sheli Dia Saputri	86	V	
39	Tsany Deni Mahardika	82	V	
40	Wahyu Sributomo	91	V	
41	Zahra Pramaty Soenarko	86	V	
42	Zaki Akmal Wasesa	79		v

Dari hasil tes siklus I tersebut diketahui bahwa nilai siswa dalam keterampilan membaca aspek menemukan ide pokok dengan menggunakan menggunakan teknik PTT (Permainan Tepuk Tangan) melalui microsoft teams. Skor siswa yang dicapai pada rentang 71 – 80 masih 7%. Hal ini dapat diketahui pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Siklus I Keterampilan Menemukan Ide Pokok Teks Diskusi

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	91 – 100	Sangat Baik	7	17%
2	81 – 90	Baik	32	76%
3	71 – 80	Cukup	3	7%
4	61 – 70	Kurang	-	-

Tabel 4.9 Siklus I Menyimpulkan Isi Bacaan dalam Bentuk Ringkasan

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	91 – 100	Sangat Baik	-	-
2	81 – 90	Baik	29	69%
3	71 – 80	Cukup	13	31%
4	61 – 70	Kurang	-	-

c. Tahap Observasi

Data non tes siklus I diperoleh melalui observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran yang berupa observasi, jurnal, wawancara, dan dokumentasi foto. Berikut pemaparan data non-tes tersebut. Berdasarkan tabel 4.13 tersebut dapat diketahui bahwa siswa yang menerapkan teknik PTT (Permainan Tepuk Tangan melalui microsoft teams hanya sebagian dari jumlah keseluruhan siswa. Hal ini mungkin karena mereka baru mengenal metode dan teknik yang diajarkan oleh guru. Jadi, siswa harus beradaptasi dengan metode dan teknik yang baru diajarkan itu. Jumlah siswa yang menerapkan metode dan teknik pembelajaran ini sebesar 57% atau 24 siswa, sedangkan sisanya 43% atau 18 siswa tidak menerapkan metode dan teknik pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

Pada saat teberlangsung, yaitu menemukan ide pokok dan menyimpulkan isi teks bacaan dalam bentuk ringkasan siswa yang benar-

benar serius dan tidak serius jumlahnya sama, yaitu 42 siswa atau sebesar 100%, meskipun ada siswa yang kurang paham dalam mengerjakan tes tersebut.

d. Tahap Refleksi

Pembelajaran menemukan ide pokok dengan menggunakan metode teknik PTT (Permainan Tepuk Tangan melalui microsoft teams pada siklus I dapat diketahui bahwa metode dan teknik yang digunakan guru cukup disukai siswa. Hal ini terlihat pada minat dan antusias siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil tes di akhir pembelajaran siklus I membuktikan bahwa dengan teknik PTT (Permainan Tepuk Tangan melalui microsoft teams yang diperoleh mengalami peningkatan dari prasiklus. Hasil tes keterampilan membaca intensif secara klasikal sudah menunjukkan ketegori cukup baik dari tiap aspeknya. Namun, keterampilan membaca siswa dalam menentukan kata kunci perlu diperbaiki. Hal itu terlihat ketika proses membaca menentukan kata kunci, siswa masih tidak menggunakan tanda warna merah atau tanda lain, sehingga siswa terkadang lupa dengan kata kunci yang telah ditentukan, dan kurang konsentrasi terhadap teks bacaan. Kebiasaan-kebiasaan buruk dalam membaca dan menentukan kata kunci yang dilakukan siswa nantinya harus diperbaiki ke arah yang lebih baik pada siklus II.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, jurnal, dan dokumentasi foto diperoleh hasil perubahan tingkah laku dalam pembelajaran menemukan ide pokok masih tergolong cukup dan belum mengalami perubahan yang berarti. Beberapa siswa tertarik dengan pembelajaran membaca intensif untuk menemukan ide pokok

dengan teknik PTT (Permainan Tepuk Tangan melalui microsoft teams, tetapi ada pula siswa yang masih belum tertarik dengan pembelajaran tersebut, karena berbagai alasan seperti masih belum paham cara menemukan ide pokok dalam teks diskusi, tetapi masih malu untuk bertanya. Keaktifan siswa dalam bertanya nantinya perlu ditingkatkan pada siklus II. Selain itu, masih ada beberapa siswa yang masih sulit berkonsentrasi pada waktu pembelajaran dan masih ada yang tidak menyalakan kamera waktu pembelajaran. Untuk memperbaiki perilaku siswa agar lebih ke arah positif maka pada pembelajaran menemukan ide pokok dengan teknik PTT (Permainan Tepuk Tangan melalui microsoft teams siklus II nantinya akan direncanakan pembelajaran yang lebih matang. Pemberian *reward* bagi siswa yang mendapat nilai bagus. Penciptaan suasana yang lebih kondusif, proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Siklus II

Berikut tabel nilai hasil pembelajaran membaca untuk menemukan ide pokok teks diskusi dengan menggunakan teknik PTT (Permainan Tepuk Tangan) melalui microsoft teams pada siklus II terdiri atas data tes dan data nontes dengan hasil penelitian sebagai berikut.

Aspek Menemukan Ide pokok dalam Teks Diskusi

Hasil penilaian tes pada aspek menemukan ide pokok dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.14 Hasil Tes Membaca Aspek Menemukan Ide Pokok Teks Diskusi Siklus II

No	Nama siswa	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Aqila Eka Susanto	91	V	
2	Ardenta Nafisfatulloh	83	V	
3	Ardika Dian Maulana	81	V	
4	Ardita Putri Bayu Wibumi	92	V	
5	Ariel Renjiro Andromeda Nuriman	93	V	
6	Arif Shalihuddin	81	v	
7	Arimbie Mayang Sari Rahardjo	95	v	
8	Ariq Endri Faishal	81	v	
9	Arrynda Fitri Angelica	84	v	
10	Bela Setya Kusumaningrum	85	v	
11	Daffa Alifdio Ramaadzani	85	v	
12	Damar Ariyanto	83	v	
13	Damas Jaya Saputra	81	v	
14	Eka Nuraini	83	v	
15	Eka Setya Yuda Tama	91	v	
16	Fatma Nur Ainni	94	v	
17	Favian Xavier Ghani	92	v	
18	Feby Nurfarina Iskandar	88	v	
19	Habibie Aryo Syahputra	84	v	
20	Kariza Ninda Anayu	91	v	
21	Laura Dwi Riska Wulandari	88	v	
22	Millah Hanifiyah Ramadanti	92	v	
23	Muhammad Hilal Taufiqurrahman	82	v	
24	Muhammad Nassor	81	v	
25	Muhammad Rizqi An Nizar	91	v	
26	Naila Alya	85	v	

	Fitriansyah			
27	Naila Dita Azzahra	92	v	
28	Nico Abhirama Wibowo	81	v	
29	Nilam Rahma Prameswari	93	v	
30	Palupy Silastuti Arjantie	87	v	
31	Pandu Winata Krisna Putra	87	v	
32	Raffel Arya Revangga	92	v	
33	Raffi Anantha Setiawan	96	V	
34	Riko Bagus Tri Pangabdi Priyono	85	V	
35	Rio Irlanda	86	V	
36	Salsabilla Diflay Wijayanto	83	V	
37	Salsha Nur Zahlia	94	V	
38	Sheli Dia Saputri	86	V	
39	Tsany Deni Mahardika	84	V	
40	Wahyu Sributomo	93	V	
41	Zahra Pramatyta Soenarko	91	V	
42	Zaki Akmal Wasesa	81	V	

Dari hasil tes siklus II tersebut diketahui bahwa nilai siswa dalam keterampilan membaca aspek menemukan ide pokok dengan menggunakan teknik PTT (Permainan Tepuk Tangan) melalui microsoft teams. Skor siswa yang dicapai pada rentang 91 -100 ada kenaikan. Hal ini dapat diketahui pada tabel berikut.

Tabel 4.15 Siklus II Keterampilan Menemukan Ide Pokok Teks Diskusi

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	91 - 100	Sangat Baik	17	40,47%
2	81 - 90	Baik	25	59,52%
3	71 - 80	Cukup	-	-
4	61 - 70	Kurang	-	-

Tabel 4.20 Siklus II Menyimpulkan Isi Bacaan dalam Bentuk Ringkasan

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	91 - 100	Sangat Baik	12	28,57%
2	81 - 90	Baik	20	71,24%
3	71 - 80	Cukup	-	-
4	61 - 70	Kurang	-	-

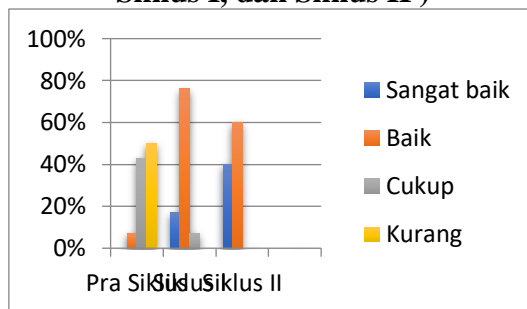
Data non tes pada siklus II diperoleh melalui observasi, jurnal guru, jurnal siswa, wawancara, dan dokumentasi foto. Berikut pemaparan data nontes tersebut. Dalam siklus II ini, guru mencoba mengembangkan dan mengemas teknik PTT (Permainan tepuk Tangan) melalui microsoft teams ini menjadi lebih kreatif dan menarik, sehingga membuat siswa lebih senang pada saat pembelajaran berlangsung.

B. Pembahasan

1. Peningkatan Keterampilan Menemukan Ide Pokok Teks Diskusi dengan Teknik PTT (Permainan Tepuk Tangan) melalui Microsoft Teams

Berdasarkan hasil pra-siklus yang belum memuaskan, peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II tentang pembelajaran membaca intensif untuk menemukan ide pokok dengan menggunakan teknik PTT (Permainan tepuk Tangan) melalui microsoft teams Hasil tes prasiklus, siklus I, dan siklus II keterampilan membaca intensif untuk menemukan ide pokok dapat dilihat pada grafik dan tabel berikut.

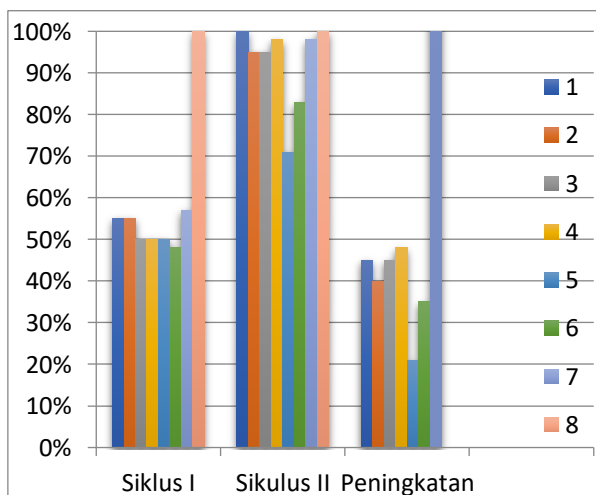
Gambar 4.1 Grafik Hasil Belajar Membaca intensif untuk menemukan Ide Pokok (Perbandingan Pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II)



2. Perubahan Perilaku Siswa

Peningkatan keterampilan membaca intensif untuk menemukan ide pokok diikuti pula dengan adanya perubahan tingkah laku siswa dari prasiklus sampai dengan tindakan siklus II. Pada kondisi awal sebelum dilaksanakan tindakan dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran membaca intensif. Mereka terlihat tidak bersemangat dan tidak berkonsentrasi dalam proses pembelajaran. Bahwa ada beberapa siswa yang mengeluh dan kurang bersemangat dalam mengerjakan tes prasiklus.

Gambar 4.2 Grafik Observasi dari Aspek Perilaku pada Siklus I dan Siklus II



PENUTUP DAN SIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan data-data, analisis dan pembahasan dalam penelitian ini yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka penulis mengambil simpulan sebagai berikut:

1. Keterampilan membaca intensif untuk menemukan ide pokok dengan menggunakan teknik PTT (Permainan Tepuk Tangan) melalui microsoft teams telah terbukti mengalami peningkatan. Hasil tes keterampilan membaca intensif untuk menemukan ide pokok pada pra-siklus dapat diketahui siswa yang mencapai nilai dengan predikat Kurang (K) masih sangat besar yaitu 50%, sedangkan pada pada siklus I diperoleh jumlah siswa yang memperoleh nilai dengan Predikat Baik (B) sudah mencapai 76% dan pada siklus II siswa yang memperoleh nilai dengan Predikat Baik (B) mencapai 60%, dan siswa yang memperoleh Predikat Sangat Baik (SB) mengalami peningkatan yaitu 40%. Hal ini juga dapat dikatakan bahwa perilaku siswa kelas IX-I SMP Negeri 16 Surabaya Semester Genap tahun pelajaran 2020/2021 setelah mengikuti pembelajaran keterampilan menemukan ide pokok mengalami perubahan yang sangat signifikan.
2. Perubahan-perubahan perilaku siswa ini dapat dibuktikan dari hasil data non-tes yang berupa observasi, jurnal dan wawancara. Perubahan tingkah laku siswa dapat dilihat secara jelas pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil data non-tes siklus I, masih tampak tingkah laku negatif siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Pada siklus II tingkah laku negatif siswa semakin berkurang dan tingkah

laku positif siswa semakin bertambah.

B. Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut.

1. Penerapan teknik PTT (Permainan Tepuk Tangan) dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan aktifitas guru maupun siswa juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar. Karena penerapan teknik yang baik dapat mempermudah siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
2. Penerapan teknik PTT (Permainan Tepuk Tangan) diharapkan mampu membuat proses pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia pada aspek keterampilan membaca intensif menemukan ide pokok menjadi lebih bervariasi. Selain itu, guru Bahasa dan Sastra Indonesia hendaknya mengetahui perkembangan zaman agar dapat memberikan inovasi dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan juga.
3. Untuk penelitian lebih lanjut terkait materi menemukan ide pokok paragraf, dapat digunakan dengan metode atau strategi yang lain atau sama dengan melakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan). 2006. *Standar Isi 2006 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs*. Jakarta.

Fatmawati. 2020. *Peningkatan Keterampilan Membaca Untuk*

- Menemukan Ide Pokok Pada Teks Eksplanasi Dengan Metode CIRC Dan Teknik Permainan Media Tempel Pada Siswa Kelas VIII D MTsN 1 Hulu Sungai Utara*. Vol. 6, 79-87.
- Haryadi. 2006. *Pokok-Pokok Keterampilan Membaca “Buku Ajar Mata Kuliah Keterampilan Membaca”*. Semarang: Universitas Negeri Semarang PKUPT Unnes/Pusat Penjamin Mutu dan Panitia Penulisan Buku Ajar/Buku Tes Unnes.
- _____. 2006. *Retorika Membaca “Model, Metode, dan Teknik”*. Semarang: Rumah Indonesia.
- <https://gurudrama.wordpress.com/2017/01/08/permainan-tepuk-tangan>.
- <http://pgdikmen.kemdikbud.go.id/read-news/surat-edaran-mendikbud-nomor-4-tahun-2020> Se Kemdikbud No 4.
- https://glints.com/id/lowongan/microsoftmteam/#.X_UoTVUzbIU 8 Mei 2020.
- Hurlock B Elisabeth. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- KBBI Edisi ketiga Pusat Bahasa Departemen pendidikan Nasional :Jakarta. Balai Pustaka. 2003.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Buku Siswa Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas IX*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Luh Widyastuti. 2015. *Penerapan Tehnik Bermain untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Kelas VI SDN 1 Peguyangan Semester 1 Tahun Pelajaran 2014/2015*. Vol.15.
- Mayke S. Tedja Saputra. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Mulyadi, Yadi. (2015). *Bahasa Indonesia untuk SMP-MTs*. Bandung: Yrama Widya.
- Nurhadi. 2005. *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca? “Suatu Teknik Memahami Literatur yang Efisien”*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- _____. 2005. *Membaca Cepat dan Efektif*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Priyatni, Endah Tri, dkk. (2014). *Bahasa dan sastra Indonesia SMP/MTs*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Resmini, N. dkk. (2009). *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Bandung: UPI PRESS. Resmini, N. dkk. (2009). *Membaca dan Menulis di SD: Teori dan Pengajarannya*. Bandung: Upi Press.
- Santrock, J. W. (2002). *A Topical approach to life-span development*. Jakarta: Erlangga.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran “Berorientasi Standar Proses Pendidikan”*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Soedarso, 2006. *Speed Reading Sistem Membaca Cepat dan Efektif*, (Cetakan ke 13). Jakarta: PT Gramedia.
- Subyakto, dkk. 2004. *Materi Pelatihan Terintegrasi 3 "Bahasa Indonesia"*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Subyantoro. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Suhendar M.E, Supinah Pien. 1993. *Efektifitas Metode Pengajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Pionir Jaya.
- Sunarti, Rahmawati Selly (2014). *Penilaian Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC.
- Tarigan, Henry Guntur. 1979. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- _____. 1990. *Membaca dalam Kehidupan*. Bandung: Angkasa.
- Wagiran, Doyin Mukh. 2005. *Curah Gagasan Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: Rumah Indonesia.



PENINGKATAN KETERAMPILAN PROSES SAINS MATERI PERPINDAHAN PANAS MELALUI PEMBELAJARAN DARING MODEL INKUIRI TERSTRUKTUR BERBANTUAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) CONCEPT CARTOONS
(Nurul Hidayati)

ABSTRACT

This study aims to improve Science Process Skills (KPS) of VC Class students of SDN Kedungdoro IV / 309 Surabaya on Heat Transfer material using student worksheet (LKPD) Concept Cartoons with a Structured Inquiry Model. This research uses a classroom action research with a qualitative approach. The research design was arranged in two cycles including (1) planning, (2) implementation, (3) observation, and (4) reflection. The data collection techniques used were tests and observations. The results showed that learning the concept of heat transfer by applying the student worksheet (LKPD) Concept Cartoons structured inquiry model made students more active and enthusiastic when making discoveries. In addition, students' understanding of the material is very good and Student Process Skills are increasing. The results of the pretest science process skills of all students were incomplete because they had not reached the minimum completeness criteria of 75, the average pretest score of 58 was still below the KKM. However, in the posttest, the value of students' process skills increased in the first cycle by an average of 67 but still below the KKM, while in the second cycle an average of 81 was more than 75 KKM. The average gain in the KPS aspect score increased from the first cycle of 0.53, while the second cycle increased by 0.67 in the fairly high category. The results of the relatively high gain of the process skills test score showed that LKPD based on cartoon concepts with a structured inquiry model encouraged students to be active so that students' science process skills improved.

Keywords : *student worksheet, concept cartoon, structured inquiry, science process skills*

PENDAHULUAN

Sebagai upaya pencegahan pandemi covid-19, pemerintah mengeluarkan kebijakan meliburkan Siswa dan menerapkan pembelajaran sistem daring (dalam jaringan) atau online. Dalam pembelajaran daring seperti saat ini guru diharuskan membuat inovasi dengan menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Dalam kenyataannya, penggunaan media online dalam pembelajaran daring lebih banyak digunakan untuk menginstruksikan tugas yang harus dikerjakan siswa tanpa adanya interaksi antara guru dan siswa. Hal ini mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan masih rendah, terutama dalam pembelajaran IPA.

Agar mampu mempelajari sains dengan baik ada beberapa keterampilan dasar yang harus dilakukan dan dilatih,

yaitu observasi dan inferensi, pengukuran dan estimasi, mengajukan pertanyaan dan merumuskan masalah, komunikasi dan interpretasi, prediksi dan berhipotesis, definisi operasional, identifikasi dan pengendalian variabel serta eksperimen dan penyelidikan (Rustaman, 2014).

Pada kenyataannya pembelajaran keterampilan proses Siswa pada tingkat sekolah dasar masih cukup rendah. Hal ini dikarenakan pembelajaran masih berorientasi pada hasil bukan proses. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Wibowo (2014) yang menunjukkan hasil bahwa hampir seluruh Siswa yang diobservasi tidak dapat menyampaikan pendapat atau prediksi terhadap pengamatan yang telah dilakukan, serta mereka tidak dapat mengomunikasikan hasil diskusi yang telah mereka lakukan. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Azizah (2017), pada

tes KPS awal menunjukkan tingkat penguasaan siswa terhadap KPS cukup rendah dengan rata-rata nilai sebesar 38 masih jauh di bawah KKM 75.

Pengembangan keterampilan proses sains dapat dilakukan guru dengan menggunakan model konstruktivisme, yaitu model inkuiri. Dalam pengajaran inkuiri terdapat proses mental.

Penelitian ini menggunakan inkuiri terstruktur, model inkuiri terstruktur tepat digunakan untuk pembelajaran anak usia sekolah dasar, yang masih membutuhkan bimbingan dalam setiap tahap inkuiri dan masih memiliki sedikit pengalaman dalam inkuiri. Model inkuiri terstruktur berpengaruh terhadap keterampilan proses sains Siswa.

Pada model pembelajaran inkuiri terstruktur (MPIT), Siswa aktif dalam proses penemuan pengetahuan melalui kegiatan eksperimen dengan panduan Lembar Kegiatan Siswa (LKPD) yang telah disediakan rumusan masalah, alat dan bahan penelitian, serta prosedur penelitian, sedangkan tugas Siswa menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan tahapan penelitian dimulai dari penetapan masalah, merumuskan hipotesis, melaksanakan penelitian, mengolah data, menganalisis data, dan menguji hipotesis.

Dalam penelitian ini LKPD yang disajikan dalam bentuk kartun yang mudah dimengerti, sehingga siswa lebih menikmati pembelajaran sains dan dapat melatih keterampilan proses sains siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mencoba menerapkan LKPD berbasis kartun konsep dengan model inkuiri terstruktur pada materi perpindahan kalor dalam pembelajaran kelas V Tema 6 Panas dan Perpindahannya, Sub Tema 2 Perpindahan Kalor di Sekitar Kita. LKPD yang digunakan tidak hanya memaksimalkan pemahaman kognitif saja, namun juga Keterampilan Proses

Sains (KPS). Penelitian ini berjudul “Peningkatan Keterampilan Proses Sains Materi Perpindahan Panas Melalui Pembelajaran daring Model Inkuiri Terstruktur Berbantuan LKPD *Concept Cartoons* Siswa Kelas VC SDN Kedungdoro IV/309 Surabaya.

KAJIAN PUSTAKA

Ilmu pengetahuan alam (IPA) atau *science* dalam pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam, yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains dalam arti sempit sebagai disiplin ilmu dari *physical sciences* dan *life sciences* (Samatowa, 2016).

a. Perpindahan Panas

Panas dapat berpindah dari satu tempat (atau benda) ke tempat (atau benda) lain dengan tiga cara, yaitu konduksi, konveksi, dan radiasi.

1. Konduksi

Apabila kita memegang ujung logam yang sedang dipanaskan, maka kita akan merasakan panas meskipun kita tidak menyentuh api secara langsung. Dalam hal ini dikatakan bahwa panas sampai di ujung batang yang lebih dingin secara konduksi (hantaran) melalui batang logam tersebut. Perpindahan panas hanya terjadi diantara daerah yang berbeda suhunya, dan arah aliran panas selalu terjadi dari suhu lebih tinggi ke lebih rendah.

Konduksi panas hanya terjadi jika terdapat perbedaan suhu. Pada sebagian besar zat, konduksi timbul dari perilaku kinetik zat. Molekul-molekul (atau atom-atom) pada ujung logam yang dipanaskan akan bergetar semakin cepat jika suhu dinaikkan. Ketika molekul-molekul ini bertumbukan, energi merambat melalui batang logam itu. Energi termis pada konduksi ditransfer

lewat interaksi atom-atom dan molekulnya, walaupun atom-atom dan molekulnya sendiri tidak berpindah.

2. Konveksi

Konveksi adalah proses perpindahan panas oleh gerak massa molekul-molekul dari suatu tempat ke tempat lain. Konveksi adalah perpindahan panas oleh gerakan massa pada fluida dari suatu ruang ke daerah lainnya. Sebagai contohnya adalah sistem pemanas udara panas dan air panas, sistem pendingin pada mobil, dan aliran darah dalam tubuh kita.

Menurut Giancoli (2014) “*Convection is the process whereby heat flows by the bulk movement of molecules from one place to another.*” Jadi konveksi adalah proses dimana panas mengalir dengan perpindahan massa molekul dari satu tempat ke tempat lainnya.

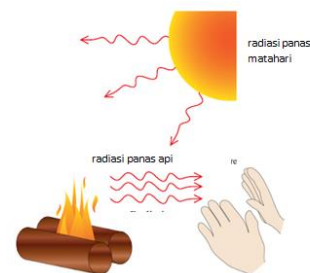
Konveksi ada dua macam yaitu konveksi bebas dan konveksi dipaksa. Konveksi yang dipaksa terjadi jika bahan yang dipanaskan digerakkan dengan alat peniup atau pompa. Konveksi pada atmosfer bumi menyebabkan terjadinya awan,

Contoh peristiwa konveksi adalah terjadinya angin darat dan angin laut. Pada malam hari daratan lebih dingin dibandingkan lautan, karena sifat daratan yang cepat menerima panas dan cepat menerima dingin. Daratan menjadi daerah yang mempunyai tekanan tinggi (maksimum), sedangkan laut menjadi daerah yang mempunyai tekanan rendah (minimum) sehingga angin mengalir dari darat ke laut disebut angin darat. Pada saat siang suhu di laut lebih dingin dibandingkan dengan suhu daratan. Hal ini disebabkan sifat laut (perairan)

yang lambat menerima panas dan lambat melepaskannya. Sehingga laut menjadi daerah yang mempunyai tekanan tinggi (maksimum) dan daratan menjadi daerah yang mempunyai tekanan rendah (minimum) sehingga terjadi angin laut.

3. Radiasi

Radiasi adalah perpindahan panas oleh gelombang elektromagnetik seperti cahaya tampak, infra merah, dan radiasi ultra ungu. Contoh bentuk perpindahan panas secara radiasi adalah perpindahan panas matahari sampai ke bumi dengan melewati ruang hampa. Dalam proses radiasi, gelombang elektromagnetik merambat dengan kecepatan cahaya 3×10^8 m/s dan tidak memerlukan medium perambatan. Jadi radiasi adalah perpindahan panas melalui gelombang elektromagnetik. Sebagai contoh kita merasakan panas matahari pada tubuh kita dan radiasi panas dari api yang panas.



Gambar 2.8 Peristiwa radiasi panas matahari dan radiasi panas api (sumber: [www. Informasi-Pendidikan.com](http://www.Informasi-Pendidikan.com))

Kemampuan benda memancarkan radiasi sebanding dengan kemampuannya untuk menyerap radiasi, penyerap yang baik juga pemancar yang baik, begitu juga sebaliknya. Penyerap dan pemancar sempurna adalah benda hitam. Hal ini sesuai dengan Giancoli (2014) yang menyatakan bahwa “*Black*

and very dark objects are good emitters ($\epsilon \approx 1$); they also absorb nearly all the radiation that falls on them-which is why light colour clothing is usually preferable to dark clothing on a hot day. **Thus, a good absorber is also a good emitter.** Benda hitam dan gelap adalah pemancar yang baik ($\epsilon \approx 1$); dan juga penyerap semua radiasi yang jatuh mengenainya, sehingga baju warna cerah lebih baik digunakan daripada baju warna gelap di siang hari yang panas. Jadi penyerap yang baik juga pemancar yang baik.

Pembelajaran Berbasis Inkuiri

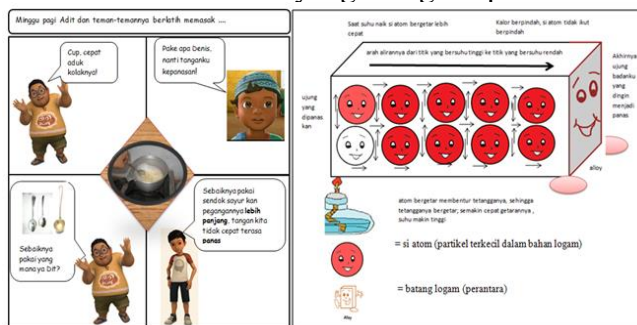
Pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan yang melibatkan seluruh kemampuan Siswa secara maksimal dalam mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga penemuannya dapat dirumuskan sendiri dengan penuh percaya diri (W.Gulo dalam Anam, 2015).

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran inkuiri terstruktur (MPIT). MPIT merupakan kegiatan inkuiri dimana guru menentukan topik, pertanyaan, bahan dan prosedur pembelajaran, sedangkan analisis hasil dan kesimpulan oleh Siswa. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri terstruktur (MPIT) adalah model pembelajaran yang melibatkan Siswa aktif dalam proses penemuan pengetahuan. Pengetahuan yang diperoleh melalui kegiatan eksperimen dengan panduan LKPD yang sudah menyediakan rumusan masalah, alat dan bahan penelitian, serta prosedur penelitian. Siswa bertugas menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan tahapan penelitian yang dimulai dari penentuan masalah, mengolah dan menganalisis data serta pengujian hipotesis.

b. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Menurut Gagne dan Briggs (Arsyad, 2017) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi yang akan diajarkan, antara lain buku, tape recorder, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Menurut Prastowo (2014 : 204) LKPD adalah bahan ajar cetak berupa lembaran-lembaran kertas yang berisi materi, rangkuman, dan petunjuk-petunjuk atau langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yang harus diikuti oleh Siswa yang mengacu pada



Gambar 1. Contoh skenario dan kartun konsep dalam pembelajaran

Berdasarkan sifatnya LKPD berbasis kartun konsep adalah termasuk media visual, yaitu media grafis. Menurut Wati (2016) media visual adalah media yang memiliki beberapa unsur utama dalam penyajiannya yaitu berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur.

LKPD berbasis kartun konsep merupakan media yang berupa lembaran-lembaran dan berupa teks berbentuk cetakan, oleh karena itu LKPD berbasis kartun konsep termasuk bahan ajar cetak. LKPD berbasis kartun konsep ini berisi petunjuk atau langkah kerja sebuah percobaan.

c. Keterampilan Proses Sains (KPS)

Keterampilan Proses Sains (KPS) adalah seperangkat keterampilan yang dipakai para ilmuwan untuk melakukan penyelidikan ilmiah (Rustaman, 2014).

Terdapat beberapa jenis Keterampilan Proses Sains (KPS) menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015) yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu : keterampilan dasar dan keterampilan terintegrasi. Keterampilan dasar ada enam keterampilan antara lain : mengobservasi, mengklasifikasi, memprediksi, mengukur, menyimpulkan, dan mengomunikasikan. Sedangkan keterampilan terintegrasi terdiri atas keterampilan-keterampilan yaitu : mengidentifikasi variabel, membuat tabulasi data, menyajikan data dalam bentuk grafik, menggambarkan hubungan antar-variabel, mengumpulkan dan mengolah data, menganalisa penelitian, menyusun hipotesis, mendefinisikan variabel secara operasional, merancang penelitian, dan melaksanakan penelitian.

d. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berasal dari istilah bahasa Inggris *Classroom Action Research* yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subjek penelitian di kelas tersebut.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahap yaitu: 1) persiapan, yaitu perencanaan tindakan disusun untuk menguji secara empiris hipotesis tindakan yang ditentukan dengan mempersiapkan materi/bahan ajar, rencana pengajaran yang metode/teknik mengajar, serta teknik atau instrumen observasi dan evaluasi yang akan digunakan, 2) Pelaksanaan

tindakan (*acting*) yaitu pelaksanaan tindakan yang merupakan implementasi dari semua rencana yang dibuat dan berlangsung di dalam kelas, 3) Pengamatan (*observing*) tindakan yang dilakukan dengan observasi melalui alat bantu instrumen pengamatan yang dikembangkan peneliti, untuk mengumpulkan data tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang dibuat, 4) Refleksi (*reflecting*) yaitu tindakan untuk memproses data yang didapat saat melakukan pengamatan, data yang didapat kemudian ditafsirkan, dianalisis, dan disintesis.

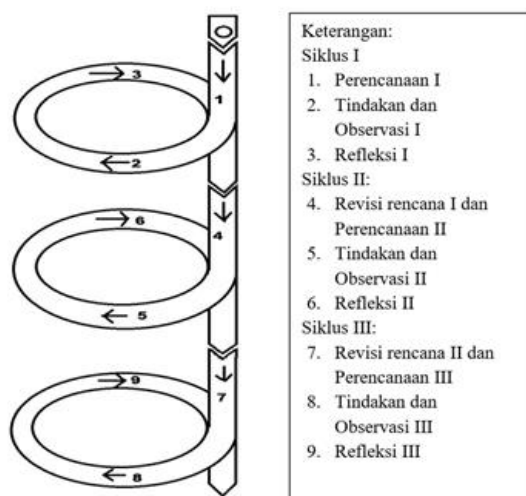
Keterkaitan antara LKPD Kartun Konsep dengan model inkuiri terstruktur terhadap Keterampilan Proses Sains (KPS) didukung oleh beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh Balim, *et.al.* (2016) menyatakan “*Concept cartoons provide alternative views and help students at problem solving stage*”, kartun konsep dapat meningkatkan kemampuan Siswa dalam pemecahan masalah. Isfi Infanti (2017) dalam penelitiannya menyimpulkan LKPD komik berorientasi pendekatan saintifik dapat meningkatkan hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Kemmis dan MC. Taggart yaitu : “PTK adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri.

Desain penelitian dalam pelaksanaan PTK ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart (dalam Tanujaya dan Mumu, 2016:22) dengan siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan tergantung pada ketercapaian tujuan penelitian. Siklus

tahapannya terdiri dari: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*), serta refleksi (*reflection*). Sebagaimana gambar berikut ini:



Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart (Tanujaya dan Murni, 2016)

Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Pada kegiatan perencanaan tindakan ini beberapa hal yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi pokok perpindahan panas 3 pertemuan dengan sub materi perpindahan panas secara konduksi, konveksi dan radiasi dengan menggunakan model inkuiri terstruktur (*structured inquiry*), Lembar Kegiatan Siswa (LKPD) 01 untuk konduksi, LKPD 02 untuk konveksi, dan LKPD 03 untuk radiasi, alat peraga/praktikum, lembar observasi.
- 2) Menyiapkan kamera dan video sebagai dokumentasi
- 3) Melakukan koordinasi dengan teman sejawat guru kelas V sebagai observer.

2. Tindakan dan Observasi

Tahap pelaksanaan siklus I dilaksanakan selama 3 pertemuan yaitu tanggal 18-20 Januari 2021 dengan rincian sebagai berikut : a) 18 Januari 2021 untuk kegiatan pembelajaran materi perpindahan panas secara konduksi, b) 19 Januari 2021 perpindahan panas secara konveksi dan c) 20 Januari 2021 perpindahan panas secara radiasi. Satu kali pertemuan adalah 2 jam pelajaran @35 menit.

3. Refleksi

Tahap ini untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna penyempurnaan tindakan selanjutnya. Jika hasil evaluasi pembelajaran pada siklus-1 sesuai dengan indikator ketercapaian maka pembelajaran telah berakhir. Namun jika hasil evaluasi tidak sesuai dengan indikator keberhasilan maka perlu dilakukan perbaikan dan revisi metode penemuan terbimbing yang telah dilaksanakan.

4. Rencana Perbaikan

Rencana perbaikan ini dilakukan jikalau pada tahap refleksi terjadi permasalahan yang memerlukan perbaikan untuk melanjutkan kepada pelaksanaan siklus selanjutnya yaitu siklus-2. Rencana perbaikan ini dilakukan juga oleh peneliti bersama dengan observer yang hadir saat penelitian dengan cara menganalisis - data pelaksanaan pembelajaran kemudian dicari penyelesaiannya. Kemudian perbaikan yang telah dilakukan akan menjadi dasar untuk melanjutkan kepada siklus-2.

Siklus II

1. Tahap Perencanaan Tindakan

Pada kegiatan perencanaan tindakan ini beberapa hal yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi pokok perpindahan panas 3 pertemuan dengan sub materi perpindahan panas secara konduksi, konveksi dan radiasi dengan menggunakan model inkuiri terstruktur (*structured inquiry*), Lembar Kegiatan Siswa (LKPD) 01 untuk konduksi, LKPD 02 untuk konveksi, dan LKPD 03 untuk radiasi, alat peraga/praktikum, lembar observasi.
 - 2) Menyiapkan soal KPS untuk post test
 - 3) Menyiapkan kamera dan video sebagai dokumentasi
 - 4) Melakukan koordinasi dengan teman sejawat guru kelas V sebagai observer.
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan dan Observasi
- Tahap pelaksanaan siklus II dilaksanakan selama 3 pertemuan yaitu tanggal 8-10 Februari 2021 dengan rincian sebagai berikut : a) 8 Februari 2021 untuk kegiatan pembelajaran materi perpindahan panas secara konduksi, b) 9 Februari 2021 perpindahan panas secara konveksi dan c) 10 Februari 2021 perpindahan panas secara radiasi. Satu kali pertemuan adalah 2 jam pelajaran @35 menit.

3. Refleksi

Tahap ini untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna penyempurnaan tindakan selanjutnya. Jika hasil evaluasi pembelajaran pada siklus-2 sesuai dengan indikator ketercapaian maka pembelajaran telah berakhir. Namun jika hasil evaluasi tidak sesuai dengan indikator keberhasilan maka perlu dilakukan perbaikan dan revisi metode penemuan terbimbing yang telah dilaksanakan.

4. Rencana Perbaikan

Rencana perbaikan ini dilakukan jikalau pada tahap refleksi terjadi permasalahan yang memerlukan perbaikan untuk melanjutkan kepada pelaksanaan siklus selanjutnya yaitu siklus-3. Rencana perbaikan ini dilakukan juga oleh peneliti bersama dengan observer yang hadir saat penelitian dengan cara menganalisis data-data pelaksanaan pembelajaran kemudian dicari penyelesaiannya. Kemudian perbaikan yang telah dilakukan akan menjadi dasar untuk melanjutkan kepada siklus berikutnya.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian ini adalah Siswa kelas VC SDN Kedungdoro IV/309 Surabaya tahun pembelajaran 2020/2021 pada semester genap yang berjumlah 29 orang.

Lokasi penelitian adalah SDN Kedungdoro IV/309 Surabaya, setelah terlebih dahulu dilakukan observasi untuk mendapatkan data dan informasi.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi (Pengamatan)

Pengamat (*observer*) melakukan pengamatan (observasi) selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan LKPD berbasis kartun konsep dengan model inkuiri terstruktur. Pengamatan dilakukan dengan mengisi lembar pengamatan yang sama oleh dua orang pengamat. Pengamat berada di dalam kelas untuk melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran, namun tidak mengganggu proses pembelajaran tersebut. Pengamat mengisi lembar pengamatan dengan memberikan tanda ceklist (√) pada kolom yang tersedia dengan rentang skor 1-4.

Tabel 1. Kriteria Pengamatan

Modus Skor	Kriteria
4	Sangat valid
3	Valid
2	Cukup valid
1	Kurang valid

2. Tes

Tes yang diberikan berupa tes keterampilan proses sains sebanyak 16 soal kepada Siswa sebelum pembelajaran (pretest) dan setelah proses pembelajaran (posttest). Metode tes ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan proses sains Siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan LKPD berbasis kartun konsep dengan model inkuiri terstruktur.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk pengolahan data yang sudah didapatkan, sehingga perangkat pembelajaran yang dipakai dalam proses pembelajaran dapat diketahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Data hasil penelitian yang dianalisis meliputi validitas perangkat, tes keterampilan proses, lembar observasi, lembar aktivitas Siswa, dan hambatan-hambatan yang muncul saat proses pembelajaran berlangsung.

Data hasil penelitian yang akan dianalisis antara lain :

1. Analisis Keterlaksanaan RPP

Analisis keterlaksanaan pembelajaran merupakan penilaian terhadap keterlaksanaan RPP dengan menggunakan LKPD Kartun Konsep berbasis Model Inkuiri Terstruktur. Penilaian ini dilakukan oleh dua pengamat dengan memberikan tanda ceklist (√) pada kolom yang tersedia dengan rentang skor 1-4. Pedoman penskorannya adalah :

1 = apabila tidak terlaksana

2 = terlaksana tapi belum selesai

3 = terlaksana tapi masih kurang tepat

4 = terlaksana, selesai, dan sistematis

Analisis data dilakukan dengan cara menentukan modus skor dari dua pengamat yang diperoleh. Berikut ini deskripsi penilaian hasil keterlaksanaan RPP yang dinyatakan dengan skor

2. Analisis Hambatan yang Ditemui

Hambatan yang terjadi dalam pembelajaran daring menggunakan LKPD berbasis kartun konsep dengan model inkuiri terstruktur dianalisis secara deskriptif, dimana pengamat dan peneliti membuat catatan tentang kesulitan-kesulitan yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan catatan yang dibuat oleh pengamat dan peneliti melakukan diskusi untuk mengatasi kesulitan tersebut.

Pengamat juga memberikan masukan yang digunakan sebagai bahan perbaikan pembelajaran. Pembelajaran menggunakan LKPD berbasis kartun konsep dengan model inkuiri terstruktur dikatakan berjalan dengan baik jika hambatan-hambatan tersebut dapat diatasi.

3. Analisis Hasil Tes Keterampilan Proses Siswa

Nilai Siswa secara individu merupakan skor yang diperoleh Siswa dibagi skor maksimum kemudian dikali 100. Analisis keterampilan proses Siswa merupakan ketuntasan masing-masing Siswa pada seluruh aspek keterampilan proses maupun ketuntasan masing-masing keterampilan proses. Analisis ini mengacu pada nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) di sekolah.

Peningkatan keterampilan proses dianalisis menggunakan *gain score* antara nilai pretest dan posttest

gain menggunakan rumus Hake seperti berikut :

$$g = \frac{Sp_{ost} - Sp_{re}}{Sm_{aks} - Sp_{re}}$$

Keterangan :

g (gain) = peningkatan keterampilan proses siswa

Sp_{re} = skor pretest

Sp_{ost} = skor posttest

Sm_{aks} = skor maksimal

Kriteria perolehan gain skor dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Kriteria Perolehan Gain Skor

No.	Batasan	Kriteria
1	$g \geq 0,7$	Gain tinggi
2	$0,7 > 0,3$	Gain sedang
3	$g \leq 0,3$	Gain rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pra penelitian yang dilakukan pada Siswa kelas VC di SDN Kedungdoro IV/309 Surabaya berjumlah 29 Siswa, menunjukkan bahwa tingkat penguasaan KPS Siswa cukup rendah dengan nilai rata-rata kelas 35, masih jauh di bawah KKM sekolah yaitu 75. Persentase pencapaian keterampilan proses yang diperoleh juga masih cukup rendah dengan rata-rata 35%. Dengan rincian sebagai berikut merumuskan hipotesis sebesar 63%, mengamati sebesar 59%, mengomunikasikan 56%, mengukur/menghitung sebesar 41%, klasifikasi 44%, Inferensi dan kesimpulan 25%, memprediksi 22%, melakukan percobaan 21%, dan yang paling rendah adalah klasifikasi sebesar 9%.

Paparan Data Siklus I

1) Hasil Tes akhir (*post test*) Keterampilan Proses sains

Siswa dianggap tuntas dalam tes keterampilan proses sains apabila memperoleh nilai minimal sama dengan KKM yaitu 75. Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan ketuntasan individu yang diperoleh pada siklus I

dapat dilihat pada Tabel 3. di bawah ini.

Tabel 3. Ketuntasan Keterampilan Proses Sains (KPS) Siklus I

No	Nama Siswa	Hasil					Ketuntasan
		Pretest	KKM	Ketuntasan	Postest	KKM	
1	ACH	44	75	Tidak Tuntas	50	75	Tidak Tuntas
2	AIR	50	75	Tidak Tuntas	63	75	Tidak Tuntas
3	ALD	50	75	Tidak Tuntas	63	75	Tidak Tuntas
4	AND	50	75	Tidak Tuntas	63	75	Tidak Tuntas
5	ARF	63	75	Tidak Tuntas	75	75	Tidak Tuntas
6	AUR	56	75	Tidak Tuntas	63	75	Tidak Tuntas
7	BEB	56	75	Tidak Tuntas	63	75	Tidak Tuntas
8	BRI	63	75	Tidak Tuntas	69	75	Tidak Tuntas
9	CNT	63	75	Tidak Tuntas	75	75	Tuntas
10	GFH	56	75	Tidak Tuntas	69	75	Tidak Tuntas
11	HAN	88	75	Tuntas	90	75	Tuntas
12	IND	69	75	Tidak Tuntas	75	75	Tuntas
13	JUN	63	75	Tidak Tuntas	75	75	Tuntas
14	KEN	81	75	Tuntas	85	75	Tuntas
15	LAT	56	75	Tidak Tuntas	63	75	Tidak Tuntas
16	FAN	50	75	Tidak Tuntas	63	75	Tidak Tuntas
17	ANS	38	75	Tidak Tuntas	50	75	Tidak Tuntas
18	MIC	56	75	Tidak Tuntas	69	75	Tidak Tuntas
19	RAF	31	75	Tidak Tuntas	50	75	Tidak Tuntas
20	ADR	81	75	Tuntas	85	75	Tuntas
21	FRH	38	75	Tidak Tuntas	50	75	Tidak Tuntas
22	FRS	81	75	Tuntas	85	75	Tuntas
23	NDY	44	75	Tidak Tuntas	56	75	Tidak Tuntas
24	ALI	25	75	Tidak Tuntas	50	75	Tidak Tuntas
25	RSY	63	75	Tidak Tuntas	75	75	Tuntas
26	REV	56	75	Tidak Tuntas	69	75	Tidak Tuntas
27	REZ	50	75	Tidak Tuntas	63	75	Tidak Tuntas
28	RSK	69	75	Tidak Tuntas	75	75	Tuntas
29	SYF	69	75	Tidak Tuntas	75	75	Tuntas
Jumlah		1844		Tidak Tuntas	2169		Tidak Tuntas
Rata-rata		58			67		

2) Gain Skor

Pengukuran tinggi rendahnya peningkatan hasil belajar dapat dilakukan dengan menghitung gain skor. Gain skor dari hasil pretest dan posttest dapat dilihat dalam Tabel 4. di bawah ini.

Tabel 4. Gain Skor KPS Siklus I

No	Nama Siswa	Hasil		Gain	Kategori
		Pretest	Postest		
1	ACH	44	50	0,14	Rendah
2	AIR	50	63	0,34	Sedang
3	ALD	50	63	0,34	Sedang
4	AND	50	63	0,34	Sedang
5	ARF	63	75	0,48	Sedang
6	AUR	56	63	0,22	Rendah
7	BEB	56	63	0,22	Rendah
8	BRI	63	69	0,24	Rendah
9	CNT	63	75	0,48	Sedang
10	GFH	56	69	0,41	Sedang
11	HAN	88	90	1,00	Rendah
12	IND	69	75	0,32	Sedang
13	JUN	63	75	0,48	Sedang
14	KEN	81	85	0,44	Rendah
15	LAT	56	63	0,22	Rendah
16	FAN	50	63	0,34	Sedang

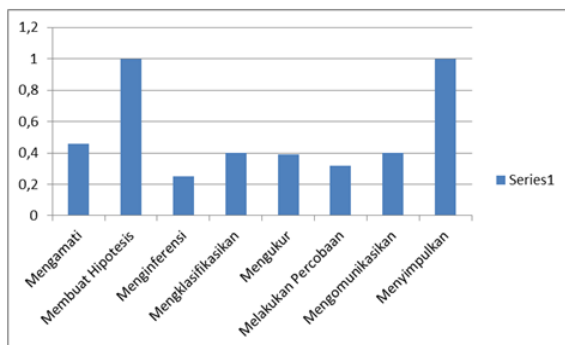
No	Nama Siswa	Hasil		Gain	Kategori
		Pretest	Posttest		
17	ANS	38	50	0,24	Rendah
18	MIC	56	69	0,41	Sedang
19	RAF	31	50	0,33	Sedang
20	ADR	81	85	0,44	Rendah
21	FRH	38	50	0,24	Rendah
22	FRS	81	85	0,44	Rendah
23	NDY	44	56	0,27	Rendah
24	ALI	25	50	0,40	Sedang
25	RSY	63	75	0,49	Sedang
26	REV	56	69	0,41	Sedang
27	REZ	50	63	0,34	Sedang
28	RSK	69	75	0,32	Sedang
29	SYF	69	75	0,32	Sedang
	Jumlah	1844	2169	11,17	
	Rata-rata	58	67	0,35	Sedang

Gain skor untuk setiap aspek keterampilan proses yang diperoleh dapat dilihat secara rinci pada Tabel 5. di bawah ini.

Tabel 5. Gain Skor Setiap Aspek KPS Siklus I

Keterampilan Proses	Hasil		Gain	Kategori
	Pretest	Posttest		
Mengamati	47	60	0,46	Sedang
Membuat Hipotesis	66	75	1,00	Tinggi
Menginferensikan	55	60	0,25	Rendah
Mengklasifikasikan	55	63	0,40	Sedang
Mengukur	44	56	0,39	Sedang
Melakukan Percobaan	53	60	0,32	Sedang
Mengomunikasikan	70	72	0,40	Sedang
Menyimpulkan	72	75	1,00	Tinggi
Jumlah	462	521	4,22	
Rata-rata	57,75	65,13	0,53	Sedang

Grafik 1 Gain Skor Setiap Aspek KPS Siklus I



Paparan Data Siklus II

1) Hasil Tes akhir (*post test*) Keterampilan Proses sains

Siswa dianggap tuntas dalam tes keterampilan proses sains apabila memperoleh nilai minimal sama dengan KKM yaitu 75. Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan ketuntasan individu yang diperoleh siklus II dapat dilihat pada Tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Ketuntasan Keterampilan Proses Sains (KPS) Siklus II

No	Nama Siswa	Hasil				Ketuntasan
		Pretest	KKM	Ketuntasan	Posttest	
1	ACH	44	75	Tidak Tuntas	75	Tuntas
2	AIR	50	75	Tidak Tuntas	75	Tuntas
3	ALD	50	75	Tidak Tuntas	75	Tuntas
4	AND	50	75	Tidak Tuntas	75	Tuntas
5	ARF	63	75	Tidak Tuntas	75	Tuntas
6	AUR	56	75	Tidak Tuntas	75	Tuntas
7	BEB	56	75	Tidak Tuntas	75	Tuntas
8	BRI	63	75	Tidak Tuntas	75	Tuntas
9	CNT	63	75	Tidak Tuntas	75	Tuntas
10	GFH	56	75	Tidak Tuntas	81	Tuntas
11	HAN	88	75	Tuntas	94	Tuntas
12	IND	69	75	Tidak Tuntas	88	Tuntas
13	JUN	63	75	Tidak Tuntas	81	Tuntas
14	KEN	81	75	Tuntas	88	Tuntas
15	LAI	56	75	Tidak Tuntas	81	Tuntas
16	FAN	50	75	Tidak Tuntas	75	Tuntas
17	ANS	38	75	Tidak Tuntas	75	Tuntas
18	MIC	56	75	Tidak Tuntas	81	Tuntas
19	RAF	31	75	Tidak Tuntas	81	Tuntas
20	ADR	81	75	Tuntas	88	Tuntas
21	FRH	38	75	Tidak Tuntas	81	Tuntas
22	FRS	81	75	Tuntas	88	Tuntas
23	NDY	44	75	Tidak Tuntas	81	Tuntas
24	ALI	25	75	Tidak Tuntas	81	Tuntas
25	RSY	63	75	Tidak Tuntas	81	Tuntas
26	REV	56	75	Tidak Tuntas	81	Tuntas
27	REZ	50	75	Tidak Tuntas	81	Tuntas
28	RSK	69	75	Tidak Tuntas	88	Tuntas
29	SYF	69	75	Tidak Tuntas	81	Tuntas
	Jumlah	1844		Tidak Tuntas	2581	Tuntas
	Rata-rata	58			81	

2) Gain Skor

Pengukuran tinggi rendahnya peningkatan hasil belajar dapat dilakukan dengan menghitung gain skor. Gain skor dari hasil pretest dan posttest dapat dilihat dalam Tabel 7 di bawah ini.

Tabel 7. Gain Skor KPS Siklus II

No	Nama Siswa	Hasil		Gain	Kategori
		Pretest	Posttest		
1	ACH	44	75	0,62	Sedang
2	AIR	50	75	0,57	Sedang
3	ALD	50	75	0,57	Sedang
4	AND	50	75	0,57	Sedang
5	ARF	63	75	0,40	Sedang
6	AUR	56	75	0,50	Sedang
7	BEB	56	75	0,50	Sedang
8	BRI	63	75	0,40	Sedang
9	CNT	63	75	0,40	Sedang
10	GFH	56	81	0,66	Sedang
11	HAN	88	94	1,00	Tinggi
12	IND	69	88	0,76	Tinggi
13	JUN	63	81	0,59	Sedang

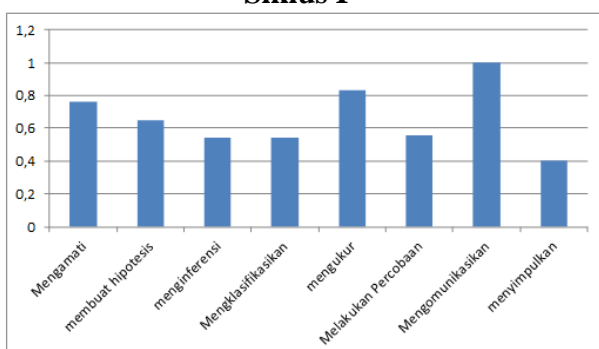
No	Nama Siswa	Hasil		Gain	Kategori
		Pretest	Posttest		
14	KEN	81	88	0,53	Sedang
15	LAT	56	81	0,66	Sedang
16	FAN	50	75	0,57	Sedang
17	ANS	38	75	0,66	Sedang
18	MIC	56	81	0,66	Sedang
19	RAF	31	81	0,79	Tinggi
20	ADR	81	88	0,53	Sedang
21	FRH	38	81	0,77	Tinggi
22	FRS	81	88	0,53	Sedang
23	NDY	44	81	0,74	Tinggi
24	ALI	25	81	0,81	Tinggi
25	RSY	63	81	0,59	Sedang
26	REV	56	81	0,66	Sedang
27	REZ	50	81	0,70	Tinggi
28	RSK	69	88	0,76	Tinggi
29	SYF	69	81	0,49	Sedang
	Jumlah	1844	2581	20,00	
	Rata-rata	58	81	0,62	Sedang

Gain skor untuk setiap aspek keterampilan proses yang diperoleh dapat dilihat secara rinci pada Tabel 8 di bawah ini.

Tabel 8. Gain Skor Setiap Aspek KPS Siklus II

Keterampilan Proses	Hasil		Gain	Kategori
	Pretest	Posttest		
Mengamati	47	81	0,76	Tinggi
Membuat Hipotesis	66	83	0,65	Sedang
Menginferensi	55	75	0,54	Sedang
Mengklasifikasi kan	55	75	0,54	Sedang
Mengukur	44	84	0,83	Tinggi
Melakukan Percobaan	53	75	0,56	Sedang
Mengomunikasikan	70	92	1,00	Tinggi
Menyimpulkan	72	80	0,40	Sedang
Jumlah	462	645	5,29	
Rata-rata	57,75	80,63	0,67	Sedang

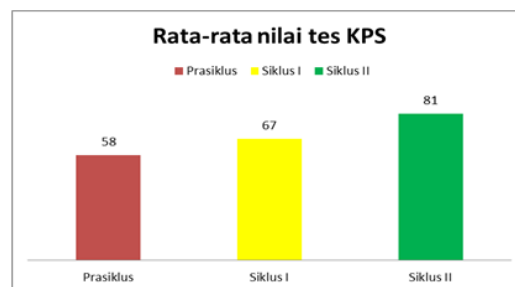
Grafik 2. Gain Skor Setiap Aspek KPS Siklus I



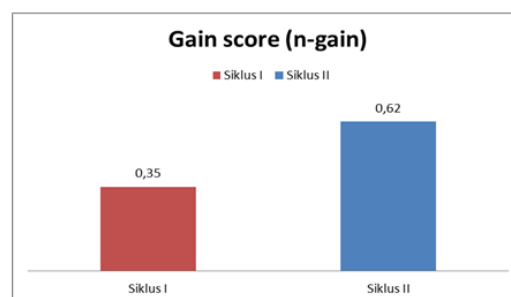
Tabel 9 Perbandingan Nilai KPS Siklus I dan Siklus II

No	Keterangan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata nilai tes KPS	58	67	81
2	Gain score (n-gain)	-	0,35	0,62

Grafik 3. Rata-rata Nilai KPS



Grafik 4. Peningkatan KPS (Gain score) Siswa



Pada Tabel 3 dan tabel 6 terlihat bahwa hasil *pretest* keterampilan proses sains semua Siswa tidak tuntas karena belum mencapai kriteria ketuntasan minimal 75, rata-rata nilai *pretest* 58 masih di bawah KKM. Namun pada *posttest* nilai keterampilan proses Siswa mengalami kenaikan dengan rata-rata pada siklus I rata-rata 67 masih di bawah KKM sedangkan pada siklus II rata-rata 81 lebih dari KKM 75. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan LKPD berbasis konsep kartun pada pembelajaran konsep perpindahan panas dapat meningkatkan keterampilan proses sains Siswa.

Pengukuran tinggi rendahnya peningkatan hasil belajar dapat dilakukan dengan menghitung gain skor. Data pada Tabel 4.6 dan 4.10 menunjukkan gain skor untuk setiap KPS untuk siklus I rata-rata 0,53 dengan kategori sedang sedangkan pada siklus II rata-rata 0,66 dengan kategori sedang/cukup tinggi. Peningkatan ini dikarenakan aktivitas siswa yang berhubungan dengan keterampilan proses sains meliputi mengamati, membuat hipotesis, melakukan eksperimen, mengukur, menginferensi, mengklasifikasi, mengkomunikasikan dan menyimpulkan berpusat kepada peserta. Selain itu Siswa berlatih KPS menggunakan LKPD yang disajikan dalam bentuk kartun yang mudah dimengerti, sehingga Siswa lebih menikmati pembelajaran sains dan dapat melatih keterampilan proses sains Siswa.

Beberapa hasil penelitian yang mendukung pernyataan tersebut antara lain Ören dan Meriç (2014) yang dimuat dalam *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology* menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Kartun Konsep lebih menyenangkan, pemahaman Siswa lebih mendalam dan Siswa dapat mengingat lebih lama terhadap pembelajaran Sains dan Teknologi. Penelitian lain dilakukan oleh Michaela Minarechova (2016) dimuat dalam *European Journal of Science and Mathematics Education* menunjukkan bahwa penggunaan kartun konsep dalam pembelajaran IPA dapat mengembangkan ide-ide siswa terhadap fenomena alam.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan paparan data dan pembahasan maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan model inkuiri terstruktur (*structured inquiry*) dapat meningkatkan keterampilan proses sains Siswa.
2. Penggunaan LKPD berbasis kartun konsep (*concept cartoons*) dapat membantu Siswa menemukan sendiri konsep perpindahan panas secara konduksi, konveksi, dan radiasi.
3. Model inkuiri terstruktur (*structured inquiry*) telah berhasil membuat Siswa menemukan konsep perpindahan panas secara konduksi, konveksi, dan radiasi serta membuat Siswa lebih aktif dalam melakukan penemuan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk mempertimbangkan penerapan LKPD berbasis kartun konsep model inkuiri terstruktur pada saat pembelajaran konsep perpindahan panas secara konduksi, konveksi, dan radiasi. Pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat dilaksanakan dengan menerapkan LKPD berbasis kartun konsep dengan model inkuiri terstruktur untuk melatih Keterampilan Proses Sains (KPS) Siswa.

2. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya memfasilitasi pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan selalu mengikuti inovasi-inovasi yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga peningkatan mutu sekolah tersebut akan tercapai. Sekolah juga perlu meningkatkan fasilitas sarana dan prasarana berupa alat peraga IPA sehingga pembelajaran IPA akan lebih menarik dan menyenangkan.

3. Bagi Peneliti Lain

Untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya sebelum penelitian Siswa diberikan pengetahuan terlebih dahulu tentang keterampilan proses sains sehingga Siswa tidak merasa asing dengan istilah-istilah yang berkaitan dengan keterampilan proses sains pada saat percobaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, Khoirul. (2015). *Pembelajaran Berbasis Inkuiri: Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Peajar.
- Anita, Intan Rizki. (2016). *Pengembangan LKS Berbasis Keterampilan Proses Sains (KPS) Untuk Meningkatkan KPS Siswa*. Jurnal Penelitian. <http://download.portalgaruda> pada tanggal 26 Oktober 2016.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Azizah, Kharisma. (2017). *Pengembangan LKS Berbasis Pendekatan Keterampilan Proses Untuk Melatihkan Keterampilan Proses dan Pemahaman Konsep Energi Listrik Kelas V SD*. Makalah Komprehensif. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Balim, et.al. (2016). *Concept Cartoons Supported Problem Based Learning Method in Middle School Science Classroom*. Journal of Education and Learning; Vol 5, No.2.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Rineka Cipta.
- Giancoli, Douglas C. (2014). *PHYSICS : Principles With Application*. USA :
- PEARSON Education.
- Infanti, Isfi. (2017). *Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Komik Berorientasi Scientific Approach Pada Materi Energi Bunyi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*. Makalah Komprehensif: Universitas Negeri Surabaya.
- Michaela Minárechová. (2016). *Using a Concept Cartoon Method to Address Elementary School Students' Ideas About Natural Phenomena*. European Journal of Science and Mathematics Education Vol 4, No.2, 2016, 214-228.
- Ören, Fatma Şaşmaz & Gülçin Meriç.(2014). *Seventh Grade Students' Perceptions of Using Concept Cartoon in Science and Technology Course*. International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology. Volume 2, Number 2, April 2014, Page 116-136ISSN:2147-611X.
- Prastowo, Andi. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rustaman, Nuryani dkk. (2014). *Materi dan Pembelajaran IPA SD*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Samatowa. (2016). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta : PT.Indeks.
- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Wibowo, Rosella Aranda Ayu. (2014). *Meningkatkan Keterampilan Proses Dasar IPA*

*Menggunakan Pendekatan
Keterampilan Proses pada
Siswa Kelas IV SDN Kiyaran II
Cangkringan Sleman
Yogyakarta. Jurnal Penelitian
Diakses dari
<http://eprint.uny.ac.id/> pada
tanggal 16 Oktober 2016.*



PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MATERI ISOLATOR DAN KONDUKTOR

(Upri Eko Miyanto)

ABSTRACT

The online learning system needs to be carried out in the midst of the current Covid-19 pandemic and used as basic information for relevant parties in determining online learning policies, especially teacher candidate institutions and education staff. The purpose of this study is to discuss (1) To find out the application of animated interactive media to improve science learning outcomes for insulators and conductors in class VI (2) To find out how animated interactive media is to improve science learning outcomes for insulators and conductors in class VI. The subject in this study was to observe the activities of teachers and student activities in class VI SDN Tanjungsari/97 Surabaya which consisted of 37 students. Learning outcomes of Class VI students at SDN Tanjungsari/97 Surabaya. Based on the results of observations made to observe student learning outcomes carried out in cycle II, it has been declared successful because in cycle II the average score of student learning outcomes in science subjects, the percentage of learning completeness reaches 86.49% (32 students).

Keywords : *animation media*

PENDAHULUAN

Wabah Corona Virus Disease (Covid-19) yang melanda lebih dari 200 negara di dunia, telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan, khususnya pendidikan menengah atas. Mengantisipasi penularan virus tersebut pemerintah telah mengeluarkan berbagai kebijakan, seperti isolasi, sosial and physical distancing hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Kondisi ini mengharuskan warganya untuk tetap stay at home, bekerja, beribadah dan belajar di rumah (Darmalaksana et al., 2020). Pembatasan sosial tersebut berlaku untuk semua warga tanpa terkecuali adalah guru. Guru mempunyai tugas, fungsi, dan peran sangat penting serta strategis dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

Guru yang profesional diharapkan mampu berpartisipasi dalam pembangunan nasional untuk mewujudkan insan Indonesia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki jiwa estetis, etis, berbudi pekerti luhur, berjiwa sosial, dan berkepribadian yang

baik. Tidaklah berlebihan kalau dikatakan bahwa masa depan masyarakat, bangsa, dan negara, sebagian besar ditentukan oleh guru. Dalam masa pandemik covid-19 peran semua guru dalam pembelajaran sangat dibutuhkan oleh setiap siswanya. Sehingga guru harus mempunyai kreatifitas, inovasi, dan motivasi dalam melakukan pembelajaran daring di tengah masa pandemik covid-19. Namun, tidak semua guru mampu melakukan pembelajaran daring khususnya guru generasi 80-an, karena alasan kurang meleknya dengan teknologi komputer dan internet.

Guru generasi 80-an merupakan tenaga pendidik pendatang baru dunia digital. Jumlah guru yang lahir sebelum era 80-an masih sangat signifikan. Artinya, para pendidik umumnya merupakan pendatang baru dunia digital. Ketika guru masih berkuat dengan buku-buku dan media cetak, para siswa hidup dan banyak berguru secara mandiri melalui media digital. Tentu saja, tidak mudah mendidik siswa di era ini. Namun, untuk mengatasi hal tersebut guru dapat memulai dengan beberapa langkah.

Pertama, memastikan diri terus belajar dan memahami keterampilan menggunakan mediabaru. Kedua, secara logis dan kreatif menunjukkan betapa produk teknologi informasi sebagaimana teknologi apapun ialah pisau bermata dua. Bisa membuat mereka lebih baik, atau malah sebaliknya. Ketiga, menjadikan kekayaan dunia digital sebagai ruang belajar bersama. Keempat, perkuat jaringan belajar bersama sebagaimana salah satu amanah era digital yaitu perbanyakkolaborasi.

Hambatan, solusi dan proyeksi pembelajaran daring merupakan aspek penting yang harus dikaji secara mendalam. Adanya hambatan pada proses pembelajaran dapat menurunkan minat belajar siswa (Suryani, 2013). Faktor-faktor yang menjadi kunci kesuksesan pembelajaran daring adalah ketersediaan sarana dan prasarana. Pembelajaran daring ini merupakan proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital sehingga memiliki tantangan dan peluang tersendiri. Oleh karena itu, adanya hambatan yang terdapat dalam proses pembelajaran daring harus dapat ditemukan solusinya, sehingga proyeksi pembelajaran dengan sistem daring ke depan dapat dipetakan. Oleh karena itu, penelitian mengenai hambatan, solusi dan proyeksisistem pembelajaran daring perlu dilakukan. Sehingga diharapkan respons yang diperoleh dapat menggambarkan proses pelaksanaan pembelajaran daring ditengah pandemi Covid-19 saat ini dan dijadikan informasi dasar bagi pihak-pihak terkait dalam menentukan kebijakan pembelajaran daring, terutama lembaga calon guru dan tenaga kependidikan.

Menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2004: 36) mengemukakan bahwa media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada

siswa yang tidak hanyamendengar dan melihat vidio dan suara. Tetapi, juga memberikan respon aktif danrespon itu menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif memiliki unsur audio-visiual (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.

Jadi, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang di pelajari siswa di Sekolah Dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai bakat, minat dan kemampuan di lingkungannya. Hal ini bertujuan agar siswa mampu mengetahui dan mengembangkan minat dan bakat yang ada pada diri sendiri. Salah satu mata pelajaran yang dianggap paling membosankan karena terlalu banyak materi yang harus di pahami serta dihafalkan adalah mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Dalam hal ini, peneliti akan menggunakan media interaktif animasi yaitu berupa vidio animasi seputar materi pelajaran.

Peneliti menggunakan media pembelajaran seperti media interaktif yang berupa gambar, dan audio proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan dapat menarik perhatian para peserta didik sehingga materi dapat dengan mudah di pahami oleh peserta didik dan dapat meningkatkn hasil belajar siswa. Dan bagi tenaga pengajar dapat memperdalam proses belajar-mengajar di kelas, misalnya membangkitkan motivasi dan memberikan evaluasi setelah melakukan proses belajar-mengajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat waktu mengajar daring melalui aplikasi zoom pada

pelajaran IPA materi isolator dan konduktor di kelas VI SDN Tanjungsari/97 Surabaya hasil belajar siswa sangat memprihatinkan. Dimana pada saat itu banyak siswa juga tergolong hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, tanpa mengeluarkan pendapat ataupun pertanyaan. Tidak ada terjadinya interaksi antara guru dan siswa yang aktif dan efektif.

Adapun masalah lain yang di temukan di SDN Tanjungsari/97 Surabaya pada kelas VI selain hasil belajar daring yang didapati rendah, pembelajaran yang bersifat teacher centered dimana guru cenderung mendominasi proses pembelajaran dan kurang melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian guru juga masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan terkesan apa adanya dengan metode ceramah yang dilanjutkan dengan penugasan terhadap siswa.

Jika hal tersebut terus berlangsung dalam kegiatan pembelajaran, maka siswa akan beranggapan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bukanlah kebutuhan untuk kehidupan, hanya tuntutan aktivitas pembelajaran di sekolah saja. Karena siswa merasa tidak mendapatkan makna dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, hingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran yang tepat yaitu media interaktif animasi, sesuai dengan materi yang akan di sampaikan di depan kelas dan membuat media semenarik mungkin agar siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selain itu, beberapa peneliti telah mencoba memberikan dukungan terhadap keefektifan penggunaan media animasi dalam mengajarkan Ilmu Pengetahuan Alam dalam penelitian-penelitian mereka. Tujuan penelitian

tersebut adalah untuk mengetahui bagaimana dan kapan penggunaan teknologi dalam membantu keefektifan pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Dan penelitian terbaru menunjukkan bahwa menggunakan media animasi dalam proses pembelajaran lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional.

Dari hasil pembahasan yang di paparkan pada latar belakang, maka peneliti berinisiatif untuk mengajardaring melalui media interaktif animasi pada pembelajaran IPA. Jadi peneliti mengajukan judul yaitu penerapan media interaktif animasi untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi isolator dan konduktor di kelas VI SDN Tanjungsari/97 Surabaya.

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Media adalah bentuk bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media juga diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sehingga proses belajar terjadi.

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Contohnya yaitu buku, film, kaset, dan gambar bergerak/vidio/animasi.

Sebagai sumber belajar, media dapat didefinisikan dengan manusia, benda, maupun peristiwa atau kejadian yang membuat peserta didik memperoleh suatu pengetahuan dan keterampilan (Djamarah, 2010: 120). Dalam dunia

pendidikan, media atau yang sering disebut dengan media pembelajaran menjadi alat bantu dalam penyampaian pesan berupa materi pelajaran oleh guru kepada peserta didik untuk meningkatkan kualitas belajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Briggs (2012: 7), mengartikan bahwa media berfungsi sebagai sarana fisik yang digunakan untuk merangsang peserta didik dalam belajar. Sedangkan menurut Wulandari (2015: 9), media adalah sesuatu yang dapat menyalurkan atau menyampaikan pesan kepada penerima agar mendapatkan pengetahuan dalam menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal yang disampaikan. Menurut Munadi (2012: 7), menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan dalam penyampaian dan penyaluran pesan dari sumber atau guru dengan perencanaan yang dapat menciptakan lingkungan belajar peserta didik yang kondusif sehingga penerima pesan mampu melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien.

Media Interaktif Animasi

Menurut Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2011:27) media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Media Interaktif adalah bersifat saling melakukan aksi, antar-hubungan atau saling aktif. Media interaktif ini juga memiliki unsur seperti suara (audio), gambar (visual), dan teks untuk menyampaikan suatu pesan. Sedangkan animasi merupakan kumpulan gambar, garis, teks, atau unsur pembentuk objek lain yang memberikan

efek gerakan (visual animasi) dan suara (audio) sehingga dengan efek tersebut pengguna dapat menerima pesan-pesan yang disampaikan dan dapat melakukan timbal balik terhadap animasi tersebut.

Dari pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media interaktif animasi merupakan alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer menggunakan unsur seperti suara, gambar, dan teks dan juga memberikan efek gerakan dan suara agar penonton (siswa) dapat menerima pesan-pesan yang disampaikan dan dapat melakukan timbal balik terhadap media interaktif animasi tersebut.

Media animasi pembelajaran adalah alat yang dapat dijadikan untuk membantuproses belajar, dan dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang akan disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.

Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata Inggris yaitu natural science, artinya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam, sedangkan science artinya ilmu pengetahuan. Jadi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau science dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan kebendaanyang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah sebuah dinamika, dimana sebuah proses berulang dilakukan untuk menemukan hasil sementara yang dapat membantu kita memahami bagaimana dunia ini

bekerja. Berdasarkan pengertian tersebut dapat kita pahami bahwa IPA merupakan suatu ilmu yang telah ditemukan dengan suatu proses percobaan berulang kali untuk membantu kita memahami bagaimana dunia ini bekerja. Hasil dari setiap percobaan yang dilakukan untuk memahami bagaimana dunia ini bekerja, masih bersifat sementara karena dunia ini selalu berubah seiring waktu.

IPA merupakan proses untuk mendapatkan Ilmu sains yang dilakukan melalui metode ilmiah. Sedangkan IPA sendiri sebagai pemupuk sikap merupakan upaya untuk membentuk sikap siswa dalam konteks pengajaran IPA. Dengan mempelajari ilmu mengenai alam, siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan berguna dalam kehidupan mereka, seperti dalam memilih gaya hidup yang benar terhadap makanan dan olahraga, melakukan kegiatan-kegiatan sehari-hari yang dapat memberikan pengaruh baik terhadap lingkungan sekitar dan dapat memecahkan masalah sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan dilaksanakan ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk mengupayakan perbaikan pembelajaran, baik dalam hal proses maupun hasilnya. Penelitian dilaksanakan dalam melalui beberapa tahapan sebagai berikut: 1) tahap persiapan atau perencanaan, 2) tahap pelaksanaan penelitian, 3) tahap observasi atau pengamatan penelitian dan 4) tahap refleksi. Tahap 1 sampai dengan 4 tersebut adalah sebuah proses yang merupakan sebuah siklus. Jadi setiap siklus menempuh keempat tahapan tersebut.

Penelitian dilakukan secara cermat, mendalam, dan rinci sehingga dapat mengumpulkan data yang lengkap dan dapat menghasilkan informasi yang

menunjukkan kualitas sesuatu. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dengan media pembelajaran interaktif animasi melalui daring tatap muka dengan zoom pada siswa kelas VI SDN Tanjungsari/97 Surabaya.

Subjek dalam penelitian ini adalah melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa pada pembelajaran di kelas VI SDN Tanjungsari/97 Surabaya yang terdiri dari 37 siswa dengan komposisi siswa perempuan 17 orang dan siswa laki-laki 20 orang. Peneliti mengadakan penelitian terhadap siswa kelas VI karena pemahaman dan hasil belajar siswa yang masih rendah dan belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu dengan nilai pembelajaran IPA materi mengidentifikasi perpindahan kalor konduktor dan isolator. Siswadikatakan tuntas apabila telah memperoleh nilai siswa minimal dalam KKM mencapai 75 dan rata-rata hasil belajar klasikal seluruh siswa dalam KKM mencapai $\geq 80\%$.

PEMBAHASAN

Berdasarkan keterangan tersebut, terbukti bahwa penggunaan media sangat bermanfaat pada proses pembelajaran. Arsyad (2009: 25), mengemukakan bahwa media pembelajaran mampu memperjelas dalam penyajian informasi dan pesan sehingga dapat meningkatkan dan melancarkan proses dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif animasi ini guru memanfaatkan tiga kemampuan yang telah dimiliki dalam diri siswa sendiri sehingga diharapkan dapat memaksimalkan proses belajar siswa nantinya. Tiga kemampuan yang dimaksudkan adalah (1) Visual / Penglihatan, melalui melihat siswa diharapkan dapat belajar maksimal dan memahami materi yang diberikan guru;

(2) Auditorial / Mendengar, melalui mendengarkan penjelasan guru siswa mampu menyerap dan memahami materi yang dijelaskan guru; (3) Kinestetik / Melakukan (bergerak, bekerja, menyentuh), dengan terlibat langsung dalam mata pembelajaran IPA materi mengidentifikasi mengidentifikasi penghantar kalor mengenai isolator dan konduktor dalam kehidupan sehari-hari misalnya praktikum dengan siswa terlibat langsung dengan objek diharapkan siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran yang diajarkan guru melalui pembelajaran daring. Karena ketiga kemampuan tersebut memang telah dimiliki dalam diri siswa masing-masing kini guru hanya perlu memaksimalkan ketiga organ tubuh yang bersangkutan dan tidak perlu menggunakan sarana dan prasarana yang khusus.

Media animasi pembelajaran adalah alat yang dapat dijadikan untuk membantuproses belajar, dan dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi dan berfungsi untuk memeperjelas makna pesan yang akan disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.

Media pembelajaran interaktif animasi, dimana menampilkan sebuah video yang menekankan siswa untuk belajar dengan memanfaatkan alat indera setelah melihat video siswa untuk terjun langsung mencoba dirumah untuk mengamati beberapa benda yang bisa menjadi penghantar kalor mengenai isolator dan konduktor dalam kehidupan sehari-hari. Dengan diberikan video kemudian terjun langsung di lingkungan hal ini bisa menarik bagi siswa, memudahkan mempelajari suatu materi pada tematik sehingga cocok diterapkan dalam semua mata pelajaran. Media pembelajaran interaktif animasi merupakan model pembelajaran yang

mengoptimalkan ketiga modalitas belajar tersebut untuk menjadikan siswa belajar merasa nyaman.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan untuk mengamati hasil belajar siswa yang dilaksanakan pada siklus II ini sudah dinyatakan berhasil karena indikator pencapaiannya lebih dari atau sama dengan 80% dari indikator keberhasilan penelitian. Apabila dibandingkan dengan indikator ketercapaian tujuan dalam penelitian ini maka dapat dinyatakan dari hasil evaluasi pada siklus II telah diperoleh skor rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi tentang mengidentifikasi mengidentifikasi penghantar kalor mengenai isolator dan konduktor dalam kehidupan sehari-hari persentase ketuntasan belajar mencapai 86,49% (32 siswa). Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa persentase ketuntasan belajar siswa dalam pembelajaran IPA yang menggunakan media pembelajaran interaktif animasi telah mampu mencapai nilai di atas KKM dan mengalami peningkatan hasil belajar pada tiap tahap siklus yang dilakukan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa.

1. Hasil belajar siswa Kelas VI SDN Tanjungsari 97 Surabaya Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan untuk mengamati hasil belajar siswa yang dilaksanakan pada siklus II ini sudah dinyatakan berhasil karena indikator pencapaiannya lebih dari atau sama dengan 80% dari indikator keberhasilan penelitian. Apabila dibandingkan dengan indikator ketercapaian tujuan dalam penelitian ini maka dapat dinyatakan dari hasil evaluasi pada siklus II telah diperoleh skor rata-rata

hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi tentang mengidentifikasi mengidentifikasi penghantar kalor mengenai isolator dan konduktor dalam kehidupan sehari-hari persentase ketuntasan belajar mencapai 86,49% (32 siswa). Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa persentase ketuntasan belajar siswa dalam pembelajaran IPA yang menggunakan media pembelajaran interaktif animasi telah mampu mencapai nilai di atas KKM dan mengalami peningkatan hasil belajar pada tiap tahap siklus yang dilakukan.

2. Hasil dari pembelajaran menggunakan media interaktif animasi merupakan sebuah pembelajaran berbasis teknologi yang bisa bergerak dan bisa diterapkan pada pembelajaran siswa melalui zoom. Dimasa pandemi, siswa diwajibkan belajar dari rumah, maka guru harus melakukan terobosan baru dan harus kreatif agar pembelajaran lebih menarik dan menumbuhkan minat siswa. Melalui pembelajaran media interaktif animasi yang membahas tentang pembelajaran IPA materi penghantar kalor pada konduktor dan isolator. Cara penggunaan media interaktif animasi yaitu guru mengambil gambar yang sesuai dengan tema benda yang bisa menjadi penghantar panas seperti isolator dan konduktor yang akan disusun di powerpoint dengan dikasih penjelasan sehingga menjadi sebuah media. Untuk media animasinya guru mengambil sebuah gambar gerak yang menarik siswa untuk memudahkan pembelajaran berlangsung.

Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, agar bersama – sama bekerja, membangun sinergi untuk terus menginovasi media pembelajar-

an yang lebih baik. Sekolah disarankan agar menerapkan media interaktif animasi.

2. Bagi guru, dituntut untuk dapat lebih memahami karakteristik siswa dan mampu menerapkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan materi yang diajarkan. Sehingga siswa lebih bersemangat belajar dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan media interaktif animasi.
3. Bagi peneliti lain, peneliti dapat melakukan pada materi yang lain agar dapat dijadikan sebagai studi perbandingan dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.
4. Pengembangan media masih terbatas pada materi animasi dasar. Akan lebih baik lagi jika pilihan materi lebih banyak lagi supaya mempermudah proses belajar mengajar bagi siswa dan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. 2014. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Cunayah, Cucun. 2005. *Ringkasan dan Bank Soal IPA*. Bandung; Yrama Widya.
- Hamalik, O. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Kadek Sukiyana, Sukoco, Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan*, Vol 3, Nomor 1, 2013
- Kanca, N.I. 2010. *Metode Penelitian Pengajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Singaraja: Undiksha.

- Koyan, I.W. 2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Undiksha: Singaraja.
- Noor, J. 2011. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nurkencana, W. 2001. *Perkembangan Jasmani dan Kejiwaan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Rose, Colin & Nicholl, Malcolm. 2002. *Accelerated Learning*. Bandung: Nuansa.
- Ruseffendi. 1991. *Pengantar Kepada Pembantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran IPA untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung : Tarsito.
- Rusydi Ananda, dkk. 2017. *Inovasi Pendidikan*. Medan: Widya Puspita.
- Sumani, Mukhlas. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA
(Widiyani Setyaningsih)**

ABSTRACT

This study aims to describe the role of the use of simple home learning-based practicum in science learning to increase learning motivation and learning outcomes of class VII-A students of SMP Negeri 26 Surabaya. This research is a Classroom Action Research (CAR) which takes the subject of class VIII-A with a total of 40 students. The selection of research subjects is based on real problems faced when teaching in class. In this study using a cycle consisting of 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. Data were obtained by using observation sheets used by observers during the learning process. In this study using a questionnaire instrument and learning outcomes. If the first cycle has not been successful, the second cycle will be carried out by making improvements to the learning activities. The improvement in cycle 2 is based on the result data in the first cycle. The indicator of the success of this research is if there is an increase from cycle 1 to cycle 2 with the percentage of all aspects reaching 80% with good categories. The results of the research conducted in 2 cycles showed that the use of simple home learning-based practicum in science learning was able to increase learning motivation and learning outcomes for class VII-E students of SMP Negeri 26 Surabaya during online learning. This is evidenced by the increase in the results of the two specified aspects. In the aspect of student product outcomes, the increase in grades from cycle I to cycle II was 20% from 65% of students who completed to 85% of students who completed, with a very good category. In the aspect of completeness of student learning outcomes, the increase that occurred from cycle I to cycle II was 20% from the value of 67.50% to 87.50% with a very good category.

Keywords : *experiment, inkuiri, student score, distance learning*

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. Pada kurikulum 2013 pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses kognitifnya. Agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, peserta didik perlu didorong untuk bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berupaya keras mewujudkan ide-idenya. Bagi peserta didik, pembelajaran harus bergeser dari diberitahu menjadi “aktif mencari tahu” (Kemendikbud, 2013b).

Tuntutan yang harus dapat dikuasai siswa yang tercantum dalam kurikulum 2013, yaitu 5M (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan) membuat guru menjadi lebih kreatif lagi dalam menyampaikan suatu proses pembelajaran

sehingga siswa dapat memahami konsep/materi yang ada. Setiap materi pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu, penanganan dari tiap materi pun berbeda-beda pula agar mendapatkan hasil belajar yang diharapkan.

Hasil belajar merupakan bagian yang sangat penting dalam proses penentu keberhasilan Pendidikan. Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dengan hasil belajar, guru dapat mengetahui apakah siswa sudah mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan.

Pada SKPD tempat peneliti mengajar yaitu SMP Negeri 26 Surabaya, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih cenderung rendah. Hal ini disebabkan beberapa faktor diantaranya yaitu kurangnya kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan kurangnya kemampuan siswa dalam memahami materi yang diberikan.

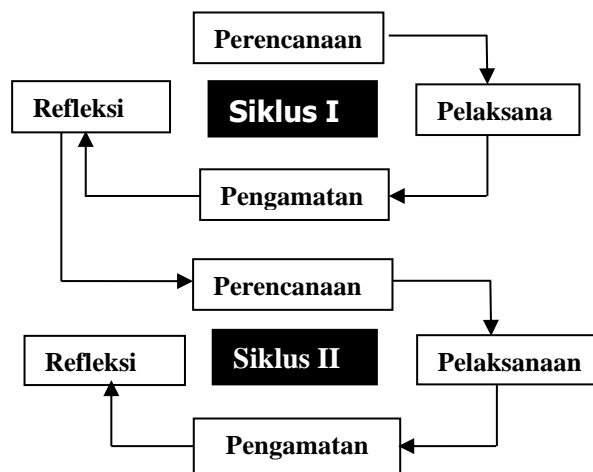
Dari hasil pengamatan yang dilakukan, perlu adanya solusi yang tepat untuk perbaikan dalam proses belajar mengajar di kelas VII-E SMP Negeri 26 Surabaya, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang berbeda, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran inkuiri.

Model pembelajaran Inkuiri diartikan sebagai proses pembelajaran yang didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Pembelajaran adalah proses memfasilitasi kegiatan penemuan (inquiry) agar peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui penemuannya sendiri (bukan hasil mengingat sejumlah fakta).

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis bermaksud melakukan suatu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII-E SMP Negeri 26 Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), diterapkan pada Kelas VIII-E SMPN 26 Surabaya dengan jumlah 40 siswa. PTK ini diawali dengan tahap diagnostik, berupa pengamatan secara langsung terhadap pembelajaran IPA materi kalor dan perpindahannya di kelas VIII-E SMPN 26 Surabaya. Hasil diagnostik digunakan untuk membuat langkah-langkah PTK yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan evaluasi, dan refleksi, ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Perencanaan PTK

Sesuai dengan rancangan PTK tersebut, maka instrumen penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Silabus dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) IPA, disusun untuk mencapai kompetensi dasar tertentu; 2) Lembar Observasi Penilaian Hasil produk Peserta Didik, dan 3) Lembar penilaian hasil belajar peserta didik.

Data yang telah dikumpulkan dalam penelitian ini selanjutnya dilakukan analisis secara deskriptif. Analisis ini terutama dilakukan pada tahap refleksi, digunakan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dikatakan berhasil jika terdapat peningkatan presentase mencapai sesuai dengan yang telah ditentukan yaitu pada persentase 80% dalam kategori baik.

HASIL DAN ANALISIS DATA PENELITIAN

Perencanaan

Pada tahap perencanaan, disiapkan silabus, RPP beserta kelengkapannya, lembar observasi penilaian hasil produk peserta didik, dan penilaian hasil belajar. Materi yang digunakan pada Siklus I dan II adalah Kalor dan Perpindahannya.

Tindakan

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 29 Oktober 2018. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 5 November 2018. Pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan, kemudian dilanjutkan memberikan motivasi. Setelah guru menyampaikan motivasi, guru memberikan gambaran dan juga menyampaikan tujuan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan.

Pada kegiatan inti, pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah 5M (mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan) yang dilakukan. Pada tahap ini guru mendemonstrasikan tata cara praktikum yang akan dilakukan oleh peserta didik. Guru juga meminta peserta didik untuk menyelesaikan LKPD yang diberikan.

Guru memberikan fasilitas untuk menyelesaikan LKPD secara mandiri namun tetap dalam bimbingan dan arahan guru.

Pengamatan



Gambar 1. Presentase Hasil Produk Peserta Didik

Aspek pertama dari penelitian ini adalah observasi hasil produk peserta didik dari siklus I ke siklus II, prosentase kelulusan hasil produk peserta didik mengalami peningkatan sebesar 20%, hal ini sudah menunjukkan bahwa dari segi hasil produk peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran inkuiri, penelitian ini dapat

dikatakan berhasil. Hal ini dikarenakan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II dan hasil pada siklus II sudah melampaui batas kriteria keberhasilan klasikal yang ditetapkan yaitu 80%.

Selain itu hasil penilaian tiap aspek kriteria penilaian hasil produk peserta didik juga menunjukkan hasil yang baik dari siklus I ke siklus II. Adapun hasil yang didapat secara rinci dapat dilihat pada tabel rekapitulasi berikut.

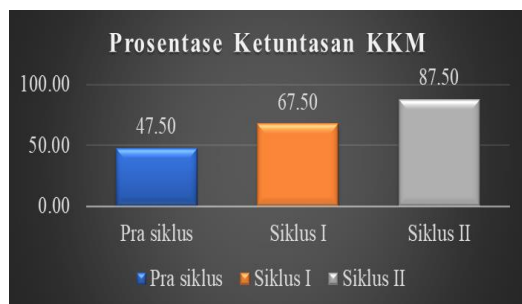
Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Produk Tiap Aspek

No	Aspek	Siklus I		Siklus II	
		Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
1	Kesesuaian rancangan percobaan sesuai dengan konsep	77.50	Baik	85.63	Sangat Baik
2	Kelengkapan sistematika penyusunan laporan	78.13	Baik	83.13	Sangat Baik
3	Ketersesuaian isi laporan dengan kegiatan praktikum yang dilakukan	78.13	Baik	85.63	Sangat Baik
4	Kesesuaian jawaban analisis data dan pertanyaan diskusi	76.25	Baik	87.50	Sangat Baik
Rata-rata		77.50		85.47	
Kategori		Baik		Sangat Baik	

Pada hasil produk peserta didik berupa laporan praktikum/ poster tiap aspek pada siklus I, aspek dengan hasil terendah adalah aspek kesesuaian jawaban analisis data dan pertanyaan diskusi dengan hasil sebesar 76,25% kategori baik. Untuk aspek dengan hasil tertinggi adalah aspek kelengkapan sistematika penyusunan laporan dan aspek kelengkapan sistematika penyusunan laporan dengan nilai sebesar 7,13% kategori sangat baik.

Pada siklus II, hasil observasi menunjukkan indikator yang memiliki nilai terendah adalah aspek kelengkapan

sistematika penyusunan laporan dengan hasil sebesar 83,13% kategori sangat baik. Walaupun memiliki skor terendah pada siklus II, indikator tersebut masih melewati indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% kategori baik. Untuk aspek tertinggi pada siklus II di dapat oleh aspek “Kelengkapan sistematika penyusunan laporan” dengan nilai 87,50% kategori sangat baik.



Gambar 2. Diagram Hasil Ketuntasan Hasil belajar Peserta Didik

Aspek Kedua dari penelitian ini adalah adanya peningkatan rata-rata nilai dan ketuntasan peserta didik dari siklus I ke siklus II. Untuk rincian hasil belajar peserta didik pada siklus ke I dan II data dilihat pada gambar 2 dan 3.

Berdasarkan gambar diagram diatas, dapat dilihat bahwa terdapat kenaikan prosentase hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Dapat dilihat bahwa pada siklus ke I prosentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 67,50% atau sebanyak 27 siswa dinyatakan lulus KKM. Sedangkan pada siklus ke II, prosentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 87,50% atau sebanyak 35 siswa dinyatakan lulus KKM. Dengan demikian, besar peningkatan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I ke II sebesar 20% atau 8 siswa mengalami peningkatan.

Selain prosentase ketuntasan hasil belajar siswa, di dapat juga peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II yang dapat dilihat pada gambar diagram 3.



Gambar 3. Diagram Peningkatan Rata-rata Nilai Peserta Didik

Pada gambar diagram di atas, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa. Pada tahapan pra siklus, nilai rata-rata yang didapat siswa kelas VII-A adalah 69. Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas yang menggunakan model pembelajaran inkuiri, rata-rata nilai siswa menjadi meningkat. Pada siklus ke I, rata-rata nilai siswa mencapai angka 80, sedangkan pada siklus ke II menjadi 85.

Refleksi

Kekurangan pada siklus I serta rancangan perbaikan yang dapat digunakan pada siklus II dapat dirangkumkan sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan motivasi pada siswa yang dapat menghasilkan karya terbaik, maka karyanya akan di berikan tempat untuk memamerkan hasil laporan praktikum.
- 2) Guru lebih rutin mengecek atau mengingatkan siswa untuk mengerjakan tugas sesuai dengan deadline yang telah diberikan.
- 3) Guru menjelaskan lebih detail terkait Langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan setiap akan melakukan kegiatan praktikum, dan membuka sesi pertanyaan.

Pada pembelajaran siklus II yang telah dilaksanakan sudah mendapatkan hasil yang sangat memuaskan. Hasil yang diperoleh sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang diinginkan oleh

peneliti, sehingga penelitian tindakan kelas tidak perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

PEMBAHASAN

Secara keseluruhan penggunaan model pembelajaran inkuiri dalam pembelajaran IPA materi kalor dan perpindahannya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII-E SMP Negeri 26 Surabaya tahun ajaran 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil dari dua aspek yang ditentukan. Pada aspek hasil produk peserta didik, peningkatan nilai dari siklus I ke siklus II sebesar 20% dari 65% siswa tuntas menjadi 85% siswa tuntas, dengan kategori sangat baik. Pada aspek ketuntasan hasil belajar peserta didik, peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II sebesar 20% dari nilai 67,50% menjadi 87,50% dengan kategori sangat baik

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII-E SMPN 26 Surabaya Tahun Pelajaran 2018/2019 adalah dengan penerapan model pembelajaran inkuiri.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

_____. 2014, *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Kemendikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan republik Indonesia Nomor 81*

Tahun 2013. Jakarta: Kemendikbud.

Sardiman A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MENULIS TEKS
DESKRIPTIF MENGGUNAKAN TEHNIK *MIND MAPPING*
(Sri Rahayu)**

ABSTRACT

This action research aims to improve student result study in writing skill using Mind mapping at SMP 55 Surabaya. There are 2 Cycle Action Research aims to describe the process, results, and responses to the writing to improve Indonesian writing skills in descriptive text material for students of class VIII B SMP Negeri 55 Surabaya Semester Academic Year 2021-2022. Data collection is done by observation, questionnaires, and tests. Based on the results of the questionnaire, students' responses to learning using mind mapping also showed positive results because the percentage of students' scores increased to 85%. This is indicated by the increasing students' writing skills. Increased from cycles I, and II. In Cycle I, the average score of students in writing was 70 with 75% completeness, in Cycle II it was 93 with 85% completeness. Thus, in Cycle II, students' classical writing skills had been achieved. For this reason, it is recommended for teachers, especially English language teachers, to apply the Mind Mapping technics use model as an interesting alternative for learning.

Keywords : *reading skills, descriptive text, mind mapping, media*

PENDAHULUAN

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Inggris meliputi empat keterampilan berbahasa, yaitu *Listening, Reading, Writing, dan Speaking*. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Pelajaran Bahasa Inggris di SMP bertujuan agar siswa mampu mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan dan tulisan untuk mencapai tingkat *informational*, yaitu mampu mengakses pengetahuan. Menulis *deskriptif teks* merupakan salah satu kompetensi berbahasa Inggris yang terdapat pada standar isi mata pelajaran Bahasa Inggris (BSNP, 2014: 87).

Tujuan yang harus dicapai siswa dalam kompetensi menulis *deskriptif teks* adalah siswa mampu mengungkapkan makna dan langkah-langkah retorika secara akurat, lancar dan berterima dengan menggunakan ragam bahasa tulis dalam konteks kehidupan sehari-hari (BSNP, 2014:30).

Pada dasarnya, menulis *deskriptif teks* termasuk cukup mudah karena teks ini berisi penggambaran umum dari suatu benda atau hal. Namun berdasarkan pengamatan, siswa kelas VIII B SMP negeri 55 Surabaya masih mengalami

kesulitan dalam menulis *deskriptif teks* meskipun mereka diminta menuliskan penggambaran umum dari suatu benda atau hal yang sering mereka jumpai di kehidupan sehari-hari. Kesulitan tersebut dapat dilihat dari rendahnya kualitas menulis siswa.

Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian yang dilaksanakan pada 29 April 2022, nilai yang diperoleh siswa menunjukkan 15 siswa (46%) mendapatkan nilai di bawah 75 sebagai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan MGMP bahasa Inggris SMPN 55 Surabaya, 17 (54%) lainnya telah berhasil melampaui KKM. Hasil ini merupakan yang terburuk dibandingkan 4 kelas paralel lainnya yang penulis ajar. Pada langkah pertama ini siswa diminta membuka aplikasi *sway* melalui link yang diberikan guru.

Mind mapping merupakan teknik yang dianggap mampu mengatasi kesulitan menulis siswa. Karena teknik ini mengedepankan pengorganisasian ide yang bisa menarik minat siswa untuk menulis di mana siswa terlebih dahulu diajak untuk menemukan ide-ide dengan cara yang tidak membosankan.

Menurut De Porter (2009:153), *mind mapping* adalah teknik memanfaatkan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. *Mind mapping* jarang diimplementasikan di sekolah. Dalam *mind mapping*, guru mengajak siswa untuk mengaktifkan otak kanan.

Hal ini sangat disayangkan karena kreativitas berada di posisi otak kanan. Memori jangka panjang juga berada di posisi otak kanan. Artinya, memori yang disimpan di otak sebelah kanan bertahan lebih lama dibandingkan memori yang disimpan di otak kiri (Alamsyah, 2009:15).

Masalah yang diangkat dalam penelitian ini meliputi: Bagaimanakah proses pembelajaran menulis *deskriptif teks* menggunakan teknik *mind mapping*, dan bagaimanakah hasil pembelajaran menulis *deskriptif teks* menggunakan teknik *mind mapping*. Untuk mengangkat ketrampilan menulis menyalin kata-kata dan kalimat-kalimat, serta mengembangkan dan menuangkan pikiran-pikiran dalam suatu struktur tulisan yang teratur. teks prosedur adalah sebuah jenis teks dalam Bahasa Indonesia yang berisi tujuan dan langkah-langkah untuk membuat atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan tujuan tersebut. Fungsi dari teks ini adalah untuk menunjukkan bagaimana cara melakukan sesuatu melalui langkah-langkah yang berurutan sehingga pembaca bisa mencapai tujuannya.

METODE

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif-kualitatif. Dalam penelitian ini, penulis mencoba mengetahui serta mendeskripsikan hasil dari pengimplementasian suatu teknik kepada satu variabel tanpa membandingkannya dengan variabel yang lain (Arikunto, 2007:17).

Hal ini sesuai dengan pengertian

penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan antara variabel satu dengan variabel yang lain (Sugiyono, 2008:11). Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua kali yang meliputi beberapa tahap, yaitu (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan tindakan, (3) pelaksanaan tindakan dan (4) evaluasi.

1. Tempat dan waktu

Penelitian ini dilaksanakan dua pertemuan di setiap siklus yang dilaksanakan di kelas VIII B SMP Negeri 55 Surabaya. Penelitian di siklus pertama dilakukan pada Selasa, 24 Mei 2022 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada Jumat 27 Mei 2022. Sedangkan siklus kedua dilaksanakan sepekan kemudian, yaitu Selasa 31 Mei 2022 dan Jumat, 3 Juni 2022.

Kelas ini dipilih karena mereka mengalami kesulitan dalam mencari dan menuangkan ide dan pengetahuan mereka ke dalam bentuk *deskriptif teks* walaupun mereka sudah mendapat pelajaran tentang deskriptif teks sebelumnya. Hal ini jika dibandingkan dengan hasil belajar menulis paragraph deskriptif yang telah ditunjukkan di kelas parallel yang penulis ampu.

2. Subjek penelitian

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas VIII B SMP Negeri 55 Surabaya, tahun pelajaran 2021/2022. Jumlah siswa pria adalah 10, sedangkan siswa putri sebanyak 22 orang.

3. Perolehan Data

Dalam penelitian ini, peneliti dibantu oleh observer yang merupakan teman sejawat dalam mengajar Bahasa Inggris di SMPN 55 Surabaya. Data

dipeoleh melalui tes yang dikerjakan siswa di akhir pertemuan kedua setiap siklusnya. Penulis juga menyediakan lembar observasi yang diisi observer saat penulis melakukan pembelajaran dengan menggunakan teknik *mind mapping*.

4. Sintaks Pelaksanaan Penelitian

Studi pendahuluan yang dilakukan dengan cara menyuruh siswa menulis deskriptif teks tanpa teknik *mind mapping*.

Pada pertemuan pertama, pengajaran *writing* deskriptif teks dilakukan dengan model pembelajaran konvensional. Pembelajaran dilakukan dalam beberapa tahap:

1. Pendahuluan, meliputi: setelah guru menerangkan mengenai *deskriptif teks*, siswa disuruh membuat tulisan dengan memilih topik sendiri.
2. Kegiatan inti, meliputi: siswa menulis dan guru hanya memberitahu kata-kata yang tidak diketahui siswa.
3. Penutup, yaitu: guru menilai hasil karangan siswa.

Dari hasil pertemuan siswa ini dapat disimpulkan bahwa kuantitas dan kualitas siswa masih rendah. Ketika guru menanyai siswa kendala dalam membuat *deskriptif teks*, hampir semua siswa menjawab bahwa mereka kesulitan menemukan ide dan memiliki perbendaharaan yang terbatas dalam Bahasa Inggris. Banyak hal-hal yang tidak terpikirkan oleh siswa meskipun mereka sebenarnya telah mengalami hal tersebut.

Dari hasil awal di atas, peneliti kemudian mencoba menyusun strategi yang akan digunakan untuk mengajar *writing deskriptif teks* untuk pertemuan berikutnya. Perencanaan ini di dalamnya adalah pembuatan RPP.

Tahap yang ketiga ialah pelaksanaan tindakan. Dalam

pelaksanaan tindakan ini, peneliti masih menggunakan cara yang sama dalam pemilihan topik, yaitu menyuruh siswa menentukan sendiri topik yang akan digunakan.

Sejalan dengan tahap pelaksanaan, peneliti juga sekaligus melakukan observasi mengenai dampak penggunaan teknik *mind mapping* terhadap siswa dengan menggunakan *observation check list* dan nilai siswa.

HASIL

Ketika peneliti membelajarkan siswa tentang menulis *procedure text* ternyata kemampuan menulis siswa masih rendah. Berangkat dari masalah tersebut guru dalam hal ini merangkap sebagai peneliti mencoba mencari jalan keluar dengan menggunakan media *microsoft sway* untuk meningkatkan ketrampilan menulis teks prosedur. Secara rinci pelaksanaan tindakan sebagai berikut :

SIKLUS I

Pada awal Bab ini mempresentasikan hasil analisis dan kemampuan menulis *deskriptif teks* siswa kelas VIII B SMPN 55 Surabaya tahun pelajaran 2021/2022. Karena penelitian ini merupakan penelitian *descriptif-kualitatif*, maka hasil penelitian disampaikan dengan cara menggambarkan pelaksanaan serta hasil belajar siswa yang diperoleh di akhir siklus pertama dan kedua. Pelaksanaan penelitian pengimplementasian teknik ini setiap pertemuannya meliputi *pre-writing activity*, *whilst-writing activity*, dan *post-writing activity*.

Siklus Pertama

1. *Pre-writing activity*

Sebelum guru memulai pelajaran *writing*, guru terlebih dahulu mengulangi penjelasan *deskriptif teks* yang telah dijelaskan pada pertemuan

sebelumnya. Dalam pertemuan ini, siswa mampu menyebutkan tujuan, *generic structure* dan ciri kebahasaan *deskriptif teks*. guru kemudian membacakan salah satu bagian teks dan meminta siswa menyebutkan pada bagian *generic structure* manakah teks tersebut. Siswa dapat menjawab sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa telah memahami *deskriptif teks*.

2. *Whilst writing activity*

Setelah *review* tersebut selesai, guru meminta siswa untuk secara individu menyiapkan sebuah pengalaman liburan yang pernah dilakukan oleh siswa. Siswa diminta menggambarkan sebuah bangunan yang dilihatnya dan menuliskannya ke dalam bentuk *deskriptif teks*. Beberapa siswa yang tidak mengerti kata-kata dalam bahasa Inggris yang akan digunakan untuk menulis bertanya ke sana-ke mari hingga menyebabkan kelas menjadi lebih gaduh.

Beberapa siswa terlihat belum juga memulai menulis hingga guru harus berkali-kali menyuruh mereka untuk segera memulai menulis. Akhirnya seluruh siswa menulis dan kelas masih sedikit gaduh dengan pertanyaan-pertanyaan murid mengenai kosakata.

Peningkatan Hasil Belajar Siklus I

Semua sintaks yang telah digariskan dalam penelitian ini telah dilaksanakan dengan baik. Di akhir dua pertemuan di siklus 1 ini diadakan tes untuk mengetahui kemampuan menulis paragraf deskriptif. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2.
Daftar Nilai Menulis Deskriptif Teks Menggunakan Teknik *Mind Mapping* Siklus 1

No	Stud'	Category					TT
		Or	Co	Gram	Mec	Voc	
1	AP	15	20	15	15	10	75
2	AF	10	18	12	12	12	64
3	AN	15	12	10	15	15	77
4	ANG	18	18	18	18	15	87
5	AR	10	12	12	15	12	61
6	AU	15	20	15	12	15	77
7	BS	15	15	15	15	15	75
8	BD	15	12	15	18	15	75
9	CA	12	13	10	15	15	75
10	DA	10	10	8	15	10	53
11	EK	18	18	18	18	18	90
12	GP	18	15	15	15	15	78
13	GU	13	18	15	15	15	76
14	GK	15	15	10	15	14	69
15	MM	15	18	17	15	12	77
16	MS	15	15	15	15	15	75
17	MW	15	15	13	12	10	75
18	N	10	15	18	15	15	75
19	NS	15	10	10	15	15	67
20	N.P.	20	15	15	10	15	75
21	NR	15	14	10	15	12	64
22	NN	14	15	17	15	15	76
23	RS	20	15	15	15	15	80
24	RT	15	18	15	15	13	76
25	S	15	12	10	18	15	70
26	SW	16	15	14	15	15	75
27	TI	15	12	10	18	15	70
28	YA	20	15	15	10	18	78
29	YU	15	17	10	18	15	75
30	YA	16	15	13	15	16	75
31	YS	20	15	9	10	15	69
32	YP	16	12	10	17	12	67

Dari data di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh adalah 75, 47. Selain itu, ada 8 anak atau 75 % dari jumlah siswa yang lulus kriteria kelulusan minimal (KKM) yaitu 75. Hal tersebut dikarenakan ketidakmampuan siswa dalam menggunakan kata-kata yang tepat untuk menulis.

Permasalahan lainnya diketahui berasal dari kurangnya kosakata siswa yang akhirnya memaksa siswa bertanya kepada temannya dan membuka kamus, namun mereka tidak menyadari bahwa kosakata yang mereka dapatkan sebenarnya harus diolah lagi sesuai dengan ciri kebahasaan *deskriptif teks*.

Selain itu, dari 30 menit yang digunakan untuk *whilst activity*. Siswa lebih banyak menghabiskan waktu

dengan bertanya kosakata kesana kemari dan membuka kamus.

Diketahui juga bahwa ada permasalahan yang muncul ketika siswa merasa kesulitan untuk membuat hubungan antara satu kata dengan kata yang lain. Sehingga, dari pertemuan ini penulis menyimpulkan bahwa permasalahan yang paling utama ialah kurangnya kosakata dan cara menghubungkan antar ide.

Dari analisis ini, maka harus diadakan penerapan pembelajaran yang sama. Di siklus selanjutnya, penulis menggunakan teknik *mind mapping* dengan memperhatikan berbagai kekurangan yang ada di siklus pertama ini.

SIKLUS II

Melihat adanya permasalahan mengenai kurangnya kosakata dan cara menggabungkan antar ide yang dimiliki siswa, peneliti kemudian menerapkan teknik *mind mapping* untuk mengatasi permasalahan tersebut.

1. Pre-writing activity

Guru kembali mengingatkan siswa tentang *deskriptif teks* dan manfaat jika menguasai *deskriptif teks*, yaitu bahwa dengan teks ini, siswa dapat menceritakan apa yang telah mereka alami. Siswa kemudian diminta untuk menyebutkan satu pengalaman yang ingin mereka tuliskan. Guru meminta mereka menyebutkan yang paling mudah dan akhirnya disepakati pengalaman berlibur karena pengalaman inilah yang dialami oleh seluruh siswa.

2. Whilst writing activity

Guru menulis topik yang telah dipilih dalam satu kata di papan tulis, yaitu *creature* (makhluk hidup). Setelah itu, guru meminta siswa menyebutkan hal-hal yang berkaitan dengan *creature*. Siswa menyebut: *human, animal, dan plant*. Guru

membantu siswa mengelompokkan benda tersebut.

Guru kemudian meminta siswa menyebutkan hal yang berkaitan dengan *human, animal* dan *plant*. Kemudian siswa menyebutkan *male* dan *female* untuk *human, wild* dan *tame* untuk *animal* dan *water and land* untuk *plant*. Kemudian mereka menjabarkan tiap-tiap poin lebih detail dengan memberikan contoh pada tiap poinnya.

Dari keterangan di atas, dapat diketahui bahwa walaupun siswa sebenarnya sudah menghafal general structure dari *deskriptif teks*, namun pada kenyataannya mereka masih menggabungkan *general classification* dan *description*nya menjadi satu paragraf sehingga tidak terlihat pembagian di antara kedua *generic structure*-nya.

Menyadari hal itu, guru membenarkan dengan cara bertanya kepada siswa apakah seharusnya *general classification* dan *description* digabung menjadi satu, dan siswa akhirnya menyadari kesalahan mereka dan membetulkannya. Pembetulan tersebut juga dilakukan terhadap kata-kata yang masih kurang tepat seperti penggunaan.

Tabel 4.3.

Daftar Nilai Menulis Deskriptif Teks Menggunakan Teknik Mind Mapping Siklus 2

No	Stud's name	Category					TT
		Or	Co	Gram	Mec	Voc	
1	AP	20	15	15	15	20	85
2	AF	20	20	15	15	15	85
3	AN	15	20	20	20	15	90
4	ANG	20	15	15	15	20	85
5	AR	20	15	15	15	20	85
6	AU	20	20	15	15	15	85
7	BS	15	20	20	20	15	90
8	BD	20	15	15	15	20	85
9	CA	15	15	20	15	15	80
10	DA	15	15	20	15	15	80
11	EK	15	15	20	15	15	80
12	GP	15	15	20	15	15	80
13	GU	15	15	20	15	15	80
14	GK	15	15	20	15	15	80
15	MM	15	15	20	15	15	80
16	MS	15	15	20	15	15	80
17	MW	15	15	20	15	15	80

No	Stud's name	Category					TT
		Or	Co	Gram	Mec	Voc	
18	N	15	15	20	15	15	80
19	NS	20	20	15	15	15	85
20	N P.	15	20	20	20	15	90
21	NR	20	15	15	15	20	85
22	NN	20	15	15	15	20	85
23	RS	20	20	15	15	15	85
24	RT	15	20	20	20	15	90
25	S	15	12	10	18	15	70
26	SW	16	15	14	15	15	75
27	TI	20	20	15	15	15	85
28	YA	15	20	20	20	15	90
29	YU	20	15	15	15	20	85
30	YA	20	15	15	15	20	85
31	YS	20	20	15	15	15	85
32	YP	15	20	20	20	15	90

Dari hasil di atas, pencapaian rerata adalah 88,3. walaupun tidak terlalu signifikan, namun dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan terhadap hasil penggunaan *mind mapping* untuk membantu siswa dalam menulis *deskriptif teks*. Hanya ada 2 siswa (6,25 %) yang mendapatkan nilai di bawah KKM yang ditentukan. Secara klasikal terdapat 30 siswa (93,75%) melampaui KKM. Ini berarti telah melampaui ketuntasan klasikal yang telah ditentukan, 85%.

Di dalam pertemuan kali ini, siswa tidak lagi gaduh bertanya kesana-kemari untuk bertanya tentang kosakata yang digunakan untuk menulis. Kalaupun ada masalah, hal ini berkaitan dengan penggunaan kata hubung yang harus digunakan.

Hasil tulisan siswa juga menunjukkan bahwa kata-kata dan aktivitas yang ditulis oleh siswa menjadi lebih banyak. Dari daftar nilai di atas, dapat dilihat bahwa peningkatan yang cukup signifikan terjadi pada poin grammar dan vocabulary.

Hal ini terjadi karena dengan teknik *mind mapping*, siswa mendapat lebih banyak masukan mengenai ide yang dituangkan dalam bentuk kata-kata yang saling berkaitan satu sama lain. Contoh, sebelum menggunakan *mind mapping*, siswa hanya dapat menceritakan aktivitas yang kosakatanya umum dan sering digunakan, seperti *animal, plant, water*.

Namun setelah menggunakan *mind mapping*, kosakata yang mereka gunakan menjadi lebih bervariasi dengan munculnya kata-kata baru seperti *creature, wild, tame*, dan lain-lain.

Peningkatan lain yang tampak yaitu dalam aspek grammar. Secara teori, siswa sebenarnya dapat menyebutkan bahwa deskriptif teks haruslah menggunakan kata kerja bentuk ke satu (*simple present tense*), namun pada kenyataannya, ketika siswa diminta menulis *deskriptif teks*, banyak dari mereka yang cenderung lupa menambahkan s/es dan masih banyak yang belum bisa membedakan mana kata jamak dan tunggal, juga masih kurang bisa memilih preposition yang tepat, yang berakibat berkurangnya skor untuk *grammar*.

HASIL ANGGKET

Setelah menggunakan teknik *mind mapping*, beberapa siswa lebih teliti dalam penggunaan kata kerja bentuk ke satu dan tahu dimana menambahkan s/es atau tidak untuk menulis. Hal ini terjadi karena ketika membuat *mapping*, siswa telah memasukkan kata benda tunggal dan jamak, sehingga ketika memasukkan kata-kata tersebut ke dalam tulisan, mereka tidak terlalu mendapat kesulitan. Di bawah ini disajikan hasil dari respon siswa terhadap pembelajaran teks. Angket ini diberikan kepada 32 siswa sebagai responden.

Tabel 4.4 Hasil Angket

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Apakah penerapan <i>mind mapping</i> membuat Anda merasa nyaman dalam mengikuti pelajaran di kelas?	21	1
2.	Apakah penerapan <i>mind mapping</i> membuat Anda merasa senang dalam mengikuti pelajaran di kelas?	6	5
3.	Apakah materi yang disampaikan oleh guru jelas?	15	5
4.	Apakah Anda memiliki motivasi sebelum pelajaran dimulai?	16	2
5.	Menurut Anda, apakah materi pelajaran yang telah diberikan oleh guru membuat Anda menemukan konsep atau hal yang baru?	12	3
6.	Apakah selama proses belajar mengajar Anda aktif terlibat dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru?	4	16
7.	Apakah kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan <i>mind mapping</i> dapat meningkatkan minat belajar siswa	14	3
8.	Apakah pembelajaran menggunakan <i>mind mapping</i> lebih menarik?	20	5
9.	Apakah pembelajaran menggunakan <i>mind mapping</i> lebih mudah dipahami?	13	2
10.	Apakah pembelajaran menggunakan <i>mind mapping</i> lebih singkat?	13	2
		134	44
		86,3 %	13,7%

KESIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dan penjelasan yang telah dikemukakan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pada dasarnya siswa kelas VIII B SMPN 55 Surabaya Tahun Pelajaran 2021/2022 mengalami kesulitan dalam menulis deskriptif teks meskipun teks Kesulitan tersebut berkaitan dengan kurangnya kosakata yang dimiliki siswa dan cara menghubungkan antar ide.

Dari masalah tersebut, guru berinisiatif untuk menggunakan teknik *mind mapping* karena teknik ini merupakan cara efektif untuk membantu siswa dalam mengembangkan dan

mengorganisasikan ide mereka sebelum menulis. Teknik *mind mapping* yang diterapkan dalam penelitian ini mengadaptasi apa yang telah diungkapkan Heilmich & Pittleman (2012). Yakni, untuk mendapatkan keefektifan pembelajaran menulis, pembelajara terlibat tiga kegiatan utama, yaitu pemilihan topik, penulisan dan pemberian umpan balik.

Penggunaan teknik ini menunjukkan hasil positif terhadap kemampuan menulis *deskriptif teks* siswa. Peningkatan ini terjadi di 5 aspek penilaian tulisan, yaitu: organisasi tulisan, isi, grammar, meknis serta kosakata. Secara umum, pencapaian di siklus pertama ada 24 siswa (75 %) dari jumlah siswa yang lulus kriteria kelulusan minimal (KKM) yaitu 75. Di siklus kedua, 30 siswa (93,75%) melampaui KKM. Ini berarti telah melampaui ketuntasan klasikal yang telah ditentukan, 85%.

SARAN

Selain itu, guru juga diharapkan untuk menggunakan teknik ini untuk pembelajaran untuk keterampilan lain berbahasa, misalnya: reading dan speaking. Demikian halnya dengan guru bidang studi rumpun non bahasa, yang membutuhkan pemahaman konsep dasar dalam penyampaianya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, M. 2009. *Kiat Jitu Meningkatkan Prestasi dengan Mind Mapping*. Yogyakarta: Mitra Pelajar.
- Anderson, M., & Kathy, A. 2008. *Teks Types in English 3*. Australia: MacMilan.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek (Edisi Revisi IV)*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Aster, Mori and Mori Dowson. 2013. *Semantic Mapping Strategy*, (online) (http://www.k12.nf.ca/Fatima/s_emmap.html, diakses pada 27 Mei 2022).
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP). 2014. *Standar Isi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Brown, H. Douglas. 2010. *Teaching by Principle: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New Jersey: Prentice Hall.
- Brown, H. Douglas. 2004. *Language Assessment: Principles and Classroom Practice*. USA: Longman.
- Buzan, Tony. 2008. *Use Both Sides of Your Brain: New Mind Mapping Techniques to Help You Raise All Levels of Your Intelligence and Creativity: 3rd Edition*. USA: Plume Book.
- Carter, C. Bishop, J., Kravits, S.R. 2012. *Keys to Effective Learning*. New Jersey: Prentice Hall.
- De Porter, B dan Hernacki, M. 2009. *Quantum Learning (Terjemahan)*. Bandung: Kaifa Pustaka.
- Gao, jiajing. 2017. Teaching Writing in Chinese University; Finding an Eclectic Approach. *Asian EFL Journal, edisi XIV*. (2) 22-34.
- Heilmich, Gilian and Anderson Pittleman. 2012. *Semantic Mapping*, (online) (<http://scied.gsu.edu/hassard/mos/8.5.html>, diakses 8 Juni 2022).
- McWhorter, K.T., McCombs, C.J. 2018. *Write to Raed, Read to Write*. California: Houghton Mifflin.



**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS BAHASA INDONESIA
MENGUNAKAN MICROSOFT SWAY
(Siti Nurhayati)**

ABSTRACT

This Class 2 Cycle Action Research aims to describe the process, results, and responses to the application of Microsoft Sway learning media to improve Indonesian writing skills in Procedure Text material for students of class VII E SMP Negeri 18 Surabaya Odd Semester Academic Year 2021-2022. Data collection is done by observation, questionnaires, and tests. Based on the results of the questionnaire, students' responses to learning using Microsoft Sway Media also showed positive results because the percentage of students' scores increased to 86%.. This is indicated by the increasing students' writing skills. Increased from cycles I, and II. In Cycle I, the average score of students in writing was 70 with 60% completeness, in Cycle II it was 78 with 86% completeness. Thus, in Cycle II, students' classical writing skills had been achieved. For this reason, it is recommended for teachers, especially Indonesian language teachers, to apply the Microsoft Sway media use model as an interesting alternative for learning.

Keywords : *writing skills, procedure text, microsoft sway, media*

PENDAHULUAN

Banyak guru SMP mengalami kesulitan untuk membiasakan anak belajar menulis. Keadaan seperti itu terjadi di SMP pada umumnya, termasuk di SMP Negeri 18 Surabaya. Dari 38 siswa kelas VII E SMP NEGERI 18 Surabaya pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia tanpa menggunakan media, siswa yang mendapatkan nilai \geq KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) hanya sebanyak 22 siswa dari 38 siswa. Hal tersebut mengindikasikan bahwa prestasi belajar siswa pada materi procedure text masih perlu ditingkatkan mengingat indikator keberhasilan belajar siswa tercapai apabila secara klasikal, siswa yang mencapai KKM dari seluruh siswa sekurang-kurangnya 85%, sedangkan menurut data tersebut, secara klasikal, yang sudah memenuhi ketuntasan belajar baru mencapai 60 %, masih jauh dari hasil yang diharapkan. KKM yang ditetapkan oleh sekolah sebesar 76. Penilaian tugas tersebut didasarkan pada aspek pemilihan kata, struktur, koherensi, dan kelogisan. Kelemahan yang paling utama terletak pada aspek pemilihan kata, siswa mengalami

kesulitan dalam memilih kata-kata yang tepat untuk digunakan dalam menulis teks prosedur.. Target pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP adalah memberikan kemampuan berbahasa Indonesia yang berterima dengan baik dan benar. Maka teks bahasa Indonesia yang diciptakan siswa seharusnya merupakan teks yang berterima, yang gramatikal, yang tertata dengan baik.

Untuk mengatasi masalah tersebut, ada alternatif tindakan yang diasumsikan dapat mengatasi rendahnya prestasi belajar siswa kelas VII E yakni menggunakan Media *Microsoft Sway*. Media tersebut dirasa cocok diterapkan karena dalam pelaksanaannya membuat siswa lebih bersemangat dan nilai cenderung naik. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui serta respon mereka.

Prestasi Belajar banyak diartikan sebagai seberapa jauh hasil yang telah dicapai siswa dalam penguasaan tugas-tugas atau materi pelajaran yang diterima dalam jangka waktu tertentu. Prestasi Belajar pada umumnya dinyatakan dalam angka atau huruf sehingga dapat dibandingkan dengan satu kriteria

(Prakosa, 1991).

Sway adalah aplikasi baru dari Microsoft Office yang memudahkan kita membuat dan berbagi laporan, kisah pribadi, dan presentasi yang interaktif, serta banyak hal lainnya. Mulai dengan menambahkan teks dan gambar kita sendiri, mencari dan mengimpor konten yang relevan dari sumber lain, lalu biarkan *Sway* menyelesaikannya. Dengan *Sway*, kita tidak lagi dibatasi untuk memilih template siap pakai yang menjadikan tampilan presentasi tampak sama seperti milik orang lain, juga tidak harus memiliki kemampuan desain khusus untuk mengubah dan menampilkan informasi dalam cara yang modern, interaktif, dan menarik.

Pada langkah pertama ini siswa diminta membuka aplikasi *sway* melalui link yang diberikan guru. Pada aplikasi *sway* ada beberapa gambar, setelah itu siswa diberi pertanyaan secara lisan tentang deskripsi gambar tersebut. Guru dapat menyampaikan pelajaran dengan menggunakan media gambar sebagai pendukung. Langkah kedua, siswa menganalisa gambar. Siswa diminta menyebutkan kosa kata yang terkait dengan gambar, yaitu berupa kumpulan gambar makanan dan kata kerja yang berhubungan dengan teks prosedur. Setelah siswa selesai memperoleh banyak kosa kata pada langkah kedua, maka pada langkah ketiga siswa diminta mencoba menggunakan kata-kata tersebut untuk membuat kalimat secara tertulis. Langkah terakhir, siswa diberi latihan menulis teks prosedur berdasarkan gambar yang disediakan oleh guru.

Ketrampilan menulis adalah menyalin kata-kata dan kalimat-kalimat, serta mengembangkan dan menuangkan pikiran-pikiran dalam suatu struktur tulisan yang teratur. teks prosedur adalah sebuah jenis teks dalam Bahasa Indonesia yang berisi tujuan dan langkah-langkah untuk membuat atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan tujuan

tersebut. Fungsi dari teks ini adalah untuk menunjukkan bagaimana cara melakukan sesuatu melalui langkah-langkah yang berurutan sehingga pembaca bisa mencapai tujuannya.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 18 Surabaya di kelas VII E. SMP ini terletak di Jl Bambang Sutoro kompleks Angkatan Laut, kenjeran - Surabaya. Secara keseluruhan ada 26 rombongan belajar, Kelas 7 ada 9 rombongan belajar, kelas 8 ada 7, dan kelas 9 ada 10. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, model *Stephen Kemmis dan Mc. Taggart* (1998) yang diadopsi oleh Suranto (2000; 49). Model ini menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dari rencana, tindakan, pengamatan, refleksi dan perencanaan kembali yang merupakan dasar untuk suatuancang-ancang pemecahan masalah.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa: silabus pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran berupa gambar orang terkenal, instrument penilaian dan hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII E SMPN 18 Surabaya.tahun pelajaran 2021 - 2022.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik dokumentasi darihasil belajar peserta didik kelas VII E pada Tahun Pelajaran 2021 - 2022. Untuk kepentingan analisa data maka digunakan pedoman untuk mengkonfersi nilai seperti pada Tabel berikut:

Tabel 3.2 Pedoman Konversi Nilai

SKOR	KUALIFIKASI
90 – 100	Amat Baik
80 – <90	Baik
60 – <80	Cukup
0 – <60	Kurang

Proses pembelajaran dilakukan secara online dengan menggunakan

media microsoft sway. Tugas diberikan melalui microsoft teams, dan pembahasan materi dilakukan melalui video conference dengan Microsoft Teams. Pada tahap kegiatan inti yang pertama adalah sebagai berikut. Setelah salam pembuka dan menanyakan kabar siswa, guru menunjukkan gambar berbagai jenis makanan dan gambar kata kerja yang digunakan dalam teks prosedur. Siswa diminta mengidentifikasi gambar tersebut, memberi nama gambar, mengucapkan dengan jelas, kemudian menuliskan kata-kata tersebut di bukunya.

Tahap kedua adalah siswa berlatih membuat kalimat dari kosa kata yang sudah diperoleh. Tahap ketiga adalah menyusun kata acak menjadi kalimat. Menyusun kalimat menjadi teks prosedur. Siswa kemudian menyimpulkan tentang ciri-ciri kebahasaan dan langkah retorika teks prosedur. Siswa membaca uraian tentang teks prosedur memberikan penguatan dan penyimpulan. Selanjutnya siswa membuat peta konsep. Tahap keempat adalah siswa berlatih membuat procedure teks berdasarkan gambar yang telah tersedia secara individu. Siswa menulis tugas di buku kemudian difoto dan dikumpulkan lewat WA group.

Data yang diperoleh dari observasi dikumpulkan, berdasarkan hasil ini peneliti melakukan analisis tentang pembelajaran yang telah dilakukan kemudian melakukan refleksi. Berdasarkan hasil analisis dan refleksi tersebut peneliti akan tahu kekurangan dan kelebihan dari aktivitas pembelajaran yang telah direncanakan. Setelah mengevaluasi program pembelajaran peneliti merencanakan aktivitas pembelajaran pada siklus berikutnya sebagai perbaikan dari siklus pertama dan begitu juga pada siklus-siklus berikutnya sampai peneliti merasa puas dengan hasil yang direncanakan.

Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif yang digunakan

terhadap data kualitatif yang diperoleh dari hasil pengamatan selama berlangsungnya pembelajaran, dan juga menggunakan analisis kuantitatif yaitu digunakan terhadap hasil procedure text. Siswa dikatakan berhasil, apabila hasil tulisan mereka sudah sesuai dengan criteria penilaian menulis, yaitu pemahan (sesuai topik), koherensi (keterkaitan dengan pokok bahasan), struktur kalimat, kreativitas dan kerapian.

HASIL

Ketika peneliti membelajarkan siswa tentang menulis procedure text ternyata kemampuan menulis siswa masih rendah. Berangkat dari masalah tersebut guru dalam hal ini merangkap sebagai peneliti mencoba mencari jalan keluar dengan menggunakan media microsoft sway untuk meningkatkan ketrampilan menulis teks prosedur. Secara rinci pelaksanaan tindakan sebagai berikut :

SIKLUS I

Pada awal siswa ditunjukkan gambar berbagai makanan dan kata kerja yang berhubungan dengan procedure text dan diminta menjawab pertanyaan tentang gambar tersebut. Sejumlah 38 siswa dari data aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis teks prosedur dan penerapan pengelolaan pembelajaran dapat diperoleh rincian tingkat keberhasilan siswa sebagai berikut :

Peningkatan Hasil Tulisan Siswa Siklus I



Gambar 1. Peningkatan Hasil Tulisan Siswa Siklus I

Tabel 2. Pengamatan Peningkatan Hasil Tulisan Siswa Siklus I

No	Jumlah kata	Pengamatan Pendahuluan		Siklus I	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
1	101-150 kata	-	-	3	0,79
2	50-100 kata	15	39,47	22	57,89
3	Kurang Dari 50 kata	23	60,53	13	34,21

Peningkatan Hasil Belajar Siklus I



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Siklus I

Tabel 3. Pengamatan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Aspek yang Diukur	Tahap Observasi Awal	Siklus I	Peningkatan	Persentase Peningkatan
Rata-rata kelas	67,53	70,11	2,58	2,58 %
Amat Baik	0 (0 %)	3 orang (0,78 %)	3	0,78 %
Baik	16 orang (42,10%)	22 orang (57,89 %)	6	1,57 %
Cukup	20 orang (52,63%)	13 Orang (34,21%)	-	-
Kurang	2 Orang (0,53%)	0 (0 %)	-	-
Ketuntasan klasikal	16 orang (42,10%)	25 orang (65,78 %)	9	2,37 %

Pada siklus 1 ini, rata-rata siswa sudah memahami topik. Sehingga pada pembelajaran yang akan datang perlu ditambah tema yang lain. Tulisan siswa sudah terkait dengan wacana. Siswa pada umumnya cukup bisa menggunakan tanda baca. Untuk mencapai hasil yang optimal maka siswa perlu latihan lebih intensif. Masih ada temuan peserta didik yang berdasarkan hasil observasi kurang terlibat aktif dalam diskusi saat presentasi dari siswa lain. Mereka juga tidak aktif dalam menjawab masalah yang dilontarkan siswa lain. Ada beberapa siswa belum dapat membuat tulisan dengan benar. Selain itu gambar yang diberikan guru tidak disertai kosa kata, sehingga siswa kesulitan dalam membuat kalimat

SIKLUS II

Pada siklus II ini rencana pembelajaran dirancang dengan aktivitas lanjutan dari siklus I antara lain: Topik bahasan tentang *Bagaimana Cara Membuat Mi Goreng*. Gambar diberi keterangan kosa kata. Target penulisan kalimat kali ini adalah perbaikan penggunaan kata keterangan dalam pembuatan teks prosedur misalnya : pertama, kedua, kemudian, akhirnya dan

sebagainya. Selama proses pembelajaran siswa terkesan lancar karena mereka sudah lebih menguasai materi yang diajarkan. Masih ada beberapa siswa yang masih menggunakan *kata kerja yang kurang tepat, misalnya memotong dengan mengiris, merebus dengan menggodog* untuk tetapi sebagian besar sudah benar

Peningkatan Hasil Tulisan Siswa Siklus II



Gambar 3. Peningkatan Hasil Tulisan Siswa Siklus II

Tabel 4. Pengamatan Peningkatan Hasil Tulisan Siswa Siklus II

No.	Jumlah Kata	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
1	101-150	3	0,78	6	21,00 %
2	50-100	22	57,89	28	73,68 %
3	Kurang dari 50	13	34,21	4	10,52 %

Peningkatan Hasil Belajar Siklus II



Gambar 4. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Tabel 5. Pengamatan Peningkatan Hasil Tulisan Siswa Siklus II

Aspek yang Diukur	Siklus I	Siklus II	Peningkatan	Persentase Peningkatan
Rata-rata kelas	70,11	78,13	8,02	8,02 %
Amat Baik	3 (7,89%)	6 (15,78 %)	3	7,89 %
Baik	22 orang (57,89 %)	28 (73,68 %)	6	15,79%
Cukup	13 orang (34,21 %)	4 (10,52 %)	-	
Kurang	0	0	-	
Ketuntasan klasikal	26 orang (68,42 %)	34 (89,47 %)	9	

PEMBAHASAN

Pada proses pembelajaran guru harus pandai-pandai memilih media pembelajaran. Pada awal pembelajaran siklus II terlihat semua siswa tertarik dengan penunjukan gambar karena gambarnya jelas dan menarik, serta sudah ada penjelasan kosa katanya. Disamping itu guru juga memberi penjelasan tentang fungsi sosial (*lifeskills*) yang akan mereka dapatkan dalam pembelajaran teks prosedur, yaitu sebagai keterampilan yang dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk menjelaskan tentang

cara membuat atau menggunakan sesuatu.

Pada tahapan *Latihan* siswa mendapat kesempatan mengungkapkan ide-ide atau pendapatnya berdasarkan pengalaman belajar mereka, didalam aktivitas ini membentuk rasa percaya diri siswa, rasa senang, minat belajar dan kebermaknaan pembelajaran. Hal ini terlihat ketika mereka membacakan hasil tulisan mereka. Mereka menyampaikannya dengan ceria, penuh harapan bahwa idenya akan bermanfaat atau terpakai

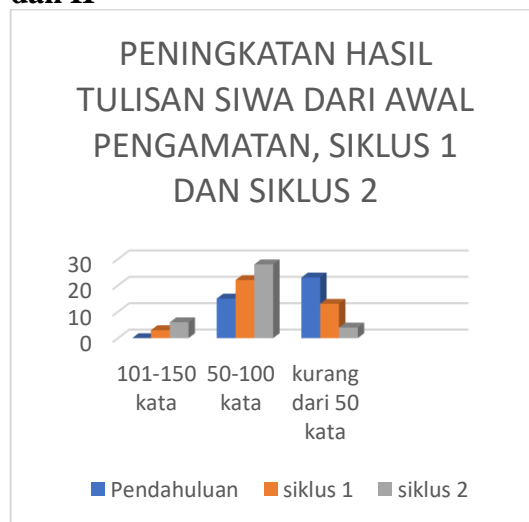
Keterampilan siswa di dalam menggunakan bahasa Inggris secara tertulis khususnya untuk menulis teks prosedur *meningkat*. Terbukti dari analisis data secara kuantitatif menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa pada umumnya diatas KKM Di samping itu terbentuk sikap percaya diri siswa, sikap bersosial, toleransi, dan minat belajar untuk aktualisasi diri.

Adapun gambaran peningkatan keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas VII E SMP Negeri 18 Surabaya dapat dipaparkan sebagai berikut. (a) 100% siswa telah mencapai KKM yang ditunjukkan dari hasil belajar proses pembelajaran dengan kondisi siswa sudah mampu menulis dengan baik. (b) Begitu juga pada penilaian Individu diperoleh data semua siswa yang berjumlah 38 mencapai KKM dengan nilai yang variatif. (c) Secara kualitatif terlihat rasa percaya diri siswa meningkat dan siswa senang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media microsoft sway ini. (d) Hasil analisis angket siswa juga menunjukkan bahwa dari 38 siswa memberi centangan pada kolom “ya” pada angket proses pembelajaran sesuai yang dialami siswa. Seluruh siswa juga menyatakan bahwa selama pembelajaran melalui aktivitas menganalisa gambar ini menyenangkan, membuat mereka percaya diri, siswa lebih sering mengungkapkan kemampuan

mereka sendiri dan siswa merasa keterampilan menuliskan bahasa Inggris mereka meningkat.

Berdasarkan temuan dari mulai awal pengamatan, siklus 1 sampai siklus 2 maka dapat dilihat kesimpulan dari penelitian ini dalam tabel dan diagram dibawah ini.

Peningkatan Hasil Tulisan Siswa Dari Pengamatan Pendahuluan, Siklus I dan II



Gambar 5. Peningkatan Hasil Tulisan Siswa dari Awal Pengamatan Siklus I dan Siklus 2

Tabel 6. Pengamatan Peningkatan Hasil Tulisan Siswa dari Awal Pengamatan Siklus I dan Siklus 2

No	Jumlah Kata	Pendahuluan	Siklus 1	Siklus 2
1	101-150	-	3	6
2	50-100	15	22	28
3	Kurang dari 50	23	13	4

Peningkatan Hasil Belajar Awal, Siklus I dan Siklus II



Gambar 6. Peningkatan Hasil Belajar Awal Pengamatan Siklus 1 dan Siklus 2

Tabel 7. Pengamatan Peningkatan Hasil Belajar Awal Pengamatan Siklus 1 dan Siklus 2

Kategori Nilai	Awal Pengamatan	Siklus I	Siklus II
Rata-rata kelas	76,53	79,11	85,13
Amat Baik	0 (0%)	3 (7,89%)	6 (15,78%)
Baik	16 orang (42,10%)	22 orang (57,89%)	28 (73,68%)
Cukup	20 orang (52,63%)	13 orang (34,21%)	4 (10,52%)
Kurang	2 Orang (0,53%)	0	0
Ketuntasan klasikal	16 orang (42,10%)	26 orang (68,42%)	34 (89,47%)

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Melalui serangkaian penelitian telah terbukti bahwa Penggunaan Media Microsoft Sway dapat meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Indonesia kelas VII E SMP Negeri 18 Surabaya Semester 1 Tahun 2021 - 2022. Pembelajaran bahasa Indonesia teks prosedur dengan Media Microsoft Sway, dilakukan melalui empat tahapan pembelajaran yaitu (1) Guru menunjukkan gambar makanan dan kata kerja

kemudian siswa diminta menjawab pertanyaan guru tentang gambar tersebut. (2) Tahap kedua, siswa diminta membuat kalimat berdasarkan gambar (3) Siswa menyusun kata acak menjadi kalimat dan kalimat acak menjadi teks prosedur (4) Tahap berikutnya adalah *Latihan*, Melatih siswa membuat teks prosedur berdasarkan gambar yang tersedia.

Pembelajaran menggunakan media microsoft sway mengkondisikan siswa belajar berpendapat dan mengungkapkan pengetahuannya, mengaplikasikan, merefleksi dan memperluas pengalaman belajar mereka maka akan membentuk sikap percaya diri siswa karena siswa terlibat langsung mengaplikasikan pengetahuannya.

Saran

Dari pengalaman melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas ini bagi yang akan menerapkan pembelajaran menggunakan media microsoft sway disarankan guru perlu memotivasi siswa terlebih dahulu berupa pemberian gambar yang menarik disertai kosa kata. Peta konsep tentang hal-hal esensi yang perlu di diskripsikan akan membantu siswa didalam belajar dan berlatih untuk mencapai kompetensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Calhoun, Emily F. 1999. *Teaching Beginning Reading and Writing With The Picture Word Inductive Model*, Association For Supervision and Curriculum Development, ASCD, Alexandria Virginia
- Hasan, Z. M; Sukaryana, 1. W. & Waioedy. 1997. *Penelitian tindakan (Action Research)*. Jakarta: Deparemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Revisi

Kurikulum 2013. *Bab Pembukaan*. Puskur.<http://fatkhan.web.id/pengertian-dan-langkah-langkah-model-pembelajaran-picture-picture/>. Diakses tanggal 4 Mei 2021.

<https://ainamulyana.blogspot.com/2016/01/prestasi-belajar-siswa-pengertian-dan.html>. Diakses tanggal 5 September 2021

<https://support.microsoft.com/id-id/office/memulai-menggunakan-sway-2076c468-63f4-4a89-ae5f-424796714a8a>. Diakses tanggal 5 September 2021.

<https://www.studiobelajar.com/procedure-text/> Diakses tanggal 5 September 2021

Lie, Anita. 2005. *Cooperative Learning. Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.



**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PADA MATERI SHOLAT
BERJAMA'AH MENGGUNAKAN MICROSOFT SWAY
(Emiliya Dina Muqafa)**

ABSTRACT

This third-cycle Class Action Research aims to describe (1) the process of increasing student achievement scores in PAI learning material for congregational prayers using Microsoft Sway in grade 7H odd semester students in 2021-2022 (2) the results of increasing student achievement scores in PAI learning materials. praying in congregation using Microsoft Sway for class 7H students in odd semesters 2021-2022. The results showed that the sway learning media had a positive impact on improving student achievement. It can be seen from each cycle I 65.6%, cycle II 78.12%, and cycle III 87.5%. The results of research on the ability of teachers to manage learning in each cycle have increased. So it can be said that student activities can be categorized as active. Meanwhile, the teacher's activities during learning have used the media sway well. Thus, it can be concluded that the media sway has a positive impact in improving the quality of student learning and student motivation. For this reason, it is recommended for teachers, especially PAI subject teachers to use sway media as an alternative to innovative learning.

Keywords : *learning achievement, congregational prayer, media sway*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, dan sikap. Perubahan tersebut relatif konstan (tetap) atau berbekas. Dengan demikian, setiap kegiatan belajar akan menghasilkan suatu perubahan pada diri siswa. Perubahan tersebut akan tampak pada tingkah laku atau prestasi siswa. Hal itu tentu saja akan berkaitan dengan tujuan pembelajaran (Winkel, 1991:200).

Tujuan pembelajaran memahami ketentuan shalat berjamaah dengan benar belum dicapai secara maksimal oleh siswa. Hal itu tampak dari hasil belajar siswa yang masih sangat rendah. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada materi Sholat Berjama'ah hanya 65, padahal KKM yang ditetapkan oleh sekolah sebesar 76

Rendahnya prestasi belajar tersebut tampak dari hasil ulangan harian yang dilaksanakan pada (*tulis tanggal, bulan, dan tahun pelaksanaan ulangan tersebut*). Dari 31 siswa kelas 7H SMP Negeri 18 Surabaya pada saat

pembelajaran Pendidikan Agama Islam tanpa menggunakan media siswa yang mendapatkan nilai \geq KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) hanya sebanyak 22 siswa dari 31 siswa. Hal tersebut mengindikasikan bahwa prestasi belajar siswa pada materi sholat berjama'ah masih perlu ditingkatkan mengingat indikator keberhasilan belajar siswa tercapai apabila secara klasikal, siswa yang mencapai KKM dari seluruh siswa sekurang-kurangnya 85%, sedangkan menurut data tersebut, secara klasikal, yang sudah memenuhi ketuntasan belajar baru mencapai 65 %, masih jauh dari hasil yang diharapkan.

Setelah dilakukan penelusuran tentang hal tersebut, akar masalahnya terdapat pada dua hal berikut, yakni kondisi siswa dan media yang digunakan.

1. Kondisi Siswa

- (1) Semangat belajar siswa kurang; jika tidak ada tugas, siswa tidak belajar.
- (2) Nilai masih banyak yang dibawah KKM
- (3) Kurang bersemangat dalam pembelajaran

2. Kondisi Proses Pembelajaran

- (1) Metode pembelajaran yang paling sering digunakan guru adalah ceramah sehingga interaksi antara guru dan siswa tidak terbangun dengan baik.
- (2) Guru tidak menggunakan media pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut, ada alternatif tindakan yang diasumsikan dapat mengatasi rendahnya prestasi belajar siswa kelas 7H yakni menggunakan media microsoft sway tersebut dirasa cocok diterapkan karena dalam pelaksanaannya membuat siswa lebih bersemangat dan nilai cenderung naik.

A. Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- (1) Bagaimana proses peningkatan prestasi nilai siswa dalam pembelajaran PAI materi shalat berjama'ah menggunakan microsoft sway pada siswa kelas 7H semester ganjil tahun 2021-2022?
- (2) Bagaimana hasil peningkatan prestasi nilai siswa dalam pembelajaran PAI materi sholat berjama'ah menggunakan microsoft sway pada siswa kelas 7H semester ganjil tahun 2021-2022

B. Tindakan yang Dipilih

1. Perencanaan

- a. Guru menentukan topik/materi pembelajaran, yaitu shalat berjama'ah
- b. Guru menyusun rencana pembelajaran pada materi shalat berjama'ah
- c. Guru mempersiapkan alat-alat dan media yang digunakan dalam pembelajaran.
- d. Guru mempersiapkan instrumen pengumpulan data, yakni lembar

observasi, angket, kisi-kisi soal, soal evaluasi, dan lembar penilaian

2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan Pembelajaran meliputi kegiatan awal, inti dan kegiatan penutup.

3. Observasi

- a. Pada tahap ini dilakukan kegiatan berupa pengumpulan data, pencatatan setiap aktivitas siswa, dan kinerja guru pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung. *Observer* bertugas mengamati kinerja guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dengan mengacu pada lembar observasi.
- b. Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa dan kinerja guru dalam pembelajaran dari awal sampai dengan akhir pembelajaran. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengetahui apakah aktivitas siswa dan kinerja guru sudah sesuai dengan apa yang tercantum dalam lembar observasi atau tidak. Jika belum sesuai, dapat diperbaiki pada siklus berikutnya.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan dengan mencermati kembali secara intensif kejadian atau peristiwa yang menyebabkan sesuatu yang diharapkan atau tidak diharapkan terjadi (kelebihan dan kekurangan selama tindakan). Refleksi dilakukan dengan cara berikut:

- (1) mengecek kelengkapan data yang terjaring selama proses tindakan;
- (2) mendiskusikan data yang telah terkumpul bersama observer

berupa hasil pengamatan, angket, dan hasil evaluasi.

- (3) menyusun rencana tindakan berikutnya yang dirumuskan dalam skenario pembelajaran dengan berdasar pada analisis data siklus I untuk menyusun tindakan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) mendeskripsikan proses peningkatan prestasi siswa menggunakan microsoft sway dalam pembelajaran PAI materi shalat berjama'ah pada siswa kelas 7H semester ganjil tahun 2021-2022.
- (2) mendeskripsikan hasil peningkatan prestasi siswa menggunakan microsoft sway dalam pembelajaran PAI materi shalat berjama'ah pada siswa kelas 7H semester ganjil tahun 2021-2022.

D. Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini untuk siswa Kelas 7H baik laki-laki maupun perempuan yang berjumlah 32 siswa. Pada pembelajaran PAI materi Sholat berjama'ah

E. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat, baik bagi siswa, guru, maupun sekolah.

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan siswa dalam pembelajaran PAI

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru memperbaiki proses pembelajaran di kelas yang menjadi tanggung jawabnya.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharap-

kan dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan di sekolah, baik secara mikro maupun makro.

KAJIAN PUSTAKA

A. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya di tunjukkan dengan tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. (Poerwadarminta, 1984:787). Prestasi belajar pada dasarnya mencerminkan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan yang telah ditetapkan pada setiap pelajaran. Gambaran prestasi belajar siswa biasanya dinyatakan dengan angka 0 sampai dengan 100 (Arikunto, 2003:32).

Penetapan standar prestasi belajar pada mata pelajaran diistilahkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Yang dalam hal ini penting ditetapkan dengan tujuan untuk (1) menentukan target kompetensi yang harus dicapai siswa dan (2) Patokan/ acuan/ dasar menentukan kompeten atau tidak kompetennya siswa. (Depdiknas, 2004:1) Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk pelajaran PAI sebesar 75. KKM tersebut ditetapkan oleh tim MGMP PAI tingkat sekolah

B. Microsoft Sway

Sway adalah aplikasi baru dari Microsoft Office yang memudahkan Anda membuat dan berbagi laporan, kisah pribadi, dan presentasi yang interaktif, serta banyak hal lainnya.

Mulai dengan menambahkan teks dan gambar Anda sendiri, mencari dan mengimpor konten yang relevan dari sumber lain, lalu biarkan Sway menyelesaikannya. Dengan Sway, Anda tidak lagi dibatasi untuk memilih templat siap pakai yang menjadikan tampilan presentasi tampak sama

seperti milik orang lain, juga tidak harus memiliki kemampuan desain khusus untuk mengubah dan menampilkan informasi dalam cara yang modern, interaktif, dan menarik.

Dengan Sway, tak perlu menghabiskan banyak waktu untuk pemformatan. Mesin desain bawaan akan membantu menyempurnakan kreasi Anda. Jika desain awal tidak sesuai dengan selera atau suasana hati, Anda dapat dengan mudah menerapkan desain lain atau sepenuhnya mengubah tata letak sesuai keinginan.

Sangat mudah untuk berbagi Sway yang sudah selesai. Keluarga, teman, teman sekelas, dan rekan kerja dapat melihat kreasi Anda di Web tanpa perlu mendaftar, masuk, atau mengunduh apa pun. Anda juga dapat mengubah pengaturan privasi untuk semua Sway jika ingin lebih mengontrol hal yang dibagikan.

Sway gratis digunakan oleh siapa saja yang memiliki Akun Microsoft (Hotmail, Live, atau Outlook.com).

D. Materi yang Terkait dengan Penelitian

1. Shalat Berjamaah.

Tahukah kamu apakah shalat berjamaah itu? shalat berjamaah adalah shalat yang dikerjakan oleh dua orang atau lebih secara bersama-sama dan salah seorang dari mereka menjadi imam, sedangkan yang lainnya menjadi makmum. Nah, shalat lima waktu yang kita lakukan sangat diutamakan untuk dikerjakan secara berjamaah, bukan sendiri-sendiri (*munfarid*). Kalian perlu tahu bahwa hukum shalat wajib berjamaah adalah *sunnah muakkadah*, yaitu *sunnah* yang

sangat dianjurkan. Bahkan, sebagian ulama mengatakan hukum shalat berjamaah adalah *far«u kifayah*.

Keutamaan shalat berjamaah bila dibandingkan shalat *munfarid* adalah dilipatkan 27 derajat. Hadis Rasulullah saw.:

عَنِ ابْنِ عُمَرَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ صَلَاةُ الْجَمَاعَةِ تَفْضُلٌ عَلَى صَلَاةِ الْفَدِّ بِسَبْعٍ وَعَشْرِينَ دَرَجَةً (رَوَاهُ الْبُخَارِيُّ وَمُسْلِمٌ)

“Dari Ibnu Umar r.a., Rasulullah saw. bersabda, “shalat berjamaah lebih utama dibandingkan shalat sendirian dengan dua puluh tujuh derajat.” (H.R. Bukhari dan Muslim)

Keistimewaan lain bagi orang yang rajin shalat berjamaah adalah akan dibebaskan oleh Allah Swt. dari api neraka. Perhatikan keterangan dari hadis berikut ini.

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ عَنِ النَّبِيِّ ﷺ أَنَّهُ كَانَ يَقُولُ: مَنْ صَلَّى فِي مَسْجِدِ جَمَاعَةٍ أَرْبَعِينَ لَيْلَةً لَأَتَقُوهُ الرِّكَعَةُ الْأُولَى مِنْ صَلَاةِ الْعِشَاءِ كَتَبَ اللَّهُ لَهُ بِهَا عِتْقًا مِنَ النَّارِ (رَوَاهُ ابْنُ مَاجَةَ)

“Dari Anas bin Malik r.a., dari Nabi Muhammad saw., sesungguhnya beliau bersabda:

“Barangsiapa shalat di masjid dengan berjamaah selama empat puluh malam, dan tidak pernah tertinggal pada rakaat pertama darishalat Isya, maka Allah akan membebaskan baginya dari api neraka.” (H.R. Ibnu Majah).

METODE PENELITIAN

Prosedur penelitian yang digunakan adalah model spiral dari Kemmis dan Taggart.

Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas 7H SMP N 18 Surabaya yang beralamat di Jalan Bambang Sutoro Komplek TNI -AL Kenjeran Surabaya.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini, mulai dari penyusunan proposal sampai dengan laporan akhir penelitian, dilaksanakan selama 2 bulan, yakni mulai Agustus s.d September 2020.

A. Karakteristik Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu, yakni berdasarkan prestasi pembelajarn PAI Materi sholat berjama'ah. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa Kelas 7 Kelas H dipilih sebagai subjek penelitian karena kelas tersebut memiliki belajar PAI materi sholat berjama'ah yang paling rendah jika dibandingkan dengan kelas 7 lain. Jumlah siswa kelas 7H sebanyak 32 siswa, yang terdiri atas 19 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki.

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini adalah Prestasi Belajar siswa kelas 7H dan Media Pembelajaran Microsoft sway

C. Rencana Tindakan

Penelitian ini didesain sebagai penelitian tindakan kelas (PTK) 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Siklus-siklus tersebut terdiri atas empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

C. Data dan Cara Pengumpulan

a. Metode Pengumpulan Data

Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh

melalui observasi hasil prestasi siswa dan guru dalam pembelajaran PAI pada materi sholat berjama'ah.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan dua cara, yakni tes dan nontes. Tes berupa evaluasi pembelajaran dan nontes berupa observasi dan angket.

Observasi dalam penelitian ini merupakan observasi sistematis (*structured observation*), yaitu menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Untuk itu, diperlukan kerangka atau struktur yang jelas yang di dalamnya berisikan faktor-faktor yang akan diobservasi dan sudah dikelompokkan ke dalam kategori-kategori. Dengan demikian, observasi memunyai cakupan yang lebih spesifik dan terbatas sehingga pengamatan lebih terarah.

Observasi dilakukan selama pembelajaran, mulai dari kegiatan awal sampai dengan akhir pembelajaran. Oleh sebab itu, instrumen observasi akan lebih efektif jika informasi yang akan diambil berupa kondisi atau fakta alami, tingkah laku, dan hasil kerja responden dalam situasi alami.

Kegiatan observasi dilaksanakan untuk mengetahui sikap dan perilaku siswa selama proses pembelajaran. Untuk lebih memudahkan dan mengefektifkan pelaksanaan observasi, dilakukan dengan memberikan tanda silang (X) pada lembar panduan observasi yang telah disediakan.

b. Teknis Analisa Data

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai

dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau presentase keberhasilan siswa setelah proses pembelajaran setiap putaranya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran.

Analisis tersebut dihitung dengan menggunakan statistik sederhana, yaitu sebagai berikut.

1. Untuk menilai hasil ulangan atau tes.

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes dapat dirumuskan :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan : \bar{X} = Nilai rata-rata
 $\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa
 $\sum N$ = Jumlah siswa

2. Untuk mengetahui ketuntasan belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan pembelajaran kurikulum 1994 (Depdikbud, 1994), yaitu seorang siswa telah tuntas belajar nila telah mencapai skor 65 % atau nilai 65, dan kelas tersebut tuntas belajar bila kelas tersebut terdapat 85 % yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 65 %. Untuk menghitung prosentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

3. Untuk lembar observasi
 - a. Lembar observasi penggunaan media sway.

Untuk menghitung lembar observasi penggunaan media sway digunakan rumus sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{P1+P2}{2}$$

Keterangan: P1 = Pengamat 1 dan P2 = Pengamat 2

- b. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa

Untuk menghitung lembar observasi aktivitas guru dan siswa digunakan rumus sebagai berikut :

$$\% = \frac{\bar{X}}{\sum x} \times 100 \% \text{ dengan}$$

$$\bar{X} = \frac{\text{Jumlah hasil pengamatan}}{\text{Jumlah pengamatan}} = \frac{P1+P2}{2}$$

Keterangan :
 % = Presentase pengamatan
 \bar{X} = Rata-rata
 $\sum x$ = Jumlah rata-rata
 P1 = Pengamat 1
 P2 = Pengamat 2

D. Indikator Kinerja

Indikator kinerja yang ingin diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatnya hasil belajar PAI pada siswa kelas 7 SMP N 18 Surabaya setelah menggunakan Microsoft Sway. Sebagai ukuran keberhasilan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah siswa yang nilainya mencapai KKM yaitu 75 dan persentase ketuntasan siswa mencapai lebih dari 80%. Jika hasil belum memuaskan akan dilakukan siklus II begitu seterusnya. Siklus akan berhenti jika hasil siswa sudah memenuhi KKM dan persentase ketuntasan yaitu 80%. Data yang didapat dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yaitu skor hasil belajar

siswa pada kegiatan pembelajaran siklus I, siklus II dan siklus III. Data tersebut diolah dengan menggunakan teknik analisis ketuntasan dan teknik analisis kualitatif. Setelah data didapat, langkah selanjutnya adalah mengolah data tersebut dan menganalisis data hasil belajar siswa dan hasil observasi guru dan siswa. Kriteria ketuntasan minimal di SMP Negeri 18 Surabaya untuk mata pelajaran PAI di kelas 7H adalah 75.

E. Tim Peneliti dan Tugasnya

Tim Peneliti terdiri dari peneliti sendiri dan kolaborator. Tugas Peneliti adalah melakukan penelitian. Tugas Kolaborator adalah mengamati, memberi saran dan mengarahkan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari atas RPP 1, LKPD 1, soal tes dan media atau alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan pembelajaran menggunakan media sway dan lembar observasi guru dan siswa.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober 2021 di kelas VII H dengan siswa berjumlah 32 siswa. Dalam hal ini, peneliti bertindak sebagai guru. Proses pembelajaran mengacu pada rencana pelajaran yang telah disiapkan.

Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran. Pada akhir proses pembelajaran siswa diberi tes I dengan tujuan untuk

mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut :

Tabel 1 Rekapitulasi Pengelolaan Pembelajaran (siklus I)

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian		Rt-2
		P1	P2	
1.	Pengamatan Pembelajaran			
	A. Pendahuluan			
	1. Memotivasi siswa	3	3	3
	2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	2	2	2
2.	B. Kegiatan Inti			
	1. Mempresentasikan materi menggunakan media Sway	3	3	3
	2. Mengarahkan siswa dalam permasalahan	3	3	3
	3. Membimbing siswa dalam melakukan kegiatan	3	3	3
3.	C. Penutup			
	1. Membimbing siswa membuat kesimpulan	3	3	3
	2. Memberikan evaluasi	3	3	3
	3. Memberi tahu materi pembelajaran dipertemuan berikutnya	3	3	3
II.	Pengelolaan waktu	2	2	2
III	1. Siswa antusias	2	2	2
	2. Guru antusias	3	3	3

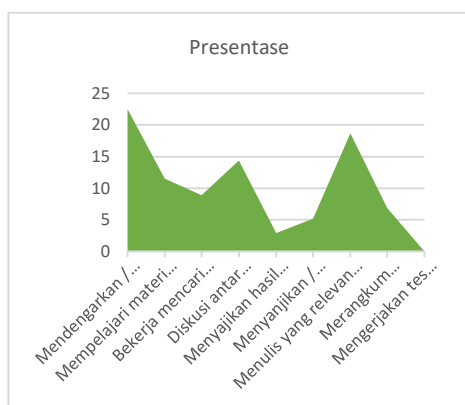
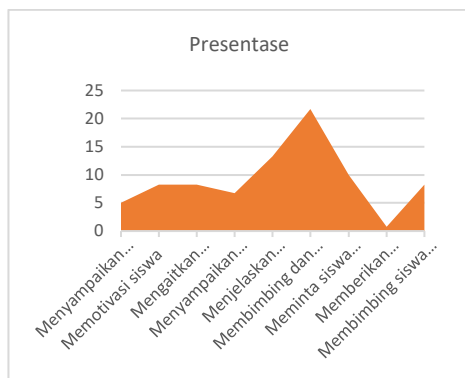
Keterangan :

Nilai : Kriteria

1. : Tidak Baik
2. : Kurang Baik
3. : Cukup Baik
4. : Baik

Berdasarkan tabel tersebut, aspek-aspek yang mendapatkan kriteria kurang baik adalah menyampaikan tujuan pembelajaran, presentasi media, pengelolaan waktu dan siswa antusias. Keempat aspek yang mendapat nilai kurang baik tersebut merupakan suatu kelemahan yang terjadi pada siklus I dan akan dijadikan bahan kajian untuk refleksi dan revisi yang akan dilakukan pada siklus II.

Hasil Observasi berikutnya adalah aktivitas guru dan siswa seperti pada bagan berikut :



Gambar 1 Bagan Aktivitas Guru dan Siswa Pada Siklus I

Berdasarkan tabel dan gambar bagan tersebut tampak bahwa aktivitas guru yang paling dominan pada siklus I adalah membimbing dan mengamati siswa dalam menemukan konsep, yaitu 21,7 %. Aktivitas lain yang presentasinya cukup besar adalah memberi umpan balik/ evaluasi, tanya jawab dan menjelaskan materi yang sulit yaitu masing-masing 13,3. Sedangkan aktivitas siswa yang paling dominan adalah mengerjakan/ memperhatikan penjelasan guru yaitu 22,5 %. Aktivitas lain yang presentasinya cukup besar adalah menulis yang relevan dengan pembelajaran, diskusi antara siswa dan guru dan mempelajari materi pada buku-buku masing-masing 18,7 % 14,4 % dan 11,5 %.

Pada siklus I, secara garis besar kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media sway sudah dilaksanakan dengan baik, walaupun

peran guru masih cukup dominan untuk memberikan penjelasan dan arahan, karena model tersebut masih dirasakan baru oleh siswa.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Tes Siswa pada siklus I

No.	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata Tes UH	72,8
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	21
3	Presentase Ketuntasan Belajar	65,6 %

Tabel tersebut jika dibuat dalam bentuk grafik akan tampak seperti grafik berikut:



Gambar 2. Grafik Hasil Tes Siswa pada Siklus 1

Dari tabel dan grafik tersebut dapat dikemukakan bahwa dengan memakai media sway diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 72,8 dan ketuntasan belajar mencapai 65,6 % atau ada 21 siswa dari 32 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya sebesar 65,6 % lebih kecil dari presentase ketuntasan yang dikehendaki, yaitu sebesar 85 %. Hal ini disebabkan siswa masih merasa media kurang menarik sehingga upaya guru dalam pembuatan media masih harus ditingkatkan lagi

c. Observasi

Dalam Pelaksanaan kegiatan pembelajaran diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut :

- (1) Guru kurang baik dalam membuat media pembelajaran dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.
- (2) Guru kurang baik dalam pengelolaan waktu.
- (3) Siswa kurang begitu antusias selama pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya perbaikan untuk melakukan pada siklus berikutnya.

- (1) Guru perlu lebih terampil dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Untuk itu, siswa diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan
- (2) Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi-informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan
- (3) Guru harus lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran sehingga siswa bisa lebih antusias.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari atas RPP 2, LKPD 2, soal tes dan media atau alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan pembelajaran menggunakan media sway

dan lembar observasi guru dan siswa.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 03 Nopember 2021 di kelas VII H dengan siswa berjumlah 32 siswa. Dalam hal ini, peneliti bertindak sebagai guru. Proses pembelajaran mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II.

Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran. Pada akhir proses pembelajaran siswa diberi tes II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Rekapitulasi Pengelolaan Pembelajaran (siklus II)

No	Aspek yang Diamati	Penilaian		Rt-2
		P1	P2	
1.	Pengamatan Pembelajaran			
	A. Pendahuluan			
	1. Memotivasi siswa	3	3	3
	2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	2	2	2
	3. Menghubungkan dengan pelajaran sebelumnya	3	3	3
2.	B. Kegiatan Inti			
	1. Mempresentasikan materi menggunakan media Sway	3	3	3
	2. Mengarahkan siswa dalam permasalahan	3	3	3
	3. Membimbing siswa dalam melakukan kegiatan	3	3	3
	4. Mengawasi siswa yang mencari jawaban dari permasalahan	3	3	3
3.	C. Penutup			
	1. Membimbing siswa membuat kesimpulan	3	3	3
	2. Memberikan evaluasi	3	3	3
II	Pengelolaan waktu	2	2	2
III	1. Siswa antusias	3	3	3
	2. Guru antusias	3	3	3

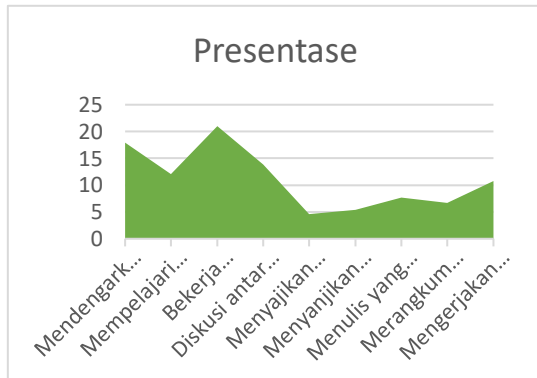
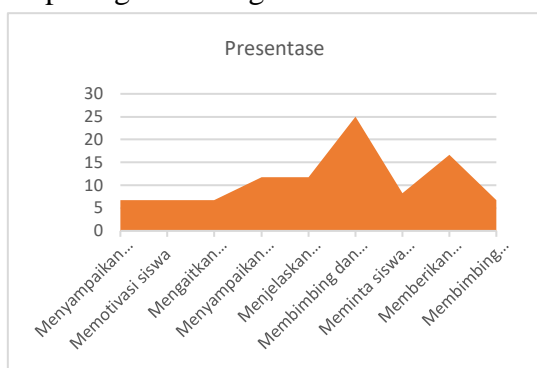
Keterangan :

Nilai : Kriteria

1. : Tidak Baik
2. : Kurang Baik
3. : Cukup Baik
4. : Baik

Berdasarkan tabel dan grafik tersebut, aspek-aspek yang mendapatkan kriteria kurang baik adalah menyampaikan tujuan pembelajaran, presentasi media, dan pengelolaan waktu. Ketiga aspek yang mendapat nilai kurang baik tersebut merupakan suatu kelemahan yang terjadi pada siklus II dan akan dijadikan bahan kajian untuk refleksi dan revisi yang akan dilakukan pada siklus III.

Hasil Observasi berikutnya adalah aktivitas guru dan siswa seperti pada gambar bagan berikut :



Gambar 3. Bagan Aktivitas Guru dan Siswa pada siklus II

Berdasarkan gambar bagan tersebut tampak bahwa aktivitas guru yang paling dominan pada siklus II adalah membimbing dan mengamati siswa dalam menemukan konsep, yaitu 25 %. Jika dibandingkan dengan siklus I, aktivitas ini mengalami peningkatan. Aktivitas guru yang mengalami penurunan adalah memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab (16,6 %), menjelaskan materi

yang sulit (11,7%). Meminta siswa mendiskusikan dan menyajikan hasil kegiatan (8,2%), dan membimbing siswa merangkum pelajaran (6,7%)

Sementara itu, untuk aktivitas siswa yang paling dominan pada siklus II adalah bekerja mencari informasi yaitu (21%). Jika dibandingkan dengan siklus I, aktivitas ini mengalami peningkatan. Aktivitas siswa yang mengalami penurunan adalah mendengarkan/memperhatikan guru (17,9). Diskusi antarsiswa/ antara siswa dengan guru (13,8%), menulis yang relevan dengan KBM (7,7%) dan merangkum pembelajaran (6,7 %). Adapun aktivitas siswa yang mengalami peningkatan adalah mempelajari materi dari buku-buku (12,1%), menyajikan hasil pembelajaran (4,6%), menanggapi /mengajukan.

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Tes Siswa pada siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata Tes	77,18%
2	UH	25%
3	Jumlah siswa yang tuntas belajar	78,12 %
	Presentase Ketuntasan Belajar	

Tabel tersebut jika dibuat dalam bentuk grafik akan tampak seperti grafik berikut:



Gambar 4. Grafik Hasil Tes Siswa pada Siklus 2

Dari tabel dan gambar grafik tersebut dapat dikemukakan bahwa dengan memakai media sway diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 77,18 dan ketuntasan belajar mencapai 78,12 % atau ada 25 siswa dari 32 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I, Adanya peningkatan hasil belajar siswa itu karena guru menginformasikan setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menggunakan media sway.

c. Observasi

Dalam Pelaksanaan kegiatan pembelajaran diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut :

- (1) Guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran
- (2) Guru kurang baik dalam membuat media pembelajaran dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran
- (3) Guru kurang baik dalam pengelolaan waktu

d. Refleksi

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya perbaikan untuk melakukan pada siklus berikutnya.

- (1) Guru perlu lebih terampil dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Untuk itu, siswa diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan

- (2) Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi-informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan
- (3) Guru harus lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran sehingga menarik perhatian siswa
- (4) Guru harus lebih sabar dalam membimbing siswa merumuskan simpulan/menemukan konsep
- (5) Guru sebaiknya menambah lebih banyak contoh soal dan memberi soal-soal latihan pada siswa untuk dikerjakan pada setiap kegiatan pembelajaran

3. Siklus III

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari atas RPP 3, LKPD 3, soal tes dan media atau alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan pembelajaran menggunakan media sway dan lembar observasi guru dan siswa.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk siklus III dilaksanakan pada tanggal 16 Nopember 2021 di kelas VII H dengan siswa berjumlah 32 siswa. Dalam hal ini, peneliti bertindak sebagai guru. Proses pembelajaran mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus II sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus II tidak terulang lagi pada siklus III.

c. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran. Pada akhir proses pembelajaran siswa

diberi tes III dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus III adalah sebagai berikut :

Tabel 5. Rekapitulasi Pengelolaan Pembelajaran (siklus III)

No	Aspek yang Diamati	Penilaian		Rt-2
		P1	P2	
1.	Pengamatan Pembelajaran			
	A. Pendahuluan			
	1. Memotivasi siswa	3	3	3
	2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	4	4	2
	3. Meghubungkan dengan pelajaran sebelumnya	4	4	4
2.	4. Menginstruksikan siswa dalam permasalahan	4	4	4
	B. Kegiatan Inti			
	1. Mempresentasikan materi menggunakan media Sway	4	4	4
	2. Mengarahkan siswa dalam permasalahan	4	4	4
	3. Membimbing siswa dalam melakukan kegiatan	4	4	4
	4. Mengawasi siswa yang mencari jawaban dari permasalahan	4	3	3
3.	5. Memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan	3	3	3
	C. Penutup			
	1. Membimbing siswa membuat kesimpulan	4	4	4
	2. Memberikan evaluasi	4	4	4
II	Pengelolaan waktu	3	3	3
III	1. Siswa antusias	4	4	4
	2. Guru antusias	4	4	4

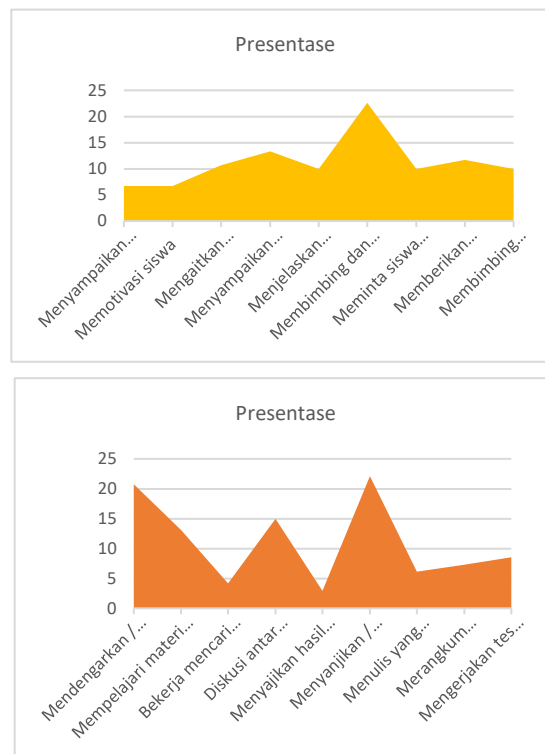
Keterangan :

Nilai : Kriteria

1. : Tidak Baik
2. : Kurang Baik
3. : Cukup Baik
4. : Baik

Berdasarkan tabel tersebut, aspek-aspek yang mendapatkan kriteria kurang baik adalah menyampaikan tujuan pembelajaran, presentasi media, dan pengelolaan waktu. Ketiga aspek yang mendapat nilai kurang baik tersebut merupakan suatu kelemahan yang terjadi pada siklus II dan akan dijadikan bahan kajian untuk refleksi dan revisi yang akan dilakukan pada siklus III.

Hasil Observasi berikutnya adalah aktivitas guru dan siswa seperti pada bagan berikut :



Gambar 5. Bagan Aktivitas Guru dan Siswa pada siklus III

Berdasarkan Bagan tersebut tampak bahwa aktivitas guru yang paling dominan pada siklus III adalah membimbing dan mengamati siswa dalam menemukan konsep, yaitu 22,6 %. Jika dibandingkan dengan siklus II, aktivitas ini mengalami peningkatan. Aktivitas guru yang mengalami penurunan adalah memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab (10 %) dan (11,7%). Aktivitas lain yang mengalami peningkatan adalah mengkaitkan dengan pelajaran sebelumnya (10%), menyampaikan materi/strategi/Langkah-langkah (13,3%), meminta siswa merangkum pelajaran (10%). Adapun aktivitas yang tidak mengalami perubahan adalah menyampaikan tujuan (6,7%) dan memotivasi siswa (6,7%).

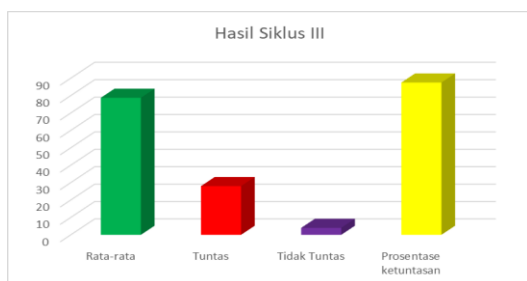
Sementara itu, untuk aktivitas siswa yang paling dominan pada siklus III adalah bekerja mencari informasi yaitu (22,1%) dan mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru

(20,8%), aktivitas yang mengalami peningkatan adalah mempelajari materi dari buku siswa (13,1%) dan diskusi antarsiswa/antara siswa dengan guru (15,0%), sedangkan aktivitas yang lainnya mengalami penurunan.

Tabel 6 Rekapitulasi Hasil Tes Siswa pada siklus III

No.	Uraian	Hasil Siklus III
1	Nilai rata-rata Tes	78,75%
2	UH	28%
3	Jumlah siswa yang tuntas belajar	87,5%
	Presentase Ketuntasan Belajar	

Tabel tersebut jika dibuat dalam bentuk grafik akan tampak seperti grafik berikut:



Gambar 6. Grafik Hasil Tes Siswa pada Siklus 3

Dari gambar grafik tersebut dapat dikemukakan bahwa dengan memakai media sway diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 78,75 dan ketuntasan belajar mencapai 87,5 % atau ada 28 siswa dari 32 siswa sudah tuntas belajar. Dengan demikian secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 94,7% (termasuk kategori tuntas.)

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus III ini ketuntasan belajar telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus II, Adanya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus III ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan dan pembuatan media sway yang lebih kreatif

sehingga siswa menjadi lebih antusias dan terbiasa dengan pembelajaran seperti ini yang membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan.

d. Refleksi

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses pembelajaran dengan penerapan media sway. Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Selama proses pembelajaran guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.
2. Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama proses belajar berlangsung.
3. Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
4. Hasil belajar siswa pada siklus III mencapai ketuntasan.

Pada siklus III guru telah menerapkan media sway dengan menarik dan kreatif dan dilihat dari aktivitas siswa serta hasil belajar siswa pelaksanaan proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk Tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pelaksanaan proses pembelajaran selanjutnya penerapan media sway dapat meningkatkan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Melalui hasil penelitian itu menunjukkan bahwa media sway memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, II, dan III) yaitu masing-masing 65,6%, 78,12 %, dan 87,5 %. Pada siklus III ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

2. Kemampuan guru dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media sway dalam setiap siklusnya mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.

3. Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada pokokbahasan sholat berjama'ah dengan menggunakan media sway yang paling dominan adalah bekerja dengan menggunakan alat/media, mendengarkan /memperhatikan penjelasan guru, dan diskusi antar siswa/ antara siswa dengan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat dikategorikan aktif.

Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan pembelajaran menggunakan media sway dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul diantaranya

membimbing dan mengamati siswa dalam mengerjakan kegiatan LKS/ menemukan konsep. Menjelaskan materi yang sulit, memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab dimana persentase untuk aktivitas tersebut cukup besar.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

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

- (1) Pembelajaran menggunakan media sway memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I 65,6%, siklus II 78,12 %, dan siklus III 87,5 %.
- (2) Penerapan media sway dalam pembelajaran mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan rata-rata jawaban siswa yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan media sway sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut :

- (1) Untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan media sway memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu

- membuat media yang kreatif dan menarik sehingga diperoleh hasil yang optimal.
- (2) Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai media, 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 VII-H SMP Negeri 18 Surabaya tahun pelajaran 2021/2022
 - (4) Untuk penelitian yang serupa hendaknya dilakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Yuli. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti
- Ibrahim, Abdullah. 2000. *Petunjuk Pelaksanaan Proses Pembelajaran*, Jakarta. Balai Pustaka.

<https://support.microsoft.com/id-id/office/memulai-menggunakan-sway-2076c468-63f4-4a89-ae5f-424796714a8a>,
24 oktober 2020

Kemmis, S. dan Mc. Taggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Victoria Darcin University Press.

Margono, S. 1996. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineksa Cipta.

Purwanto, Joko. 1994. *Menjadi Guru Professional*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Purwanto, N. 1988. *Prinsip-prinsip dan Teknis Evaluasi Pengajaran*. Bandung. Remaja Rosdakarya.

Ratumanan, 2003. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Bina Aksara

Rohwilujeng. 2000. *Proses Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Sardiman, A.M. 2005. *Interaksi dan Motivasi Pembelajaran*. Jakart : Bina Aksara.

Sardiman, Ahmad. 2005. *Psikologi Pendidikan, Suatu Pendekatan Baru*. Bandung : Remaja Rosdakarya

Sudjana, N dan Ibrahim 1989. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung : Sinar Baru.

Sutomo. 1993. *Dasar-Dasar Interaksi Pembelajaran*. Surabaya Usaha Nasional



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